



PUNHOS E ESPADAS

Um Livro de Referência para Guerreiros e Monges



Jason Carl

PUNHOS E ESPADAS

Um Suplemento para Guerreiros e Monges

Jason Carl
Créditos

Design Adicionais e Desenvolvimento: Andy Collins, Monte Cook, Bruce Cordell, Dale Donovan,
David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt

Editor: Dale Donovan

Diretor de Criação: Ed Stark

Diretor de Arte: Dawn Murin

Ilustração da Capa: Jeff Easley

Ilustrações Internas: Dennis Cramer

Desenvolvimento Gráfico: Sean Glenn e Sherry Ford

Cartógrafo: Dennis Kauth

Tipografia: Erin Dorries

Desenvolvimento Gráfico: Larry Weiner, Josh Fischer

Gerente de Produção: Chas DeLong

Assessoria Legal: Brian Lewis

A pedra de ricochete halfling e a classe de prestígio Duelista apareceram originalmente na revista Dragon Magazine nº 275.

Nossos agradecimentos à equipe da revista por sua colaboração.

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e na 3ª Edição de D&D

desenvolvida por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Esse produto é uma obra de ficção e deve ser encarado como tal. A classe Mestre Bêbado representa um herói ficcional — álcool faz mal à saúde!

Lembre-se de manter o jogo na mesa e aprecie suas tardes de insônia.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98077-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 1031
1600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência © 1000, 1001, Wizards of the Coast, Inc. Impresso no Brasil. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título Sword and Fist.

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© Wizards of the Coast

TÍTULO ORIGINAL: DUNGEONS & DRAGONS: SWORD AND FIST

COORDENAÇÃO EDITORIAL: DEVIR LIVRARIA

TRADUÇÃO: BRUNO COBBI SILVA

REVISÃO: DOUGLAS RICARDO GUIMARÃES E DEBORAH FINK

EDITORACÃO ELETRÔNICA: TINO CHAGAS

ISBN: 85-7532-032-7
PUBLICADO EM JUNHO/2002

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Carl, Jason
Dungeons & Dragons: Punhos e Espadas / Jason Carl; ilustradores
Dennis Cramer e Jeff Easley; Tradução: Bruno Cobbi Silva – São Paulo: Devir, 2002.

Título Original: Dungeons & Dragons: Sword and Fist

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

02-2246

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games": Recreação	793.9

AGRADECIMENTOS:

D – A todos os bons bonsais.

& D3 – Aos jogadores que mantêm o RPG nas mesas! Boas aventuras!

"Altino 151" – Veio rápido, saiu rápido.

Cobbi – Ao pessoal da Aliança e do D3 System, que possibilitaram esse tempo.

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



DEVIR LIVRARIA LTDA.

BRASIL

Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3272-8200
Fax: (11) 3272-8264
E-mail:
duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed 3
1800-224 - Lisboa
Fone: (35) 21 8310045
Fax: (35) 21 8380591
E-mail:
devir@devir.pt
Site www.devir.pt

ESPAÑA

Rambla Catalunya, 117
Principal 2ª
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail:
spain@devir.net
Site: ww.devir.pt/spain/

SUMÁRIO

Introdução 4

O que esse Livro é e o que Ele Não é 4

Como Usar Esse Livro 4

Capítulo 1: Talentos e Perícias 5

Talentos Virtuais 5

Novos Talentos 5

Apanhar Objetos 5

Arquearia Zen 5

Arremessar Arma 5

Ataques Atordoantes Adicionais 5

Bloqueio Ambidestro 5

Chute Circular 6

Combater em Dupla 6

Combater Engajado 6

Combater no Solo 6

Empunhadura Primata 7

Especialização em Escudo 7

Especialista Tático 7

Fingir Fraqueza 7

Garra de Águia 7

Investida Poderosa 7

Linha de Frente 8

Lutar Sujo 8

Manter a Consciência 8

Nocautear 8

Olhos na Nuca 8

Percepção às Cegas, 1,5 m de raio 8

Pontaria Aguçada 8

Punhos de Ferro 9

Rajada Relâmpago 9

Rapidez de Recarga 9

Salto do Louva-a-Deus 9

Separar Aprimorado 9

Sobrepular Escudos 9

Toque da Dor 9

Ultrapassar Aprimorado 9

Perícias 10

Novos Conhecimentos 10

As Mesmas Perícias, Novas Utilizações 10

Blefar 10

Diplomacia 10

Obter Informação 11

Sentir Motivação 11

Capítulo 2: Classes de Prestígio 12

Açoiteador 12

Andarilho Fantasma 14

Cavaleiro 15

Cavaleiro Batedor Halfling 17

Cavaleiro Protetor do Grande Reino 18

O Código do Cavaleiro Protetor 19

Defensor Dedicado 20

Destruidor 21

Duelista 22

Gladiador 23

Iniciados da Ordem do Arco 25

Mestre de Armas 26

Mestre Bêbado 27

Mestre das Correntes 29

Mestre da Guerra 30

Mestre Samurai 32

O Código do Mestre Samurai 32

Ninja da Lua Crescente 34

Protetor Tribal 35

Punho de Hextor 37

Vingador Escarlate 38

Capítulo 3: Assuntos Mundanos 40

Guerreiros e Monges e o Mundo onde Vivem 40

O Guerreiro e o Mundo 40

O Monge e o Mundo 42

Organizações: Uma Pequena Ajuda dos Meus Amigos 44

Como Usar Organizações numa Campanha 44

Os Punhos de Hextor 44

Os Cavaleiros Protetores do Grande Reino 46

Os Cavaleiros da Guarda 47

Os Doze Preceitos 48

Os Destruidores 50

Os Vingadores Escarlates 51

Capítulo 4: O Jogo Dentro do Jogo ... 53

Como Alcançar o Potencial Máximo 53

Duelista 53

Monges Guerreiros de Shao Lin 53

Gladiador 54

Pirata 55

Beduíno 55

Evolução: Escolhas Inteligentes 55

Como Enfrentar Quase Qualquer Coisa (e Sobreviver) 56

Oponentes com Alcance Incomum 56

Oponentes Mortos-Vivos 56

Oponentes Voadores 57

Oponentes Imbatíveis 57

Táticas 57

Como Usar o Talento Trespasar 57

Fazendo as Contas 59

Rajar ou Não? 59

Habilidades de Armas Mágicas 61

Monstros Guerreiros e Monges 61

Monstros Grandes 61

Impedir Aproximação 61

Membros Adicionais 62

Tarefas Múltiplas 62

Monstros Alados 63

Armas Naturais	63
Deslocamento	63
Exemplos de Criaturas	63
Oponentes Montados	64
Personagens Montados	64
Exemplo de Combate	
#1: Combate Montado	65
#2: O Duelo	67
Esclarecimentos Sobre Regras	68
Variações	69
Contra-Acrobacia	69
Foco Adaptável em Arma para Arcos	69
Desarmar Usando as Duas Mãos	69

Capítulo 5: As Ferramentas da Arte ... 70

Novas Armas Exóticas	70
Tabela de Armas Equivalentes	75
Itens Mágicos	75
Descrições dos Escudos	76
Descrições das Armas Mágicas	76
Descrições das Armas Específicas	76
Descrições das Poções	77

TABELAS

2-1: O Açoiteador	12
2-2: O Andarilho Fantasma	14
2-3: O Cavaleiro	16
2-4: O Cavaleiro Batedor Halfling	17
2-5: O Cavaleiro Protetor do Grande Reino	19
2-6: O Defensor Dedicado	20
2-7: O Destruidor	21
2-8: O Duelista	22
2-9: O Gladiador	24
2-10: O Iniciado da Ordem do Arco	25
2-11: O Mestre de Armas	26
2-12: O Mestre Bêbado	27
2-13: O Mestre das Correntes	29

Descrições dos Anéis	77
Descrições dos Itens Maravilhosos	77
Veículos	77
Bigas	78
CD's para Colisão de Bigas	78
Talentos para Bigas	78
Combate de Bigas	78
Arquearia em Biga	78
Atropelar com Biga	79
Colisão Lateral	79
Investida com Biga	79
Vagão de Guerra Halfling	79
Torres, Fortalezas e Castelos	79
Torre da Fronteira	80
Torre Suspensa Élfica	81
Fortaleza do Farol	82
Fortaleza da Ponte Gnoma	84
Castelo Murado	85
Castelo Anão do Platô	86
Templo dos Monges	88
Arena	92
Lutas Incomuns na Arena	95

2-14: O Mestre da Guerra	31
2-15: O Mestre Samurai	32
2-16: O Ninja da Lua Crescente	34
2-17: O Protetor Tribal	36
2-18: O Punho de Hextor	37
2-19: O Vingador Escarlate	39
4-1: Acertos em Potencial numa Rajada de Golpes	60
4-2: Habilidades das Armas Mágicas	60
4-3: Dano das Armas conforme o Tamanho	62
4-4: Dano dos Monges conforme o Tamanho	62
4-5: Deslocamento do Monge	
conforme o Deslocamento Básico	63
5-1: Armas Exóticas	70
5-2: Armas Equivalentes	75
5-3: Itens Mágicos	75

INTRODUÇÃO

Poucos momentos da fantasia são mais emocionantes que a batalha espetacular do bem contra o mal. Assim que as flechas alçam vôo, o dragão sopra ou a morte espreita em todos os cantos, os combatentes assumem a frente de batalha, seja com lâminas ou de mãos vazias, para eliminar o mal e ganhar o dia. Os clérigos, os magos e os ladinos que nos perdoem: são os combatentes que vencem as batalhas. Permitam que a glória da vitória recaia sobre os ombros dos verdadeiros lutadores: os guerreiros e monges!

Dentre as onze classes de personagem disponíveis no *Livro do Jogador*, o guerreiro e o monge iniciam sua jornada de aventuras apenas com sua habilidade em combate para protegê-los dos perigos comuns ao tipo de vida que escolheram. Eles sobrevivem ao combinar o talento marcial com seu conhecimento único do campo de batalha — é exatamente essa combinação que os transforma nos mestres irrevogáveis do confronto físico. O combate é a sua moeda; seus músculos, velocidade e vigor físico são suas ferramentas primárias. Os monges e os guerreiros não podem dispor do acesso imediato à feitiçaria arcana ou divina para atingir seus objetivos: eles precisam abrir seus caminhos pelo mundo sem esse tipo de conveniência.

Com tudo isso em mente, nós examinaremos essas duas classes de personagem em profundidade, fornecendo novas informações que permitirão atingir o potencial máximo de ambas e aumentar sua diversão para interpretar qualquer uma delas.

O QUE ESSE LIVRO É E O QUE ELE NÃO É

Todo o material contido aqui é novo e pertence à 3ª Edição de *Dungeons e Dragons*®. Você encontrará novos talentos, regras e classes de prestígio, assim com dicas úteis para extrair o melhor do seu guerreiro ou monge.

Nenhuma regra descrita aqui revoga ou substitui as regras ou informações contidas no *Livro do Jogador*. Esse suplemento foi desenvolvido para se integrar ao sistema de regras apresentado no *Livro do Jogador* e nos demais livros de regras básicas, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*.

Assim como as próprias regras novas, esse livro apresenta opções, e não restrições, para se jogar D&D. Use aquilo que você gostar, modifique qualquer coisa que julgar necessária e ignore o resto. Os jogadores deveriam pedir permissão ao Mestre com antecedência antes de selecionar qualquer

elemento deste livro. Os Mestres podem usar as regras, classes e itens mágicos para seus PdMs e para os PJs.

COMO USAR ESSE LIVRO

O objetivo principal desse livro é ajudá-lo a enriquecer seu personagem guerreiro ou monge. O *Livro do Jogador* proporciona toda a informação necessária para criar um novo guerreiro ou monge de 1º nível, enquanto *Punhos e Espadas* contém informações que lhe permitem personalizar seu P, aumentar seu leque de habilidades e aprimorar o papel que ele desempenha no grupo de aventureiros. Ao criar um personagem novo, você encontrará recursos valiosos no *Guia de Construção de Heróis* para definir e detalhar seu histórico e a vida que ele tinha antes de assumir essa profissão perigosa e excitante.

A informação contida neste livro foi desenvolvida para jogadores e Mestres e, portanto, serve igualmente a ambos — todo o material se aplica a PJs e PdMs. Quando forem citados nomes de lugares, eles estarão se referindo ao cenário padrão de D&D, conforme definido no *Atlas de Greyhawk*. Os Mestres que utilizam outros cenários de campanha podem simplesmente substituir estes nomes por outros a sua escolha.

O **Capítulo 1: Talentos e Perícias** apresenta diversos novos talentos, desenvolvidos para auxiliar os guerreiros e monges naquilo que eles fazem melhor: combater.

O **Capítulo 2: Classes de Prestígio** fornece novas classes de prestígio, cuja aquisição é mais provável para guerreiros e monges — mediante algum esforço.

O **Capítulo 3: Assuntos Mundanos** descreve várias organizações disponíveis aos guerreiros e monges; talvez os PJs alistem-se a uma delas no decorrer da campanha, seja para cultivar um senso de camaradagem entre personagens similares, para garantir aos personagens algum suporte ou para fornecer idéias de aventuras ao Mestre em relação ao personagem e o grupo.

O **Capítulo 4: O Jogo Dentro do Jogo** traz algumas dicas para utilizar as regras já existentes em favor dos guerreiros e monges, além de apresentar novas regras opcionais de combate para acrescentar detalhes ao jogo. Ele termina com alguns exemplos de combate.

O **Capítulo 5: As Ferramentas da Arte** expande as opções de armas, armaduras, equipamento e itens mágicos disponíveis para o seu personagem, além de detalhar oito localidades completas, com PdMs e custos de construção; esses locais podem ser explorados, atacados, comprados ou construídos pelos PJs.

CAPÍTULO 1: TALENTOS E PERÍCIAS

Os talentos representam um elemento novo e fascinante de D&D3. Esse capítulo descreve opções ainda mais recentes de combate, voltadas para os guerreiros e monges (embora qualquer personagem qualificado possa selecioná-las). Estes novos talentos possuem pré-requisitos como um valor mínimo de habilidade ou de bônus base de ataque, por exemplo. Todos os talentos que tenham um asterisco depois do título estarão disponíveis como talentos adicionais para os guerreiros.

TALENTOS VIRTUAIS

Caso você tenha adquirido um talento em função da classe do seu personagem ou de uma habilidade especial, você poderá usá-lo como um talento virtual para adquirir outros talentos que o exijam como pré-requisito. O que isso significa? Por exemplo, caso você tenha um talento ou habilidade de classe que afirme: "equivalente ao talento Mobilidade", deve assumir que já tem o talento Mobilidade se quiser selecionar o talento Deslocamento. Caso seu personagem perca esse pré-requisito virtual, também perderá acesso a quaisquer talentos adquiridos em decorrência da sua existência.

NOVOS TALENTOS

"Eu tenho uma surpresa pra você. Chegue mais perto e eu lhe mostrarei o que é".

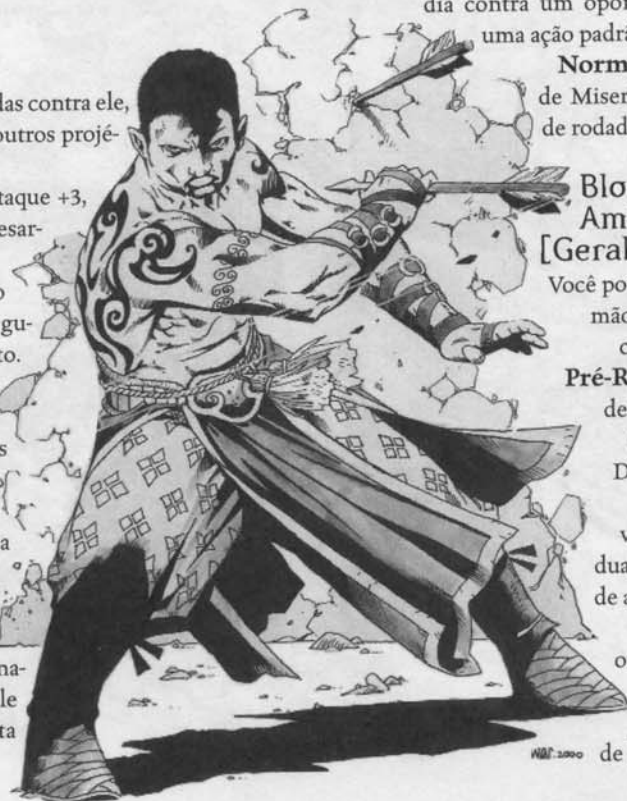
- Regdar

Apanhar Objetos* [Geral]

O herói é capaz de agarrar flechas atiradas contra ele, assim como virotes de besta, lanças e outros projéteis e armas de arremesso.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Desviar Objetos, Des 15+, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: É necessário ter pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar este talento. Quando o personagem utilizar o talento Desviar Objetos, poderá agarrar o projétil no lugar de desviá-lo. As armas de arremesso, como lanças e machados, podem ser arremessadas de volta ao atacante original como uma ação livre imediata ou mantidas pelo personagem. Os projéteis, como flechas ou virotes, também podem ser usados no próximo turno do personagem (como uma ação padrão), mas ele precisa ter o tipo de arco ou besta apropriado.



Arquearia Zen [Geral]

Sua intuição guia as suas mãos para utilizar armas de ataque à distância.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Sab 13+.

Benefício: O personagem pode utilizar seu modificador de Sabedoria no lugar do modificador de Destreza para realizar ataques à distância contra alvos num raio de 9 metros ou menos.

Arremessar Arma [Geral]

Nas suas mãos, qualquer arma se torna um perigoso projétil.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Des 15+.

Benefício: Você é capaz de arremessar qualquer arma que saiba utilizar, independente dela ter sido projetada como arma de ataque à distância ou não. O incremento de distância das armas utilizadas somente com este talento é de 3 m.

Ataques Atordoantes Adicionais [Geral]

Você adquire ataques atordoantes adicionais quando luta desarmado.

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

Benefício: Você adquire a capacidade de executar três Ataques Atordoantes adicionais por dia. É possível selecionar esse talento diversas vezes.

Ataque Mortífero* [Geral]

Você não perde tempo para eliminar oponentes derrotados.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Você pode executar um Golpe de Misericórdia contra um oponente indefeso usando uma ação padrão.

Normal: Executar um Golpe de Misericórdia exige uma ação de rodada completa.

Bloqueio Ambidestro* [Geral]

Você pode utilizar a arma da sua mão inábil para se defender contra ataques corporais.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Ambidestria, Des 13+, Combater com Duas Armas, Usar a arma.

Benefício: Quando você estiver lutando com duas armas e declarar a ação de ataque total, poderá decidir atacar normalmente ou sacrificar todos os seus ataques com a mão inábil para adquirir +2 de bônus de esquiva na CA.

Caso também esteja usando um broquel, o bônus do escudo na CA será cumulativo. Esse talento exige o uso de armas metálicas ou que tenham uma empunhadura protegida e pertençam a uma categoria de tamanho inferior à do personagem.

Chute Circular [Geral]

Você é capaz de atingir diversos oponentes usando a mesma ação de ataque.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Ataque Desarmado Aprimorado, Des 15+.

Benefício: Uma jogada bem-sucedida de ataque desarmado lhe permite realizar uma segunda jogada de ataque contra um oponente diferente, conquanto ele esteja dentro da sua área ameaçada. Esse talento exige uma ação de rodada completa.

Combater em Dupla* [Geral]

Combater em equipe o torna um adversário mais perigoso.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Reflexos de Combate.

Benefício: Caso você e outro aliado tenham esse talento e estejam flanqueando o mesmo adversário, ambos recebem +4 de bônus nas suas jogadas de ataque.

Normal: O bônus padrão para as jogadas de ataque contra oponentes flanqueados é +2.

Combater Engajado* [Geral]

Você foi treinado nas técnicas de luta corporal e para evitar as manobras Agarrar.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +3.

Benefício: Quando um adversário tentar lhe imobilizar, qualquer dano causado com seu ataque de oportunidade (provocado pela tentativa de Agarrar) será adicionado ao próximo teste resistido da manobra Agarrar para evitar a sua própria imobilização. Além disso, você está apto a desferir um ataque de oportunidade mesmo quando a criatura adversária tiver a habilidade Agarrar Aprimorado.

Esse talento não lhe concede ataques de oportunidade adicionais na mesma rodada; portanto, caso você não tenha mais nenhum ataque de oportunidade disponível quando seu inimigo tentar agarrá-lo, será impossível receber o benefício concedido por Combater Engajado.

Por exemplo, um urso atroz acerta um monge com suas garras. Caso ele não tenha esse talento, a habilidade Agarrar Aprimorado do urso lhe permite realizar um teste de Agarrar imediatamente, sem provocar ataques de oportunidade. No entanto, se o monge tiver Combater Engajado, ele será capaz de desferir o ataque de oportunidade contra o urso e, caso obtenha sucesso e cause 8 pontos de dano, ainda receberá +8 de bônus (além do seu bônus base de ataque, modificador de Força e de tamanho) no teste resistido de Agarrar para evitar a imobilização por parte da criatura.

Combater no Solo* [Geral]

Você não sofre penalidades para atacar quando estiver caído no chão (ou numa posição semelhante).

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Des 15+, Reflexos Rápidos.

Benefício: Você pode executar um ataque quando estiver caído sem sofrer nenhuma penalidade na sua jogada. Caso o ataque seja bem-sucedido, você é capaz de levantar-se imediatamente como uma ação livre.



Empunhadura Primata [Geral]

Você é capaz de utilizar armas de diversos tamanhos.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Foco em Arma (na respectiva arma), For 13+.

Benefício: Você pode empunhar uma arma branca que pertença a uma categoria de tamanho superior à sua usando apenas uma das mãos. Por exemplo, um halfling com esse talento seria capaz de brandir uma espada longa usando somente uma mão. O personagem sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque enquanto estiver utilizando a Empunhadura Primata. Você pode adquirir esse talento diversas vezes.

Cada vez que o escolher, ele se aplica a uma nova arma.

Normal: Os personagens somente podem brandir as armas que pertençam à sua categoria de tamanho ou menores usando apenas uma das mãos.

Especialização em Escudo* [Geral]

Você usa seu escudo como arma secundária enquanto conserva seu bônus de armadura.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Usar escudos.

Benefício: O personagem consegue executar um ataque com seu escudo sem perder o bônus que ele proporciona na CA. Este ataque estará sujeito às penalidades de combate com duas armas.

Normal: Usar um escudo como arma anula o bônus que ele fornece para a CA durante aquela rodada.

Especialista Tático* [Geral]

Sua capacidade tática lhe concede mais vantagens em combate.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +3.

Benefício: Esse talento lhe permite realizar um ataque corpo a corpo adicional (ou qualquer ação parcial equivalente a um ataque corporal) contra um adversário que perca seu bônus de Destreza na CA por qualquer motivo e esteja ao alcance de ataque do personagem. Esse ataque adicional será executado durante seu turno, seja antes ou depois das suas ações regulares. Caso diversos oponentes estejam ao alcance do personagem e percam seu bônus de Destreza na CA, o jogador deve escolher apenas um deles como alvo desse talento.

Fingir Fraqueza [Geral]

Você se aproveita da percepção falha de seus oponentes quando está desarmado.

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

Benefício: Caso obtenha sucesso num teste de Blefar, resistido pelo teste de Sentir Motivação do seu oponente, você será capaz de enganá-lo e levá-lo a realizar um ataque de oportunidade achando que

você está desarmado. Porém, você é considerado um adversário armado e pode desferir um ataque regular contra o oponente enganado: ele será surpreendido e golpeado antes de realizar seu ataque. Também é possível utilizar esse talento brandindo uma arma Miúda ou Pequena (que seu personagem saiba usar), escondendo-a até o último segundo antes do ataque, mas isso acarreta, respectivamente, -2 ou -6 de penalidade no seu teste de Blefar. Caso utilize esse talento com uma arma disfarçada, como um leque laminado, não sofrerá nenhuma penalidade no teste de Blefar.

Fingir Fraqueza exige uma ação padrão, similar a manobra fintando em combate, mas caso obtenha sucesso você executará seu ataque imediatamente. Esse talento pode ser usado apenas uma vez por encontro; depois, seus oponentes estarão conscientes de suas capacidades para caírem no mesmo truque.

Garra de Águia [Geral]

Seus ataques desarmados destroem objetos.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Ataque Desarmado Aprimorado, Separar, Des 15+.

Benefício: Você é capaz de atingir a arma ou escudo do oponente usando um ataque desarmado.

Especial: Os valores de dureza e os pontos de vida desses itens são fornecidos na tabela 8-13: Dureza e PV de Armas e Escudos Comuns, no Livro do Jogador.

Investida Poderosa* [Geral]

A ferocidade dos seus ataques pode surpreender os oponentes despreparados.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Ataque Poderoso.



Benefício: Qualquer ataque de Investida bem-sucedido lhe permite causar o dano normal mais o dobro do seu modificador de Força, independente de empunhar a arma com uma ou duas mãos. Você concederá um ataque de oportunidade para o oponente atacado.

Linha de Frente* [Geral]

Você foi treinado em técnicas defensivas contra oponentes em Investida.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Reflexos de Combate.

Benefício: Você pode desferir um ataque de oportunidade contra um adversário que esteja o atacando em Investida, assim que ele entrar na sua área ameaçada. Seu ataque acontecerá imediatamente antes da Investida ser resolvida.

Lutar Sujo [Geral]

Você conhece as táticas de combate brutais, porém eficazes, das ruas e dos becos.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +2.

Benefício: Realize sua jogada de ataque normalmente. Caso obtenha sucesso, você poderá causar +1d4 pontos de dano adicionais. A utilização deste talento requer uma ação de ataque total.

Manter a Consciência [Geral]

Sua força de vontade é tão firme que o sustenta mesmo quando tudo parece perdido.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Tolerância, Vontade de Ferro, Vitalidade.

Benefício: Mesmo quando seus pontos de vida são reduzidos a 0, você ainda conseguirá realizar uma ação parcial durante seu turno até atingir -10 pontos de vida.

Nocautear* [Geral]

Seus golpes são tão poderosos que chegam a derrubar seus adversários no chão.

Pré-Requisitos:

Bônus base de ataque +2, Imobilização Aprimorada, For 15+.

Benefício: Em combates corpo a corpo, sempre que você causar 10 ou mais pontos de dano num único ataque, poderá realizar um ataque de imobilização contra o oponente atingido como uma ação livre. É impossível combinar esse talento com Imobilização Aprimorada para

conseguir um ataque extra; o uso bem-sucedido deste talento não garante nenhum ataque adicional em função dos talentos Trespassar ou Trespassar Aprimorado.

Olhos na Nuca [Geral]

Suas habilidades supremas de combate o auxiliam a reduzir a ameaça de ataques pelos flancos.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Sab 19+.

Benefício: Os atacantes não recebem +2 de bônus nas jogadas quando estiverem flanqueando-o. Esse talento não surte nenhum efeito quando você perde seu bônus de Destreza na CA, como quando você for surpreendido, por exemplo.

Normal: Quando seu personagem é flanqueado, o oponentes em seus flancos recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra ele.

Percepção às Cegas, 1,5 m de raio [Geral]

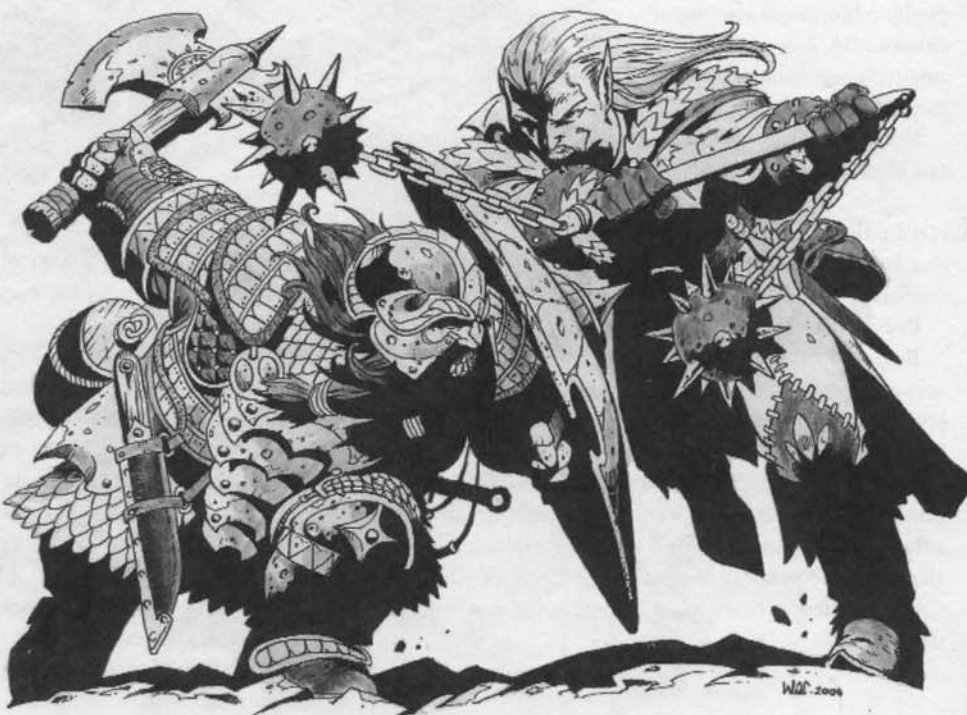
Você é capaz de sentir seus oponentes na escuridão.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +4, Lutar às Cegas, Sab 19+.

Benefício: Usando sentidos como audição aguçada e sensibilidade a vibrações, você consegue detectar a localização dos oponentes num raio de 1,5 m do seu corpo. As magias de invisibilidade e escuridão são irrelevantes, embora ainda seja impossível distinguir criaturas incorpóreas. Com exceção do alcance, esse talento é idêntico à habilidade extraordinária Percepção às Cegas descrita no *Livro dos Monstros*.

Pontaria Aguçada* [Geral]

Sua aptidão com armas de disparo lhe permite atingir alvos que escapariam ilesos dos demais atiradores por estarem escondidos atrás de coberturas.



Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +3, Tiro Certo, Precisão.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque à distância contra alvos protegidos por qualquer cobertura. Este talento não afeta os adversários que estiverem sem cobertura alguma ou sob cobertura total.

Punhos de Ferro [Geral]

Você aprendeu os segredos de imbuir força extra em seus ataques desarmados.

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

Benefício: Declare que está utilizando esse talento antes de realizar uma jogada de ataque (logo, uma falha na jogada de ataque gasta a tentativa). Você causará 1d4 pontos de dano adicionais quando atingir um adversário com um ataque desarmado. É possível usar esse talento uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Rajada Relâmpago [Geral]

Sua perícia e agilidade lhe permitem aplicar uma série de golpes extremamente rápidos.

Pré-Requisitos: 4º nível de monge, Des 15+.

Benefício: Você pode realizar dois ataques extras na mesma rodada. Todas as jogadas de ataque dessa rodada sofrem -5 de penalidade. A utilização deste talento exige uma ação de ataque total. É impossível executar uma Rajada Relâmpago e uma Rajada de Golpes ao mesmo tempo.

Rapidez de Recarga* [Geral]

Você consegue recarregar bestas muito rapidamente.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Talento Usar da besta em questão.

Benefício: O personagem poderá recarregar uma besta de mão ou uma besta leve como uma ação livre que provoca ataques de oportunidade. Ele poderá recarregar uma besta pesada usando uma ação equivalente a movimento, que também provoca esse tipo de ataque. Não é possível usar esse talento mais de uma vez por rodada.

Normal: Recarregar uma besta de mão ou leve exige uma ação equivalente a movimentação; recarregar uma besta pesada requer uma ação de rodada completa.

Salto do Louva-a-Deus [Geral]

Você desferir um poderoso ataque quando salta na direção do adversário.

Pré-Requisitos: 7º nível de monge, 5 graduações em Saltar.

Benefício: Escolha um oponente que esteja dentro da distância máxima capaz de ser percorrida com um salto bem-sucedido; realize um teste normal de Saltar; caso obtenha sucesso, você poderá desferir um ataque de Investida regular contra o oponente escolhido como parte da mesma ação. Caso o ataque atinja o adversário, você causará o dano normal mais o dobro do seu modificador de Força.

Separar Aprimorado* [Geral]

Você é capaz de atingir seus ataques exatamente onde deseja que eles acertem.

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

Benefício: Quando acerta a arma de um oponente, você causa o dobro do dano.

Sobrepunhar Escudos* [Geral]

Você sabe como ultrapassar a guarda do seu oponente, sobrepunhando a defesa do seu escudo.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +4, Combater com Duas Armas.

Benefício: Este talento somente pode ser utilizado contra oponentes que estejam empunhando um escudo e pertençam a uma categoria de tamanho inferior, superior ou igual a categoria do personagem. Faça uma jogada de ataque contra o escudo do inimigo usando a arma da mão inábil, de acordo com as regras normais para atingir armas (veja a pág. 136 do *Livro do Jogador*). Caso obtenha sucesso, você terá imobilizado momentaneamente o escudo do adversário com seu ataque; imediatamente depois, será possível realizar um ataque de oportunidade contra ele, usando sua arma primária — aplique seu bônus total de ataque. O oponente não receberá nenhum benefício devido ao escudo contra esse ataque de oportunidade. É impossível utilizar esse talento empunhando apenas uma arma (exceto as duplas).

Toque da Dor [Geral]

Você causa uma dor intensa aos oponentes atingidos por seus ataques atordoantes.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +2, Ataque Atordoante, Sab 19+.

Benefício: As vítimas dos seus ataques atordoantes sofrem uma dor debilitante e ficam nauseadas durante 1 rodada após a rodada de atordoamento normal. Esse talento precisa ser utilizado em conjunto com a habilidade Ataque Atordoante dos monges ou o talento Ataque Atordoante. As criaturas imunes a ataques atordoantes também são imunes ao uso desse talento, assim como qualquer criatura que tenha duas categorias de tamanho superiores ao personagem.

Ultrapassar Aprimorado* [Geral]

Você foi treinado para ultrapassar os oponentes menores que você.

Pré-Requisitos: Especialização, Encontrão Aprimorado, Imobilização Aprimorada, For 13+, Ataque Poderoso.

Benefício: Quando você tentar usar a manobra Ultrapassar (LdJ, pág. 139) contra oponentes que pertençam a uma categoria de tamanho inferior à sua, ele não pode escolher evitá-lo. Caso você o derrube, poderá desferir imediatamente um ataque de oportunidade contra ele, recebendo +4 de bônus na sua jogada de ataque contra oponentes caídos.

Normal: O alvo da manobra Ultrapassar escolhe entre evitá-lo ou bloqueá-lo.

PERÍCIAS

"Você me subestima por não me enfurnar dentro de placas de metal. Eu não preciso disso; possuo perícias que você nunca compreenderá".

- Ember

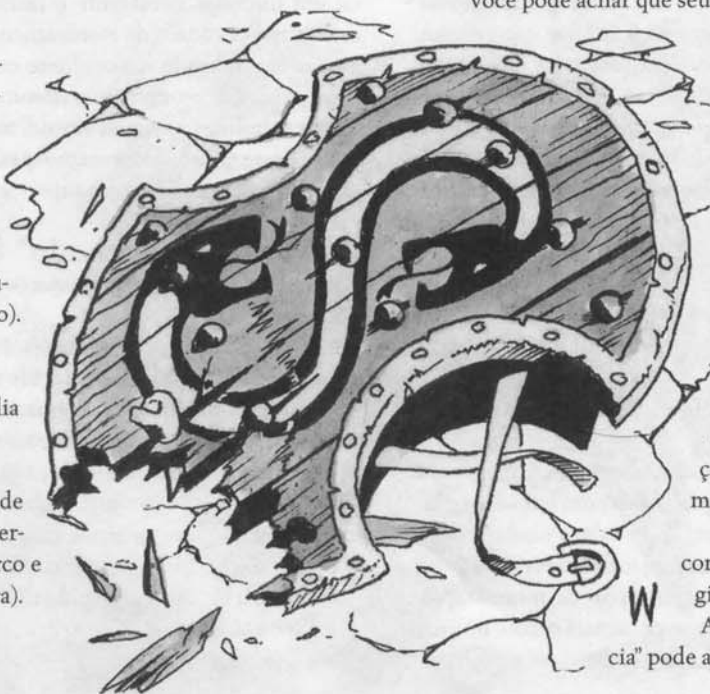
As perícias são um componente vital durante a construção de um aventureiro ousado e bem-sucedido. Conforme avança de nível, o seu monge ou guerreiro adquire pontos de perícia; talvez você passe superficialmente pelo processo de seleção e distribuição de perícias. Nós temos uma dica muito útil: jamais cometa esse engano. Muitas vezes, escolher cuidadosamente suas perícias pode significar a diferença entre o sucesso e o fracasso (ou a vida e a morte) do seu personagem.

Assim como as perícias apresentadas no *Livro do Jogador*, as perícias indicadas a seguir representam uma grande variedade de habilidades; a aptidão do seu personagem para executá-las será maior conforme seu nível avançar e mais pontos forem dedicados às suas graduações.

NOVOS CONHECIMENTOS

Assim como as perícias Ofícios e Profissão, descritas no *Livro do Jogador*, os Conhecimentos englobam uma enorme quantidade de perícias sem ligação direta. O Conhecimento representa o estudo de algum tipo de informação, em geral uma disciplina acadêmica ou científica. A seguir, estão indicados alguns campos de estudo novos. Com a aprovação do seu Mestre, você poderá inventar novas áreas de conhecimento.

- Sabedoria Popular (folclore, mitos, origem dos nomes dos lugares, remédios populares para doenças comuns).
- Literatura (histórias, canções, baladas, poesia épica, lendas).
- Matemática (matemática básica, geometria, álgebra).
- Política (burocracia governamental, petições, subornos, subterfúgios, arte do acordo).
- Manha (boemia, paquera, jogo, vigília urbana).
- Guerra (máquinas de cerco, minar o adversário, táticas de cerco e estratégia de guerra).



AS MESMAS PERÍCIAS, NOVAS UTILIZAÇÕES

As perícias exercem um papel vital no sucesso das aventuras e façanhas do seu personagem. Sem essas aptidões, ele seria incapaz de executar uma grande variedade de tarefas, desde as mais simples (avistar um bote na linha do horizonte do oceano) até as mais cruciais (escalar a parede de uma caverna para fugir de um Urso-coruja enfurecido). No entanto, o sistema de perícias foi desenvolvido de modo a permitir utilizações diversificadas da mesma perícia, extrapolando as aplicações óbvias. A seguir, descrevemos algumas sugestões para extrair mais das perícias apresentadas no *Livro do Jogador*.

Blefar (Car)

Uso Normal: Algumas vezes, é necessário persuadir alguém de que os seus argumentos estranhos ou mesmo improváveis são verdadeiros e que você é confiável. Isto é bastante útil em inúmeras situações, não apenas quando seu personagem precisa vender aqueles itens mágicos obtidos na torre do mago maluco.

Novo Uso: Sedução. É possível usar Blefar para convencer os integrantes do sexo oposto que as suas intenções românticas com eles são sinceras, persuadindo-a (o) a lhe prestar um pequeno favor temporário (como vigiar enquanto você escala as paredes e entra pela janela ou lhe contar a senha que permitirá passar em segurança pelos guardas). Esta ação não pode ser usada durante o combate.

Diplomacia (Car)

Uso Normal: Algumas vezes, é importante que as pessoas o considerem uma pessoa agradável, cooperativa ou socialmente aceitável — mesmo quando isso não é verdade.

Você pode achar que seu guerreiro é imponente e austero

enfurnado na sua cota de malha manchada de sangue e coberto pelos farrapos de seu manto de viagem, mas o Mestre de Cerimônias não concordará até você convencê-lo a permitir sua entrada no salão de baile do rei, apesar de sua aparência desleixada.

Novo Uso: Reverência. Mesmo os mais talentosos matadores de dragões não estão em condições de se opor aos indivíduos que ocupam posições de autoridade e poder. Geralmente, os nobres e demais dignitários esperam ser tratados corretamente. Saber quando se dirigir a um patrono rico como "Vossa Alteza" em vez de "Vossa Excelência" pode ajudar a virar a escala de reações a seu favor.



Obter Informação (Car)

Uso Normal: Esta perícia o auxilia a reunir os rumores e lendas que existem em relação às ruínas que seu grupo está pensando em explorar, fazendo perguntas aos habitantes locais que possam ter alguma informação útil.

Novo Uso: *Encontrar quem Realmente Manda.* Você precisa da ajuda do Templo dos Quatro Ventos, mas não sabe quem procurar no local. Será que é melhor se aproximar diretamente do Grande Mestre em pessoa ou pedir ajuda para um dos diversos subalternos do templo? O uso apropriado dessa perícia o ajudará a encontrar quem toma as decisões importantes.

Novo Uso: *Quem é quem.* Os aventureiros espertos sempre tentam descobrir com quem estão tratando antes de fechar um acordo. Aquele estrangeiro encapuzado que acabou de contratar seu grupo de aventureiros é mesmo o mensageiro do duque é, caso seja, será que ele realmente possui a confiança de seu mestre?

Sentir Motivação (Sab)

Uso Normal: Esta perícia se mostra muito útil quando alguém tenta utilizar a perícia Blefar contra você. É necessário realizar testes resistidos de perícia; caso o personagem obtenha sucesso, não será enganado.

Novo Uso: *Previsão de Combate.* Você capta facilmente, em linhas gerais, as capacidades de combate dos oponentes. Esse uso da perícia exige o dispêndio de 3 rodadas estudando o oponente engajado em combate. É impossível realizar qualquer outra ação simultânea, exceto percorrer a distância permitida por seu deslocamento normal. O personagem precisa observar o alvo durante todo esse tempo. A CD para o teste será 20+1 para cada nível de experiência do oponente. Caso obtenha sucesso, o personagem recebe +4 de bônus na próxima jogada de ataque contra o adversário observado. Este ataque precisa ser desferido em até 24 horas depois da observação ou o bônus será perdido. É impossível receber esse bônus uma segunda vez contra o mesmo oponente, a menos que o nível do adversário tenha mudado desde a última observação.

Novo Uso: *Decifrar Estratégia.* Você avalia uma situação do combate e determina qual seu verdadeiro propósito. É necessário estudar o combate durante pelo menos 3 rodadas antes de realizar o teste de perícia. A CD será 15+1 para cada oponente confrontado. Caso obtenha sucesso, o personagem descobrirá qual o verdadeiro objetivo dos seus adversários (cortá-lo em pedaços, afastá-lo ou atraí-lo para um local em particular, resgatar um prisioneiro, etc.).

CAPÍTULO 2: CLASSES DE PRESTÍGIO*

“Como você fez aquilo?”

- Regdar

Apresentadas no *Livro do Mestre*, as Classes de Prestígio são determinadas classes especiais que os jogadores podem escolher, mas têm alguns pré-requisitos para tanto. Essas exigências estarão indicadas nas suas respectivas seções, sob cada classe. Exceto quando especificado o contrário, siga todas as regras padrão dos personagens multiclasse para adicionar uma classe de prestígio aos seus PJs.

AÇOITEADOR

A classe de prestígio açoiteador utiliza o chicote como uma extensão de si mesmo. Um chicote nas mãos deste especialista assemelha-se a algo vivo, obedecendo a todos os comandos do personagem. O treinamento como açoiteador vai muito além do simples uso de sua arma exótica, e nem todos que se submetem a ele sobrevivem até sua conclusão. Os açoiteadores preferem utilizar um chicote ou um chicote-ferrão (ambas armas exóticas), tornando-se guerreiros mortíferos a serem temidos por sua habilidade com esse instrumento.

Os guerreiros, ex-paladinos, rangers, ex-druidas e bárbaros são atraídos pela arte do açoite, que transforma uma ferramenta interessante em uma arma mortífera. Os ladinos, monges e bardos consideram a imagem subestimada de um chicote uma vantagem em muitas de suas atividades. É pouco provável que os feiticeiros, magos e clérigos sejam atraídos por esta arte.

Como PdMs, os açoiteadores são indivíduos que adoram exhibir os estalos e estragos de sua habilidade com o chicote. Embora considerem o uso do chicote um estilo de arte, eles o reconhecem como uma arte marcial voltada principalmente ao combate.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um açoiteador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Usar Arma Exótica (chicote), Foco em Arma (chicote).

Ofícios (curtume): 2 graduações.

Usar Cordas: 2 graduações.

Especial: O açoiteador deve possuir um chicote comum ou chicote-ferrão (consulte o Capítulo 5). Geralmente, um açoiteador possui os dois tipos de armas (e, se tiver dinheiro suficiente versões reforçadas de ambas).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um açoiteador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Equilíbrio (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ofícios (Int), Saltar (For) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O foco do treinamento dos açoiteadores é o chicote. Esses personagens não sabem usar armaduras ou escudos.

Açoite Furtivo: Se um açoiteador puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente do ataque e que esteja dentro do alcance do seu chicote ou chicote-ferrão (4,5 m), ele pode golpear um ponto vital e causar dano extra — um açoiteador não consegue desferir ataques furtivos com nenhuma outra arma. Basicamente, esse ataque causará o dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (exista ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo personagem. O dano adicional será +1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada quatro níveis subsequentes nessa classe de prestígio (+2d6 no 5º nível e +3d6 no 9º). Se o açoiteador obtiver um sucesso decisivo num açoite furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

Usando um chicote comum (mas não um chicote-ferrão), é possível realizar um açoite furtivo que causa dano por contusão (veja Ferir, abaixo).

TABELA 2-1: O AÇOITEADOR

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Açoite Furtivo +1d6, Combater Próximo, Ferir, Estalar
2º	+2	+0	+3	+0	Imobilização Aprimorada, Terceira Mão
3º	+3	+1	+3	+1	Rajada de Estalos
4º	+4	+1	+4	+1	Açoite Poderoso
5º	+5	+1	+4	+1	Açoite Furtivo +2d6
6º	+6	+2	+5	+2	Desarmar Aprimorado
7º	+7	+2	+5	+2	Açoite Atordoante
8º	+8	+2	+6	+2	Açoite Relâmpago
9º	+9	+3	+6	+3	Açoite Furtivo +3d6
10º	+10	+3	+7	+3	Espiral da Morte

O açoite furtivo só funciona contra criaturas com anatomia visível — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável ao açoite furtivo. O açoiteador precisa ver sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. O personagem não pode usar o açoite furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estão fora de alcance.

Se o açoiteador possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Combater Próximo: A partir do 1º nível, o açoiteador é capaz de atacar um oponente usando qualquer chicote sem provocar ataques de oportunidade quando estiver numa área ameaçada.

Ferir: A partir do 1º nível, o açoiteador pode causar dano normal aos seus oponentes; um chicote comum sempre causa dano por contusão. Essa habilidade permite ao personagem infligir dano a criaturas que tenham +1 de bônus de armadura ou superior, ou +3 de bônus de armadura natural ou superior +3; caso utilize o chicote para causar dano por contusão, ele ainda será ineficaz contra os bônus de armadura citados acima. Os açoiteadores que utilizam o chicote-ferrão sempre causam dano regular.

Estalar: O açoiteador é capaz de desferir ataques de oportunidade usando seu chicote (comum ou ferrão) contra qualquer oponente num raio de 1,5 m, como se empunhasse uma arma branca.

Imobilização Aprimorada: Ao atingir o 2º nível, o açoiteador recebe o talento Imobilização Aprimorada caso utilize um chicote comum ou ferrão para imobilizar um adversário. Não é necessário adquirir o talento Especialização, normalmente um pré-requisito para este talento de imobilização.

Terceira Mão: Ao atingir o 2º nível, a precisão do açoiteador com chicotes lhe permite brandir essa arma quase como uma outra mão adicional — com alcance de 4,5 m — usando uma ação padrão. Trazer um objeto até você por meio do chicote é uma ação equivalente a movimento. *Observação:* Geralmente, o açoiteador utilizará um chicote comum para desfrutar das habilidades oferecidas pela habilidade Terceira Mão, pois o chicote ferrão causará seu dano ao objeto ou indivíduo apanhados dessa forma, enquanto o chicote comum não. Algumas vezes, isto não será um problema, em especial quando o item possuir a característica dureza; no entanto, em certas ocasiões infligir dano por meio dessa habilidade não é uma boa idéia. Esse é o principal motivo para os açoiteadores carregarem os dois tipos de chicote. O açoiteador será bem-sucedido no uso dessa habilidade caso sua jogada de ataque supere a CD da tarefa em questão.

• Pressionar um botão, apagar a chama de uma vela, girar uma moeda caída no chão, etc. exige uma ação equivalente a movimento. Alcance: 4,5 m, CD 15.

- Apanhar um objeto com até 10 kg, livre e soltá-lo na sua mão inábil exige uma ação equivalente a movimento. Alcance: 4,5 m, CD 20.
- Prender com firmeza a ponta do chicote em torno de um mastro, protuberância ou qualquer projeção semelhante a 4,5 m de distância exige uma ação equivalente a movimento. A CD será 22. Caso essa manobra seja usada para escalar uma parede, reduza a CD de Escalar em 5. Se o ponto de fixação estiver no topo de um local elevado, será possível atravessar uma distância de 7,5 m balançando-se no chicote. O personagem também pode apanhar objetos com mais de 10 kg, mas não é possível soltá-los automaticamente na sua mão inábil; será preciso arrastá-los. O açoiteador é capaz de liberar a ponta de seu chicote como uma ação livre.
- Quando sofrer uma queda inesperada, o personagem pode desistir do seu teste de resistência de Reflexos para tentar prender seu chicote numa projeção, pilar, beirada, etc. que esteja a uma distância máxima de 4,5 m da beirada do poço, penhasco, ponte, etc. Em geral, um objeto (como uma estátua ou mesa, etc.) precisará ter o dobro do peso do PJ para suportar sua queda; caso contrário, ele simplesmente arrastará o item consigo. Também é possível laçar um aliado ou inimigo que esteja perto da beirada do precipício. Para fazê-lo, o personagem realiza um ataque de toque à distância contra a CA da criatura escolhida (um aliado não deveria considerar seu bônus de Destreza na CA, mas os inimigos — e os amigos indispostos — deveriam). Caso obtenha sucesso, o chicote se enrolará no corpo da criatura, que deverá obter sucesso num teste de Força (CD 20) para sustentá-lo, ou ambos cairão no precipício. O personagem é capaz de liberar a ponta de seu chicote como uma ação livre.

Rajada de Estalos: Ao atingir o 3º nível, o açoiteador é capaz de desferir um ataque extra por rodada usando qualquer chicote. Este ataque considera o bônus de ataque mais elevado do personagem, mas todos os ataques dessa rodada (o extra e os normais) sofrem -2 de penalidade. A utilização dessa habilidade exige a ação de ataque total.

Açoite Poderoso: A partir do 4º nível, o açoiteador adiciona +2 de bônus nas suas jogadas de dano com qualquer chicote. Caso esteja empunhando um chicote comum, ele pode aplicar esse bônus ao dano regular ou ao dano por contusão. Caso o personagem já tenha adquirido o talento Especialização em Arma em outra classe (guerreiro, por exemplo), os bônus de dano se acumulam.

Desarme Aprimorado: A partir do 6º nível, o açoiteador adquire o talento Desarme Aprimorado quando utilizar qualquer chicote para tentar desarmar seu oponente (veja a pág. 137 do *Livro do Jogador*). Para usufruir os benefícios dessa habilidade não é preciso adquirir o talento Especialização (normalmente um pré-requisito do Desarme Aprimorado). Caso o açoiteador seja bem-sucedido na tentativa de desarmar o oponente, poderá usar sua habilidade Terceira Mão para apanhar uma arma com 10 kg ou menos e soltá-la

na sua mão inábil, realizando os testes pertinentes e usando uma ação equivalente a movimento. Considere o chicote uma arma Média para definir os modificadores da manobra desarmar.

Açoite Atordoante: Além de causar dano — normal ou por contusão — um açoiteador é capaz de atordoar uma criatura por meio do estalo de seu chicote. O personagem pode usar essa habilidade uma vez por rodada, mas apenas uma vez por dia a cada nível. O açoiteador precisa declarar que deseja utilizar um ataque atordoante antes da jogada de ataque (logo, uma jogada fracassada gastará uma tentativa). Um inimigo atingido pelo chicote deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível do açoiteador + modificador de Força), além de receber o dano normal (normal ou por contusão); Se o teste resultar num fracasso, o oponente ficará atordoado durante uma rodada. Um personagem nesse estado não pode agir e perde qualquer bônus de Destreza na CA; quem tentar golpeá-lo recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque. Os constructos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser atordoadas por essa habilidade.

Açoite Relâmpago: A partir do 8º nível, o açoiteador é capaz de desferir dois ataques extras por rodada usando qualquer chicote. Essa habilidade substitui e não se acumula com a Rajada de Estalos. Esse ataque considera o bônus de ataque mais elevado do personagem, mas todos os ataques dessa rodada (os extras e os normais) sofrem -4 de penalidade. A utilização dessa habilidade exige a ação de ataque total.

Espiral da Morte (Sob): Ao atingir o 10º nível, o açoiteador adquire uma compreensão transcendental do seu chicote. Uma vez por dia, ele é capaz de girar a arma sobre sua cabeça com velocidade sobrenatural. Todos os adversários num raio de 4,5 m do açoiteador devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos contra uma CD igual à jogada de ataque do personagem. Qualquer criatura que fracassar nesse teste ficará atordoada durante 1d4+1 rodadas. Os oponentes atordoados devem obter sucesso num segundo teste de resistência (Fortitude, CD 18) ou ficarão indefesos durante 1d4+1 rodadas (mínimo de 1 rodada). Os aliados (conforme definido pelo personagem) na área afetada serão poupados dos efeitos da Espiral da Morte. Essa é uma habilidade sobrenatural.

ANDARILHO FANTASMA

Uma figura misteriosa torna-se visível nos limites da cidade. Sem nenhum aviso e sem ser percebido até dar o primeiro passo sobre a rua de lama seca, a única companhia deste forasteiro é o silêncio. Ele atrai o olhar inexpressivo das crianças, que param de brincar e correm em busca de um lugar para se esconder e observá-lo às ocultas. Atrás das suas cortinas fechadas e suas portas trancadas, os pais e comensais param suas conversas enquanto seus olhos seguem os lentos passos do forasteiro. As marteladas do ferreiro cessam e o repentino relinchar de um cavalo parece absurdamente alto. Ninguém nunca viu esse homem antes dele surgir entre a brisa de verão, mas todos sabem que suas vidas mudarão antes que ele decida partir.

O andarilho fantasma não é um papel indicado para muitos heróis. Ele vaga de lugar em lugar, quase sempre sozinho, enquanto cuida de seus próprios interesses. A motivação exata que impulsiona um andarilho a peregrinar de uma cidade a outra varia conforme o indivíduo. Muitos são monges que abandonaram seu confinamento, pois não conseguiam mais suportar uma vida de contemplação, ou se rebelaram contra uma vida ordenada e protegida em um mundo de caos. Um andarilho fantasma pode estar tentando corrigir um erro do seu passado, outro em busca de vingança contra um inimigo distante e outro tentando se redimir de algum pecado trágico. Alguns andarilhos fantasmas representam uma fonte de justiça implacável, à medida que corrigem erros e castigam os vilões. Outros se tornam mais clementes conforme viajam de uma comunidade para outra, ajudando os necessitados. Existem andarilhos que invadem as cidades determinados a propagar sua vilania e seus desejos pessoais como um câncer. Suas habilidades denotam um misticismo implícito e misterioso que os cerca e acompanha; muitas vezes, eles surgem apenas onde e quando são necessários.

A maioria dos andarilhos fantasmas é composta de combatentes, mas suas características anteriores lembram guerreiros, monges ou rangers. Os ex-bárbaros, paladinos caídos, ladinos e alguns bardos também escolhem as estradas poeirentas da vida de andarilho. Os magos, clérigos, druidas e feiticeiros raramente se tornam andarilhos fantasmas, mas existem algumas exceções.

Dado de Vida: d10

TABELA 2-2: O ANDARILHO FANTASMA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Recompensa Dolorosa +1, Aura Resoluta, Anonimato
2º	+2	+3	+0	+3	Morte Aparente, Recompensa Dolorosa +2
3º	+3	+3	+1	+3	Vontade de Ferro Superior, Recompensa Dolorosa +3
4º	+4	+4	+1	+4	Forma Etérea 1/dia, Recompensa Dolorosa +4
5º	+5	+4	+1	+4	Andar nas Sombras, Recompensa Dolorosa +5
6º	+6	+5	+2	+5	Recompensa Dolorosa +6
7º	+7	+5	+2	+5	Forma Etérea 2/dia, Recompensa Dolorosa +7
8º	+8	+6	+2	+6	Recompensa Dolorosa +8
9º	+9	+6	+3	+6	Recompensa Dolorosa +9
10º	+10	+7	+3	+7	Forma Etérea 3/dia, Recompensa Dolorosa +10

Pré-Requisitos

Para se tornar um andarilho fantasma, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6

Tendência: Leal e Bom, Leal e Mau, Caótico e Bom, Caótico e Mau, ou Neutro.

Talentos: Tolerância, Vontade de Ferro, Vitalidade.

Intimidar: 4 graduações.

Furtividade: 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um andarilho fantasma (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Conhecimento (lei) (Int), Diplomacia (Car), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Profissão (Int), Senso de Direção (Sab) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os andarilhos fantasmas sabem usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos.

Recompensa Dolorosa: Caso o andarilho fantasma perca mais da metade de seu total de pontos de vida em um encontro (e sobreviva), ele receberá o bônus indicado na tabela para as jogadas de ataque e dano e na CA quando enfrentar este(s) mesmo(s) adversário(s) específico(s) novamente.

Aura Resoluta (Ext): Seja por medo ou respeito, qualquer humanóide confrontado pelo andarilho costuma parar e obedecê-lo. O personagem adiciona sua quantidade de níveis nessa classe de prestígio em seus testes de Intimidar. Assim, um andarilho fantasma de 5º nível receberia +5 de bônus em qualquer teste de Intimidar.

Anonimato: Um andarilho fantasma se beneficia do anonimato, mas caso seu nome seja descoberto por algum adversário, seus poderes serão enfraquecidos; sua aura resoluta não surtirá efeito contra qualquer oponente que conheça seu nome. Caso eles sejam hostis, será impossível para o andarilho utilizar as habilidades Morte Aparente, Forma Etérea ou Andar nas Sombras na presença desses oponentes (num raio de 30 m); além disso, seu bônus da Recompensa Dolorosa, se houver, será reduzido pela metade contra eles.

Morte Aparente (SM): Uma vez por dia, o andarilho fantasma pode entrar num estado cataléptico impossível de distinguir da morte natural — geralmente para terminar um encontro; esse efeito dura 10 rodadas por nível. Embora ele ainda possa sentir cheiros, sons e reconhecer os eventos à sua volta, nenhum tipo de sensação ou visão estarão disponíveis nesse estado: qualquer ferimento não será percebido e ele sofrerá somente metade do dano normal. Os efeitos de paralisia, veneno e drenar energia

não afetarão o andarilho fantasma, mas qualquer veneno injetado no seu corpo se tornará ativo quando a duração da habilidade terminar.

Vontade de Ferro Superior: Esta habilidade concede +2 de bônus adicional nos testes de resistência de Vontade. Este bônus se acumula com o talento Vontade de Ferro.

Forma Etérea (Sob): Invocando as forças místicas e obscuras que o impelem a vagar pelo mundo, o andarilho adquire o poder de se tornar etéreo, similar ao efeito da magia *passo etéreo*. Este efeito dura 1 rodada por nível do andarilho fantasma. Essa é uma habilidade sobrenatural.

Andar nas Sombras (Sob): O andarilho fantasma pode caminhar pelas sombras, com efeitos idênticos à magia *andar nas sombras*. O personagem percorre 1,5 km a cada (11 – a quantidade de níveis de andarilho fantasma) minutos. O tempo máximo de utilização dessa habilidade equivale a 1 hora a cada nível por dia e ela pode ser ativada três vezes por dia. Além disso, enquanto estiver neste estado, o andarilho recupera 3 pontos de vida por hora a cada nível da classe de prestígio.

CAVALEIRO

Como representante do mais avançado recurso marcial montado, esse personagem é o cavaleiro de armadura reluzente das fábulas. A investida de um cavaleiro faz parte das armas ofensivas mais devastadoras que qualquer cultura já presenciou no campo de batalha.

A maioria dos cavaleiros pertence às classes sociais mais elevadas ou à nobreza de uma sociedade. O cavaleiro coloca sua vida a serviço de uma autoridade superior, como um nobre ou monarca, uma divindade, uma ordem militar ou religiosa ou mesmo a uma causa em especial. Eles possuem uma honra hereditária obtida através de uma vida inteira de serviços prestados ao seu monarca, país ou outro mandatário. Espera-se que o cavaleiro participe de quaisquer guerras ou conflitos armados que envolvam seu senhor ou causa. Os cavaleiros cujos patronos são outros nobres, muitas vezes servem seus mestres além dos campos de batalha, sempre dispostos a cumprir as tarefas designadas por seus senhores e que estejam dentro das suas capacidades.

Com frequência, o cavaleiro busca cumprir propósitos altruístas, como a erradicação do mal e do caos do mundo ao seu alcance ou a manutenção da justiça para todos os súditos de suas terras. No entanto, ele também pode se tornar um tirano fanfarrão, que utiliza seu status e seus privilégios apenas para alcançar seus objetivos pessoais.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +8

Tendência: Leal

Talentos: Investida Implacável, Foco em Arma (lança), Foco em Arma (qualquer espada), Combate Montado, Investida Montada.

Adestrar Animais: 4 graduações

Conhecimento (Nobreza e Realeza): 4 graduações

Cavalgar: 6 graduações

Equipamento: Armadura pesada (obra-prima) e um escudo grande (obra-prima).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car) e Profissão (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras:

O cavaleiro sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Conhecimento (Nobreza e Realeza): O cavaleiro recebe +2 de bônus em todos os testes dessa perícia.

Permanecer na Sela:

O cavaleiro recebe um bônus no seu teste da perícia Cavalgar quando usa o talento Combate Montado para evitar que sua montaria seja atingida durante a batalha.

Investida Mortífera: Quando o cavaleiro estiver montado e realizar uma Investida, ele causará o triplo dano de qualquer arma branca utilizada no ataque (o dano das lanças é quadruplicado); essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes por

dia indicada na tabela. Esta habilidade supera o substitui o talento Investida Implacável.

Bônus Montado (arma): O cavaleiro recebe o bônus (indicado na tabela) para as jogadas de ataque enquanto estiver montado e empunhando a arma adequada.

Bônus em

Cavalgar: O cavaleiro recebe o bônus de competência indicado em todos os seus testes da perícia Cavalgar.

Cavalgada Acelerada

(Ext): A partir do 3º nível, o cavaleiro pode forçar de maneira incomum o deslocamento de sua montaria. Esta habilidade dobra a distância normal percorrida pela



TABELA 2-3: O CAVALEIRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Bônus Montado +1 (lança), Bônus em Cavalgar +2, Permanecer na Sela +1
2º	+2	+3	+0	+3	Investida Mortífera 1/dia, Bônus Montado +1 (espada)
3º	+3	+3	+1	+3	Cavalgada Acelerada, Bônus Montado +2 (lança), Permanecer na Sela +2
4º	+4	+4	+1	+4	Investida Mortífera 2/dia, Bônus Montado +2 (espada), Bônus em Cavalgar +4
5º	+5	+4	+1	+4	Bônus Montado +3 (lança), Permanecer na Sela +3
6º	+6	+5	+2	+5	Investida Mortífera 3/dia, Ataque Total Montado, Bônus Montado +3 (espada)
7º	+7	+5	+2	+5	Bônus Montado +4 (lança), Bônus em Cavalgar +6, Permanecer na Sela +4
8º	+8	+6	+2	+6	Investida Mortífera 4/dia, Bônus Montado +5 (espada)
9º	+9	+6	+3	+6	Bônus Montado +5 (lança), Bônus em Cavalgar +8, Permanecer na Sela +5
10º	+10	+7	+3	+7	Investida Mortífera 5/dia

montaria durante uma Investida; é possível utilizá-la uma vez por dia sem acarretar nenhuma penalidade para o animal. Cada uso adicional no mesmo dia exige um teste de resistência de Vontade (CD 20) da montaria, realizado imediatamente após o término da cavalgada acelerada; caso fracasse, o animal sofrerá 2d6 pontos de dano.

Ataque Total Montado: A partir do 6º nível, os ataques do cavaleiro usam uma ação padrão, mesmo quando sua montaria se desloca mais de 1,5 m — supondo que haja oponentes para serem atacados; em geral, depois do deslocamento resta apenas uma ação parcial (que não permite um ataque total).

CAVALEIRO BATEDOR HALFLING

A cultura nômade da raça halfling muitas vezes resulta em encontros inesperados com o perigo. Para resguardá-los desse risco, várias comunidades halfling confiam em seus batedores — campeões de elite com a tarefa de alertar e proteger seus companheiros de qualquer ameaça. Naturalmente, estes batedores são treinados na arte de cavalgar e patrulhar.

Quase todos os cavaleiros batedores halflings eram guerreiros, rangers, druidas ou ladinos. Entretanto, qualquer personagem pode se beneficiar dos bônus na CA e das capacidades defensivas de cavalgar dessa classe de prestígio.

Os cavaleiros batedores halflings do Mestre geralmente são encontrados durante suas missões de campo ou relaxando durante suas horas de folga. A presença de um batedor halfling (trabalhando ou descansando) significa que uma comunidade da raça está por perto.

No entanto, alguns batedores sentem mais profundamente o chamado para a aventura. Estes cavaleiros deixam suas terras e seus lares para trás em busca de uma vida mais excitante nas estradas do mundo.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro batedor halfling, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Raça: Halfling.

Talentos: Combate Montado, Arqueirismo Montado.

Cavalgar: 6 graduações.

Observar: 4 graduações.

Ouvir: 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro batedor halfling (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Empatia com Animais (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab) e Procurar (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros batedores halflings sabem usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e escudos.

Montaria: No 1º nível, os cavaleiros batedores halflings recebem uma montaria apropriada aos recursos de sua comunidade. A maioria das comunidades halflings tentará fornecer pôneis de guerra para seus batedores, mas existem algumas aldeias que forneceram animais mais baratos e outras que alardearam criaturas mais exóticas. Não é necessário que o personagem pague sua montaria, nem os equipamentos pertinentes (como sela, estribos e freio).

Prontidão: Os batedores halflings recebem +2 de bônus em testes de Observar e Ouvir.

Bônus em Cavalgar: O cavaleiro halfling recebe +2 de bônus de competência em todos os seus testes da perícia Cavalgar.

Cavalgar Defensivamente (Ext): A natureza das responsabilidades do batedor halfling lhe ensinou truques para cavalgar na defensiva, conquanto ele não execute nenhuma ação além disso (é impossível atacar enquanto ele cavalga defensivamente). O personagem recebe +2 de Destreza e +4 de bônus de esquiva na CA. Além disso, sua montaria adquire deslocamento dobrado, +2 de bônus em

TABELA 2-4: O CAVALEIRO BATEDOR HALFLING

Nível	Bônus Base					Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+1	+1	+0	+2	+0	Prontidão, Bônus em Cavalgar
2º	+2	+1	+0	+3	+0	Cavalgar Defensivamente 1/dia
3º	+3	+2	+1	+3	+1	Defletir Ataques +1
4º	+4	+2	+1	+4	+1	Cavalgar Defensivamente 2/dia
5º	+5	+3	+1	+4	+1	Saltar da Sela
6º	+6	+3	+2	+5	+2	Cavalgar Defensivamente 3/dia
7º	+7	+4	+2	+5	+2	Defletir Ataques +2
8º	+8	+4	+2	+6	+2	Cavalgar Defensivamente 4/dia
9º	+9	+5	+3	+6	+3	Defletir Ataques +3
10º	+10	+5	+3	+7	+3	Cavalgar Defensivamente 5/dia

Bônus na CA: Este é um bônus de deflexão (mas não mágico) aplicado na Classe de Armadura do personagem quando estiver montado, independente da armadura usada.

todos os testes de resistência de Vontade e +4 de bônus de esquiva na CA.

Essa habilidade permanece ativa durante (3 + o modificador de Destreza [recém ajustado] do halfling) rodadas. O batedor é capaz de terminar a cavalgada defensiva voluntariamente. No final da cavalgada, o cavaleiro e sua montaria estarão ofegantes e sofrerão -2 de penalidade na Força até descansarem durante pelo menos 10 minutos. O cavaleiro halfling só consegue cavalgar defensivamente uma quantidade limitada de vezes por dia (determinado pelo seu nível). Ativar essa habilidade é uma ação livre, mas o cavaleiro batedor só poderá fazê-la durante o seu turno.

Defletir Ataques (Ext): A partir do 3º nível, o cavaleiro batedor halfling pode tentar defletir ataques corpo a corpo desferidos contra a sua montaria. Para fazê-lo, ele precisa empunhar uma arma branca ou um escudo. Uma vez por rodada, quando a sua montaria for atacada, você pode realizar um teste de ataque resistido contra o inimigo. O batedor recebe o bônus de competência indicado na tabela para esse teste resistido. Caso seja bem-sucedido, o ataque será desviado ou aparado. O personagem deve estar ciente do ataque; essa habilidade é ineficaz contra batedores halflings surpreendidos.

Saltar da Sela

(Ext): O batedor pode desmontar como uma ação livre, se obtiver sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 20), caindo no espaço adjacente da sua montaria. O animal deve estar percorrendo o dobro do próprio deslocamento normal ou menos. Caso haja um oponente na área ameaçada pelo halfling (depois que ele desmontar), ele poderá realizar um ataque de Investida contra esse oponente. Esse uso da habilidade exige uma ação de rodada completa.

CAVALEIRO PROTETOR DO GRANDE REINO

Os Cavaleiros Protetores são os escolhidos e os valorosos — guerreiros dedicados a restaurar os ideais da cavalaria montada antes que eles sejam erradicados para sempre. Em virtude do descaso com a conduta ética, resultante do colapso do antes imponente Grande Reino, os Protetores encontram apenas decadência moral em qualquer lugar onde

procuram no mundo ao seu redor. Os Protetores são os últimos remanescentes de uma antiga e grandiosa ordem de cavaleiros, que juraram por suas vidas defender uma nação hoje moribunda. Atualmente, poucos integrantes dessa linhagem ancestral continuam vivos e tudo que resta do Grande Reino é o seu nome e algumas províncias herdadas e espalhadas pelo mundo. Entretanto, aqueles que ainda hoje carregam o manto dos Cavaleiros Protetores cultivam a esperança de um dia restaurar o Grande Reino; eles acreditam que são capazes de acelerar essa restauração e ainda sanar os males da sociedade vivendo como modelos perfeitos de seu venerado código de cavalaria.

Assim como os paladinos, os cavaleiros protetores respeitam um código de conduta rígido, que expressa valores como honra, honestidade, nobreza e coragem. Diferente dos paladinos, que assumem um compromisso com uma divindade ou ordem sagrada, o juramento primário dos cavaleiros protetores diz respeito ao seu código e à nação extinta que eles representam. O Protetor deve

demonstrar esses ideais em todos os aspectos de sua conduta, e eles devem guiar todas as suas ações e feitos. Não importa quão difícil seja. Um cavaleiro que viole este código involuntariamente ou por ignorância, ou desobediência arbitrária em prol de um bem maior, poderá se redimir aceitando e completando com sucesso uma busca ou missão perigosa designada pelo líder da ordem. Um cavaleiro que tenha violado o

código consciente e voluntariamente

sem uma razão adequada, será expulso da ordem e

não poderá mais adquirir níveis como Cavaleiro Protetor.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um Cavaleiro Protetor do Grande Reino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Raça: Anão, elfo, meio-elfo, humano

Tendência: Leal

Talentos: Ataque Poderoso, Combate Montado, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Armadura Pesada.

Cavalgar: 6 graduações.

Conhecimento (nobreza e realeza): 4 graduações.



Diplomacia: 6 graduações.

Outros: Ser digno para tornar-se membro da ordem (em geral, adequar-se ao código).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Cavaleiro Protetor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car) e Observar (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros protetores sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Proteger Inocentes: Sempre que um cavaleiro protetor se envolver num combate corporal e tentar proteger criaturas mais fracas que ele (menos DV ou total de níveis) ou que estejam indefesas, o personagem receberá o bônus de moral indicado na tabela para suas jogadas de ataque e dano.

Porto Seguro (Sob): Um Cavaleiro Protetor é a personificação física e espiritual de ideais supremos. Todos os seus aliados recebem +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo enquanto estiverem a 3 m ou menos do cavaleiro. Esta habilidade será anulada se o cavaleiro ficar inconsciente, imobilizado ou indefeso de qualquer outra forma.



Esforço Extra (Ext): A natureza desafiadora dos objetivos de um cavaleiro protetor com frequência exige um esforço fora do comum. Ao atingir o 2º nível, o cavaleiro recebe o bônus indicado na tabela para qualquer teste de perícia, uma vez por dia. O jogador precisa declarar que está usando essa habilidade antes de realizar o teste.

Vontade de Ferro: No 2º nível, o cavaleiro protetor adquire o talento Vontade de Ferro.

Trespassar Supremo: Ao atingir o 3º nível, o cavaleiro protetor é capaz de se deslocar 1,5 m entre seus ataques se estiver usando os talentos Trespassar ou Trespassar Aprimorado.

Implacável: A partir do 6º nível, o cavaleiro protetor adquire a habilidade de executar a quantidade indicada na tabela de ataques de oportunidade adicionais. Esses ataques

utilizam o bônus de ataque mais alto do personagem.

Especial: O açoiteador deve possuir um chicote comum ou chicote-ferrão (consulte o Capítulo 5). Geralmente, um açoiteador possui os dois tipos de armas (e, se tiver dinheiro suficientemente, versões reforçadas de ambas).

O Código do Cavaleiro Protetor

Código de Conduta: O cavaleiro protetor deve pertencer a uma tendência Leal e obedecer ao código de conduta da ordem (veja abaixo).

Apoio: A ordem apóia todos os seus membros. O Cavaleiro Protetor receberá armas e armaduras comuns (mas não mágicas), acomodações, alimentação, uma montaria e seus acessórios da ordem enquanto integrar suas fileiras e respeitar o código.

O Código: Coragem e bravura em obediência a Ordem.

Defender qualquer missão até a morte.

Respeitar todos os superiores e iguais; mostrar cortesia com todos os inferiores.

O combate é a glória; a batalha é o verdadeiro teste do valor pessoal; a guerra é a raiz dos ideais nobres da cavalaria.

Glorificar a todos em batalha.

Morte a todos os opositores do Grande Reino.

Antes a morte à desonra.

TABELA 2-5: O CAVALEIRO PROTETOR DO GRANDE REINO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+0	+2	Proteger Inocentes +2, Porto Seguro
2º	+2	+0	+0	+3	Esforço Extra +2, Vontade de Ferro
3º	+3	+1	+1	+3	Trespassar Supremo
4º	+4	+1	+1	+4	Proteger Inocentes +3
5º	+5	+1	+1	+4	Esforço Extra +3
6º	+6	+2	+2	+5	Implacável +1
7º	+7	+2	+2	+5	Proteger Inocentes +4
8º	+8	+2	+2	+6	Esforço Extra +4
9º	+9	+3	+3	+6	Implacável +2
10º	+10	+3	+3	+7	Esforço Extra +5, Proteger Inocentes +5

DEFENSOR DEDICADO

O defensor dedicado é um guardião profissional. Ele é um indivíduo treinado para proteger seus clientes de qualquer tipo de perigo, muitas vezes tomando o lugar deste como alvo de ameaças ou ataques. Em troca de seus serviços, o defensor dedicado geralmente exige recompensas em moedas, acomodações, alimentação e até mesmo outros recursos como cura mágica, mas os detalhes de cada acordo dependem do defensor e de seu empregador. Não é incomum um nobre ou outras personalidades importantes contratarem pelo menos um defensor para sua comitiva pessoal; com frequência, esse guardião se torna o chefe da sua guarda pessoal.

A maioria dos defensores dedicados é composta por guerreiros, mas qualquer personagem que se torne um defensor se beneficiará de seus bônus de ataque, de resistência e na Classe de Armadura. Algumas vezes, um monge se torna um defensor dedicado, assim como certos clérigos, em especial quando são designados para proteger indivíduos importantes de sua ordem ou clero. Os defensores dedicados do Mestre em geral serão guerreiros que abandonaram o serviço militar e entraram no ramo de segurança pessoal para viver.

Dado de Vida: d12

Pré-Requisitos

Para se tornar um defensor dedicado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Foco em Arma (qualquer arma branca), Prontidão.

Procurar:

4 graduações

Observar:

4 graduações

Sentir

Motivação:

4 graduações

Perícias de Classe

As perícias de classe de um defensor dedicado (e a habilidade chave de cada perícia) são:

Escalar (For), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Int), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada

nível: 2 + modificador de Inteligência.



TABELA 2-6: O DEFENSOR DEDICADO

Nível	Bônus Base					Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+1	+2	+2	+0	+1	Prostrar-se ao Perigo
2º	+2	+3	+3	+0	+1	Golpe Defensivo
3º	+3	+3	+3	+1	+2	Defletir Ataques +1
4º	+4	+4	+4	+1	+2	Golpe Defensivo +1
5º	+5	+4	+4	+1	+3	Defletir Ataques +2
6º	+6	+5	+5	+2	+3	Golpe Defensivo +2
7º	+7	+5	+5	+2	+4	Defletir Ataques +3
8º	+8	+6	+6	+2	+4	Golpe Defensivo +3
9º	+9	+6	+6	+3	+5	Defletir Ataques +4
10º	+10	+7	+7	+3	+5	Golpe Defensivo +4

Bônus na CA: Esse bônus defensivo para a Classe de Armadura é adicionado ao modificador normal da CA do personagem. Ele se aplica apenas quando o defensor dedicado estiver ativamente envolvido em combate para proteger seu cliente de ataques; nos demais casos, use o bônus normal da CA do personagem.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O defensor dedicado sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Bônus na Classe de Armadura: O defensor dedicado concentra-se unicamente na própria defesa e na proteção de seu cliente. Ele recebe este bônus na CA como resultado dessa atenção.

Prostrar-se ao Perigo (Ext): A partir do 1º nível, o defensor dedicado pode se interpor no caminho dos perigos que ameaçam um cliente específico. Caso o defensor esteja a 1,5 m do seu protegido e este seja alvo de um ataque, ele poderá trocar de lugar com a vítima e sofrer o ataque em seu lugar. É necessário declarar essa ação antes da jogada de ataque. Um protegido é selecionado durante o teste de Iniciativa, como uma ação livre; é impossível alterar essa escolha durante o mesmo combate.

Golpe Defensivo (Ext): O personagem pode desferir um ataque de oportunidade contra qualquer adversário adjacente que vise seu protegido com um ataque corporal. Você recebe +1 de bônus nesse ataque a cada dois níveis depois do 2º.

Defletir Ataques (Ext): A partir do 3º nível, o defensor dedicado pode tentar defletir ataques corpo a corpo desferidos contra seu protegido. Para fazê-lo, ele precisa estar a 1,5 m do alvo e empunhar uma arma branca ou um escudo. Uma vez por rodada, quando seu protegido for atacado, você pode realizar um teste de ataque resistido contra o inimigo. O defensor dedicado recebe o bônus de competência indicado na tabela para esse teste resistido. Caso seja bem-sucedido, o ataque será desviado ou aparado. O personagem deve estar ciente do ataque; essa habilidade é ineficaz contra defensores dedicados surpreendidos.

DESTRUIDOR

Temido por muitos, compreendido por poucos, o infame Destruidor é um indivíduo que se dedica ao serviço de Erythnul, o Deus da Matança. Com sua vida repleta de violência e selvageria, o destruidor propaga a influência maligna dessa divindade por onde passa, e nunca permanece num único lugar por muito tempo, para evitar que as forças do bem e da ordem o aprisionem.

Os destruidores que eram guerreiros ou monges consideram que as capacidades ofensivas dessa classe de prestígio aprimoram sua capacidade de combate, enquanto os que eram magos, feiticeiros, clérigos e druidas consideram a habilidade de causar terror aos seus inimigos uma manobra defensiva eficiente. Os destruidores passam muito tempo em companhia de outros integrantes dessa classe; eles vagam em bandos pequenos e leais entre si, que atacam de surpresa as comunidades desavisadas e depois retornam para as áreas mais remotas para planejar seu próximo ataque. Algumas vezes, o sacerdócio de Erythnul envia um destruidor solitário em alguma missão ou projeto, que o obrigará a se aliar com integrantes de outras classes, mas esse tipo de aliança costuma ser temporária e deve ser administrada com cuidado, para evitar dissensões ou consequências piores.

Geralmente, os destruidores do Mestre serão encontrados em pequenos bandos de guerra, com dois a seis indivíduos, mas é possível encontrar um único destruidor cumprindo alguma missão especial.

Todos os destruidores são facilmente reconhecidos devido às tatuagens bizarras e terríveis em seu rosto, que ostentam para identificá-los como instrumentos de Erythnul.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um destruidor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Caótico e Mau, Caótico e Neutro ou Neutro e Mau.

Talentos: Lutar Sujo, Ataque Poderoso, Separar.

Conhecimento (Religião): 3 graduações.

Intimidar: 3 graduações.

Sobrevivência: 4 graduações.

Outro: É necessário sobreviver ao ritual cerimonial de iniciação dos destruidores (consulte Destruidores, na pág. 50 desse livro).

Perícias de Classe

As perícias de Classe de um destruidor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (religião) (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car) e Profissão

TABELA 2-7: O DESTRUIDOR

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Toque da Dor 1/dia
2º	+2	+3	+0	+0	Aura de Medo 3 m 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Corte Cruel 1/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Toque da Dor 2/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Aura de Medo 6 m 2/dia
6º	+6	+5	+2	+2	Corte Cruel 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Toque da Dor 3/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Aura de Medo 9 m 3/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Corte Cruel 3/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Ilusão Aterrorizante

(Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Todos os destruidores sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Toque da Dor (Sob): Erythnul ensina que a vida é composta de dor; isso é transmitido pelo toque do destruidor. O personagem é capaz de desferir um ataque de toque desarmado que causará 1d8 pontos de dano, +1 por nível dessa classe de prestígio. A dor de Erythnul pode ser transmitida através de armas brancas, mas causará apenas 1d4 pontos de dano, +1 por nível de destruidor. O personagem pode ativar essa habilidade uma vez por dia, mais uma a cada 3 níveis subsequentes.

Aura de Medo (Sob): Todos os inimigos dentro do alcance indicado na tabela sofrem -2 de penalidade moral em todos os testes de resistência enquanto permanecerem na área afetada. É possível ativar essa habilidade sobrenatural poucas vezes por dia, conforme indicado na tabela.

Corte Cruel (Sob): A familiaridade do personagem com a dor e o medo lhe concedem uma precisão cruel em seus ataques corporais. O destruidor precisa declarar o uso dessa habilidade antes da jogada de ataque (logo, uma jogada fracassada gastará a tentativa). Um oponente atingido pelo corte cruel sofrerá 1d4 pontos de dano temporário na Constituição, além do dano normal do ataque. É possível ativar essa habilidade sobrenatural uma vez por dia a cada nível da classe de prestígio.

Ilusão Aterrorizante (SM): O destruidor tocou os abismos mais profundos do horror e do desespero. Uma vez por dia, ele é capaz de ativar uma habilidade similar a magia idêntica à magia *assassino fantasmagórico* (CD 14 + nível da classe destruidor) usando uma ação padrão. O alvo escolhido enxergará o destruidor com a forma de seu maior medo. Para os demais, incluindo o próprio destruidor, não haverá nenhum efeito visível. Para que a ilusão atinja o alvo, o personagem deverá realizar um ataque de toque bem-sucedido. Em todos os outros aspectos, essa habilidade é idêntica à magia descrita no *Livro do Jogador*.

DUELISTA

Num mundo repleto de cavaleiros, vestidos com armaduras pesadas e cavalgando enormes montarias de batalha, e de poderosos magos que manipulam feitiços inacreditáveis não existe lugar para fanfarrões ousados, que confiam apenas na sua esperteza e nos seus reflexos para sobreviver, certo? Errado. O duelista é a prova que a precisão e a perícia são alternativas viáveis para substituir as armas maciças, e a agilidade é uma excelente substituta para as armaduras pesadas.

O duelista é um guerreiro gracioso e inteligente, treinado para desferir ataques precisos usando armas leves, como o sabre por exemplo. Também conhecido como esgrimista, o duelista tira toda a vantagem possível de seus reflexos rápidos e seu raciocínio durante um combate. No lugar de ostentar uma armadura desajeitada, os integrantes dessa classe descobriram que a melhor maneira para se proteger é evitar ser atingido.

Em geral, os duelistas são guerreiros ou rangers, mas existem muitos deles que são ladinos e bardos. Os magos, feiticeiros e monges costumam se tornar excelentes duelistas, em função da confiança reduzida que essas classes depositam nas armaduras. Eles obtêm diversos benefícios das capacidades de combate oferecidas pela classe de prestígio. Os paladinos e os bárbaros que se afastam bastante de seus arquétipos também podem se tornar duelistas. Os elfos têm mais facilidade que os anões para se tornarem duelistas, mas os duelistas halflings e gnomos também são comuns. Os duelistas meio-orcs são muito raros.

Os duelistas do Mestre geralmente são indivíduos solitários em busca de aventuras ou de uma forma de enriquecer rapidamente. Ocasionalmente, eles operam em grupos pequenos, unidos e restritos e se especializam em táticas de combate em equipe.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um duelista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6

Talentos: Esquiva, Usar Arma Comum (sabre), Ambidestria, Mobilidade.

Acrobacia: 5 graduações

Atuação: 3 graduações

TABELA 2-8: O DUELISTA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Esquiva Sagaz
2º	+2	+0	+3	+0	Golpe Preciso +1d6
3º	+3	+1	+3	+1	Mobilidade Aprimorada
4º	+4	+1	+4	+1	Graça
5º	+5	+1	+4	+1	Ataque Acrobático
6º	+6	+2	+5	+2	Golpe Preciso +2d6
7º	+7	+2	+5	+2	Aparar Aprimorado
8º	+8	+2	+6	+2	Reações Aprimoradas
9º	+9	+3	+6	+3	Desviar Objetos
10º	+10	+3	+7	+3	Golpe Preciso +3d6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um duelista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Atuação (Car), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Equilíbrio (Des), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O duelista sabe usar todas as armas simples e comuns, mas nenhum tipo de armadura. Entre os escudos, ele sabe usar apenas o broquel.

Esquiva Sagaz: Quando não estiver usando nenhuma armadura, os duelistas adicionam seu modificador de Inteligência (se houver) ao seu bônus de Destreza na CA enquanto empunhar qualquer arma branca. Caso o duelista seja surpreendido ou perca seu bônus de Destreza na CA, este modificador também será perdido.

Golpe Preciso: A partir do 2º nível, o duelista adquire a habilidade extraordinária de atingir locais exatos usando uma arma branca, perfurante, e possível de segurar numa única mão, causando 1d6 pontos de dano adicionais. Quando utilizar essa habilidade, o duelista será incapaz de atacar com a arma da sua mão inábil (se houver), mas poderá defender-se com ela (com um broquel, por exemplo). O golpe preciso do duelista afeta somente criaturas vivas, que tenham anatomias distintas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos (entre eles os mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas) também será imune a essa habilidade; qualquer item que proteja a criatura de sucessos decisivos, como as armaduras *fortificadas*, também anulará um golpe preciso. A cada quatro níveis, o dano adicional causado pelo duelista aumenta em +1d6.

Mobilidade Aprimorada: Quando não estiver usando nenhuma armadura, o duelista adquire +4 de bônus adicional na CA contra ataques de oportunidade provocados por seu deslocamento ao entrar ou sair de uma área ameaçada.

Graça: A partir do 4º nível, quando o duelista não estiver usando nenhuma armadura, ele recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de resistência de Reflexos.

Ataque Acrobático: A partir do 5º nível, o duelista recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando atacar das seguintes formas: saltar pelo menos 1,5 m na direção de seu adversário; pular sobre o oponente de uma altura de 1,5 m ou superior; ou balançar-se numa corda ou objeto similar sobre seu oponente. Para fazê-lo, será necessário realizar um teste de Saltar; caso o resultado seja inferior a 1,5 m, o duelista não conseguirá usar essa habilidade. Se o deslocamento percorrido pelo salto for maior que a distância entre o duelista e seu adversário, é possível reduzi-la como uma ação livre. Essa é uma habilidade extraordinária.



Aparar Aprimorado: Ao atingir o 7º nível, caso o duelista escolha lutar defensivamente ou utilizar a ação defesa total, ele adquire +1 de bônus de esquiva adicional na CA para cada nível da classe de prestígio (inicialmente +7). Esta é uma habilidade extraordinária.

Reações Aprimoradas: A partir do 8º nível, o duelista recebe +2 nos seus testes de Iniciativa. Esta habilidade se acumula com o talento Iniciativa Aprimorada.

Desviar Objetos: O duelista adquire o talento Desviar Objetos (consulte o *Livro do Jogador*), mas somente enquanto estiver segurando sua arma perfurante com apenas uma das mãos.

GLADIADOR

Alguns são meros escravos, jogados em fossos imundos para confrontar desafios insuperáveis. Outros são profissionais muito ricos, com uma grande equipe de empresários, agentes e treinadores. Ricos ou pobres, todos os gladiadores encaram a morte sempre que entram numa arena.

Os gladiadores são combatentes treinados para lutar diante de platéias em arenas de vários tamanhos. Em geral,

eles enfrentam outros gladiadores em duelos simples, mas nas arenas maiores também são promovidas lutas entre grupos. Algumas vezes, são permitidos combates entre homens e monstros, onde um ou mais gladiadores enfrentam uma besta capturada nos lugares selvagens. Os espectadores aclamam vigorosamente seus gladiadores favoritos; muitos deles apostam altas quantias nos resultados do combate. No entanto, ninguém aposta mais no resultado que o próprio gladiador, pois quase sempre o combate só acaba quando o perdedor morre.

Quase todos os gladiadores já foram guerreiros ou bárbaros, mas os ladinos e os monges algumas vezes descobrem o caminho para dentro de uma arena (para a humilhação de seus oponentes surpreendidos). Em alguns casos raros, as arenas promovem "duelos de conjuradores" ou confrontam um guerreiro contra um mago, assegurando-se que o repertório do conjurador é bastante espalhafatoso e dificilmente irá ferir a multidão de espectadores. Tornar-se um gladiador é muito simples, como dizem os veteranos de arena: "sobreviva ao seu primeiro combate e você já poderá chamar-se de gladiador. Um destino de sorte realmente o transformará num...".

Os gladiadores do Mestre geralmente estarão em caravanas que viajam de arena em arena, mas alguns serão empregados regulares dos vastos palácios das grandes cidades. Em certas ocasiões, os gladiadores mais famosos são contratados para agir como guarda-costas de aristocratas, enquanto os gladiadores veteranos avaliam novos candidatos e treinam aprendizes de gladiadores para sua primeira luta no fosso.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um gladiador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: É necessário possuir no mínimo dois talentos da lista de talentos adicionais dos guerreiros. O personagem não precisa pertencer a essa classe para adquiri-los, mas eles precisam constar daquela lista de talentos adicionais.

Atuação ou Intimidar: 4 graduações (as platéias respondem melhor aos combatentes mais atrativos e ameaçadores).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um gladiador (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Intimidar (Car), Ofícios (Int) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Fintar Aprimorado: Os gladiadores aprendem técnicas furtivas, como chutar areia nos olhos do adversário, fingir estar mortalmente ferido ou forçar um oponente a olhar diretamente para o sol. Você poderá usar a manobra *fintando em combate* da perícia Blefar (pág. 64 do *Livro do Jogador*) como uma ação equivalente a movimento.

Analisar Oponente: Você é capaz de perceber os pontos fracos do estilo de luta do seu adversário. Caso o gladiador escolha a ação defesa total, receberá um bônus de esquiva na CA, indicado na tabela, contra qualquer oponente que tente atacá-lo em combate corporal na mesma rodada. Este bônus de esquiva é concedido na rodada subsequente ao ataque do oponente e permanece até o fim do combate.

Cansar Oponente (Ext): Ao longo do combate, o gladiador consegue cansar seu adversário. O personagem precisa atacar o mesmo oponente durante 3 rodadas consecutivas. Após a terceira ação de ataque, o adversário precisará obter sucesso num teste de resistência de Fortitude, ou sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão devido à exaustão. A CD inicial para o teste de resistência será 15, mas aumentará 1 ponto a cada rodada além da 3ª em que o gladiador continuar a castigar o mesmo inimigo. Muitos gladiadores lutam defensivamente enquanto utilizam essa técnica; caso o personagem deixe de atacar durante uma rodada sequer, a contagem será reiniciada.

Furor da Platéia: O gladiador pode animar seus torcedores com floreios, brados ou movimentos espetaculares. Usando uma ação equivalente a movimento, faça um teste de Atuação (CD 15). Caso obtenha sucesso, o personagem receberá +1 de bônus de moral para suas jogadas de ataque e dano durante todo o combate. Os espectadores não podem estar envolvidos na luta e deve haver pelo menos seis deles.

TABELA 2-9: O GLADIADOR

Nível	Bônus Base					Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+1	+2	+0	+0		Fintar Aprimorado
2º	+2	+3	+0	+0		Analisar Oponente +1
3º	+3	+3	+1	+1		Cansar Oponente
4º	+4	+4	+1	+1		Furor da Platéia
5º	+5	+4	+1	+1		Analisar Oponente +2
6º	+6	+5	+2	+2		Golpe de Misericórdia Aprimorado
7º	+7	+5	+2	+2		Usar Venenos
8º	+8	+6	+2	+2		Analisar Oponente +3
9º	+9	+6	+3	+3		'Faça-os Sangrar'
10º	+10	+7	+3	+3		A Platéia vai à Loucura

Golpe de Misericórdia Aprimorado: Você elimina os adversários derrotados rapidamente ou de maneiras impressionantes. Você pode usar uma arma branca para desferir um golpe de misericórdia usando uma ação padrão. Caso queira impressionar a multidão, é possível usar uma ação de rodada completa para executar o golpe de misericórdia; nesse caso, o gladiador recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque até o fim do combate.

Usar Venenos: Você foi treinado no uso de venenos da mesma forma que os assassinos. Pergunte ao Mestre para obter mais detalhes sobre as regras para venenos encontradas no *Livro do Mestre*.

'Faça-os Sangrar' (Ext): Você foi treinado para acertar golpes que sangram muito. Quando o gladiador causar dano com uma arma cortante, o ferimento causará 1 ponto de dano a cada rodada subsequente, até que um teste de Cura (CD 15) ou qualquer magia de cura sejam aplicados sobre ele, ou durante 10 rodadas menos o modificador de Constituição da vítima. Os efeitos de vários ferimentos se acumulam, mas as criaturas que não tenham uma anatomia distinta, como os constructos, os mortos-vivos e as plantas, são imunes a essa habilidade.

A Platéia vai à Loucura: Cada golpe certo do gladiador fará os espectadores o aclamarem com mais vigor. Se o personagem já os tiver conquistado com a habilidade Furor da Platéia, ele receberá +2 de bônus de moral nas jogadas de dano do primeiro ataque a atingir o alvo. Este bônus aumenta em +2 para cada golpe consecutivo que cause dano ao adversário. A contagem será reiniciada se o gladiador não atingir a vítima.

Iniciado da Ordem do Arco

O Caminho do Arco é utilizado por alguns praticantes para alcançar a iluminação espiritual, mas outros o encaram como uma arte filosófica. Há pessoas que o consideram um modo de vida e algumas que o veneram como uma cerimônia religiosa. É claro que muitos consideram a arte de lutar com um arco uma capacidade importante num mundo perigoso. O Caminho do Arco sempre será aquilo que o personagem fizer dele, mas ele abrange os seguintes conceitos:

Através do estilo de arquearia, é possível determinar a personalidade de um indivíduo.

O Caminho do Arco é uma arte espiritual. Ao estudá-la, o arqueiro descobre a si mesmo. Conforme se aprimora no Caminho do Arco, o arqueiro aprimora a si mesmo.

O Caminho do Arco é uma arte marcial altamente meditativa, cujos objetivos finais são a Verdade, a Bondade e a Beleza.

Quando lhe perguntam "O que é a Verdade?", um mestre arqueiro apanha seu arco, dispara uma flecha e, sem dizer uma única palavra, deixa que sua maestria com o arco sirva de escala para seu progresso ao longo do "caminho", expondo dessa forma seu conhecimento em relação à realidade ou à "verdade".

O Caminho do Arco engloba precisão e disciplina: ele representa o relacionamento que o personagem tem com seu arco, suas flechas, seu corpo e sua mente. O Caminho do Arco é meditação plena. Quando o arqueiro mira, enxerga um reflexo da sua mente num espelho: o alvo é esse espelho. Quando finalmente dispara, livra-se do próprio ego. É possível enxergar sua própria mente no disparo.

Os guerreiros compõem maior parte dos iniciados da Ordem do Arco. Os rangers experientes, paladinos e alguns bárbaros mais poderosos também seguem essas filosofias e técnicas.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um iniciado da Ordem do Arco, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Tiro Certo, Precisão, Tiro Rápido, Usar Arma Comum (arco longo ou curto, comum ou composto), Foco em Arma (arco longo ou curto, comum ou composto), Especialização em Arma (arco longo ou curto, comum ou composto).

Conhecimento (Religião): 2 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de Classe de um iniciado da Ordem do Arco (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (religião) (Int), Natação (For), Ofícios (arcos) (Int) e Observar (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

TABELA 2-10: O INICIADO DA ORDEM DO ARCO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+2	Disparo Furtivo +1d6
2º	+2	+0	+3	+3	Tiro a Queima-roupa
3º	+3	+1	+3	+3	Disparo Furtivo +2d6
4º	+4	+1	+4	+4	Foco em Arma Superior
5º	+5	+1	+4	+4	Disparo Furtivo +3d6
6º	+6	+2	+5	+5	Ataque Livre, Arquearia Zen
7º	+7	+2	+5	+5	Especialização em Arma Superior
8º	+8	+2	+6	+6	Disparo Furtivo +4d6
9º	+9	+3	+6	+6	Ricochete
10º	+10	+3	+7	+7	Disparo Furtivo +5d6

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Nenhuma adicional.

Disparo Furtivo: Sempre que o iniciado atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente (ou seja, que tenha perdido seu bônus de Destreza na CA, exista ou não), poderá visar um ponto vital e causar dano extra. O dano adicional será +1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subsequentes nessa classe de prestígio. Os ataques à distância só podem funcionar como ataques furtivos quando o alvo estiver a menos de 9 metros, já que não é possível atingir um alvo com uma precisão letal a uma distância maior. Para todos os demais propósitos, essa habilidade é idêntica ao ataque furtivo dos ladinos. Se o iniciado possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Tiro a Queima-Roupa: A partir do 2º nível, o iniciado é capaz de disparar com seu arco sem provocar ataques de oportunidade, mesmo dentro de uma área ameaçada por oponentes.

Foco em Arma Superior: Essa habilidade concede ao iniciado +1 de bônus adicional em todas as jogadas de ataque com seu arco; esse modificador se acumula com o bônus de Foco em Arma já adquirido pelo personagem (se houver).

Ataque Livre: Uma vez por rodada, como uma ação livre, o iniciado poderá disparar uma flecha contra um adversário atingido por um ataque de oportunidade desferido por qualquer aliado; o alvo precisa estar na linha de visão do arqueiro e o disparo considera o bônus de ataque à distância mais elevado do personagem.

Arquearia Zen: No 6º nível, o iniciado adquire esse talento gratuitamente (consulte a pág. 10). Caso o personagem já tenha o talento Arquearia Zen, seu modificador de Sabedoria será somado ao bônus de Destreza em qualquer ataque à distância.

Especialização em Arma Superior: Essa habilidade concede ao iniciado +2 de bônus adicional em todas as jogadas de dano com um arco curto ou longo; esse modificador se acumula com o bônus de Especialização em Arma já adquirido pelo personagem (se houver).

Ricochete (Ext): Esta habilidade extraordinária permite ao iniciado atingir um alvo que esteja a 6 metros de distância de um muro ou menos (mas não adjacente ao

muro), e considerá-lo surpreendido para definir sua Classe de Armadura e o dano causado (o Disparo Furtivo funciona num Ricochete). Esse ataque exige uma ação de rodada completa, pois é extremamente difícil.

MESTRE DE ARMAS

O monge, o vingador escarlata, o mestre bêbado e o mestre samurai incorporam a energia *chi* como parte de suas disciplinas marciais; contudo, não são os únicos a fazê-lo. Alguns indivíduos utilizam o estudo do *chi* ao dominar as técnicas de uma única arma branca. O objetivo do mestre de armas é unir a arma escolhida ao seu corpo, torná-los um só ser, usá-la como uma extensão natural e de modo instintivo, como qualquer outro membro.

Os monges que seguem esse caminho podem escolher o ataque desarmado, o kama, o nunchaku, o siangham (consulte o Capítulo 7: Equipamento, do *Livro do Jogador*) ou o bastão tri-seccionado (consulte o Capítulo 5 desse livro) como arma predileta. Para beneficiar-se de qualquer habilidade especial da classe Mestre de Armas, é necessário que o personagem esteja empunhando sua arma predileta. É impossível mudar a sua arma posteriormente.

Entretanto, isso não implica que, caso você tenha escolhido a sua espada longa (por exemplo), seja obrigado a utilizar a mesma espada que empunhava quando se tornou um mestre de armas. O único pré-requisito material para esta classe é uma versão obra-prima da arma selecionada. Portanto, o mestre de armas poderia empunhar qualquer espada longa (obra-prima) para receber os benefícios dessa classe de prestígio.

Caso o personagem utilize qualquer outra arma, não será capaz de executar nenhuma das manobras especiais descritas a seguir.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre de armas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Reflexos de Combate, Especialização, Foco em Arma, Ataque Giratório, Des 13+, Usar Armas (arma predileta).

Intimidar: 4 graduações.

TABELA 2-11: O MESTRE DE ARMAS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Dano pelo <i>chi</i> — 1/dia/nível
2º	+2	+0	+3	+0	Multiplicador Aprimorado 1/dia
3º	+3	+1	+3	+1	Foco em Arma Superior
4º	+4	+1	+4	+1	Multiplicador Aprimorado 2/dia
5º	+5	+1	+4	+1	Reflexos de Combate Superiores
6º	+6	+2	+5	+2	Multiplicador Aprimorado 3/dia
7º	+7	+2	+5	+2	Sucesso Decisivo <i>chi</i>
8º	+8	+2	+6	+2	Multiplicador Aprimorado 4/dia
9º	+9	+3	+6	+3	Ataque Giratório <i>chi</i>
10º	+10	+3	+7	+3	Multiplicador Aprimorado 5/dia

Arma: Versão obra-prima da arma predileta (exceto para ataques desarmados)

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre de armas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Conhecimento (arsenal) (Int), Intimidar (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Dano pelo chi: Depois de ativar essa habilidade, quando o mestre de armas atingir um oponente com sua arma predileta, não será preciso jogar os dados para determinar o dano infligido. Em vez disso, o Mestre deve calcular o dano normal máximo (mas não de um sucesso decisivo), possível de ser causado pela arma e personagem em questão — esse será o dano do ataque. Presuma que o mestre de armas empunhe uma espada longa e tenha Força 17. A espada longa causa 1d8 pontos de dano, portanto o dano máximo será 8. O modificador de Força do personagem é +3, gerando um total de 11 pontos de dano. Qualquer dano adicional, proveniente de talentos como Ataque Poderoso e da habilidade Ataque Furtivo devem ser determinados normalmente, nunca maximizados. É impossível ativar o dano pelo *chi* quando se obtém um sucesso decisivo.

Multiplicador Aprimorado: Usando essa habilidade, o mestre de armas é capaz de aumentar em +1 o multiplicador de sucesso decisivo padrão da sua arma predileta. Por exemplo, o multiplicador de decisivo da espada longa equivale a x2. Essa habilidade permite aumentá-lo para x3 uma vez por dia, a partir do 2º nível. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de realizar a jogada de dano.

Foco em Arma Superior: Essa habilidade concede ao mestre de armas +1 de bônus adicional em todas as jogadas de ataque com sua arma predileta; esse modificador se

acumula com o bônus de Foco em Arma já adquirido pelo personagem (se houver).

Reflexos de Combate Superiores: Essa habilidade permite ao mestre de armas executar uma quantidade de ataques de oportunidade equivalente ao seu modificador de Destreza somado ao seu modificador de Sabedoria a cada rodada.

Sucesso Decisivo chi: O personagem adquire o talento Sucesso Decisivo Aprimorado gratuitamente. Caso já possua esse talento para sua arma predileta, adicione +2 na margem de ameaça de sucesso decisivo da arma em questão. Esse bônus na margem de ameaça deve ser considerado por último, depois de aplicar todos os demais multiplicadores existentes, como os fornecidos pelo talento Sucesso Decisivo Aprimorado e de armas mágicas de lâmina afiada.

Ataque Giratório chi: O personagem usa uma ação padrão, em vez de uma ação de rodada completa, para realizar um Ataque Giratório. É possível realizar apenas um Ataque Giratório por rodada.

Observação para Multiclasse: Os personagens monges podem adquirir livremente níveis desta classe de prestígio. Em outras palavras, é possível um personagem monge escolher um nível de Mestre de Armas e, no nível subsequente, escolher outro nível de monge normalmente, intercalando ambas as classes sem penalidades.

MESTRE BÊBADO

Os estudantes de artes marciais se deparam com uma confusa diversidade de estilos de combate, cada qual com seus apoiadores e detratores. Mas poucas escolas são tão incomuns — ou controversas — como o estilo embriagado. Cambaleando e trançando as pernas como se estivessem bêbados, esses mestres evitam muitos golpes. Da mesma forma, seus ataques cambaleantes e oscilantes acabam surpreendendo seus oponentes. Além disso, quando realmente estão embriagados, esses mestres são capazes de realizar feitos espetaculares de força e bravura.

TABELA 2-12: O MESTRE BÊBADO

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	
1º	+1	+2	+2	+0	Deslocamento 15 m, Beber como um Cão, Usar Arma Exótica (garrafas), Dano Desarmado 1d8
2º	+2	+3	+3	+0	Cambalear
3º	+3	+3	+3	+1	Deslocamento 18 m, Jogo de Cintura
4º	+4	+4	+4	+1	Bônus na CA +1, Improvisar Armas
5º	+5	+4	+4	+1	Fúria Ébria, Dano Desarmado 1d10
6º	+6	+5	+5	+2	Deslocamento 21 m, Guinar
7º	+7	+5	+5	+2	Abraço de Bêbado
8º	+8*	+6	+6	+2	Para Fins Medicinais
9º	+9*	+6	+6	+3	Bônus na CA +2, Deslocamento 24 m, Investida Espiralada, Dano Desarmado 1d12
10º	+10*	+7	+7	+3	Sopro de Fogo

Bônus Base de Ataque: Vale lembrar que, como o monge, os ataques desarmados secundários do mestre bêbado sofrem -3 de penalidade, mas não os -5 comuns. * Os mestres bêbados não podem atacar mais de cinco vezes por rodada.

Nenhum desses lutadores adquire muito respeito entre as demais escolas de artes marciais, pois o estilo embriagado exige muito de seus praticantes. Os mestres bêbados permanecem embriagados durante horas após um combate e frequentemente são encontrados adormecidos nos cantos das tavernas, resmungando sem coerência. Isso é contrário aos princípios ascéticos de todos os outros estilos de artes marciais. Porém, os estilos rivais devem ficar atentos — eles nunca saberão realmente se aquele ébrio desajeitado no bar é apenas um rufião inofensivo ou um mestre bêbado quase invencível.

Os monges formam a espinha dorsal dessa classe de prestígio. Eles abdicam de parte do prestígio que têm em seus estilos originais ou nos monastérios onde viveram ao se tornarem mestres bêbados, mas as brilhantes demonstrações do estilo embriagado podem muitas vezes silenciar essas críticas. Os integrantes de outras classes raramente são escolhidos para esse estilo, mas existem rumores entre os estudantes dessa arte sobre um bárbaro do norte que se tornou um mestre bêbado fenomenal.

Os alunos em potencial são avaliados à distância pelos mestres bêbados, então presenciavam (ou sofrem) uma demonstração do poder dessa classe. Caso o aluno apresente algum interesse no aprendizado dessas novas técnicas, um grupo de mestres bêbados o arrastará de taverna em taverna, embriagando-o, causando problemas e ensinando os primeiros segredos de suas técnicas. Aqueles que sobreviverem a esta 'celebração' serão aceitos como novos mestres bêbados.

Os PdM mestres bêbados quase sempre são encontrados em tavernas e bares. Eles raramente iniciam combates nestes locais, mas ajudarão prontamente qualquer grupo em desvantagem numa briga de taverna. Muitos permanecem na marginalidade, enquanto outros são famosos — ou infames — pelos feitos praticados enquanto estavam embriagados.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre bêbado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: ++

Bônus Base de Ataque Desarmado: ++

Talentos: Grande Fortitude, Esquiva

Acrobacia: 6 graduações

Outros: Habilidade Evasão; o candidato precisa ser escolhido por mestres bêbados graduados e sobreviver a uma noite de boemia entre eles sem ser preso, intoxicado e suportar a vergonha da ressaca.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre bêbado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blear (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Int) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Beber como um Cão (Ext): Seu corpo assimila o álcool de maneira diferente das outras pessoas. Você pode beber uma grande caneca de cerveja, um odre de vinho ou uma quantidade equivalente de bebida com um teor alcoólico elevado como uma ação equivalente a movimento. Cada garrafa ou odre de álcool consumido durante o combate Reduz sua Destreza, Sabedoria e Inteligência em 1 ponto cada, mas aumenta sua Força ou Constituição (a escolha do jogador) em 1 ponto. Entretanto, os modificadores de Destreza nos testes de resistência de Reflexos, na perícia Acrobacia e na CA não se alteram, independente de seu novo valor de Destreza. Seu corpo absorve uma dose de álcool por hora, reduzindo todas as penalidades e os bônus adequadamente. Você recebe os modificadores de Força e Constituição em função do álcool apenas durante o combate — os bônus duram somente até o final da batalha (as penalidades desaparecem mais lentamente). A quantidade de álcool que pode ser considerada uma "dose" é deliberadamente indefinida.

Usar Arma Exótica (Garrafas): Você pode brandir garrafas e odres grandes como armas, utilizando seu bônus base de ataque desarmado, inclusive a quantidade mais favorável de ataques por rodada. As garrafas causam 1d6 pontos de dano de concussão no primeiro ataque; a partir do segundo, elas causam 1d4 pontos de dano por corte. Os odres ou canecas causam 1d6 pontos de dano por dano de concussão. Além disso, é possível executar esses ataques sem derramar a maioria do líquido que há dentro dos odres.

Cambalear: Tropeçando, cambaleando e se esquivando você pode realizar um ataque de Investida que surpreenderá seu adversário. Essa habilidade apresenta dois aspectos positivos: primeiro, suas Investidas não precisam de uma linha de movimento direto e você continua percorrendo o dobro de seu deslocamento (no máximo). Segundo, caso você obtenha sucesso num teste de Acrobacia (CD 15) no início da Investida, poderá atravessar espaços ameaçados durante o deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Jogo de Cintura: Você cambaleia e se esquia e ainda assim mantém sua postura de combate. Você recebe +2 de bônus de esquiva na CA contra qualquer oponente selecionado durante seu turno. Esta habilidade substitui os benefícios do talento Esquiva, mas funciona de forma idêntica em todos os demais aspectos.

Improvisar Armas: Você pode usar mobília, instrumentos agrícolas ou qualquer outra coisa disponível para atacar seus oponentes. Qualquer objeto, desde uma escada até uma tábua de carne, passando por cadeiras e pés de mesa, torna-se uma arma quando você as carrega com sua energia *chi*. A despeito do tipo exato do objeto, a "arma" causará 1d6 pontos de dano e você usará sua maior quantidade de ataques por rodada. A maioria dos objetos causa dano de concussão, mas itens pontiagudos ou cheios de quinas causarão dano

perfurante. Os apetrechos longos (como escadas, por exemplo) são considerados armas de haste de acordo com o seu comprimento; outros itens mais incomuns (como cadeiras), concedem +2 de bônus em tentativas de desarmar o oponente. Finalmente, objetos grandes, com superfícies largas e chatas (como mesas), podem ser erguidos para servir como escudos de corpo.

Fúria Ébria (Ext): Você pode sucumbir a uma fúria semelhante à dos bárbaros; esse frenesi dura uma quantidade de rodadas equivalente ao seu modificador de Constituição (recentemente ajustado pela fúria ébria), mais uma rodada por dose de álcool consumida. Você recebe +4 de Força e Constituição e +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade, mas também sofre -2 de penalidade na CA. Esta habilidade substitui os bônus concedidos pela habilidade Beber como um Cão.

Guinar: Uma vez por rodada, como uma ação equivalente a movimento, seu deslocamento cambaleante lhe permite executar a manobra *fintando em combate* usando um teste de Blefar (resistido pela perícia Sentir Motivação do alvo). Você recebe +4 de bônus de competência nos testes de Blefar com esse propósito.

Abraço de Bêbado (Ext): Você pode agarrar um oponente sem provocar um ataque de oportunidade e recebe +4 de bônus de competência em todos os testes resistidos de Agarrar.

Para Fins Medicinais (SM): Ao combinar o poder do seu *chi* com o álcool, o mestre bêbado é capaz de transformar uma dose de bebida alcoólica numa *poção de curar ferimentos moderados* até três vezes por dia. A ativação depende do seu *chi*, portanto a poção só funciona com o próprio mestre. Embriagar-se dessa maneira não piora e nem melhora seus valores de habilidade.

Investida Espiralada: Você pode saltar e contorcer seu corpo no ar para desferir uma poderosa cabeçada no adversário. Esse ataque equivale a uma Investida mas, além de causar o dano normal, inicia automaticamente uma manobra Encontrao (sem provocar ataques de oportunidade). Além disso, considera-se que o personagem tem o talento Ataque Poderoso quando utiliza a investida espiralada; caso atinja o inimigo, ele ficará atordoado a menos que obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17 + o modificador

de Sabedoria do mestre bêbado). Contudo, caso o ataque não atinja o adversário, você cairá no chão diante dele.

Sopro de Fogo (SM): Você pode usar a sua energia *chi* para incendiar o álcool dentro do seu organismo e expelir um jato de fogo pela boca. O sopro de fogo causa 3d12 pontos de dano por fogo num cone de 6 metros (Reflexos, CD 18, para reduzir o dano à metade). Cada vez que você utilizar o sopro de fogo, consumirá uma dose de álcool ingerida anteriormente, reduzindo as penalidades e os bônus concedidos aos seus valores de habilidade.

MESTRE DAS CORRENTES

O mestre das correntes é um combatente especializado no uso de correntes como armas — de preferência a corrente com cravos. Em geral, eles emanam uma aura sinistra e nunca são completamente bondosos. Além disso, eles usam as correntes como ferramentas de terror e intimidação, bem como armas letais. Devido a sua afinidade com correntes, os mestres são muito bons com cadeados e trancas.

Os guerreiros são os mais aptos a se tornarem mestres das correntes, mas os ladinos, rangers e bárbaros também seriam ótimos integrantes desse grupo raro e terrível.

Com frequência, um mestre das correntes constrói um refúgio subterrâneo repleto de correntes espalhadas pelo chão e penduradas no teto. Ele prende vários conjuntos de elos metálicos no local: o ranger e a oscilação desses objetos criam uma atmosfera enervante e perigosa para os invasores. Dificilmente os membros dessa classe de prestígio trabalharão juntos, mas um mestre das correntes muitas vezes se aliará a integrantes de outras classes se houver benefícios mútuos. Em função das suas afinidades, estes indivíduos costumam se aliar aos extra-planares conhecidos como *kytons* (consulte o *Livro dos Monstros*).

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre das correntes, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma — exceto Neutro e Bom, Leal e Bom ou Caótico e Bom.

Talentos: Usar Arma Exótica (corrente com cravos), Especialização, Imobilização Aprimorada, Desarme Aprimo-

TABELA 2-13: O MESTRE DAS CORRENTES

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Aterrorizar
2º	+2	+0	+3	+0	Combate Vertical
3º	+3	+1	+3	+1	Foco em Arma Superior
4º	+4	+1	+4	+1	Aprisionamento
5º	+5	+1	+4	+1	Armadura de Correntes, Corrente Dupla
6º	+6	+2	+5	+2	Defletir Ataques, Golpe Reforçado
7º	+7	+2	+5	+2	Especialização em Arma Superior
8º	+8	+2	+6	+2	Corrente com Cravos Superior
9º	+9	+3	+6	+3	Balanço
10º	+10	+3	+7	+3	Dominar Correntes

rado, Foco em Arma (corrente com cravos), Especialização em Arma (corrente com cravos).

Abrir Fechaduras: 4 graduações.

Arte da Fuga: 6 graduações.

Intimidar: 4 graduações.

Valor de Habilidade: Int 13+ (pré-requisito para Especialização)

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre das correntes (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Arte da Fuga (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Intimidar (Car) e Ofícios (forja) (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres das correntes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Aterrorizar (Sob): Usando uma ação padrão, o mestre das correntes pode agitar suas correntes e induzir um efeito de medo sobre uma criatura, de modo idêntico à magia homônima; o nível de conjurador equivale ao nível da classe de prestígio (consulte o *Livro do Jogador*). É possível ativar essa habilidade sobrenatural somente uma vez por dia.

Combate Vertical: Caso o mestre das correntes esteja escalando uma corda ou corrente, não sofrerá nenhuma penalidade nas suas jogadas de ataques e seus adversários não receberão nenhum bônus para atacá-lo; normalmente, quando um personagem está escalando, ele perde seu modificador de Destreza na CA e seus inimigos recebem +2 nas jogadas de ataque contra ele. Se o mestre das correntes estiver pendurado numa corrente capaz de transportar mais de 1,5 m, poderá usar o movimento em seu benefício e receberá +2 de bônus na CA.

Foco em Arma Superior: Essa habilidade concede ao mestre das correntes +1 de bônus adicional em todas as jogadas de ataque com uma corrente com cravos; esse modificador se acumula com o bônus de Foco em Arma já adquirido pelo personagem (se houver).

Aprisionamento: A partir do 4º nível, o mestre das correntes é capaz de usar sua arma e um cadeado simples (o processo exige uma ação de rodada completa) para aprisionar uma única criatura Pequena, Média ou Grande. Essa habilidade deve ser considerada um ataque com uma rede, mas a CD para o teste de Arte da Fuga será 25 e a CD para quebrar será 30. A manobra exige uma corrente de 3 metros de comprimento ou mais. Quando for aprisionada numa corrente com cravos, a criatura sofrerá 1 ponto de dano por rodada, a menos que permaneça imóvel.

Armadura de Correntes: Ao atingir o 5º nível, o mestre das correntes poderá se envolver com suas correntes (são necessários 6 metros livres de corrente) para receber +5 de bônus de armadura na CA. Essa 'armadura' tem -2 de pena-

lidade de armadura, nenhum limite máximo para o bônus de Destreza e 30% de chance de falha de magia arcana. O deslocamento não é afetado.

Corrente Dupla: A partir do 5º nível, o mestre das correntes poderá utilizar a corrente com cravos como uma arma de haste ou uma arma dupla. Ele é capaz de alternar esses dois tipos de uso no início de cada rodada.

Golpe Reforçado: A partir do 6º nível, o mestre das correntes causa +1d6 pontos de dano usando uma corrente com cravos, atingindo o adversário com uma parte mais longa dessa arma. O uso dessa habilidade exige uma ação de ataque total.

Defletir Ataques: A partir do 6º nível, o personagem pode girar suas correntes de modo a adquirir +4 de bônus de deflexão na CA contra qualquer ataque desferido num arco de 180 graus à sua escolha. Esta é uma habilidade extraordinária e exige uma ação equivalente a movimento para ser ativada.

Especialização em Arma Superior: Somada a qualquer outro bônus de Especialização em Arma existente, essa habilidade garante ao mestre das correntes +1 de bônus adicional nas jogadas de dano com uma corrente com cravos.

Corrente com Cravos Superior: No 8º nível, o mestre das correntes pode modificar sua arma e acrescentar cravos terríveis, que se estilhaçam ao atingir o alvo. Uma corrente dessas deixará ferimentos que causam 1 ponto de dano por rodada, até que um teste de Cura (CD 15) ou qualquer magia de cura sejam aplicados sobre eles. Este aprimoramento custa 25 PO e mais 10 PO para recuperar os cravos quebrados depois de cinco utilizações (após cinco usos ou golpes, a corrente modificada poderá ser usada como uma corrente com cravos normal). Apenas os mestres das correntes de 8º nível ou superior conseguem brandir esta arma modificada adequadamente — nas mãos de outra pessoa ela será apenas uma corrente com cravos.

Balanço: A partir do 9º nível, usando uma ação de rodada completa, o mestre das correntes será capaz de fixar a ponta de sua corrente em torno de objetos salientes (qualquer local elevado que consiga suportar seu peso) e balançar-se até um alvo a 3 metros de distância ou menos. Esse adversário será surpreendido e o mestre das correntes recebe +2 de bônus na jogada de ataque e causa +3d6 pontos de dano adicional com essa manobra (é possível desferir apenas um ataque).

Dominar Correntes (Sob): Como uma habilidade sobrenatural, o mestre das correntes pode animar uma corrente (similar a magia *animar cordas*, mas afeta apenas correntes) com 15 m de comprimento ou menos durante 10 rodadas. O mestre das correntes pode ativar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia igual ao 3 + seu modificador de Carisma.

MESTRE DA GUERRA

Numa colina verdejante perto de Chendl, a capital de Furyondy, existe uma vasta mansão branca, rodeada de estúbulos e baluartes. Grande parte dos viajantes civis a enxerga como a casa de algum lorde rico, mas olhos militarmente treinados notarão que alguns de seus muros e catapultas são

TABELA 2-14: O MESTRE DA GUERRA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Irmandade, Bônus de Liderança +1
2º	+2	+3	+0	+0	Grito de Guerra
3º	+3	+3	+1	+1	Direcionar Tropas, Bônus de Liderança +2
4º	+4	+4	+1	+1	Torre, Reunir Tropas
5º	+5	+4	+1	+1	Marcha Forçada, Bônus de Liderança +3
6º	+6	+5	+2	+2	Fortaleza
7º	+7	+5	+2	+2	Estandarte de Batalha, Bônus de Liderança +4
8º	+8	+6	+2	+2	Castelo
9º	+9	+6	+3	+3	Morra pelo seu País, Bônus de Liderança +5
10º	+10	+7	+3	+3	Castelo Enorme

voltados uns para os outros, e não contra qualquer ameaça externa. Além disso, os oficiais militares ao redor do mundo reconhecerão a mansão como um campo de treinamento consagrado: a Academia de Guerra de Furyondy.

Os indivíduos graduados pela Academia — chamados de mestres da guerra — vêm servindo o exército de Furyondy há gerações, compondo a maioria dos seus generais de alta patente. Uma indicação para estudar na Academia de Guerra é a melhor medalha que um jovem oficial pode receber e todos capazes de superar esse treinamento árduo se tornam presenças respeitáveis no campo de batalha.

Geralmente, os mestres da guerra advêm das fileiras do exército — desse modo, os guerreiros predominam na Academia. Mesmo assim, o processo de indicação tem um aspecto político (como tudo mais em Furyondy), logo é possível encontrar os “— heróis civis do reino” sendo treinados como mestres da guerra.

Os clérigos e paladinos de Heironeous e St. Cuthbert são presenças comuns, mas as demais classes são raras (embora todas as turmas da Academia tenham alguns magos e rangers). Em sua grande maioria, os candidatos a mestres da guerra são humanos, mas todas as raças comuns possuem representantes na universidade.

Em geral, os mestres da guerra do Mestre serão encontrados no comando de um exército em marcha ou defendendo um castelo situado num lugar estrategicamente importante. Quase todos estão sempre dispostos a auxiliar seus companheiros de classe de prestígio; as turmas de alunos formados compõem uma pequena “rede de veteranos”. Muitas vezes, essa camaradagem se estende além dos campos de batalha, pois os mestres da guerra enfatizam a lealdade como uma virtude primária.

Não é possível enquadrar essa classe de prestígio em todas as campanhas, em função das responsabilidades dos mestres da guerra e da complexidade envolvida na manutenção de uma fortaleza ou castelo. Como sempre, o Mestre tem a palavra final sobre a disponibilidade dessa classe.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre da guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +7

Tendência: Qualquer uma, exceto as combinações Caóticas e as combinações Malignas.

Talentos: Liderança (descrita no *Livro do Mestre*), Usar Armas Comuns, Especialização em Arma.

Diplomacia: 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre da guerra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Profissão (Int), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Irmandade: Os mestres da guerra são uma organização fraterna e, em geral, seus membros estão dispostos a ajudar seus iguais. O personagem recebe +4 de bônus de competência em testes de Diplomacia para influenciar outros mestres da guerra. Essa vantagem é uma faca de dois gumes: o personagem sempre deve tratar os demais mestres da guerra com honra e disposição para ajudar.

Bônus de Liderança: Os mestres da guerra recebem bônus em seu nível de Liderança (nível do personagem + modificador de Carisma), permitindo-lhes atrair seguidores e aliados mais poderosos quando utilizam o talento Liderança sempre que alcançam um novo nível de personagem.

Grito de Guerra (Sob): Quando seu grito ecoa no campo de batalha, eleva o espírito dos seus aliados. Essa habilidade é semelhante a Inspirar Coragem dos bardos, descrita na pág. 28 do *Livro do Jogador*. Este bônus permanece ativo durante uma quantidade de rodadas igual ao modificador de Carisma do personagem; é possível ativá-lo uma vez por dia para cada nível de mestre da guerra.

Direcionar Tropas (Sob): Usando uma ação de rodada completa, o mestre pode gritar comandos capazes de aprimorar o desempenho das tropas. O personagem concede +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque ou nos testes de perícias de qualquer aliado num raio de 9 m. Esse bônus permanece ativo uma quantidade de rodadas igual ao modificador de Carisma do personagem.

Torre: Uma organização ligada ao personagem (o exército ou um nobre importante, por exemplo) se ofereceu para construir uma torre num local adequado a ambos. Enquanto o mestre da guerra sustentar os ideais da organização envolvida, poderá controlar a torre como quiser; no entanto, o personagem será responsável pelo custo de manutenção do local. A torre é uma construção redonda ou retangular, com três andares e feita de pedra.

Incitar Tropas (Sob): A presença do mestre da guerra é o suficiente para garantir que todos os aliados num raio de 9 m dele recebam um segundo teste de resistência contra efeitos de *medo* e encantamento. Mesmo que fracassem nesse segundo teste de resistência, os efeitos de *medo* serão *amenizados*: criaturas apavoradas ficam apenas assustadas, criaturas assustadas ficam abaladas e criaturas abaladas ficarão imunes ao efeito.

Marcha Forçada: Você pode incitar suas tropas a marcharem mais rápido. Qualquer viajante ao seu lado recebe +4 de bônus de moral nos testes de Constituição realizados para resistir a marchas forçadas ou qualquer outra tarefa que exija muito esforço físico. Os animais não são afetados por essa habilidade.

Fortaleza: Como "Torre", acima. Uma fortaleza é uma construção de pedra fortificada, que tem entre quinze e vinte e cinco cômodos.

Estandarte de Batalha (Sob): A mera visão do seu brasão ou qualquer outro símbolo heráldico é o suficiente para mudar os ânimos da batalha. Todos os aliados num raio de 9 m do seu estandarte recebem os efeitos acumulados do Grito de Guerra e Incitar Tropas, enquanto o estandarte estiver dentro do alcance e for sustentado pelo mestre da guerra. Caso o

estandarte seja capturado durante a batalha, além de perder os benefícios descritos acima, todos os seus aliados cientes do ocorrido sofrerão -1 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque e dano até a recuperação do símbolo.

Castelo: Como "Torre", acima. Um castelo é uma fortaleza, cercada por uma muralha de pedra com 5 m de altura com quatro torres. A muralha tem 30 cm de espessura.

Morra pelo Seu País: Sua presença inspira as tropas a realizarem o sacrifício máximo pela causa da batalha. Qualquer aliado num raio de 9 m do mestre da guerra continuará a lutar mesmo se estiver incapacitado ou morrendo, sem sofrer nenhuma penalidade. Eles continuarão a combater até atingirem -10 pontos de vida.

Castelo Enorme: Como "Torre", acima. Este complexo imenso possui diversas construções coligadas (estábulo, uma forja, celeiros, etc...) e uma muralha elaborada de 6 m de altura e 3 m de espessura que cerca pátios extensos entre as construções. Essa muralha tem seis torres.

O Código do Mestre Samurai

O mestre samurai deve total obediência ao seu senhor.

É direito do mestre samurai protestar contra julgamentos ou ordens injustas do seu senhor; a própria morte é o protesto extremo que o samurai pode realizar.

O mestre samurai está sempre pronto para morrer.

Não existe fracasso, apenas sucesso ou morte.

Morrer a serviço do senhor é a maior tarefa que o mestre samurai pode executar.

Desonrar seu senhor ou sua família é desonrar a si mesmo.

Todos os débitos, de honra ou vingança, devem ser pagos.

O inimigo não merece piedade.

A covardia é a desonra.

MESTRE SAMURAI

O mestre samurai é o servo militar dos senhores feudais do oriente; ele segue um código marcial de conduta que enfatiza o valor da honra pessoal acima da própria vida. Em algumas culturas, ele faz parte da aristocracia guerreira.

Os detalhes sobre o código de conduta do mestre samurai são muito específicos. Eles são forçados a demonstrar obediência absoluta ao seu senhor feudal, mesmo que as ordens desse superior certamente resultem na morte do samurai. Ele deve estar pronto para se sacrificar pelo seu senhor ou pela sua honra a qualquer momento — e para vingar até a morte qualquer ofensa a um deles. Sua honra pessoal exige que ele retribua com justiça qualquer dívida. A diretriz mais importante desse código talvez seja a expectativa de que o mestre samurai jamais cometerá atos desonrosos ou demonstrará o menor temor diante de ameaças ou da própria morte. O mestre samurai que fracassar em manter essas diretrizes confrontará uma humilhação pessoal tão avassaladora que escolherá o suicídio a uma vida sob essa mácula.

Os guerreiros, rangers e paladinos se tornam excelentes mestres samurais, pois as habilidades da classe podem aprimorar seu potencial de combate. Os monges também são ótimos mestres samurais: a disciplina do bushido é um reflexo natural da aspiração dessa classe em estudar a filosofia ou a crença de uma determinação inexorável. Os magos e feiticeiros encontram dificuldades para se tornar um mestre

TABELA 2-15: O MESTRE SAMURAI

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+2	Bônus em Acrobacia, Trespasar Aprimorado
2º	+2	+0	+3	+3	Lâminas da Fúria, Trespasar Supremo
3º	+3	+1	+3	+3	Mobilidade Suprema
4º	+4	+1	+4	+4	Lâminas da Morte
5º	+5	+1	+4	+4	Força <i>chi</i> 1/dia
6º	+6	+2	+5	+5	Golpe <i>chi</i> 1/dia
7º	+7	+2	+5	+5	Força <i>chi</i> 2/dia
8º	+8	+2	+6	+6	Golpe <i>chi</i> 2/dia
9º	+9	+3	+6	+6	Força <i>chi</i> 3/dia
10º	+10	+3	+7	+7	Golpe <i>chi</i> 3/dia

samurai, mas os indivíduos que conseguem se beneficiam muito dos aprimoramentos marciais da classe de prestígio.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre samurai, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Qualquer uma Leal

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Combate Montado, Arqueirismo Montado, Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Arma (espada bastarda).

Cavalgar: 4 graduações.

Conhecimento (Nobreza e Realeza): 4 graduações.

Intimidar: 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre samurai (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (código de honra marcial) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Intimidar (Car) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O mestre samurai sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Código de Conduta: O mestre samurai deve pertencer a uma tendência Leal e obedecer ao código de honra marcial (veja a coluna lateral). Caso o mestre samurai viole esse código, precisará se redimir cumprindo alguma tarefa árdua ou desagradável; se a violação for muito grave, talvez o senhor feudal lhe peça para cometer suicídio ritual. Em algumas culturas, quando um senhor feudal é morto, derrotado ou desonrado, espera-se que seus mestres samurais o acompanhem no suicídio ritual.

Apoio: O mestre samurai receberá armas e armaduras comuns e obras-primas (mas não mágicas), acomodações, alimentação, transporte adequado e qualquer outro requisito imprescindível do seu senhor feudal enquanto obedecê-lo e respeitar o código. Os mestres samurais que não servem a um senhor feudal são chamados ronins e não recebem os benefícios do Apoio.

Bônus em Acrobacia: No 1º nível, o mestre samurai recebe +2 de bônus de competência em testes de Acrobacia.

Trespasar Aprimorado: No 1º nível, o mestre samurai recebe este talento gratuitamente.

Lâminas da Fúria: Quando o mestre samurai adiar um ataque com sua katana até ser atacado na mesma rodada, poderá obter vantagem da guarda aberta do oponente e receberá +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano. Em outras palavras, é necessário adiar sua ação até depois do samurai sofrer um ataque corporal para receber esse bônus.



Trespasar Supremo: Ao atingir o 2º nível, o mestre samurai adquire o talento para se deslocar 1,5 m antes de realizar um ataque de Trespasar ou Trespasar Aprimorado.

Mobilidade Suprema: O mestre samurai recebe +6 de bônus de esquiva na CA contra os ataques de oportunidade provocados quando ele entra ou sai de uma área ameaçada. **Observação:** Qualquer condição que o faça perder seu bônus de Destreza na CA (caso exista) também o fará perder esse bônus de esquiva. Essa habilidade substitui o talento Mobilidade.

Lâminas da Morte: Quando o mestre samurai empunha sua katana como uma arma de duas mãos, adiciona o dobro do seu modificador de Força ao dano causado.

Força chi (Ext): A partir do 5º nível, o mestre samurai aprende a canalizar seu chi, a fonte de energia e força interior compartilhada por todas as criaturas vivas. O samurai pode adicionar +2 ao seu valor de Força durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu modificador de Sabedoria.

Golpe chi (Ext): A partir do 6º nível, o mestre samurai adquire a habilidade extraordinária de infundir a energia chi aos seus ataques corporais como uma ação livre. O dano proveniente deste ataque será capaz de ferir até mesmo as criaturas com Redução de Dano. Quando ativar essa habi-

dade, considere que a arma do samurai tem um bônus de melhoria mágico equivalente ao modificador de Sabedoria do personagem, mas apenas para superar a redução de dano da criatura atingida (não aplique o bônus ao dano). Uma vez ativado, o bônus permanece na arma até o próximo ataque bem-sucedido do mestre samurai.

NINJA DA LUA CRESCENTE

Muitos monges buscam apenas a iluminação pessoal. Outros são tentados por objetivos muito mais sombrios.

Os ninjas da lua crescente compõem um clã de mercenários, envolvidos em sabotagem e outras missões escusas, realizadas por um preço abusivo — mas apenas se a tarefa respeitar seu código moral secreto. Os ninjas são uma pedra no sapato dos nobres justos e dos tiranos malignos; nenhum indivíduo além dos integrantes da sua hierarquia mais elevada conhece seus verdadeiros alvos. Suas bases e quartéis ficam escondidos de qualquer pessoa alheia à sociedade da Lua Crescente e os pretensos contratantes somente conseguem encontrá-los por meio de uma extensa cadeia de intermediários.

Uma vez contratados, os ninjas da lua crescente tentarão concluir a tarefa até a próxima lua crescente (por isso seu nome). Em geral, os ninjas usam trajes negros para se infiltrar no local, revelam-se e atacam num turbilhão de violência para depois retornarem às sombras da noite.

A maioria dos ninjas é composta por monges que ouviram promessas sussurradas de segredos místicos; movidos pela curiosidade, eles procuraram pela sociedade da Lua Crescente, seguindo rumores dispersos até a sua fonte. Qualquer monge (ou ladino ou mesmo guerreiro) que consiga rastrear os ninjas até sua organização será convidado a fazer parte do clã. Qualquer integrante que abandonar a sociedade da Lua Crescente será marcado para morrer.

Os ninjas do Mestre surgem aparentemente do nada e atacam sem misericórdia. Com frequência, eles são contratados para roubar um item valioso, assassinar um rival poderoso ou infiltrar-se numa fortaleza como batedores de um ataque iminente.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um ninja, o personagem deve preencher os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Ocos, Saque Rápido.

Esconder-se: 10 graduações.

Furtividade: 10 graduações.

Outro: Característica Evasão; é necessário encontrar algum líder da sociedade da Lua Crescente.

Perícias de Classe

As perícias de Classe de um ninja (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Alquimia (Int), Arte da Fuga (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Ofícios (Int), Ocos (Sab) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Bônus na CA dos Monges: Quando um ninja estiver usando nenhuma armadura ou escudo, ele recebe um bônus na CA indicado na Tabela 3-10 do Livro do Jogador. Este bônus se acumula com qualquer outro bônus na CA adquirido em função de seus níveis como monge. De qualquer forma, o ninja aplica seus modificadores de Destreza e Sabedoria na CA caso não esteja usando nenhuma armadura.

Ataque Furtivo: Se um ninja puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente do ataque, ele pode golpear um ponto vital e causar dano extra. Basicamente, esse ataque causará o dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (exista ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo personagem. O dano adicional será 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subsequentes (+2d6 no 3º nível, +3d6 no 5º e assim por diante). Se o ninja obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado. Se o ninja já tiver (ou vier a possuir) ataques furtivos de outras fontes, como seus níveis de ladino, o dano adicional se acumula.

TABELA 2-16: O NINJA DA LUA CRESCENTE

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	
1º	+0	+0	+2	+0	Bônus na CA dos Monges, Ataque Furtivo +1d6
2º	+1	+0	+3	+0	Evasão Aprimorada, kuji-kiri
3º	+2	+1	+3	+1	Usar Venenos, Ataque Furtivo +2d6
4º	+3	+1	+4	+1	Bônus na CA +1, Escalada Acelerada, Silenciar
5º	+3	+1	+4	+1	Furtividade Acelerada, Ataque Furtivo +3d6
6º	+4	+2	+5	+2	Invisibilidade, Oportunismo
7º	+5	+2	+5	+2	Forma Gasosa, Ataque Furtivo +4d6
8º	+6/+1	+2	+6	+2	Kuji-kiri Aprimorado
9º	+6/+1	+3	+6	+3	Bônus na CA +2, Percepção às Cegas, Ataque Furtivo +5d6
10º	+7/+2	+3	+7	+3	Sempre Furtivo, Passeio Etéreo

Os ataques à distância só podem funcionar como ataques furtivos quando o alvo estiver a menos de 9 metros, já que não é possível atingir com precisão ou força suficiente a uma distância maior.

O ataque furtivo só funciona contra criaturas com anatomias visíveis — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O ninja precisa ver sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. O ninja não pode usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estão fora de alcance.

Evasão Aprimorada: Ao atingir o 2º nível, a habilidade de Evasão do ninja se aprimora. Ele ainda não sofrerá dano algum enquanto obtiver sucesso no teste de resistência de Reflexos (contra o sopro de um dragão ou uma *bola de fogo*, por exemplo) mas a partir de agora ele sofrerá metade do dano mesmo que falhe no teste de resistência.

Kuji-kiri (SM): Usando uma ação padrão para realizar gestos manuais místicos, o ninja pode deixar seus oponentes indefesos, como os efeitos da magia *padrão hipnótico*. O personagem é capaz de afetar (2d4 +1 por nível de ninja) Dados de Vida em criaturas com essa habilidade. As vítimas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade, CD 12 + modificador de Carisma do ninja, para anular o efeito. O padrão hipnótico dura enquanto o ninja continuar a gesticular, mais uma rodada posterior. Essa habilidade pode ser ativada uma vez por dia a cada nível dessa classe de prestígio.

Usar Venenos: Os ninjas são treinados no uso de venenos e não existe risco deles se envenenarem acidentalmente enquanto aplicam veneno sobre uma lâmina.

Escalada Acelerada: O ninja consegue escalar paredes numa velocidade inacreditável. Cada teste bem-sucedido de Escalar permite ao ninja percorrer metade do seu deslocamento usando uma ação equivalente a movimento ou todo o seu deslocamento usando uma ação de rodada completa. Além disso, ele mantém seu bônus de Destreza na CA enquanto escala.

Silenciar (Sob): Caso o ninja atinja um oponente surpreendido com um ataque corporal, o alvo ficará incapaz de falar durante uma rodada. Isso impede a conjuração de magias que tenham componentes verbais, gritos de alerta e pedidos de socorro.

Furtividade Acelerada: Quando utiliza as perícias Furtividade e Esconder-se, o ninja consegue percorrer seu deslocamento normal, sem sofrer penalidades nessas perícias.

Invisibilidade (SM): O ninja é capaz de ficar invisível (idêntico à magia invisibilidade, mas o efeito é apenas pessoal) uma vez por dia a cada nível dessa classe de prestígio.

Oportunismo: Uma vez por rodada, o ninja poderá realizar um ataque de oportunidade contra um inimigo que tenha sido atingido em combate por outro personagem. Esse ataque será considerado o ataque de oportunidade do ninja

naquela rodada. Nem sequer os ninjas que tenham o talento Reflexos de Combate poderão utilizar essa habilidade mais de uma vez por rodada.

Forma Gasosa (SM): Uma vez por dia, o ninja pode assumir uma *forma gasosa*, com efeitos idênticos à magia (consulte o *Livro do Jogador*), com duração de 1 rodada por nível de classe. Essa habilidade requer uma ação de rodada completa.

Kuji-kiri Aprimorado (SM): Os gestos sinuosos das mãos do ninja são mais difíceis de evitar. Os efeitos do kuji-kiri agora afetam (3d6 +1 por nível de ninja) Dados de Vida e a CD do teste de resistência de Vontade aumenta para 15 + modificador de Carisma do ninja.

Percepção às Cegas (Ext): Com base em sentidos distintos da visão, como a sensibilidade a vibrações, olfato, audição aguçada ou eco-localização, o ninja consegue executar manobras e lutar no escuro absoluto. Os efeitos de *invisibilidade* ou *escuridão* são irrelevantes, embora ainda seja impossível distinguir criaturas incorpóreas. A percepção às cegas do ninja tem alcance de 18 metros.

Sempre Furtivo: O ninja sempre poderá “escolher 10” em testes de Furtividade ou Esconder-se. A menos que o personagem deseje ser visto ou ouvido, o Mestre deve realizar testes resistidos de Observar e Ouvir para a presença do ninja ser detectada.

Passeio Etéreo (SM): Concentrando seu *chi*, o ninja consegue se tornar etéreo durante alguns momentos. Três vezes por dia, como uma ação livre, o personagem é capaz de realizar um *passeio etéreo* (idêntico à magia homônima, exceto pela duração de 1 rodada).

PROTETOR TRIBAL

O protetor tribal é o campeão de uma raça humanóide selvagem. Num campo de batalha, enquanto os combatentes da tribo compõem a infantaria, e os bárbaros representam os soldados mais ferozes, os protetores tribais serão guerreiros disciplinados e letais que lideram todos os confrontos militares.

A maioria dos protetores tribais é composta por guerreiros, combatentes ou bárbaros que adotaram esta classe de prestígio para receber (ou continuar) o treinamento especializado dos guerreiros em manobras de combate, habilidades poderosas e destrutivas de ataque, compreensão adequada das vantagens do campo de batalha de suas terras natais e do confronto direto contra os adversários tradicionais da tribo. Algumas vezes, adeptos, clérigos e feiticeiros tribais exercem esse papel, de acordo com a raça da tribo.

Com frequência, os protetores tribais do Mestre serão encontrados na vanguarda dos exércitos humanóides. Caso a honra exija um combate entre campeões, o protetor tribal dará um passo a frente. Nas demais ocasiões, o protetor tentará encontrar os líderes combatentes do exército inimigo e os enfrentará sozinho ou — como último recurso — abrirá caminho entre as fileiras dos oponentes para diminuir sua quantidade.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um protetor tribal, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Raça: Qualquer humanóide ou humanóide monstruoso, exceto anões, elfos, gnomos, halflings, meio-elfos ou humanos.

Tendência: Idêntica à maioria dos membros da tribo.

Talentos: Ataque Poderoso, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Sobrevivência: 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Protetor Tribal (e a habilidade chave para cada perícia) são:

Blefar (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os protetores tribais sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Talentos Adicionais: O protetor tribal recebe um talento adicional ao atingir o 1º, 5º e 9º níveis. Esses talentos adicionais devem constar na lista de talentos adicionais dos guerreiros.

Inimigo Tribal: No 1º nível, o protetor tribal seleciona um grupo específico de pessoas ou monstros como seu inimigo tribal; esse grupo deve ser muito mais limitado

que uma categoria de inimigos prediletos do ranger. Os inimigos tribais podem incluir os humanos nativos de tribos vizinhas, membros de uma religião específica, uma tribo humanóiderival ou os drow das montanhas circunvizinhas. Os protetores tribais recebem +3 de bônus em testes de Blefar e Sentir Motivação, além de +3 de bônus nas jogadas de dano, contra os inimigos selecionados. O bônus de dano não se aplica a criaturas imunes a sucessos decisivos, nem ao dano causado por armas de ataque à distância disparadas contra alvos a mais de 9 metros de distância. Caso um protetor tribal também seja um ranger, precisará escolher um subgrupo dos seus inimigos prediletos como inimigo tribal; os bônus das duas habilidades se acumulam.

Terra Natal: O protetor tribal recebe +2 de bônus em testes de Esconder-se, Furtividade, Senso de Direção e

Sobrevivência quando estiver no mesmo tipo de terreno e área geográfica da terra natal de sua tribo. Alguns exemplos de terras natais incluem o Condado de Urnst, a Floresta de Adri e o Vale do Mago. Esses bônus refletem a familiaridade do protetor com o meio-ambiente de sua terra.

Combate Selvagem (Ext): Similar ao ataque 'rajada de golpes' do monge; um protetor tribal de 2º nível se entrega a um frenesi selvagem de combate, atacando em uma tempestade de golpes e investidas ferozes. O personagem recebe um ataque extra por rodada, usando seu bônus de ataque mais elevado, mas todos os ataques dessa rodada



TABELA 2-17: O PROTETOR TRIBAL

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Talento Adicional, Inimigo Tribal, Terra Natal
2º	+2	+3	+3	+0	Combate Selvagem
3º	+3	+3	+3	+1	Bônus de Terreno na CA +2
4º	+4	+4	+4	+1	Destruir 1/dia
5º	+5	+4	+4	+1	Talento Adicional
6º	+6	+5	+5	+2	Bônus de Terreno na CA +3
7º	+7	+5	+5	+2	Destruir 2/dia
8º	+8	+6	+6	+2	Bônus de Terreno na CA +4
9º	+9	+6	+6	+3	Talento Adicional
10º	+10	+7	+7	+3	Destruir 3/dia

(inclusive o extra) sofrem -2 de penalidade. Essa penalidade dura uma rodada inteira e, portanto, afeta os ataques de oportunidade desferidos pelo protetor até seu próximo turno.

Bônus de Terreno na CA: O personagem tira muita vantagem dos aspectos naturais de seu lar e recebe o bônus de deflexão indicado na CA enquanto estiver na sua terra natal ou num ambiente similar (veja Terra Natal, acima).

Destruir (Sob): A partir do 4º nível, o protetor tribal adquire a habilidade sobrenatural de executar um único ataque corporal contra seu inimigo tribal, recebendo +4 de bônus de ataque e um bônus de dano equivalente ao seu nível. O personagem deve declarar o uso desse ataque antes da jogada. É possível utilizar essa habilidade duas vezes por dia no 7º nível e três vezes por dia a partir do 10º nível.

PUNHO DE HEXTOR

Enquanto muitas pessoas consideram os Punhos de Hextor somente mercenários eficientes e brutais, na verdade eles compõem um grupo de templários leais, a serviço de sua divindade impiedosa. A Igreja de Hextor prega que o mundo é um lugar negro e cruel, onde os mais fortes apenas sobreviverão se governarem os fracos e forjarem a ordem a partir do caos. Para apoiar seu dogma, a Igreja formou essa companhia de elite de templários e a disponibilizou para ser contratada em prol das causas que complementam os seus objetivos principais (desde que, naturalmente, o contratante seja capaz de pagar os elevados custos para obter e manter uma unidade de elite de homens e mulheres bem armados e bem treinados). Os Punhos são conhecidos pela sua eficiência e brutalidade: um empregador em busca de auxílio militar não encontrará em lugar nenhum um grupo de mercenários tão dedicados em assegurar o cumprimento das leis em detrimento das forças da anarquia e da confusão.

A grande maioria dos Punhos de Hextor é composta de guerreiros, monges ou clérigos, mas ex-bárbaros, ex-paladinos, rangers e magos também serão encontrados entre suas fileiras. As exigências primárias para tornar-se um membro são (além da veneração a Hextor, Campeão do Mal e Terror da Batalha) a disposição de utilizar a crueldade e outras medi-



das drásticas para esmagar a discórdia, a crença que o poder é a maior recompensa oferecida pela vida e a convicção de suportar qualquer desafio em favor desses ideais.

Os Punhos de Hextor do Mestre geralmente serão soldados mercenários, envolvidos em algum contrato militar correlacionado com o templo de Hextor mais próximo. Algumas vezes, é possível encontrar pequenos grupos (ou mesmo um integrante solitário) dos Punhos, mas estes indivíduos também estarão cumprindo alguma tarefa ou missão para sua Igreja.

Dado de Vida: d10

TABELA 2-18: O PUNHO DE HEXTOR

Bônus Base

Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Golpe Brutal +1
2º	+2	+3	+0	+0	Aumento de Força 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Presença Aterradora 1/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Golpe Brutal +2
5º	+5	+4	+1	+1	Aumento de Força 2/dia
6º	+6	+5	+2	+2	Presença Aterradora 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Golpe Brutal +3
8º	+8	+6	+2	+2	Aumento de Força 3/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Presença Aterradora 3/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Golpe Brutal +4

Pré-Requisitos

Para se tornar um punho de Hextor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Leal e Mau, Neutro e Mau ou Leal e Neutro.

Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar, Usar Arma Simples (manopla com cravos).

Intimidar: 4 graduações.

Observar: 4 graduações.

Conhecimento (Religião): 4 graduações.

Outros: É necessário servir a Hextor e sobreviver à cerimônia ritual de iniciação dos Punhos de Hextor (consulte Organizações, na pág. 44 desse livro).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Punho de Hextor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (Religião) (Int), Escalar (For), Intimidar (Car), Observar (Sab), Profissão (Int) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os Punhos de Hextor sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Golpe Brutal (Ext): A Igreja de Hextor treina seus templários para lutarem com uma eficiência implacável. A cada ação, o Punho pode adicionar o bônus indicado na sua jogada de ataque ou dano, mas nunca em ambas. O jogador precisa declarar onde usará seu bônus no início do seu turno.

Aumento de Força (Ext): A partir do 2º nível, o Punho pode invocar Hextor e receber +4 de bônus de Força uma vez por dia. O personagem conseguirá ativar essa habilidade uma vez a mais por dia a cada 3 níveis além do 2º. Este bônus permanece durante 4 rodadas + o nível do Punho.

Presença Aterradora (Ext): Quando um Punho de Hextor alcança o 3º nível, ele adquire a habilidade extraordinária de inspirar medo nos seus inimigos como uma ação livre, uma vez por dia. O Punho precisa realizar alguma ação dramática na rodada de ativação dessa habilidade; ela afetará apenas os oponentes capazes de enxergá-lo (ou ouvi-lo, dependendo da ação). O alcance dessa habilidade equivale a 1,5 m por nível da classe de prestígio. Todas as criaturas (exceto outros Punhos) dentro deste raio ficarão assustadas durante 5d6 rodadas; as criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência ficarão apenas abaladas. A CD para o teste de resistência de Vontade é 10 + o nível do Punho + o modificador de Carisma. Esta habilidade extraordinária gera um efeito de ação mental e de medo. O personagem conseguirá ativar essa habilidade uma vez a mais por dia a cada 3 níveis além do 3º.

VINGADOR ESCARLATE

O Vingador Escarlata é o mestre absoluto do *chi*, um ensinamento antigo e fascinante que lhe permite realizar feitos extraordinários. Por meio de estudo e treinamento, o vingador aprende a canalizar essa energia e ativar uma grande variedade de efeitos, inclusive a capacidade de causar dano aos adversários liberando a energia *chi* de seu próprio corpo. Embora seus objetivos primários estejam relacionados com um ajuste de contas muito antigo (consulte a organização dos Vingadores Escarlates, pág. 52, para obter mais detalhes), em certas ocasiões os vingadores escarlates aceitam trabalhar para indivíduos capazes de pagar por seus serviços, tornando-se agentes da destruição e da ruína.

A maioria dos vingadores escarlates é composta por monges: o domínio do *chi* é uma extensão natural das habilidades dessa classe. Algumas vezes, os guerreiros, rangers e paladinos adotam a classe de prestígio, tornando-se combatentes mais formidáveis devido aos modificadores de iniciativa e da habilidade *chi*. Os ladinos podem aproveitar a versatilidade do domínio do *chi*, enquanto os druidas consideram o estudo dessa energia interior uma forma de ampliar os horizontes do mundo natural.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um vingador escarlate, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Acrobacia: 8 graduações.

Ouvir: 8 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um vingador escarlate (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Obter Informação (Car), Observar (Sab) e Ouvir (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os vingadores escarlates sabem usar todas as armas simples, armaduras leves, médias e escudos (*Observação:* As armaduras mais pesadas que um corselete de couro impõem penalidades nas perícias Esconder-se e Furtividade, entre outras).

Ki: No 1º nível, o vingador escarlate adquire uma compreensão maior sobre a habilidade sobrenatural de controlar e canalizar o *chi*. O *chi* é a fonte da energia gerada pelos seres vivos e que flui dentro de todos eles. A maior parte do treinamento de um vingador é devotada ao entendimento e concentração dessa energia; os efeitos que os inte-



grantes dessa classe liberam conforme avançam de nível refletem o aprimoramento dessa técnica complexa.

Rajada Atordoante (SM): O vingador escarlate libera sua energia *chi* como um ataque sônico — o cone de energia é capaz de atingir 9 metros de distância. Qualquer criatura na área afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15 + modificador de Sabedoria do vingador) ou ficará atordoada durante 1 rodada. Esse ataque exige uma ação padrão e o personagem precisa ser capaz de gritar para ativá-lo.

Proteção do Chi (Ext): A partir do 2º nível, o vingador escarlate adquire a habilidade de canalizar seu *chi* para proteger-se de efeitos nocivos. O personagem recebe um bônus equivalente ao seu modificador de Sabedoria em *qualquer* teste de resistência à sua escolha. É necessário declarar o uso

dessa habilidade antes de realizar o teste de resistência. É possível utilizar a proteção pelo *chi* uma vez por dia a cada nível dessa classe de prestígio.

Perícia do Chi (Ext): A partir do 3º nível, o vingador escarlate recebe um bônus equivalente ao seu modificador de Sabedoria em qualquer teste de perícia dessa classe de prestígio. É necessário declarar o uso dessa habilidade antes de realizar o teste de perícia. É possível utilizar a perícia do *chi* uma vez por dia a cada nível de vingador escarlate.

Restauração pelo Chi (SM): A partir do 4º nível, o vingador escarlate adquire a habilidade de canalizar seu *chi* como um tipo de cura mágica. Quando ele toca uma criatura viva com suas mãos, conduz o *chi* de modo a restaurar uma quantidade de pontos de vida equivalente ao seu nível de classe multiplicado pelo seu bônus de Sabedoria. É possível dividir essa energia de cura entre vários alvos, e não é preciso usá-la de uma só vez. A restauração pelo *chi* é uma habilidade similar a magia que exige o uso de uma ação padrão.

A partir do 8º nível, o vingador escarlate é capaz de restaurar uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dobro de seu nível de classe multiplicado pelo seu modificador de Sabedoria.

Brado Mortífero (SM): O vingador escarlate libera sua energia *chi* como um ataque sônico — o cone de energia é capaz de atingir 9 metros de distância. Essa habilidade causa 3d6 + modificador de Sabedoria pontos de dano a qualquer criatura na área afetada, que deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15 + modificador de Sabedoria) para reduzir o dano à metade. Esse ataque exige uma ação padrão e o personagem precisa ser capaz de gritar para ativá-lo.

Chi Ilimitado: Quando o vingador escarlate adquire controle absoluto do uso de sua energia *chi*, ele a canaliza com mais facilidade. No 10º nível, qualquer habilidade de classe relacionada ao *chi* permite ao vingador adicionar o dobro do seu modificador de Sabedoria.

Observação para Multiclasse: Os personagens monges podem adquirir livremente níveis desta classe de prestígio. Em outras palavras, é possível um personagem monge escolher um nível de Vingador Escarlate e, no nível subsequente, escolher outro nível de monge normalmente, intercalando ambas as classes sem penalidades.

TABELA 2-19: O VINGADOR ESCARLATE

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+2	Rajada Atordoante 1/dia
2º	+2	+3	+3	+3	Proteção do <i>chi</i> 1/dia
3º	+3	+3	+3	+3	Perícia do <i>chi</i> 1/dia
4º	+3	+4	+4	+4	Restauração pelo <i>chi</i>
5º	+4	+4	+4	+4	Brado Mortífero 1/dia, Rajada Atordoante 2/dia
6º	+5	+5	+5	+5	Proteção do <i>chi</i> 2/dia
7º	+6	+5	+5	+5	Perícia do <i>chi</i> 2/dia
8º	+6	+6	+6	+6	Restauração Maior pelo <i>chi</i>
9º	+7	+6	+6	+6	Brado Mortífero 2/dia, Rajada Atordoante 3/dia
10º	+8	+7	+7	+7	<i>chi</i> Ilimitado

CAPÍTULO 3: ASSUNTOS MUNDANOS

Até agora, este livro apresentou novos talentos e classes de prestígio para enriquecer sua campanha. Esses dois aspectos representam regras e opções novas voltadas aos personagens dos jogadores. Entretanto, os autores estariam sendo incoerentes se não fornecessem algum contexto para possibilitar a utilização dessas regras: faremos isso nesse capítulo. A seguir, examinaremos o papel dos guerreiros e dos monges no cenário de campanha, como os Mestres e jogadores podem ajustar estes papéis, e diversas organizações em potencial para serem usadas pelos guerreiros e monges da campanha, sejam eles PJs ou PdMs.

GUERREIROS E MONGES E O MUNDO ONDE VIVEM

"Todos têm seus próprios planos: todos".

—Tordek

Nenhum personagem existe suspenso no vácuo. Cada um deles é afetado e afeta o mundo a sua volta. Isso é ainda mais verdadeiro para os personagens dos jogadores, pois seu modo de vida requer uma interação mais sensata e cuidadosa com o meio ambiente, em comparação às pessoas comuns. Os lavradores, pescadores e mesmo os nobres não buscam ativamente as situações adversas e perigosas constantemente enfrentadas pelos PJs. Não importa se os aventureiros estão numa cidade ou sob uma masmorra, numa floresta ou no deserto, o mundo e seus diversos elementos — pessoas, monstros, construções, geografia, clima, religião e tudo mais — lhes fornecem as opções disponíveis e afetam sua carreira de aventuras e a vida de seus companheiros.

O Guerreiro e o Mundo

Se você interpreta um guerreiro, seja ele um honrado cavaleiro andante ou um insensível mercenário, um galante cavaleiro ou o rei de um grande condado, o mundo onde seu personagem vive e se aventura afeta suas alternativas e decisões. Um estereótipo comum assola muitos personagens guerreiros: o indivíduo previsível, cuja única contribuição para o grupo é brandir uma espada. Embora a espada (ou machado, maça ou alabarda) represente a função mais óbvia e indiscutível do guerreiro durante uma aventura, considere como

os relacionamentos do guerreiro com o mundo a sua volta afetam este estereótipo.

Os guerreiros dos mundos de campanha dominados (ou governados) por magos e feiticeiros poderiam ser relegados a tarefas de apoio, forçados a proteger os conjuradores arcanos do perigo enquanto estes invocam a destruição sobre o inimigo. Em outras campanhas, a religião é um dos fatores dominantes e os clérigos seriam os principais manipuladores e fantoches do cenário; em geral, os guerreiros seriam membros da igreja ou mesmo o próprio clero, agindo como templários e guardiões eclesásticos.

A maioria dos guerreiros não possui nenhuma organização estrutural devotada a sua classe; diferente dos clérigos e dos paladinos, eles não respeitam uma hierarquia maior e não pertencem a nenhuma outra organização além do grupo de aventureiros. Embora possam venerar uma divindade em particular, seguir um líder nobre ou devotar-se a uma causa pessoal, geralmente eles preferem abrir seu próprio caminho no mundo, sem os benefícios de qualquer hierarquia capaz de fornecer algum suporte ou recurso. Com muita frequência, os guerreiros são ex-soldados ou ex-mercenários, trocando suas capacidades marciais por dinheiro.

Todavia, algumas vezes os guerreiros estarão capacitados a encontrar ou tornarem-se membros de organizações, fraternidades ou sociedades expressamente dedicadas a sua classe.



Seu guerreiro pode associar-se a uma ordem de cavalaria, como os Cavaleiros da Guarda (pág. 47), ou comprar uma vaga numa grande companhia de mercenários. Talvez ele consiga demonstrar seu valor para um indivíduo de status elevado, como um nobre ou uma alta sacerdotisa, e ser convidado a participar de uma comitiva como guarda-costas particular ou agente especial. Essas circunstâncias muitas vezes alteram o papel do guerreiro no grupo, pois sua existência não é dedicada unicamente a derrubar portas e esmagar monstros. Agora, ele tem responsabilidades e compromissos que vão além de seus companheiros — isso o conduzirá a novas oportunidades de aventuras e a divergências em favor do próprio grupo.

Papéis para se Aventurar

Quase todos os guerreiros que escolhem as aventuras como uma forma de ganhar a vida têm o mesmo papel em seus respectivos grupos: eles são sempre os primeiros a lutar, seja eliminando as criaturas ofensivas ou defendendo seus companheiros de ataques. Isso não deveria surpreender ninguém, pois nenhuma outra classe possui capacidades de combate superiores às dos guerreiros. A seguir, discutimos algumas idéias para interpretar guerreiros que superaram o clichê do destruidor de portas e matador de orcs (para obter mais dicas sobre a criação de histórias para seu PJ, consulte o *Guia de Construção de Heróis*).

Soldado Profissional: Esse guerreiro serve no exército local, nas tropas da própria comunidade ou mesmo entre as fileiras de uma autoridade (muitas vezes um nobre). Em geral, ele acompanhará os aventureiros por ordens de seu empregador, com frequência para assegurar que o grupo (desleal?) de heróis contratados cumpra os objetivos combinados ou para fornecer apoio militar adicional no cumprimento dessas missões.

Mercenário: Assim como o soldado, esse tipo de guerreiro vende suas capacidades, mas de forma mais esporádica. Normalmente, seus contratos abrangem a concessão de serviços durante um período específico, mas ocasionalmente essa duração pode ser indeterminada. Os mercenários se unem a grupos de aventureiros entre um contrato e outro e geralmente por uma parte pré-definida dos espólios ou tesouros obtidos.

Cavaleiro: Esse é um tipo especial de guerreiro. Ele pertence a uma ordem de cavalaria e jurou sustentar um conjunto de ideais ou seguir a ética pregada por essa organização. Frequentemente, os cavaleiros participam de grupos de aventureiros envolvidos em missões que apóiam os objetivos ou reflatam (ou pelo menos não entram em conflito com) os ideais de sua ordem.



Raças

Nenhuma discussão sobre qualquer classe estaria completa sem incluir a escolha básica de todos os personagens dos jogadores: sua raça. Os aspectos raciais são importantes tanto na criação do personagem quanto na sua interpretação durante as aventuras.

Anão: O anão é a escolha perfeita para a classe dos guerreiros. Se você interpreta um guerreiro anão, saiba que tem uma vantagem considerável em função da própria natureza da raça. Embora não receba o talento adicional concedido aos humanos, ele terá acesso aos benefícios significativos da Visão no Escuro, do bônus no valor de Constituição e dos bônus de ataque e Classe de Armadura contra tipos específicos de criaturas (como gigantes). Alguns talentos, como Foco em Arma, Ataque Poderoso, Trespasar e Encontrão Aprimorado, são excelentes escolhas para complementar os traços raciais dos anões.

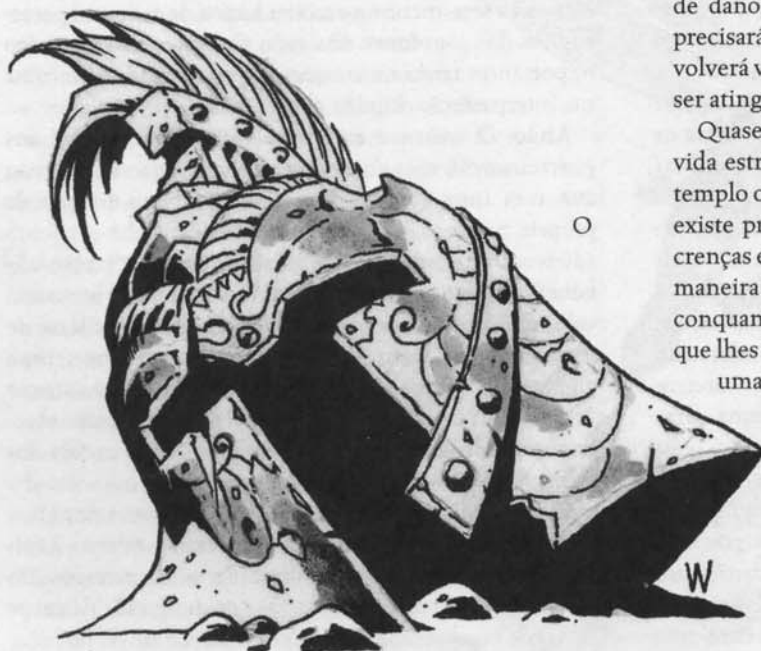
Elfo: Com frequência, o bônus de Destreza dos elfos significa que os guerreiros da raça terão o talento Acuidade com Arma desde o início de suas carreiras. Do mesmo modo, os guerreiros elfos costumam se dedicar às armas de combate à distância, como o arco longo, no lugar das armas brancas. Assim, talentos como Tiro Certo,

Precisão, Tiro Longo, entre outros similares, são escolhas muito adequadas.

Gnomo: Na maioria das vezes, a penalidade de Força dos gnomos significa que esse atributo será inferior à média. No entanto, o bônus racial no valor de Constituição quase sempre compensa essa desvantagem. É possível aprimorar ainda mais esse aspecto com talentos de efeito cumulativo, como Vitalidade.

Meio-Elfo: Numa análise prematura, parece que somente um jogador muito corajoso interpretaria um guerreiro meio-elfo. A raça não tem nenhum modificador nos valores de habilidade e não recebe nenhum bônus nas jogadas de ataque, testes de resistência ou Classe de Armadura; entretanto, um guerreiro meio-elfo ainda é uma opção viável quando os fatores acima são analisados com cuidado. A raça não sofre nenhuma penalidade nos valores de habilidade; isso significa que se o jogador obtiver dois resultados 16, o meio-elfo conservará ambos, em vez de provavelmente reduzir um deles para 14. Porém, talvez sua maior vantagem seja a possibilidade de selecionar duas ou mais classes sem sofrer penalidades de XP devido a sua classe de nível mais elevado — já que qualquer uma delas pode ser sua classe favorecida. Esse benefício, compartilhado somente com os humanos, separa os meio-elfos das outras raças, incluindo seus parentes élficos.

Halfling: Semelhante ao elfo, o guerreiro halfling muitas vezes potencializa seu valor aprimorado de Destreza ao selecionar Acuidade com Arma como um talento inicial. Sua categoria de tamanho lhe concede bônus na CA; essa característica, aliada ao valor elevado de Destreza, permite ao guerreiro halfling iniciar sua carreira usando armaduras leves e baratas, evitando que o personagem sofra penalidades no deslocamento em função de armaduras pesadas.



bônus de ataque com armas de arremesso da raça torna a adaga, o machado de arremesso e a funda ótimas escolhas para o combate de curta distância.

Meio-Orc: O bônus de Força do meio-orc o transforma no candidato ideal para ser um guerreiro. A capacidade racial Visão no Escuro é inestimável durante aventuras subterrâneas. Infelizmente, o meio-orc sofre uma penalidade no seu valor de Inteligência; isso representa menos pontos de perícia e graduações reduzidas. Mesmo assim, quando você tem Força 20, poucos se importarão com seus valores de perícia.

Humano: Considerando o talento adicional do 1º nível, além daqueles fornecidos pela classe, os guerreiros humanos são escolhas óbvias e excelentes. A quantidade de talentos disponíveis para esses personagens concede ao seu criador, seja jogador ou Mestre, uma infinidade de variações para a classe. Ao selecionar as progressões distintas — iniciadas nos talentos Esquiva, Especialização, Tiro Certo, Combate Montado e Ataque Poderoso — é possível guiar o personagem em várias direções.

O Monge e o Mundo

É muito comum que os monges se encaixem num molde estereotipado: o eremita introspectivo que leva uma vida de contemplação interior, em busca de aprimoramento espiritual — quando não está se aventurando. O aventureiro monge típico tende a ser reservado, místico e capaz de liberar um ataque desarmado ou uma frase filosófica Zen com a mesma facilidade. No entanto, a existência do monge vai além da mera busca pela perfeição física e espiritual. Assim como o guerreiro, o monge é um mestre do combate, que ataca velozmente com seus próprios punhos e pés ou algumas armas especiais. Embora geralmente seja incapaz de suportar o mesmo castigo (e pontos de dano) que o guerreiro, com o tempo o monge não precisará se preocupar tanto com esse aspecto, pois desenvolverá várias habilidades de classe que o ajudarão a evitar ser atingido.

Quase sempre, os monges obedecem a algum tipo de vida estruturada, seja como membro de um monastério, templo ou outra organização. Muitas vezes, essa estrutura existe principalmente para desenvolver certos valores e crenças em seus integrantes, permitindo-lhes interagir de maneira relativamente normal com o mundo externo, conquanto sigam o código de conduta ou sistema de ética que lhes foi ensinado. Em alguns casos, a estrutura lembra uma hierarquia mais formal, que obriga o monge a aceitar tarefas e ordens dos indivíduos de cargos superiores. Em ambos os casos, o personagem confiará nessa organização para obter apoio e recursos, mesmo limitados, mas os detalhes exatos desses benefícios variam de acordo com a natureza de cada instituição.

Papéis para se Aventurar

Algumas vezes, é muito difícil imaginar a motivação de um monge — que deseja única e primariamente alcançar uma perfeição quase mística da união entre corpo, mente e espírito — para abandonar seu templo e participar de uma empreitada tão confusa e perigosa como uma aventura. Cada dia gasto pelo monge para ajudar seus companheiros a explorar uma masmorra e seus tesouros ou defender um vilarejo do ataque de saqueadores humanoides representa um dia a menos de imersão nos estudos e práticas que são, a rigor, os objetivos de um indivíduo de sua classe.

Ou será que não? Algumas tradições monásticas pregam que o mundo é a melhor sala de aula e que cada pessoa, lugar ou evento tem algo a ensinar; esse aprendizado pode representar um auxílio imensurável para mostrar ao monge seu verdadeiro lugar no cosmos. Outras tradições encorajam os monges a abandonar seus monastérios durante um certo tempo, de modo a obter uma base de referência para seus estudos, ou para descobrir o que as outras pessoas consideram importante. A seguir, estão alguns exemplos dos papéis que os monges podem desempenhar numa campanha.

Penitente: Esse tipo de monge assume, voluntariamente ou não, uma tarefa ou atividade além de seu monastério para compensar algum erro ou pecado que tenha cometido. Esse deslize pode ser real ou imaginário, e a sua importância varia conforme a natureza dos ensinamentos que o monge sustenta. Algumas vezes, o penitente une-se a um grupo de aventureiros em busca de uma lição particular sobre si ou sobre o mundo em geral.

Mestre Zen: Em geral, essa variedade de monge procura grupos de aventureiros porque acredita que partes essenciais da sua realização e perfeição física e espiritual repousam sobre os desafios enfrentados por esses grupos. Logo, as aventuras são uma oportunidade para lapidar e aperfeiçoar suas capacidades de combate sob pressão.

Conselheiro Espiritual: Os conselheiros espirituais costumam acompanhar os aventureiros porque acreditam que um ou mais integrantes do grupo se beneficiam muito com a sua presença. O monge pode ser o mentor de um personagem que é considerado um candidato em potencial para a classe ou talvez tenha decidido cuidar de um indivíduo promissor, porém indisciplinado, e ensiná-lo os benefícios da doutrina e disciplina espirituais escolhida pelo conselheiro.

Aliado Espiritual: Esse tipo de monge une-se ao grupo de aventureiros apenas temporariamente. Ele assumiu a missão do grupo, a pedido do seu monastério ou de vontade própria, pois ela reflete os objetivos de sua organização ou ética. Com frequência, esses personagens são fanáticos em relação ao cumprimento de suas metas, mas fornecem recursos e perícias indispensáveis ao grupo.

Raças

A raça afeta um monge de forma mais acentuada que um guerreiro, não somente suas capacidades de combate, mas também a função do PJ no grupo. As regras para monges Pequenos e Médios são encontradas no *Livro do Jogador*, mas as regras pertinentes a essa classe para criaturas maiores são discutidas na pág. 61 desse livro.

Elfo: A mentalidade dos elfos se adapta facilmente à busca de objetivos a longo prazo, ainda que essas metas contenham algum esoterismo (como no caso dos ensinamentos de diversos monastérios). O bônus de Destreza da raça é uma vantagem óbvia para o monge, que deve confiar em sua velocidade para atacar e defender-se, em especial nos primeiros níveis. Os talentos Acuidade com Arma e a Iniciativa Aprimorada são ótimas escolhas.

Anão: Geralmente, a personalidade dos anões não abrange a perspectiva e os aspectos capazes de criar um monge bem-sucedido; os monges anões raramente evoluem muito. No entanto, caso selecione esse tipo de personagem, estabeleça com seu Mestre uma motivação razoável para o PJ explorar esta alternativa. Tenha em mente que o seu anão sofrerá alguns contratempos durante a interpretação por ter escolhido se dedicar a uma vida monástica. Em particular, sua família, seu clã e sua comunidade questionarão essa decisão e talvez demonstrem certo preconceito (ou até pior). Nesse caso incomum, um talento defensivo como Especialização seria adequado.

Gnomo: Poucos gnomos têm a disposição necessária para suportar longos períodos de treinamento dentro de um monastério; uma minoria ainda mais restrita está disposta a considerar o dano e o deslocamento reduzidos que essa classe lhes oferece devido ao tamanho da raça. Consequentemente, os monges gnomos são muito raros. Contudo, é plenamente possível que um gnomo adote essa classe e seja bem-sucedido, conquanto descubra ou encontre um meio (talvez mágico) para compensar essas desvantagens. Um deles envolve a utilização das armas especializadas dos monges — elas lhe permitem atacar e ainda ser considerado desarmado, beneficiando-o com a maior quantidade de golpes e os bônus mais elevados da classe.

Meio-Elfo: Os meio-elfos criados entre as comunidades humanas não encontram dificuldade para aceitar as privações e o estilo de vida dos monastérios. Por outro lado, os indivíduos que viveram entre os elfos terão a mesma disposição que essa raça para se tornarem monges.

Halfling: Similar aos gnomos, o halfling sofre uma redução nos seus valores de dano desarmado e deslocamento, tornando essa classe menos atraente. Um detalhe mais significativo: a cultura dos halflings raramente educará indivíduos capazes de se sujeitar à natureza rígida e muitas vezes estática da vida monástica. Normalmente, os halflings não prosperam quando estão confinados a um



único lugar ou são obrigados a se dedicar a um objetivo ou regime únicos durante muito tempo ou com muito fervor.

Meio-Orc: Os meio-orcs criados entre a sociedade humana, ou pelo menos de forma a ressaltar seus aspectos humanos, não enfrentam grandes problemas para aceitar os rigores monásticos. Os meio-orcs educados fora das comunidades humanas raramente desenvolvem paciência e autocontrole suficientes para serem monges bem-sucedidos.

Humano: A natureza dos seres humanos os torna muito mais adequados à vida monástica que qualquer outra raça; dessa forma, a maioria dos monges é composta por humanos.

ORGANIZAÇÕES: UMA PEQUENA AJUDA DOS MEUS AMIGOS

Não há mal algum em obter auxílio para lidar com os perigos do 'grande mundo malvado'. Seu personagem não precisa correr todo o risco sozinho: as organizações descritas a seguir fornecem os recursos, o apoio e as informações necessárias para lhe conceder vantagens essenciais quando tudo mais estiver perdido.

Como Usar Organizações numa Campanha

Cada organização tem sua estrutura específica, seus pré-requisitos para aceitar novos membros, seus objetivos e suas características. Elas foram desenvolvidas para se adaptar facilmente em qualquer cenário ou mundo de campanha. No entanto, nem todas elas terão a mesma eficácia, de acordo com cada estilo de jogo. Os jogadores e o Mestre devem trabalhar juntos para encontrar qualquer divergência em potencial e então rever os detalhes de qualquer organização para que ela se enquadre melhor no seu cenário.

Suponha que os Cavaleiros Protetores do Grande Reino sejam exatamente o tipo de organização que o seu guerreiro de 5º nível procuraria para se alistar; no entanto, uma confraria decadente composta pelos membros remanescentes de uma poderosa nação do passado talvez não se encaixe na campanha. Sem problemas: caso todos concordem, é possível criar uma origem alternativa para a organização, encaixando-a na história do seu cenário, gerando uma explicação plausível para os Protetores e concedendo-lhes novas metas.

Note que muitas das organizações apresentadas a seguir dispõem de classes de prestígio, explicadas no Capítulo 2. Aconselhamos os Mestres e jogadores a utilizarem as duas quando ambas forem citadas nesse livro, ou criarem a classe ou a organização faltante, caso exista apenas a descrição de uma delas.

Finalmente, o ingresso nesses grupos não é privilégio exclusivo dos guerreiros e monges, mas esses personagens representam a grande maioria de seus integrantes.

Os Punhos de Hextor

"A poder corrige erros. E também traz uma vida muito boa".

O tempo é incapaz de contar quantas vezes os maiores déspotas e tiranos enfrentaram desafios militares que a força de seus exércitos não conseguiria sobrepujar. Invasões humanóides, insurreições organizadas e as revoltas populares bem-apoiadas muitas vezes derrubaram governantes cruéis, mesmo os mais civilizados, que não detinham poder suficiente para restaurar a ordem de seu próprio domínio. Felizmente, qualquer tirano precavido conseguirá encontrar apoio, se puder arcar com os custos. Nesse caso, talvez seja capaz de alistar alguns dos mercenários mais brutais e infames que existem: os Punhos de Hextor.

Criados e apoiados pela Igreja de Hextor, os Punhos são considerados parte de seu clero. Eles servem ao Terror da Batalha aceitando apenas as missões aprovadas e sancionadas pelos sacerdotes de Hextor. Como esses mercenários são famosos por sua eficiência brutal e pelo cumprimento literal de qualquer contrato firmado, os pretensos empregadores devem tomar muito cuidado ao

definir os termos do acordo, ou acabarão sendo vítimas de um 'infeliz mal-entendido'. Um desentendimento infame entre os Punhos de Hextor e um empregador antigo resultou na súbita retirada dos mercenários do campo de batalha, num momento crucial, deixando o *ex-empregador* a mercê da piedade dos seus oponentes.

Para obter ajuda dos Punhos, primeiro o contratante deverá entrar em contato com a Igreja de Hextor e estabelecer a natureza da missão de forma a satisfazer os desejos dos Dissidentes (clero). Geralmente, o futuro empregador precisará demonstrar que a missão a ser executada pelos mercenários auxiliará, ou pelo menos não atrapalhará, os dogmas da igreja. Contratos para eliminar rebeliões desorganizadas, impedir a selvageria de uma invasão humana ou restaurar o cumprimento da lei em terras não-civilizadas geralmente são aceitos pelos Dissidentes e pelos Punhos de Hextor. As chances de aceitação da proposta são proporcionais à implacabilidade do tirano.

Então, um acordo explícito é elaborado pela Igreja e assinado pelo sacerdote de posto mais elevado da região e pelo empregador, que é advertido a honrar com exatidão os termos do contrato para evitar conflitos com a Igreja e os Punhos de Hextor (previsivelmente, nem todos os contratantes que atingem suas metas com o apoio desses mercenários ficam satisfeitos com sua vitória).

Os empregadores que violam o contrato sofrem as consequências óbvias, além de serem proibidos de contratar os Punhos de Hextor novamente. Finalmente, a Igreja exige um dízimo substancial para fornecer os serviços dos seus guerreiros mais capacitados à causa em questão.

O preço exato depende de uma grande variedade de circunstâncias, incluindo os objetivos imediatos da Igreja, a quantidade necessária de Punhos, a natureza do conflito iminente (batalhas por motivos que sirvam ou agradem a Hextor quase sempre requerem um dízimo menor) e os desafios a serem enfrentados. Qualquer acordo capaz de confrontar os Punhos de Hextor diretamente com a Igreja de Heironeous será aprovado de boa vontade. Caso o empregador tenha bastante dinheiro e muita sorte, talvez o próprio general patriarca, um veterano de batalhas detentor de poderes formidáveis, lidere os Punhos de Hextor contratados.

Uma vez alistados, os Punhos lutarão com eficiência e frieza impiedosas. Eles perseguirão seu objetivo com o fanatismo e a ferocidade desenfreados que lhes valeu sua reputação de crueldade. Os mercenários continuarão a lutar até que seu oponente seja derrotado, os termos do acordo sejam cumpridos ou até que o contrato seja revogado. Os Punhos de Hextor não abandonarão o campo de batalha em nenhuma outra circunstância; eles estão totalmente preparados para morrer a serviço do Campeão do Mal. Como é uma crença militarizada, a Igreja espera que os Punhos de Hextor superem até mesmo os desafios mais árduos e empreguem quaisquer métodos necessários para alcançar a vitória. O fracasso não é tolerado — sem dúvida, essa é a principal motivação

do zelo aplicado pelos mercenários para obter a vitória no campo de batalha: caso falhem em atingir os objetivos estipulados, um destino muito pior que a morte honrada em combate os aguarda quando retornarem aos sacerdotes da igreja.

Tornar-se um integrante dessa infame fraternidade de mercenários letais não é mais simples que tentar contratá-los. Os candidatos devem procurar um templo dedicado a Hextor e se apresentarem ao clérigo responsável pelo recrutamento. Conseguir uma audiência com esses sacerdotes não é difícil, mas as consequências posteriores são árduas e muitas vezes fatais. O clero de Hextor não precisa de fanfarrões ou matadores comuns: ele deseja somente os soldados mais brutais e insensíveis. Os candidatos são obrigados a provar seu valor, suportando uma série de testes rigorosos e sádicos, conhecidos popularmente como as Provas de Hextor. Essas provas foram desenvolvidas para separar os combatentes covardes e inseguros dos guerreiros mais capacitados. As Provas exigem que o candidato execute tarefas que incluem brutalidade e sofrimento desnecessários, e algumas vezes até a morte, contra alvos designados pelo clero. A Igreja de Hextor acredita cegamente que essas missões permitem ao candidato revelar o comportamento apropriado e a determinação necessária para ingressar nas fileiras dos Punhos. As Provas também possuem o intuito de expor qualquer infiltrador que tente ser admitido na organização para espionar ou causar prejuízo internamente. Vários paladinos ou cavaleiros corajosos foram desmascarados ao se recusarem a participar das carnificinas e missões repulsivas exigidas dos pretensos Punhos de Hextor, resignando-se à morte em vez de violar seus princípios ou código moral. Os detalhes terríveis dessas Provas são deixados a cargo de cada uma das campanhas.

Depois que o candidato tiver provado seu valor aos Dissidentes, será confinado ao mesmo templo de Hextor onde se alistou pela primeira vez e aguardará a época das cerimônias de iniciação. A Igreja de Hextor inicia os Punhos apenas durante certas épocas do ano, que correspondem aos dias sagrados de sua divindade; os candidatos aceitos devem esperar a chegada desses dias, enclausurados dentro das muralhas do templo. Eles são proibidos de sair, mesmo até os campos mais próximos, sob pena de morte.

Enquanto aguardam a iniciação, gastam seu tempo aprendendo o dogma religioso de Hextor, ensinado pelos clérigos recrutadores, e executando quaisquer tarefas cotidianas ou degradantes que estes julguem adequadas (como prova adicional de sua devoção a Hextor, obviamente).

Quando chega a época da iniciação, o clero reúne os candidatos existentes e os conduz até o local da cerimônia, quase sempre um lugar isolado e remoto não muito distante do templo. Os templos maiores e mais prósperos têm espaços reservados para essas cerimônias dentro de suas muralhas (em geral, localizados nos andares inferior-

res, de forma a abafar os ruídos gerados pelo ritual). Os rumores dizem que a cerimônia de iniciação é tão cruel e inumana que altera para sempre a perspectiva dos sobreviventes. Estes se tornarão os novos Punhos de Hextor. O povo murmura, com olhares paranóicos sobre seus ombros, acerca de sacrifícios humanos, assassinatos rituais, carnificinas e orgias tão devassas que fazem as atrocidades realizadas pelos Punhos de Hextor no campo de batalha parecerem um passeio numa tarde de verão. Entretanto, como os mercenários e o clero são proibidos de falar sobre essas cerimônias para qualquer pessoa que não faça parte da estrutura da Igreja, todos os detalhes são desconhecidos. Os fatos revelam apenas as evidências visíveis: invariavelmente, os candidatos que sobrevivem à cerimônia de iniciação dos Punhos de Hextor emergem repletos de cicatrizes terríveis sobre as faces, pescoços e braços. Esses ferimentos também nunca são explicados por seus portadores, embora seja possível distinguir uma expressão de orgulho e medo no rosto de um Punho de Hextor questionado sobre elas.

Os Cavaleiros Protetores do Grande Reino

"Meu caro, o senhor está impedindo o cumprimento do meu dever sagrado: por favor, saia do caminho ou saque sua espada".

Decadência da moral. Corrupção da ética. Máculas na honra. Estes são os inimigos dos Cavaleiros Protetores — a ordem devota os seus dias e seus homens com um zelo fanático para erradicar tais oponentes. Os Protetores acreditam que são a última barreira entre esses adversários corruptos e a destruição do mundo; apenas com a restauração da antiga glória, hoje perdida, eles conseguirão vencê-los.

Dentre todas as ordens de cavalaria na história do mundo, nenhuma obteve tanto reconhecimento quanto

os lendários Cavaleiros Protetores do Grande Reino. Antes contados às centenas, sua quantidade foi reduzida a um número irrisório; atualmente, dizem existir pouco mais de 20 sobreviventes. Ao longo de sua história, eles sempre foram guerreiros espetaculares, detentores de uma reputação inigualável de coragem e honra. Eles se tornaram um modelo para inúmeras ordens de cavalaria, que surgiram depois e imitaram seu exemplo. As suas lendas e canções estão presentes nas culturas de todas as antigas províncias do Grande Reino. Desde sua concepção, a ordem foi única em todo o continente: os Cavaleiros Protetores escolhiam seus membros por meio de disputas de perícia e coragem. Os cargos mais elevados não podiam ser indicados, nem sequer comprados. Eles contavam com seguidores de Heironeous e Hextor em suas fileiras; embora gerassem tremendas rivalidades, raramente houve conflitos mortais.

O objetivo da ordem naqueles dias era sustentar um Grande Reino unido, protegido e sob o governo de monarcas honrados. Contudo, esses ideais altruístas e elevados não duraram muito e a organização decaiu, acelerando a retirada do Grande Reino de sua posição imponente, até este se tornar uma mera sombra do que era, dissolvendo-se por completo. Hoje, os Protetores cultivam uma esperança desesperada; eles acreditam que o retorno do Reino seja capaz de salvar o mundo do seu atual estado de colapso moral e restaurar a ordem, a paz e a prosperidade aos seus súditos.

Para alcançar essa meta, o primeiro passo de todo Cavaleiro é submeter-se aos ditames ainda conhecidos do código de honra de seus antecessores, de modo que o povo siga seu exemplo e imite seu comportamento. A segunda parte (mais audaciosa) do plano consiste em desafiar as criaturas, indivíduos e instituições consideradas responsáveis pelo declínio da civilização. O aspecto final do plano envolve localizar o descendente legítimo do último monarca do Grande Reino e conduzir esse indivíduo de volta ao trono da nação moribunda.

Os meios exatos para concluir esse último passo são incertos. Os Protetores não sabem onde esse herdeiro pode ser encontrado! Entre os Cavaleiros, existem rumores que o líder da ordem obteve uma pista crucial, capaz de permitir a identificação do sucessor, e que ele está dirigindo as missões atuais da ordem nessa direção.

Os Cavaleiros Protetores do Grande Reino estão presentes em Ratik, onde Clement é um poderoso membro da ordem, mas quase todos são refugiados do Ermo dos Ossos. Eles já residiram em Chathold, mas agora vagam pelo Reino de Ahlissa. Alguns cavaleiros supostamente estão escondidos nas Florestas de Adrie e Principal; dois ou mais membros se uniram à Liga de Ferro ou buscaram refúgio entre as terras de Cranden. Com o aparente falecimento de Ivid Vin Rauzes depois das guerras, acredita-se que os Cavaleiros Protetores irão emergir do seu sono e assumir um papel mais ativo na recuperação do Grande Reino.



Atualmente, os Protetores obedecem às regras de cavalaria que consideram ser uma representação exata do antigo código defendido por seus antecessores. Embora a teoria de sua ética seja relativamente simples, pode ser difícil segui-la adequadamente sob as pressões e rigores das experiências da vida — assim como qualquer outro código moral.

- Preserve a honra e o nome do Grande Reino até o seu último suspiro. Não tolere nenhum desrespeito ou escárnio contra o Reino ou seu próprio posto. Demonstre, através da força e das armas, o engano daqueles que tentam ridicularizar a nação e a ordem de cavalaria mais nobres e honradas dentre todas. Antes morrer a serviço do Reino e da ordem a sofrer essas indignidades.
- Defenda os incapazes de fazê-lo sozinhos. Escolha o lado dos fracos e indefesos. Ofereça apoio e auxílio aos necessitados. Jamais permita que o mais forte explore o mais fraco e não se deixe cair na tentação desse caminho desonroso.
- Demonstre honra e sinceridade em seus procedimentos e em seu comportamento. Nunca permita que alguém o chame de mentiroso, pois as mentiras corrompem as próprias fundações de nossa terra. Transforme a sua palavra na sua maior garantia, de forma que todos reconheçam seu juramento, suas ações e suas intenções como um só. Não conceda motivos para duvidarem de suas promessas ou da sua honra.
- Aniquile o mal onde puder encontrá-lo e elimine o caos usando sua espada e seu corpo. Aplique a justiça a todos os propagadores de atos malignos.
- Ofereça sua lealdade ao líder da ordem e siga todas as suas designações, em qualquer situação. Una-se no embate contra as adversidades e assegure à sua confraria de cavaleiros que são capazes de superar qualquer obstáculo e derrotar qualquer desafio. Somente através da união e da força de vontade o futuro do Reino será restabelecido.

É fácil aspirar esses ideais superiores, mas não torná-los parte do cotidiano. Mais do que qualquer outra coisa, esse desafio é enfrentado diariamente pelos Cavaleiros Protetores (algumas vezes com mais frequência, quando as forças da oposição ameaçam suas convicções).

Para unir-se aos Cavaleiros Protetores, o candidato deverá se mostrar digno e capacitado em combate. Uma vez por ano, os membros da ordem promovem uma grande disputa, num local mantido em segredo para evitar ataques inimigos. Isso torna a apresentação de novos candidatos ainda mais difícil, mas descobrir e alcançar o lugar da reunião em segurança (e sem ser seguido) é o primeiro sinal do valor do candidato. O combate de avaliação inclui todos os tipos de provas marciais e costuma durar vários dias. Os candidatos participam de duelos de justa, luta livre, desafios individuais,

levantamento de peso, arquearia e hipismo. Os ferimentos e cicatrizes são uma consequência comum, mas as fatalidades são muito raras. O objetivo dessas provas não é matar, mas demonstrar as capacidades do pretendente.

Entretanto, o Cavaleiro Protetor ideal precisa estar muito acima do mero soldado: sua existência deve servir como um farol de esperança para as pessoas que desejam ver o Grande Reino forte e restaurado, assim como todos que valorizam a bondade e a ordem. Desse modo, os candidatos são obrigados a apresentar qualidades além da simples capacidade marcial. Afinal, qualquer bruto é capaz de brandir uma espada ou um machado. Os pretendidos cavaleiros também devem demonstrar qualidades menos tangíveis como honra, obediência, misericórdia e sabedoria. Por isso, o modo como o candidato se comporta durante as provas de perícia e toda a sua permanência no evento é tão importante quanto a sua colocação nos resultados finais. No passado, os Cavaleiros selecionavam os candidatos que tivessem mais potencial de combate, mas que também demonstrassem uma conduta que refletisse os amados ideais da ordem. Um dos lemas dos Cavaleiros durante esses eventos dizia: "Pode-se ensinar alguém a esgrimir, mas é impossível aprender a honra".

Somente alguns candidatos, caso existam, serão escolhidos a cada encontro anual. Qualquer indivíduo que aceite o convite será imediatamente submetido à guarda de um Protetor, que servirá como tutor constante, guia e companhia do novo aluno durante um ano e um dia. Os dois serão inseparáveis por todo esse tempo: qualquer destino do cavaleiro veterano também será o destino do aluno. Juntos, eles cumprirão seus deveres e enfrentarão os desafios indicados pela ordem. Logo após esse período de treinamento, espera-se que o membro veterano designe seu pupilo para ser um integrante reconhecido dos Cavaleiros Protetores. Apenas as circunstâncias mais inusitadas tornam possível a recusa dessa designação: o único caso registrado ocorreu quando a ordem suspeitou (com fundamento, como ficou provado depois) que o veterano estava sendo forçado magicamente a aprovar o candidato. Os novos Cavaleiros participam de uma cerimônia curta, e recebem a acolada (aclamação) que os torna membros plenos da ordem.

Os Cavaleiros da Guarda

"O código é tudo!"

Há muitos séculos, formou-se a organização dos Cavaleiros da Guarda; ela foi erigida sobre os fundamentos de uma confraria mais antiga, proveniente no Grande Ermo, e sua função era defender as terras de seu povo contra as invasões das tribos selvagens que atacavam a partir das estepes áridas do extremo oeste. As Sentinelas — como esses cavaleiros ficaram conhecidos — se encarregaram de proteger os habitantes e as terras de Keoland, Grande Ermo, Bissel e Geoff dos saqueadores nômades de Paynim e dos invasores ocidentais. Atualmente, a organização

Os Doze Preceitos

Sempre se dirija a cada Cavaleiro usando seu título apropriado, pois isto nos lembrará do respeito e da honra devida a todos.

Obedeça aos Cavaleiros de maior graduação em todos os aspectos.

Permita que a magnificência de suas armas e armadura proclame ao mundo sua prontidão e o seu valor.

Valorize a honra de nossa ordem em detrimento da sua honra pessoal; valorize a ordem em detrimento de sua vida.

Auxilie os necessitados da mesma forma que ajudaria um cavaleiro da ordem; perdoe os ignorantes ou estúpidos, mesmo quando errarem, mas jamais tolere insultos ou difamação à nossa honra em qualquer outra situação.

Reúna-se a cada amanhecer para compartilhar nossa fraternidade e afirmar sua dedicação aos Doze e aos Sete Preceitos, que nos orgulhamos em defender mesmo ao custo de nossas vidas.

Nunca quebre um juramento. Nunca faça promessas que você não possa cumprir.

Confronte o inimigo diretamente, para que este reconheça a origem de sua destruição; jamais utilize emboscadas ou qualquer tipo de trapaça para sobrepujar o adversário.

Conceda clemência aos oponentes que se rendam e troque prisioneiros em acordos honrados.

Não permita que nenhuma patrulha ou comando seja maculado pela covardia; depois de iniciar o combate, permita que o inimigo caia sob sua espada ou que você caia perante a dele.

Jamais recuse tréguas ou negociações honradas.

Não conceda abrigo entre nós àqueles que ousem violar, ignorar ou desonrar este código.

mantém vários castelos, bastilhas e fortalezas ao longo da fronteira de Ket, além das montanhas ocidentais, de onde partem constantemente suas patrulhas fronteiriças. As bases mais poderosas da ordem encontram-se no Grande Ermo (na Colina do Gancho), Geoff (em Hochoch) e em Bissel (em Pellak), embora os membros da cavalaria provenham dos habitantes mais prósperos e sábios do Vale Sheldomar.

Os moradores das terras protegidas pelos Cavaleiros da Guarda os reconhecem como defensores incansáveis da lei e da ordem e muitas vezes eles são chamados de heróis. Grande parte das pessoas assume que as Sentinelas alcançam seus objetivos unicamente através do poderio militar, uma vez que a sua imagem pública é muito semelhante ao comportamento das demais ordens de cavalaria — que fazem exatamente isso. Quando os cidadãos abrem alas para um destacamento montado de Sentinelas, vêem apenas seu semblante superficial e sua aparência militar: armas e armaduras surradas, mas polidas; os magníficos cavalos de guerra; os escudos finamente decorados com as corujas de prata (brasão das Sentinelas) e as expressões alertas desses corajosos e resolutos defensores da terra. Eles não conseguem enxergar tudo que se esconde por trás dessa imagem pública cuidadosamente forjada.

Na verdade, os Cavaleiros da Guarda são devotos de uma linha quase monástica de ensinamentos filosóficos, baseada nas antigas escrituras do sábio e filósofo Azmarender, o criador do primeiro código eclesiástico de conduta, batizado de “Os Doze e os Sete Preceitos”. Os Doze Preceitos regem o cumprimento das tarefas cotidianas dos cavaleiros, e denotam uma atenção especial às tradições da batalha: os costumes e regras usados pelas Sentinelas na condução de seus empenhos militares e além. As Sentinelas se esforçam para aplicar a essência dos Doze em cada aspecto das suas vidas, desde a interação entre os membros da ordem até o tratamento dispensado aos seus protegidos, incluindo ainda os métodos utilizados durante suas patrulhas e nos conflitos armados contra seus adversários. Caso alguém os observe cuidadosamente por algum tempo, o padrão inerente

da sua conduta se tornará evidente, permitindo supor qual o tipo de conselho imprescindível oferecido por certas partes dos Doze Preceitos.

Por outro lado, dizem que os Sete Preceitos guiam “a vida superior do devoto”, fornecendo significado à exis-

tência e ao universo que estão além da guerra e dos campos de batalha. Embora a conduta externa das Sentinelas revele aspectos dos Doze Preceitos, eles guardam a natureza dos Sete com zelo e esmero. De fato, o fanatismo das Sentinelas em relação a esses últimos ensinamentos é tão grande que cada preceito (um de cada vez) é explicado somente aos membros da ordem, conforme o cavaleiro alcança postos mais elevados — o que exige méritos indiscutíveis e lealdade comprovada. O Sétimo Preceito é conhecido apenas pelo cavaleiro detentor do cargo mais alto que existe na ordem: o Grandioso Wyvern Imperial (atualmente ocupado por Hugo de Geoff). Com base nos trechos raros das escrituras de Azmarender que escaparam das fortalezas das Sentinelas, muitos sábios especulam que o Sétimo Preceito revela segredos antigos e relacionados com a própria formação de Oerth. A única tentativa de roubo conhecida desse segredo ocorreu há uma década e foi um fracasso estrondoso: os pretensos assaltantes, que conseguiram invadir as câmaras do próprio Grande Wyvern Imperial, foram incapazes de desarmar as poderosas magias de proteção que guardavam seu objetivo. As Sentinelas penduraram os restos dos corpos dos ladrões nas muralhas da fortaleza, como um aviso austero de que a obtenção do conhecimento quase sempre exige o pagamento de um preço terrivelmente alto.

Como consequência do misticismo que envolve o cerne dessa organização, as Sentinelas utilizam e recebem títulos singulares dentro da ordem. Os Cavaleiros comuns, da graduação mais baixa, são chamados de Vigilantes; as graduações menores compreendem alguns adjetivos somados ao título básico (Vigilante Robusto, Vigilante Resiliente, Vigilante Radiante, etc...). Conforme os Cavaleiros adquirem status, inúmeros adjetivos vão sendo adicionados aos seus títulos, e o termo “Vigilante” é substituído pelo nome de bestas fantásticas (manticora, hipogrifo, grifo, etc...); desse modo, um comandante de graduação intermediária seria conhecido como ‘Magnífico Gorgon Ancião’. Poucas pessoas alheias à ordem compreendem seu sistema de graduação, um fato que originou o ditado “assustador como o título de uma Sentinela”, representando alguém que deseja ser muito maior do que realmente é.

O Cisma

As guerras recentes e suas consequências terríveis geraram novas e inoportunas mudanças entre os cavaleiros: a ordem se fragmentou em dois ramos distintos, os tradicionais Cavaleiros da Guarda e os novos Cavaleiros Expedicionários. As Sentinelas conservaram os mesmos métodos e patrulham as fronteiras da civilização, protegendo seus moradores contra os ataques e incursões dos invasores das estepes.

Todavia, parece que os Expedicionários abandonaram os ritos de batalha tradicionais da ordem e vêm organizando grupos de escolta para percorrer e reconquistar Geoff (e, até recentemente, Sterich). Os Expedicionários

trocaram seu ódio pelo ocidente por uma profunda aversão aos saqueadores humanóides que já causaram tantos problemas à sua terra natal na última década; eles juraram exterminar completamente, por quaisquer meios necessários, essas criaturas malignas sempre que as encontrassem, inclusive usando emboscadas — proibidas segundo os Doze Preceitos. Dizem também que os Expedicionários já abandonaram o campo de batalha quando o confronto era desvantajoso, uma contradição direta aos comandos dos Doze.

Muitas Sentinelas rejeitam as táticas 'covardes' dos Expedicionários, e acusam os integrantes dessa nova ordem de ignorarem os Doze e os Sete Preceitos. Por sua vez, os Expedicionários desprezam os membros da Guarda, chamando-os de "bitolados decadentes" incapazes de compreender que os ensinamentos de Azmarendor só poderão sobreviver e florescer caso sejam adaptados à realidade atual. O ressentimento entre alguns membros das ramificações opostas é tão profundo que muitas vezes, quando se encontram, ocorrem hostilidades diretas, para o desgosto do povo que as duas ordens juraram proteger.

Por razões desconhecidas até pelos próprios Cavaleiros, os líderes de ambas as facções garantiram auxílio entre si e exigiram cooperação similar dos seus membros. Para confundir ainda mais os protetores e os protegidos, as duas facções da ordem continuam a partilhar a mesma hierarquia e o mesmo brasão. No entanto, é possível distinguir os integrantes de cada uma pelo seu comportamento. São necessários apenas alguns momentos de observação ou diálogo para determinar se o interlocutor é uma Sentinela ou um Expedicionário. Os primeiros agem e lutam seguindo estritamente seu código formal de conduta, enquanto os últimos se comportam de modo mais casual.

Para se juntar aos Cavaleiros da Guarda, o candidato deve se apresentar pessoalmente na fortaleza do Grande Wyvern Imperial. Em geral, o cavaleiro ideal é nativo do Vale Sheldomar, mas existem exceções, quase sempre em tempos de guerra, que são capazes de reduzir gravemente a população de muitas nações. Um esquadrão de elite de Cavaleiros, indicados pelo próprio Wyvern Imperial,

examina e seleciona os candidatos.

Os testes preliminares compreendem exatamente o que um pretense cavaleiro esperaria de uma ordem militar: manobras e perícias de combate e

duelos contra uma grande variedade de oponentes.

Antigamente, as Sentinelas

favoreciam as provas relacionadas com a capacidade física dos alunos; hoje, eles são mais abrangentes, e acreditam que os melhores cavaleiros devem possuir alguns talentos distintos e igualmente úteis.

Assim, a ordem elaborou provas de admissão capazes de aceitar indivíduos cujos dons primários sejam dedicados a outros fatores — furtividade, magia ou mesmo a música.

Os candidatos aprovados nos testes iniciais recebem permissão para ficar na fortaleza, enquanto os avaliadores elaboram ou

selecionam uma prova final adequada às capacidades e potencial da futura Sentinela.

Assim que a ordem definir a natureza desse último teste, o aluno permanecerá três dias consecutivos sob a tutela de um Cavaleiro da Guarda, responsável pelo ensinamento dos Doze Preceitos, da sua história e dos significados desse código. A tarefa de confirmação deve ser executada somente pelo aluno, e pode abranger uma missão individual, simples e rápida, como encontrar e exterminar um monstro maligno, ou um trabalho longo e complexo, como recolher ingredientes raros, exigidos na preparação de uma poção mágica, no território ocupado por forças hostis e alertas. O futuro cavaleiro precisará demonstrar, da melhor maneira possível, obediência aos Doze Precei-



tos no decorrer de sua avaliação final. As Sentinelas responsáveis acompanharão o progresso do candidato por meios mágicos, julgando e avaliando sua atuação. Eles jamais tentarão interferir na prova, independente das circunstâncias. O aluno não deve esperar nenhum auxílio das Sentinelas até a conclusão de seu teste. Alguns candidatos já morreram antes de completar a tarefa de admissão; embora a ordem lamente suas mortes, ela afirma que o fracasso do candidato demonstra sua incapacidade para ingressar nas Sentinelas. Todo indivíduo tem liberdade para rejeitar sua prova de admissão a qualquer momento — basta anunciar que se arrepende e desiste da sua candidatura. Os desistentes não sofrem nenhum tipo de censura ou ameaça dos Cavaleiros da Guarda — afinal, nem todos são destinados à cavalaria — mas nunca terão outra chance para serem admitidos.

Os Destruidores

"Seus pedidos por clemência só me deixam mais irritado".

Felizmente para a maioria das áreas civilizadas do mundo, a quantidade total de Destruidores, um grupo fechado e unido de saqueadores mortíferos, permanece relativamente pequena e não atinge uma centena de integrantes. Entretanto, esses assassinos inescrupulosos com pensam seu número reduzido com sua imensa ferocidade. Reunidos em bandos de guerra que contêm entre três e mais de vinte participantes, eles atacam sem aviso, invadindo cidades, vilarejos e vilas desprotegidas; algumas vezes, nem mesmo fazendas isoladas ou caravanas escapam. Essa depredação violenta parece ainda mais aterrorizante quando se descobre que seus principais motivos se resumem à matança e mutilação em si, mas nunca à pilhagem, ao seqüestro ou qualquer outro objetivo compreensível (embora detestável).

Os Destruidores descarregam um turbilhão de morte e destruição sobre suas vítimas infelizes, sem nenhuma razão aparente. Em geral, esses ataques impiedosos são confundidos com a ação de bandidos ou assaltantes comuns — isto é, até que as inconfundíveis tatuagens faciais dos oponentes tornem-se visíveis. Nesse momento, as vítimas desafortunadas serão capazes de reconhecer a

marca dos Destruidores, embora seja tarde demais. A carnificina já teve início e os defensores precisarão lutar por suas vidas e por suas propriedades.

Existem poucos sobreviventes de um ataque dos Destruidores, mas em certas ocasiões alguém escapa, geralmente por sorte. O relato sempre indica que os assassinos atacaram com entusiasmo incontido, beirando o sadismo, mas sem nenhuma motivação relevante para essa matança gratuita. Alguns sobreviventes alegam que suas comunidades tentaram se render aos saqueadores, mas seus pedidos foram completamente ignorados. Os rumores dizem que os Destruidores abandonam os palcos desses crimes com a mesma

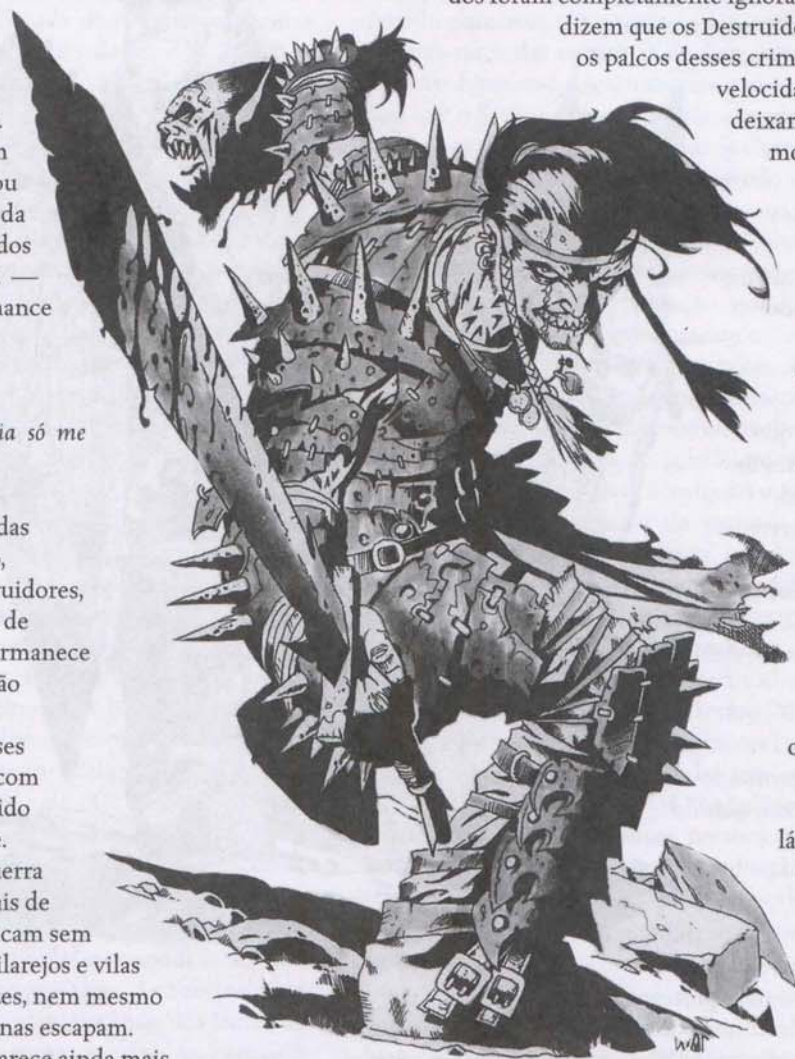
velocidade que chegam, deixando um rastro de morte, desespero e devastação.

Sem dúvida, especula-se que o objetivo principal dos Destruidores é a propagação do terror por si mesmo, pois qualquer bando de assaltantes nunca deixaria os tesouros e equipamentos à sua disposição para trás.

Mas quem são os Destruidores? Essa indagação permanece nos lábios das vítimas sobreviventes e assola a mente de vários monarcas e nobres que tiveram suas terras depredadas

por eles. Se alguém tem a resposta para esta pergunta incessante ou qualquer conhecimento detalhado sobre os assassinos, conserva-se em silêncio (caso contrário, os próprios assassinos cujos segredos fossem revelados cuidariam do assunto).

Os Destruidores fazem questão de não confiar em ninguém alheio aos seus bandos de guerra e sabe-se que, em função da natureza de seus atos, a confiança entre os próprios Destruidores existe, mas é rara. As informações escassas sobre esses açougueiros ainda não foram capazes



de salvar uma única comunidade de suas intenções malignas. Alguns povos e governantes bondosos consideram a tentativa de se infiltrar entre as fileiras do inimigo, mas admitem que o sucesso desse plano é improvável até que haja mais detalhes sobre as motivações e o paradeiro do grupo.

Certamente, qualquer tentativa de espionar os destruidores internamente seria muito arriscada para os infiltradores, mas alguns consideram o risco válido, caso a perda de vidas infligida pelo bando pudesse ser reduzida ou eliminada. Certamente, a recompensa por essa façanha seria pelo menos espetacular.

Dizem os rumores, que os homens e mulheres que se unem aos Destruidores, não respeitam mais a vida; essa especulação é verdadeira, embora limitada. O ódio, a malícia e o rancor contra os demais seres parecem representar a base da crença e da conduta dos Destruidores, mas as razões implícitas nessa verdade são ainda piores. Esses indivíduos são nada menos que uma ferramenta de Erythnul, Deus da Matança, também chamado de "O Diverso". Algumas das maiores atrocidades e selvagerias que o mundo já presenciou foram executadas pelos Destruidores, com a intenção de propagar o dogma abjeto de Erythnul. Entre os Destruidores, é possível encontrar algumas das pessoas mais inescrupulosas e vis que já caminharam sob o sol: soldados que traíram seus países e juramentos para obter lucro pessoal, seqüestradores que mataram suas vítimas mesmo depois do resgate ser pago, genocidas responsáveis por crimes impronunciáveis — todos são prontamente aceitos entre os servos de Erythnul, pois representam candidatos ideais para ostentar a sua mensagem de destruição e caos. Os Destruidores servem ao seu deus espalhando terror, malícia e indignação por onde passam. Eles escolhem alvos aleatórios para matar, mutilar, saquear e destruir sem nenhum padrão relevante, deixando o máximo possível de caos e terror para trás. Somente eles reconhecem os propósitos que impulsionam esses atos horríveis de agressão gratuita.

Como existe o risco de serem caçados e atacados em conjunto caso se exponham, os Destruidores não mantêm uma base central de operações. De fato, a maioria dos locais dedicados à adoração de Erythnul continua secreta pela mesma razão. Algumas vezes, existe um pequeno culto de seguidores nas comunidades maiores, oculto nas partes mais rústicas da cidade; ocasionalmente, esses lugares servem de refúgio para um bando de Destruidores, mas esconderijos fixos são raros.

Com frequência, os bandos adotam uma vida seminômade, estabelecendo acampamentos transitórios e escondidos nas áreas selvagens e remotas, onde planejam seus ataques assassinos. Em certas ocasiões, eles visitam as cidades e vilarejos onde exista um templo secreto de Erythnul, mas o fazem clandestinamente, para evitar que sejam reconhecidos como homicidas depravados e provavelmente atacados.

Nesses casos, os Destruidores recebem suprimentos e equipamentos do clero local; talvez os clérigos lhes indiquem tarefas especiais, envolvendo pessoas ou lugares que o próprio Diverso selecionou e exijam sua atenção pessoal. Qualquer infeliz que cruzar acidentalmente um acampamento dos Destruidores encontrará o mesmo destino das vítimas desses criminosos: o Deus da Matança não faz nenhuma exceção, nem os seus instrumentos.

Essa vida de mistério, esconderijos na periferia e desprendimento material torna muito difícil a localização dos Destruidores, não somente para seus adversários em potencial, mas também para os candidatos ao grupo. Encontrar os servos de Erythnul e viver o suficiente para revelar sua intenção de se unir à organização são duas tarefas muito distintas, e a quantidade reduzida de Destruidores atesta a dificuldade de ambas. Embora o povo dissemine rumores sobre bandos escravistas, que seqüestram novos recrutas nos vilarejos remotos ou roubam crianças de seus berços para serem criadas como novos membros, isso não é verdadeiro. Esses assassinos não precisam recorrer a essas medidas extremas para assegurar novos integrantes. A triste realidade: os Destruidores sabem que a infâmia de seus atos inevitavelmente atrairá indivíduos de caráter semelhante, que consideram os feitos desse grupo um estilo de vida atraente.

Quando um membro em potencial se aproxima de um bando e consegue expor sua intenção, a tática mais comum dos Destruidores envolve um ataque em massa ao candidato. Caso o novato consiga sobreviver durante um intervalo de tempo pré-

Vingadores Escarlates no Seu Jogo

Numa análise superficial, os Mestres que desejem utilizar o clã Escarlate ou Branco em sua campanha parecem não ter outra escolha senão incluir ambos. Porém, cada um deles pode ser incorporado ao jogo separadamente. No caso dos vingadores escarlates, substitua os rivais do clã por outra organização, pessoa ou criatura mais adequadas aos seus planos. Por exemplo, é possível selecionar uma cidade, nação ou raça específica como alvo do ódio dos vingadores. Talvez a organização exista para destruir até o último descendente de um rei anão que os prejudicou séculos antes; ou seus segredos tenham sido roubados há pouco tempo por uma guilda de ladrões ou uma cabala de feiticeiros, e o clã não descansará até recuperar sua propriedade e punir os ladrões de forma definitiva e cruel. Os Vingadores Escarlates podem cultivar uma rivalidade contra outra classe de prestígio à sua escolha, descartando o Clã Branco, como os arqueiros arcanos, os mestres do conhecimento, os destruidores ou os punhos de Hextor. Basta determinar a natureza exata da rixa entre os dois grupos, aplicar as mudanças adequadas e divertir-se.



A Vingança em Jogo

A sede de vingança pode ser um componente crucial para a elaboração de uma história fantástica ou de um personagem interessante. No entanto, ela também causará problemas caso não seja controlada ou não haja uma supervisão adequada. Por exemplo, uma busca infundável por vingança inutilizará quaisquer razões plausíveis ou adequadas para o vingador cooperar com o resto dos aventureiros restantes. Considere os problemas gerados ao integrar um vingador escarlata a um grupo de aventureiros experientes, onde o alvo desse último não está, nem remotamente, vinculado aos objetivos dos personagens. Afinal, por quê ele se uniria ao grupo? Quais seriam suas vantagens? Existe uma boa razão para o vingador ignorar, mesmo temporariamente, as metas finais do clã?

Felizmente, a presença de um vingador escarlata no grupo pode ser justificada. Talvez os aventureiros se envolvam em atividades (como enfrentar monstros nas profundezas da terra) capazes de elevar o nível de poder e aprimorar as técnicas do vingador, caso ele sobreviva, tornando-o mais apto a contribuir com o objetivo principal do clã. Talvez os planos do grupo incluam a recuperação de um tesouro que seria muito útil para os vingadores escarlates em sua busca — a destruição de seus rivais. O personagem vingador participaria das aventuras de modo a obter esse item ou convencer o grupo a ajudar a causa de seu clã.

determinado (entre 3 e 10 rodadas, de acordo com o tamanho do bando e a crueldade do líder), receberá a chance de se tornar um Destruidor; caso contrário, seu prêmio será uma cova rasa. Depois disso, o bando escolhe aleatoriamente um de seus membros para um duelo contra o novato; a única regra é a proibição do uso de magia, pois eles acreditam que um Destruidor deve ser capaz de vencer usando apenas suas armas e força. Caso o novato ganhe — a luta sempre dura até a morte — será aceito como um Destruidor em potencial e deverá sujeitar-se ao último passo de sua iniciação: o Sacrifício de Fogo.

Enquanto o candidato espera de joelhos, rogando que Erythnul preencha seu coração com ódio e malícia, os demais membros do bando devem obter uma vítima adequada para o sacrifício (de preferência humana, mas elfos, anões, halflings e gnomos também servem em último caso). O pretendente a Destruidor deverá sacrificar esse indivíduo conforme os rituais profanos de Erythnul, que envolvem sangrias e a incineração da vítima ainda viva. Depois desse ato horrível, o bando aplicará um conjunto de tatuagens distintas e repulsivas na face do candidato, que o marcarão para sempre como um Destruidor. Quando a cerimônia estiver terminada, a única forma de desistir é a morte.

Observação: Unir-se aos Destruidores significa abandonar tudo o que é bom e decente. A redenção não é uma escolha disponível. Os indivíduos que pensam em entrar para os Destruidores devem estar dispostos a participar das suas missões divinas de malícia e devassidão ou enfrentar a morte nas mãos de seus próprios companheiros. Essa organização é mais apropriada às campanhas que não seriam afetadas por uma atmosfera repugnante, talvez opressiva (ou que incluam essa possibilidade), uma vez que a inclusão e a presença dos Destruidores provavelmente a levará nessa direção.

Os Mestres têm total liberdade para adaptar a cerimônia de iniciação dos Destruidores, tornando-a ética e moralmente mais repulsiva e fisicamente mais penosa conforme permitam sua imaginação, bom senso e a maturidade do seu grupo de jogo.

Os Vingadores Escarlates

"Nossa vida é dedicada à vingança".

A única razão da existência dessa organização é a vingança. As lendas dos clãs descrevem uma gravíssima traição, cometida há muito tempo, por seus arqui-rivais, o Clã Branco, quando este roubou os conhecimentos secretos dos poderes do *chi*. O ultraje e a desonra resultantes dessa traição arraigou-se tão profundamente na alma do clã Escarlata, que cada vingador sentiu-se obrigado a carregar esse fardo sobre seus ombros durante a vida inteira, direcionando seus esforços e energias para sabotar e erradicar o Clã Branco.

A história dos vingadores escarlates alega que eles descobriram a existência do *chi* há muitos séculos, e passaram a tentar compreender e aperfeiçoar essa energia desde então. Os vingadores acreditam que o *chi* é uma força existente em todas as criaturas vivas. Grande parte do treinamento de seus integrantes envolve a compreensão e as técnicas de focalização dessa energia; conforme o domínio do *chi* se aprimora, os efeitos produzidos são gradualmente mais impressionantes. Os membros do clã recebem a maioria de seu treinamento e doutrina em templos pequenos e escondidos, seja em áreas populosas ou regiões desoladas. O templo principal está oculto no coração de uma floresta densa.

Os detalhes, a história e os poderes do *chi* (talvez distintos) do Clã Branco ficam a cargo de cada Mestre e campanha particular.

A maioria dos vingadores escarlates não é criada: eles já nascem assim. Quase todos compartilham algum parentesco ou cultivam vínculos de lealdade entre si. Alguns membros dessa família são entregues ao treinamento enquanto são muito jovens, em especial se demonstrarem afinidade natural com o poder. Outros não têm nenhum contato com a disciplina até alcançarem uma idade mais avançada. Contudo, muitos deles nunca serão expostos aos círculos de estudo, pois são necessários para executar outras funções e tarefas imprescindíveis ao clã.

Em algumas ocasiões raras, o clã aceitou discípulos externos para serem treinados na arte do *chi*, mas isso ocorreu somente quando o indivíduo prestou algum grande serviço aos vingadores escarlates. Espera-se que as pessoas honradas com esse dom empreguem suas novas habilidades para auxiliar o clã em sua vingança — essencialmente tornando-se parte dos vingadores. Qualquer um que abusar de seu treinamento ou utilizá-lo para alcançar objetivos pessoais e contrários aos desígnios do clã se tornará o alvo de uma vingança muito pessoal.

CAPÍTULO 4: O JOGO DENTRO DO JOGO

Nesse capítulo, apresentaremos diversas maneiras para que jogadores e Mestres utilizem as regras a seu favor durante uma aventura. As dicas e variações a seguir servem para ampliar e esclarecer vários aspectos das escolhas realizadas durante o jogo — e suas conseqüências.

COMO ALCANÇAR O POTENCIAL MÁXIMO

"A maioria das batalhas é vencida antes do primeiro golpe ser desferido. Sua perspicácia é a sua arma mais poderosa".

— Ember

Um dos fatores mais positivos de *Dungeons & Dragons* é a sua versatilidade. Suponha que sua campanha precise de outras classes, que permitam aos jogadores interpretar um tipo específico de guerreiro ou monge. Talvez um guerreiro que ganhe a vida como um pirata em vez de saquear masmorras ou um monge que acompanhe uma caravana no deserto ao invés de meditar num monastério. Para criá-los, não é necessário elaborar uma nova classe; basta priorizar os valores de habilidade e selecionar atentamente as perícias e talentos disponíveis numa classe existente. Algumas 'profissões' discutidas a seguir têm nomes e conceitos semelhantes aos encontrados nas classes de prestígio do Capítulo 2. No entanto, essas informações e escolhas oferecem um caminho alternativo para a evolução de personagens incapazes de esperar até obter a qualificação da classe especial pertinente.

Duelista

Caçar fortuna em masmorras escuras ou enfrentar dragões com um machado de batalha não é o único estilo disponível. Esse personagem considera que se pendurar em lustres, lutar usando floretes e trocar piadas espirituosas com seus companheiros é um conjunto mais sofisticado de tarefas. Como criar um herói assim? Veja a seguir.

Dicas de Interpretação

O raciocínio de um duelista é tão rápido quanto sua lâmina, especialmente se as aventuras acontecem em seu território. Com frequência, o duelista representa a linha de frente das atividades do grupo e até mesmo atua como seu porta-voz. Seu estilo temerário pode ser uma vantagem ou um castigo para seus companheiros, conforme a situação, mas não há dúvidas que seu charme e sua aptidão com espadas leves o tornam um aliado valioso quando o grupo troca a masmorra pela cidade grande.

Valores de Habilidade

O melhor amigo do duelista é o seu valor de Destreza. Eles preferem sacrificar sua proteção e obter mais velocidade, pois é necessário ser rápido no ataque e ágil na defesa. Quando for impossível evitar os golpes do inimigo, um valor elevado de Constituição manterá o duelista vivo por mais tempo. Como seu charme e perspicácia podem representar toda a diferença entre adentrar a corte do rei e ser jogado nas masmorras do castelo, um bom valor de Carisma é um fator relevante para qualquer duelista que se preze.

Perícias e Talentos

O duelista sente-se mais confortável nas grandes cidades, mas isso não significa que seus companheiros dispensarão sua ajuda enquanto estiverem em áreas selvagens ou explorando ruínas. Portanto, para ser capaz de flertar com as donzelas solitárias e ainda enfrentar um urso-coruja enlouquecido, o duelista precisará de um excelente conjunto de perícias.

Perícias

Acrobacia (Des), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Mensagens Secretas (Car) e Saltar (For).

Talentos

Acuidade com Arma, Ambidestria, Bloqueio Ambidestro, Desarme Aprimorado, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido.

Monges Guerreiros de Shao Lin

Os lendários monges guerreiros da antiguidade ficaram famosos tanto por suas capacidades marciais quanto pela sua dedicação na busca da paz interior e da consciência cósmica. Embora habitem seus monastérios isolados, esses monges não desprezam o mundo exterior, como fazem várias ordens eclesiásticas: eles seguem o desenvolvimento político e social com interesse, e até mesmo influem em seu curso quando os interesses da ordem estão envolvidos.

Dicas de Interpretação

Os monges guerreiros não costumam abandonar a segurança de seus monastérios, nem sequer viajar sozinhos, a menos que algum objetivo importante exija sua presença no mundo. Caso as circunstâncias lhe imponham uma jornada solitária, o monge guerreiro tentará usar um disfarce e ocultar sua verdadeira identidade e profissão. Por conseguinte, quando esse personagem integra um grupo de aventureiros, geralmente se apresentará com motivos falsos e ajudará ou atrapalhará o grupo conforme as instruções do templo.

Valores de Habilidade

Assim como os representantes comuns dessa classe, o monge guerreiro depende muito dos seus valores de Destreza e Sabedoria. Um valor razoável de Carisma também seria útil, pois o monge Shao Lin precisará usar blefes para cumprir seus objetivos.

Perícias e Talentos

As perícias do monge guerreiro devem permitir que ele cumpra as instruções do templo e, ao mesmo tempo, não levante suspeita.

Perícias

Acrobacia (Des), Blefar (Car), Conhecimento (qualquer) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (qualquer) (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Car) e Sobrevivência (Sab).

Talentos

Ambidestria, Apanhar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Giratório, Ataques Atordoantes Adicionais, Chute Circular, Combater com Duas Armas, Desarme Aprimorado, Deslocamento, Desviar Objetos, Especialização, Esquiva, Foco em Perícia, Imobilização Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Rajada Relâmpago, Salto do Louva-a-Deus, Tolerância e Toque da Dor.

Gladiador

O gladiador vive para lutar — e luta para viver. Pode ser que ele adore os brados da platéia e o reconhecimento do público ou lute somente pelo dinheiro. Alguns gostam de colocar sua força e coragem à prova, numa série infundável de conflitos de vida ou morte... outros são apenas escravos, forçados a lutar para divertir o povo enquanto não encontram um meio de se libertar. Não importa a razão, o gladiador é um combatente profissional que arrisca seu corpo e suas aptidões contra uma horda de adversários, enquanto as pessoas assistem e apostam na sua vitória ou no seu fracasso.

Dicas de Interpretação

Esse guerreiro existirá em qualquer sociedade que valorize o combate público, seja exclusivamente por esporte ou como uma maneira de se livrar de pessoas indesejadas. Quase sempre, o gladiador só integrará um grupo de aventureiros por uma dessas razões: ele é um homem livre, em busca de dinheiro e fama na arena, e pode aventurar-se durante seu tempo ocioso; ou é um escravo fugitivo, tentando evitar a morte no fosso. A despeito da sua motivação, a função do gladiador entre os aventureiros ainda será a mesma: lutar. Geralmente, ele compõe a linha de frente de qualquer combate físico, utilizando as perícias, táticas e truques que aprendeu na arena para garantir a vitória dos seus aliados.

Valores de Habilidade

Qualquer guerreiro legítimo, que gaste a maior parte do seu tempo em combate corporal, frontal e direto com o inimigo, precisará de valores razoáveis de Destreza e Constituição para garantir a sua sobrevivência. A quantidade de castigo infligido é muito importante num combate de gladiadores, mesmo que a batalha não dure até a morte. Portanto, um valor elevado de Força permitirá ao lutador derrotar seu adver-

sário rapidamente, pois modificará suas jogadas de ataque corpo a corpo e o dano causado.

Perícias e Talentos

As perícias dessa classe estão relacionadas à capacidade marcial do gladiador e devem ajudá-lo a sobreviver, especialmente quando confronta vários oponentes na arena.

Perícias

Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Equilíbrio (Des), Empatia com Animais (Car) e Intimidar (Car).

Talentos

Ambidestria, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Especialização em Escudo, Esquiva, Foco em Arma, Lutar às Cegas, Percepção às Cegas (1,5 m de raio), Sobrepujar Escudos, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tolerância, Trespasar e Vitalidade.

Pirata

Nem todos os aventureiros ganham a vida saqueando masmorras — existem alguns que saqueiam navios, ilhas e fortalezas também! Os piratas são o flagelo das rotas marítimas de comércio, seja nos grandes oceanos, nos lagos ou mesmo nos rios navegáveis do mundo.



Dicas de Interpretação

Os piratas são foras da lei. Seu modo de vida é ilegal em quase todas as nações civilizadas do mundo e suas motivações incluem um enorme desejo de liberdade e uma ganância de proporções equivalentes. Desse modo, o pirata é um criminoso procurado e um vilão, embora muitos o considerem um herói da liberdade.

Valores de Habilidade

É preciso ser forte e resistente para agüentar a vida de bucaneiro profissional; logo, os valores de Força e Constituição são prioritários. A Destreza também merece atenção especial nesse ramo de trabalho, pois qualquer armadura pesada somente garantirá que seu futuro afunde mais rápido.

Perícias e Talentos

Os piratas sentem-se confortáveis em suas embarcações, portanto selecionam perícias capazes de lhes conceder vantagens no mar.

Perícias

Conhecimento (marítimo, navegação, marinhagem, cartografia, geografia) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (armador) (Int), Profissão (carpinteiro, pescador, navegador) (Int), Senso de Direção (Sab) e Usar Cordas (Des).

Talentos

Ambidestria, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Deslocamento, Esquiva, Foco em Arma, Mobilidade, Reflexos de Combate, Tolerância, Trespasar e Vitalidade.

Beduíno

O beduíno é um guerreiro semi-nômade que sobrevive num ambiente perigoso: a vastidão dos desertos. Seu objetivo primário é defender seu povo contra as diversas ameaças que infestam este lugar impiedoso, entre elas as tribos rivais e monstros terríveis. Ele tomará qualquer atitude necessária para a sobrevivência do grupo, inclusive saquear os acampamentos das demais tribos e das cidades-oásis que oferecem o tesouro mais valioso desse cenário: água.

Dicas de Interpretação

Em seu habitat natural, o beduíno age como guia e guardião para os indivíduos ou grupos que obtenham sua confiança, seja através de moedas ou da amizade. Fora de seu ambiente, ele é uma figura exótica e muitas vezes ameaçadora, tentando assimilar os estranhos costumes de outras culturas. Em ambos os casos, ele ainda é um oponente mortífero.

Valores de Habilidade

A Sabedoria deveria ser uma prioridade, pois os tolos perecem depressa na vastidão inclemente dos desertos. Como as armaduras pesadas são mais prejudiciais que benéficas sob o calor escaldante, um valor elevado de Destreza seria útil.



WALT ZAPPÀ

Perícias e Talentos

As perícias do beduíno são a garantia suprema de sua sobrevivência nesse ambiente terrível. Ele precisa selecioná-las com atenção, pois sua vida continuamente dependerá dessas escolhas.

Perícias

Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Empatia com Animais (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Senso de Direção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Talentos

Arqueirismo Montado, Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, Foco em Arma, Investida Implacável, Investida Montada, Lutar às Cegas, Prontidão, Rastrear, Tolerância e Trespasar.

EVOLUÇÃO: ESCOLHAS INTELIGENTES

Você acaba de adquirir a experiência necessária para alcançar o 3º nível e começa a considerar seu novo talento! Qual deles você deveria escolher? Antes de tomar a decisão, responda às seguintes perguntas:

- Qual a pretensão futura do meu personagem?
- O que ele já conseguiu?

Ele está percorrendo o caminho para adquirir uma classe de prestígio? Caso positivo, essa meta deveria guiar as suas decisões ao selecionar novos talentos. Considere o seguinte exemplo:

Personagem: Meio-elfo, Guerreiro de 2º nível.

Objetivo: Classe de prestígio Algoz.

Talentos Atuais: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Trespassar.

A escolha mais lógica para o próximo talento desse personagem seria Separar; uma vez adquirido, todos os talentos exigidos nos pré-requisitos da classe de prestígio estariam atendidos.

No entanto, presume que o meio-elfo deseje adquirir a classe de prestígio Cavaleiro, descrita na página 12 desse livro. Vejamos qual seria a melhor escolha:

Personagem: Meio-elfo, Guerreiro de 2º nível.

Objetivo: Classe de prestígio Cavaleiro.

Talentos Atuais: Combate Montado, Esquiva, Lutar às Cegas.

O talento Investida Implacável é um dos pré-requisitos para se tornar um Cavaleiro. Observe que além do talento Combate Montado, ainda é necessário adquirir Investida Montada para atender às exigências da classe. Uma observação cuidadosa mostrará as vantagens de adquirir o talento Investida Montada no 3º nível, permitindo-lhe selecionar Investida Implacável quando alcançar o 4º nível.

COMO ENFRENTAR QUASE QUALQUER COISA (E SOBREVIVER)

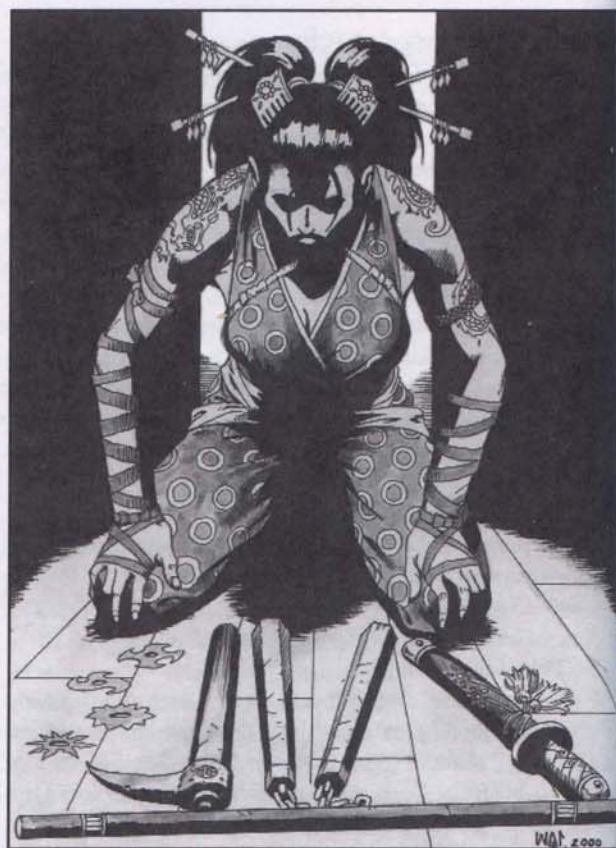
"A prudência é a maior das virtudes — exceto quando as vidas dos seus companheiros estão em risco".

— Ember

Oponentes com Alcance Incomum

O melhor conselho para as batalhas contra oponentes com alcance incomum parece um pleonasmo: Fique fora do alcance! Entretanto, existem outras táticas capazes de funcionar.

- Utilize armas de combate à distância. Atinja-os com flechas, virotes, lanças e magias de longa distância.
- Lembre-se de usar talentos como Mobilidade, por exemplo, que lhe concedem bônus na Classe de Armadura contra ataques de oportunidade. Suas chances de confrontar um oponente com alcance incomum aumentarão proporcionalmente à redução da vantagem desse adversário.
- Enquanto um personagem com o talento Mobilidade e/ou uma Classe de Armadura elevada ataca o adversário frontalmente, os demais PJs podem flanquear (ou, na melhor das hipóteses, desferir um ataque furtivo) contra ele.
- Procure uma posição elevada, usando quaisquer meios disponíveis, e ataque a partir dela, mantendo-se fora de alcance.



Oponentes Mortos-Vivos

Para lidar com mortos-vivos, prevenir é muito melhor que remediar. Caso o grupo saiba que enfrentará esses adversários, sua melhor opção é não se distanciar muito do clérigo — ou os jogadores desejarem que tivessem alguns níveis nessa classe. Se estiverem atravessando áreas infestadas de mortos-vivos, certifique-se que o clérigo ainda seja capaz de usar a Expulsão quando o grupo mais precisar. Isso significa protegê-lo durante os confrontos com outros tipos de criaturas, para evitar ferimentos que afetem suas capacidades de combate quando o grupo se defrontar com os mortos-vivos. Permita que o clérigo utilize algumas das suas preciosas magias de cura em si mesmo; caso ele seja derrubado em combate, todo o grupo poderá sofrer o mesmo destino.

Quando a batalha finalmente começar, lembre-se que os mortos-vivos não compartilham as mesmas fraquezas dos seres vivos. É impossível distraí-los com espadas e punhos enquanto o mago prepara uma magia sono — os mortos-vivos são imunes a esse efeito. Para piorar, além de infligir o dano normal, muitas vezes o toque dos mortos-vivos causam outros efeitos colaterais indesejáveis — como a paralisia do carnicial ou a perda de níveis do inumano. Os ataques de toque ignoram a maioria dos modificadores na CA, portanto não espere que o seu conjunto de cota de malha o proteja contra uma aparição!

Sempre que possível, tente desferir ataques de longa distância contra os mortos-vivos, evitando o combate corporal. Dessa forma, além de ganhar algum tempo, qualquer inimigo derrotado por seus disparos antes de se aproximar o bastante para tocá-lo já concederá uma vantagem.

Oponentes Voadores

A capacidade do grupo enfrentar oponentes voadores depende totalmente da sua capacidade de alçar voo. Quando essa opção não está disponível, os aventureiros estarão em desvantagem. A melhor estratégia é procurar abrigo e atingir o adversário aéreo com ataques e magias de longa distância até eliminá-lo ou afugentá-lo.

Quando o grupo é capaz de voar, é melhor ativar essa habilidade rapidamente e enfrentar o inimigo em seu ambiente. Lembre-se que alçar voo não elimina nenhuma das suas possibilidades comuns de ataque: ainda é possível flanquear ou atacar em Investida durante o voo. Na verdade, a manobra flanquear agora envolve três dimensões.

Oponentes Imbatíveis

Algumas vezes, o grupo enfrentará inimigos que são impossíveis de vencer, não importa quanto se esforcem. A menos que você esteja jogando uma campanha que deliberadamente permita algumas situações estranhas, quatro monges de 1º nível nunca triunfarão sobre um trio de ursos atrozês. Aprender a identificar os oponentes imbatíveis é uma habilidade que deve ser adquirida no início da carreira do aventureiro, em especial se ele deseja uma trajetória longa e bem-sucedida.

Este é um conselho estranho, considerando que o heroísmo muitas vezes descarta a rendição, mesmo diante de perigos extremamente superiores. Contudo, se o PJ vive pela espada sem nenhum bom-senso, sua carreira de aventureiro será curta e quase sempre não causará nenhum impacto no mundo. Além disso, você deve ouvir seus companheiros quando eles admitirem que uma retirada estratégica é mais apropriada do que enfrentar um adversário impossível de derrotar, especialmente se o grupo tiver uma missão a cumprir — insistir em lutar até a morte contra cada um dos oponentes encontrados no caminho não ajudará muito no cumprimento dessa missão.

Se você desconfiar que um encontro é muito difícil de superar, considere o risco potencial que ele oferece comparado aos benefícios possíveis. Por exemplo, suponha que o grupo esteja se infiltrando numa floresta habitada por um dragão verde com a intenção de destruí-lo (e reclamar seus tesouros). Todos sabem que o monstro está em algum lugar na floresta, mas não a localização exata. De repente, uma dupla de gigantes das colinas emerge detrás das árvores e param para conversar, bloqueando sua rota. O grupo deve enfrentá-los?

A resposta depende do benefício potencial a ser obtido e do risco proporcionado pelo combate.

Pense nas condições e nos recursos do grupo: as armas, perícias, talentos e equipamentos necessários para derrotar estes oponentes estão disponíveis? Caso a resposta seja "Não", os personagens não deveriam apenas evitar os gigantes mas, antes de tudo, não deveriam sequer estar nessa floresta caçando dragões.

As capacidades de combate do grupo são adequadas, todos dispõem de uma quantidade razoável de pontos de vida e há

magias de cura à disposição? Essa resposta deve ser "Sim" caso pretendam encontrar e eliminar aquele dragão.

Uma batalha contra os gigantes ainda deixará recursos suficientes para enfrentar o dragão? Não? Então o grupo precisa definir se a meta original é mais importante que lidar com esses novos adversários. Caso o triunfo sobre os gigantes lhes custe uma parcela significativa de suas magias e seus PV, os PJs deveriam considerar a hipótese de atacar o dragão num outro dia, após uma recuperação apropriada.

Será que os gigantes estão carregando algo valioso ou, principalmente, capaz de auxiliar os aventureiros a encontrar e derrotar o dragão que está espreitando na região? Caso estejam (talvez uma grande clava, que o mago reconheça como uma clava subjugadora de dragões +3), determine se a vantagem fornecida pelo item vale a quantidade de dano que provavelmente será causada pelos gigantes quando o grupo tentar pegá-lo.

Existe alguma razão para acreditar que, caso sejam derrotados mas não mortos, os gigantes tenham alguma informação útil sobre o dragão? Caso exista, talvez seja uma boa idéia atacá-los, mas em vez de eliminá-los, capturar pelo menos um deles vivo.

TÁTICAS

O *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* cumprem bem a função de explicar as manobras de combate, mas ambos contêm tanta informação que inúmeros exemplos de regras não foram incluídos em suas páginas. Assim, utilizaremos a seção abaixo para incluir alguns exemplos de combate e outras situações relacionadas.

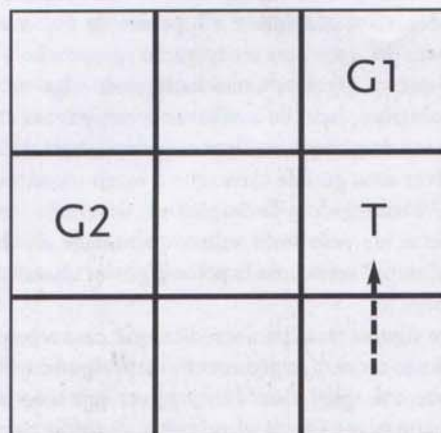
Como Usar o Talento Trespasar

Antes de decidir entre uma ação de ataque padrão e uma ação de ataque total, certifique-se de posicionar seu personagem no local mais favorável aos talentos e perícias heróicas disponíveis. Por exemplo:

Tordek, um guerreiro de 15º nível com os talentos Ataque Poderoso e Trespasar, está enfrentando uma dupla de gigantes do fogo. No início de sua ação, Tordek está na seguinte posição (cada quadrado = 1,5 m):

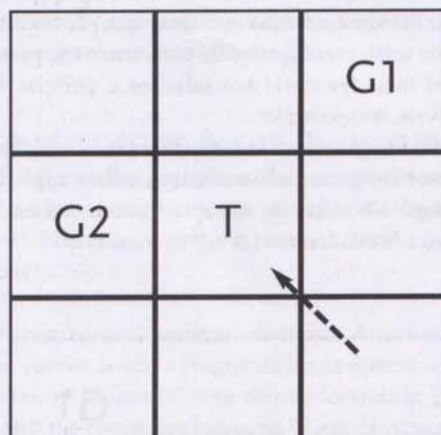
		G1
G2		
		T

Durante essa rodada, como pretende utilizar uma ação de ataque total contra o Gigante 1, Tordek se desloca e ataca. Quando faz essa escolha, o jogador sabe que o personagem só conseguirá percorrer 1,5 m na mesma rodada (antes, durante ou depois de atacar), então ele se move para frente, da seguinte forma:



Onde o jogador se enganou? No movimento; Tordek ocupou uma área que não possibilita utilizar os benefícios oferecidos pela manobra ataque total e o talento Trespasar. Ele ameaça apenas o Gigante 1 a partir da sua posição atual e, caso derrube esse alvo, não conseguirá usar Trespasar contra o Gigante 2 (esse talento não permite realizar o ajuste de 1,5 m antes de desferir o ataque adicional!).

De fato, Tordek deveria ter executado o seguinte deslocamento:



A partir dessa posição, Tordek ameaçará os dois gigantes e conseguirá obter todas as vantagens de seu ataque total e do talento Trespasar. Compare os benefícios dessa situação considerando que o único risco assumido pelo anão foi ser atingido mais uma vez:

- Tordek não precisa especificar um único alvo antes de desferir seus ataques.

- Ele pode adiar sua decisão entre as ações de ataque padrão ou total até realizar seu primeiro ataque da rodada.
- Caso ele não derrube o Gigante 1 com seu primeiro ataque, será capaz de escolher a ação de ataque total e desferir seus dois ataques secundários contra o mesmo alvo.
- Caso derrube o Gigante 1, conseguirá usar o talento Trespasar contra o Gigante 2, conforme descrito anteriormente.



O Benefício do Alcance: O ogro (que possui alcance de 3 m) consegue atingir Miale, mas ela não pode contra-atacar, pois seu alcance é menor — 1,5 m. Além disso, caso tente disparar seu arco, provocará um ataque de oportunidade. Logo, Miale está encrencada...



...e o ogro piora ainda mais a situação quando se aproxima 1,5m (o ajuste permitido) da maga. Agora, Miale não conseguirá recuar sem sofrer um ataque de oportunidade: essa ação de movimento fornece um "caminho seguro" somente na primeira área de 1,5 m percorrida na fuga e o ogro ainda é capaz de atingir oponentes a 3 metros de distância. Não importa a direção escolhida pela elfa, ela será obrigada a sair de uma área ameaçada pela criatura. Este ogro é muito esperto — caso seu movimento de ajuste ocupasse o quadrado noroeste, Miale conseguiria escapar para o norte, uma vez que o ogro não pode desferir ataques de oportunidade contra oponentes que tenham meia-cobertura ou superior (oferecida pela esquina do corredor).



Lutando em esquinas: As esquinas e curvas proporcionam meia-cobertura para qualquer combatente capaz de esconder-se atrás delas ou três quartos de cobertura caso ele somente espie pela borda. No exemplo acima, Tordek recebe +4 de bônus de cobertura na CA contra o ogro e este adquire o mesmo bônus contra os ataques do guerreiro. Se o goblin abrir a porta e somente espiar o que está havendo, ele terá +7 de bônus na CA contra os ataques de Tordek. No entanto, se a criatura abrir a porta e arremessar uma azagaia contra o anão, receberá apenas +4 de bônus na CA e Tordek seria beneficiado por meia cobertura (também +4 na CA) contra a azagaia arremessada. O guerreiro não pode desferir um ataque de oportunidade contra o goblin, pois a cobertura concedida pela porta torna a criatura imune a esses tipos de ataques.



Flanquear: Nesse exemplo, Tordek e Lidda recebem +2 de bônus nos seus ataques contra o ogro (flanqueado), já que ocupam lados exatamente opostos em relação ao outro. Além disso, Lidda é capaz de desferir um ataque furtivo na criatura uma vez por rodada. Se o ogro usar uma ação de movimento para sair dessa situação, provocará um ataque de oportunidade de pelo menos um aventureiro (mas talvez de ambos); no entanto, ele poderia realizar um ajuste de posicionamento de 1,5 m sem correr riscos e ainda executar todos os seus ataques regulares.

Caso ele se desloque para o norte, os aventureiros podem tentar flanqueá-lo novamente usando seus ajustes de movimento na mesma direção (em seus respectivos turnos). Outras três opções — noroeste, sul ou sudeste — impediriam a manobra flanquear temporariamente, pois exigiriam



no mínimo 2 rodadas para Tordek ou Lidda se posicionar usando apenas seu ajuste de 1,5 m. Finalmente, se o ogro se deslocar para nordeste, eliminará a possibilidade de ser flanqueado enquanto permanecer ali. Em certas ocasiões, vale a pena ficar contra a parede.

FAZENDO AS CONTAS

Qual o momento mais adequado para um monge desferir uma rajada de golpes? Quando uma *arma +2* é melhor que uma *arma afiada +1*? Não se preocupe; nós já fizemos todas essas contas para você.

Rajar ou Não?

Quando um monge utiliza sua rajada de golpes, ele recebe um ataque extra, mas deve aceitar -2 de penalidade em todos os seus ataques. Quase sempre, essa manobra funciona bem contra inimigos fáceis de acertar, mas é uma péssima idéia contra oponentes muito protegidos. A tabela a seguir presume a média de ataques certos numa rodada, usando a rajada ou não, dependendo do resultado necessário no d20 para acertar o primeiro golpe (com seu melhor modificador) e da quantidade de ataques que o monge teria se não escolhesse essa manobra.

Por exemplo, no 6º nível, Ember tem dois ataques desarmados por rodada — com bônus de +7 e +4. Se usar a rajada de golpes, ela terá 3 ataques com bônus de +5, +5 e +2. Quando estiver enfrentando um bugbear de CA 17, o jogador precisará de um resultado 10 no d20 para acertar seu primeiro ataque. Se a monja não usar a rajada, presume-se que ela acertará 0,95 golpe por rodada. Seu primeiro ataque

TABELA 4-1: ACERTOS EM POTENCIAL NUMA RAJADA DE GOLPES

Quantidade de Ataques Regulares	Resultado Necessário para Acertar o Primeiro Ataque			
	5+ (80%)	10+ (55%)	15+ (30%)	18+ (15%)
Um ataque	0,8	0,55	0,3	0,15
Um ataque + rajada	1,4 (0,7+0,7)	0,9 (0,45+0,45)	0,4 (0,2+0,2)	0,1 (0,05+0,05)
Dois ataques	1,45 (0,8+0,65)	0,95 (0,55+0,4)	0,45 (0,3+0,15)	0,2 (0,15+0,05)
Dois ataques + rajada	1,95 (0,7+0,7+0,55)	1,2 (0,45+0,45+0,3)	0,45 (0,2+0,2+0,05)	0,15 (0,05+0,05+0,05)
Três ataques	1,95 (0,8+0,65+0,5)	1,2 (0,55+0,4+0,25)	0,5 (0,3+0,15+0,05)	0,25 (0,15+0,05+0,05)
Três ataques + rajada	2,35 (0,7+0,7+0,55+0,4)	1,35 (0,45+0,45+0,3+0,15)	0,5 (0,2+0,2+0,05+0,05)	0,2 (0,05+0,05+0,05+0,05)
Quatro ataques	2,3 (0,8+0,65+0,5+0,35)	1,3 (0,55+0,4+0,25+0,1)	0,55 (0,3+0,15+0,05+0,05)	0,3 (0,15+0,05+0,05+0,05)
Quatro ataques + rajada	2,6 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25)	1,4 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05)	0,55 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05)	0,25 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)
Cinco ataques	2,5 (0,8+0,65+0,5+0,35+0,2)	1,35 (0,55+0,4+0,25+0,1+0,05)	0,6 (0,3+0,15+0,05+0,05+0,05)	0,35 (0,15+0,05+0,05+0,05+0,05)
Cinco ataques + rajada	2,7 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25+0,1)	1,45 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05+0,05)	0,6 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05+0,05)	0,3 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)

tem 55% de chance de atingir o bugbear e seu segundo tem apenas 40%. Quando se decide rajar, a chance de sucesso de cada golpe diminui, mas presume-se que, em média, mais de um ataque seja bem-sucedido a cada rodada (nesse caso, 1,2

acertos). Porém, se enfrentar um ravid (CA 25), não vale a pena para Ember utilizar sua rajada de golpes. Caso o faça, cada ataque somente acertará o alvo com um resultado 20.

TABELA 4-2: HABILIDADES DAS ARMAS MÁGICAS
Classe de Armadura do Alvo

Arma	20	26	32
Machado +2			
Nº de acertos	0,95 +0,70	0,65 +0,40	0,35 +0,10
Dano	15,95	15,95	15,95
Total	26,3	16,7	7,2
Machado +1 Afiado			
Nº de acertos	0,90+0,65	0,60+0,35	0,30+0,05
Dano	16,2	16,2	16,2
Total	25,1	15,4	5,7
Machado +1 Energizado*			
Nº de acertos	0,90+0,65	0,60+0,35	0,30+0,05
Dano	18,35	18,35	18,35
Total	28,4	17,4	6,4

*Flamejante, congelante ou elétrico.

Nº de acertos: Em média, quantos golpes Tordek acertará por rodada, considerando as chances de sucesso do primeiro ataque, mais as chances do segundo ataque.

Dano: Em média, a quantidade de dano causada por Tordek a cada sucesso. O dano adicional em função de sucessos decisivos também foi considerado.

Total: O total de dano infligido por Tordek a cada rodada de combate.

Habilidades de Armas Mágicas

Todas as seguintes habilidades mágicas das armas — flamejante (+1d6 pontos de dano de fogo), congelante (+1d6 pontos de dano frio), afiada (dobra a margem de ameaça) e elétrica (+1d6 pontos de dano elétrico) — acrescentam +1 de bônus de melhoria para determinar seu custo em PO (consulte o *Livro do Mestre*). Dependendo da chance de sucesso dos ataques de um personagem, e do dano potencial causado pelo golpe, cada uma delas poderá ser melhor ou pior que uma arma com +1 de bônus de melhoria comum.

A Tabela 4-2 demonstra como essas habilidades afetam (em média) o dano total de cada ataque de um personagem em particular. Nesse caso, utilizamos um machado de combate anão, empunhado por Tordek no 10º nível. Ele possui Força 21 (incluindo +4 de bônus de aprimoramento do seu *cinto de força de gigante*) e os talentos Foco em Arma e Especialização em Arma com seu machado de fé. Seu bônus de ataque é +16/+11 + o modificador da arma.

Em relação ao dano total, o machado *afiado* é inferior aos demais, mas armas diferentes, empunhadas por personagens distintos, são capazes de alterar esse panorama. Em geral, os benefícios da melhoria *lâmina afiada* são proporcionais ao dano causado pela arma, sua margem de ameaça original e seu multiplicador de decisivo. Embora não seja benéfico para Tordek, não significa que não será para outro PJ. Finalmente, essa melhoria eleva a chance do guerreiro causar enormes quantidades de dano num único golpe, mesmo esporadicamente.

MONSTROS GUERREIROS E MONGES

Um bugbear monta guarda na entrada de um monastério obscuro. Considerando a criatura uma ameaça controlável, o grupo de aventureiros experientes avança até o portão. Antes que consigam perceber qualquer coisa, o bugbear irrompe numa rajada de ataques desarmados, com a mesma precisão de um monge de nível elevado. “O QUÊ?”, gritam os jogadores.

Por que não? Os bugbears têm valores de Força e Destreza acima da média e sua Sabedoria não é pior que a média humana. Caso sua cultura fosse mais organizada e estável, essas criaturas seriam excelentes monges. Além disso, uma comunidade selvagem não impede que, ocasionalmente, um de seus membros — como um bugbear, gnoll, minotauro ou mesmo um ogro mago — seja treinado conforme a vereda dos monges. Alguns desses monstros superam a disciplina exigida.

Os guerreiros são comuns entre as espécies monstruosas, embora os Combatentes (uma classe do Mestre detalhada no *Livro do Mestre*) e os Bárbaros também sejam escolhas prováveis para os indivíduos mais vorazes. Portanto, um orc que abandone sua natureza selvagem para estudar as manobras e as táticas de um guerreiro especialista não deve ser descartado. Sua força bruta, aliada ao acesso a talentos adicionais do guerreiro, é capaz de torná-lo um adversário mortífero.

As habilidades e os talentos do guerreiro ou os ataques desarmados e as técnicas especiais do monge podem transformar um monstro — particularmente aqueles com valores naturais elevados de Força e Constituição — numa máquina de combate. Um minotauro excepcional teria um valor de Força equivalente a 26; nessas condições, o talento Ataque Poderoso é muito eficaz. Um ogro mago monge adicionaria as habilidades similares a magia *levitação* e *forma gasosa* ao impressionante repertório de capacidades dessa classe; além de ser um oponente temível, estaria munido de devastadores ataques desarmados. Alguns dos aspectos que tornam os monstros guerreiros e monges excepcionais estão sua categoria de tamanho, braços adicionais, vôo e armas naturais.

Monstros Grandes

As criaturas grandes possuem diversas vantagens sobre os adversários menores, entre elas o alcance, o dano potencial maior e bônus em certas manobras especiais.

O alcance, disponível a quase todas as criaturas Grandes ou maiores (ou Médias usando armas Grandes), é a habilidade de ameaçar oponentes relativamente distantes. Um mons-

Impedir Aproximação [Geral]

Você é capaz de impedir a aproximação dos seus adversários.

Pré-requisitos: Alcance (tamanho Grande ou superior), For 17+.

Benefício: Quando um inimigo invade sua área ameaçada, o ataque de oportunidade provocado (se obtiver sucesso) o empurrará de volta ao seu local de origem. Execute o ataque de oportunidade normalmente; caso atinja o adversário, realize um teste resistido de Força. Você recebe +4 de bônus para cada categoria de tamanho superior à categoria do adversário e +1 de bônus adicional para cada 5 pontos de dano causados pelo golpe. Caso vença o teste resistido, a criatura será empurrada 1,5 m para trás, em direção ao espaço original.



tro que tenha 3 metros de alcance ameaçará qualquer criatura numa área com esse raio. Ou seja, quando um guerreiro Médio investir contra esse monstro, sofrerá um ataque de oportunidade tão logo se aproxime da área ameaçada, a menos que se desloque cuidadosamente (um passo de 1,5 metro nunca provoca ataques de oportunidade, logo uma criatura Média é capaz de entrar na área ameaçada e, na rodada seguinte, executar outro ajuste de 1,5 m e atacar — exceto se o monstro se mover antes). Resumindo: o alcance representa a capacidade de atingir seus inimigos antes que estes se aproximem o bastante para golpeá-lo.

As criaturas Grandes que se tornam guerreiros desenvolvem técnicas para obter vantagens adicionais do seu alcance maior. Uma delas é o talento Impedir Aproximação; essa habilidade permite que um guerreiro surpreenda qualquer adversário que tente se aproximar, aceitando o risco do ataque de oportunidade incluso. Caso a criatura obtenha sucesso em seu ataque, o oponente continuará ao seu alcance, mas não o suficiente para golpeá-la.

A espada longa usada pelos ogros não é a mesma arma empunhada pelos humanos. O dano de qualquer arma aumenta conforme seu tamanho, de forma semelhante aos ataques naturais dos monstros. Portanto, é necessário calcular a diferença em categorias de tamanho dessas armas incommuns para definir o dano infligido. A espada longa é uma arma Média e quase sempre é usada por criaturas Médias; caso seja forjada para um gigante das nuvens Enorme, ela terá duas categorias de tamanho a mais. Para cada aumento, consulte a tabela a seguir (retirada do *Livro dos Monstros*) e compare o dano original — na coluna da esquerda — com o novo valor na coluna da direita.

TABELA 4-3: DANO DAS ARMAS CONFORME O TAMANHO

Dano Original (cada)	Novo Dano
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

Por exemplo: uma espada bastarda comum (Média) inflige 1d10 pontos de dano. A primeira ampliação de tamanho (uma espada bastarda Grande) aumentaria esse valor para 2d6. A segunda (uma espada longa Enorme) transformaria cada 1d6 em 1d8, elevando o dano básico para 2d8. Considerando o modificador de Força de +12 do gigante, parece um exagero descartável adicionar +2 de bônus ao dano em função do talento Especialização em Arma exclusiva dos guerreiros.

O dano dos ataques desarmados dos monges também aumenta conforme o tamanho da criatura. Esses valores estão resumidos na tabela abaixo. Os monges Pequenos causam o dano indicado na tabela 3-11 do *Livro do Jogador*.

TABELA 4-4: DANO DOS MONGES CONFORME O TAMANHO

Nível	Miúdo	Grande	Enorme	Imenso	Colossal
1-3	1d3	1d8	1d10	1d12	2d8
4-7	1d4	1d10	1d12	2d8	2d10
8-11	1d6	1d12	2d8	2d10	2d12
12-15	1d8	2d8	2d10	2d12	4d8
16-20	1d10	2d10	2d12	4d8	4d10

As criaturas Grandes ou maiores adquirem benefícios especiais quando utilizam as manobras Encontrão, Imobilizar, Agarrar e Desarmar. As duas primeiras exigem testes resistidos de Força entre os combatentes — com frequência, as criaturas maiores são mais fortes mas, além disso, recebem um bônus com base em seu tamanho nesses testes. Desarmar um adversário requer um teste de ataque resistido e as armas maiores recebem modificadores positivos. Supondo que as criaturas Grandes utilizam armas Grandes ou superiores, novamente elas têm a vantagem. Finalmente, os testes da manobra Agarrar fornecem bônus conforme a Força e o tamanho do atacante. Essas vantagens transformam os talentos Encontrão Aprimorado, Desarme Aprimorado, Ultrapassar Aprimorado (descrito no Capítulo Um) e Imobilização Aprimorada em ótimas escolhas para guerreiros de tamanho incomum.

Membros Adicionais

Os athachs, as mariliths, os sahuagins mutantes, os xills e outras criaturas possuem mais de dois braços capazes de empunhar armas, escudos ou outros itens. Alguns desses monstros podem adquirir o talento Destreza Múltipla, que lhes permite atacar usando todos os seus braços sem nenhuma penalidade, enquanto outros adquirem o talento Ataques Múltiplos, que reduz a penalidade dos ataques naturais extras. Um terceiro talento, Combater com Múltiplas Armas, diminui a penalidade por utilizar várias armas. Esses três talentos são descritos com mais detalhes no *Livro dos Monstros*.

A critério do Mestre, é possível conceder um bônus para as criaturas que utilizem mais de dois braços na manobra Agarrar (no entanto, esse modificador não se aplicaria à constrição de marilith, por exemplo). Cada par adicional de braços forneceria +4 de bônus — logo, uma marilith receberia +8 (além do bônus por tamanho), enquanto um xill ou um sahuagin mutante receberia +4.

Uma criatura com quatro braços ou mais poderia empunhar diversas armas de duas mãos, como espadas largas ou arcos longos, usando uma delas em cada par lateral. Entretanto, nenhuma criatura é capaz de brandir mais de uma arma dupla simultaneamente, pois elas são empunhadas na horizontal, diante do corpo (usando uma mão direita e uma esquerda). Mesmo assim, seria possível usar a arma dupla e carregar um escudo ou outra arma nos demais braços.

Qualquer criatura recebe os bônus de armadura pelo(s) seu(s) escudo(s) uma única vez. Caso escolha carregar dois ou mais escudos, nenhum bônus adicional deve ser aplicado, embora as penalidades de armadura desses itens se acumulem.

Um monstro desse tipo, portando somente uma arma de uma mão, ainda conseguirá executar certas ações que exigem duas

Tarefas Múltiplas [Geral]

Você pode executar uma tarefa diferente com cada um de seus membros.

Pré-requisitos: Ataques Múltiplos, Des 15+, Int 13+, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado.

Benefício: Caso tenha quatro ou mais braços, o personagem consegue usar cada par na realização de uma ação parcial distinta. Dessa forma, ele pode atacar usando um ou dois braços enquanto ativa um item mágico, recarrega uma besta ou mesmo conjura uma magia com os demais membros.



mãos (recarregar uma besta, acender uma tocha ou beber uma poção) sem sofrer ataques de oportunidade, pois utilizará os demais braços defensivamente. Caso adquira outro talento, Tarefas Múltiplas (descrito nesse livro), ela poderá executar uma ação parcial usando cada par de braços.

Monstros Alados

Um ser humano sob efeito da magia *vôo* terá várias limitações em suas manobras aéreas, embora certamente obtenha alguma vantagem sobre oponentes terrestres. Todavia, uma criatura que nasceu com essa capacidade, como um gárgula, um ogro mago ou um meio-dragão, poderia adquirir talentos capazes de aprimorar sua eficiência de combate aérea. O talento Investida Aérea (descrito no *Livro dos Monstros*) supera o talento Deslocamento, pois permite que a criatura execute qualquer ação parcial durante seu movimento, não somente um ataque. Dessa forma, um meio-dragão usando esse talento conseguiria apanhar uma arma derrubada (uma ação equivalente a movimento) no meio de seu deslocamento. Os dragões e meio-dragões têm acesso a dois talentos aéreos adicionais, que podem ser disponibilizados a qualquer criatura alada, a critério do Mestre: Planar e Pairar, ambos descritos no *Livro dos Monstros*.

Embora não seja um pré-requisito para a Investida Aérea, o Deslocamento é uma excelente escolha para criaturas aladas, pois elas evitarão ataques de oportunidade enquanto voam na direção de sua vítima. Lembre-se que as criaturas aladas são capazes de realizar mergulhos ofensivos — essencialmente, uma Investida vertical que dobra o dano de suas garras.

Os monges alados não aumentam seu deslocamento de vôo conforme avançam de nível (consulte deslocamento, a seguir).

Armas Naturais

Um guerreiro ou monge cuja raça tenha armas naturais, como garras, pancadas ou mordidas, deve considerá-las ataques armados. Isso significa que o personagem receberá o talento Combate Desarmado Aprimorado gratuitamente, além do seguinte: é possível relacionar quaisquer talentos vinculados a armas específicas, como Sucesso Decisivo Aprimorado, Acuidade com Arma, Foco em Arma e Especialização em Arma (para os guerreiros) às armas naturais. Obviamente, é impossível desarmar um adversário que utilize apenas suas armas naturais.

Deslocamento

O deslocamento de alguns monstros é maior ou menor em relação às raças básicas apresentadas no *Livro do Jogador*. Use a tabela a seguir para determinar o aumento do deslocamento dos monstros conforme adquirem níveis de monge, com base em sua taxa de movimento natural. Considere a Tabela 3-11 do *Livro do Jogador* para os monges monstrosos que tenham deslocamento de 6 metros.

TABELA 4-5: DESLOCAMENTO DO MONGE CONFORME O DESLOCAMENTO BÁSICO

Nível	4,5 metros	12 metros	15 metros	18 metros
1-2	4,5 metros	12 metros	15 metros	18 metros
3-5	6 metros	15 metros	19,5 metros	24 metros
6-8	7,5 metros	18 metros	24 metros	30 metros
9-11	9 metros	21 metros	28,5 metros	36 metros
12-14	10,5 metros	24 metros	33 metros	42 metros
15-17	12 metros	27 metros	37,5 metros	48 metros
18-20	13,5 metros	30 metros	42 metros	54 metros

Se a raça do monge tiver um deslocamento natural de escalar, este também deve aumentar conforme seu nível avança. Os deslocamentos escavar, vôo ou natação não são afetados.

Exemplos de Criaturas

Gresk: Minotauro, Gue 4; ND 8; Humanóide monstruoso (Grande); DV 6d8+12 (minotauro) + 4d10+16 (guerreiro); 81 PV; Inic +1 (Des); Desl.: 9 m; CA 21 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural, +6 peitoral de aço mágico); Corpo a corpo: *machado Enorme* +1 ou chifre +18/+13/+11 (2d8+10 ou 1d8+3); Face/Alcance 1,5 m por 1,5 m/3 m; AE Investida 4d6+9; QE Faro, astúcia natural; Tend. CM; TR Fort +10, Ref +7, Von +6; For 22, Des 13, Cons 19, Int 7, Sab 10, Car 7.

Perícias e Talentos: Intimidar +4, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +6, Saltar +14; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (machado grande), Impedir Aproximação, Trespasar.

Ataques Especiais: Investida — Quando usa essa manobra, é capaz de executar um único ataque de chifres com +16 de bônus total de ataque, que causa 4d6+9 pontos de dano.

Qualidades Especiais: Faro — Detecta criaturas a até 9 m de distância (18 m a favor do vento, 4,5 m contra o vento) usando o olfato; +8 nos testes de Rastrear e a CD base sempre será 10. Astúcia Natural — Imune a magia labirinto, nunca se perde. Rastrear.

Equipamento: Machado enorme +1, peitoral de aço da fortificação (menor) +1, anel de escalar, poção de alterar-se, poção de força do touro.

Keiri: Ogra maga, Mng 6; ND 13; Gigante (Grande); DV 5d8+15 (ogro mago) + 6d8+30 (monge); 102 PV; Inic +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl: 15 m, voo 12 m (bom); CA 29 (-1 tamanho, +4 Des, +5 Sab, +1 monge, +5 natural, +2 anel de proteção, +3 braçadeiras da armadura); Corpo a corpo: +15/+12 (1d10+8, desarmado); ou à distância: +12 (1d8+5, arco longo composto, reforçado [+4], Enorme +1); AE Habilidades similares a magia, ataque desarmado, rajada de golpes, ataque atordoante; QE Regeneração 1, evasão, mente tranqüila, queda lenta, pureza corporal; RM 18; Tend. LM; TR Fort +14, Ref +9, Von +11; For 26, Des 19, Cons 20, Int 12, Sab 20, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +8, Concentração +8, Equilíbrio +8, Furtividade +8, Identificar Magia +3, Observar +13, Ouvir +13; Ataque Poderoso, Desviar Objetos, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada.

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia — Como Fet 9 (CD 12 + nível da magia): Sem limite — *escuridão e invisibilidade*; 1/dia — *enfeitiçar pessoas, cone glacial, forma gasosa, metamorfosear-se e sono*. Ataque Desarmado — não sofre ataques de oportunidade por lutar desarmada. Rajada de Golpes — três ataques desarmados por rodada, +13/+13/+10. Ataque Atordoante — seis vezes por dia, Fortitude (CD 18) ou atordoado durante 1 rodada.

Qualidades Especiais: Evasão — evita todo o dano se obtiver sucesso no teste de Reflexos para reduzir à metade. Mente Tranqüila — +2 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias de encantamento. Queda Lenta — reduz 9 metros numa queda para calcular o dano. Pureza Corporal — imune a doenças comuns.

Equipamento: anel de proteção +2, braçadeiras da armadura +3, cinto do monge, luvas da destreza +2, arco longo composto, reforçado [+4], Enorme +1.

Oponentes Montados

Embora um oponente montado não seja necessariamente um encontro terrível para um PJ sem montaria, um cavaleiro experiente sobre um animal treinado poderia massacrar qualquer adversário despreparado para lidar com a situação. Além do deslocamento obviamente superior, o cavaleiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque em função da diferença de altura; provavelmente, um adversário montado também adquiriu talentos que elevam drasticamente seu dano em potencial. Finalmente, a própria montaria será um combatente formidável — um cavalo de guerra conseguiria causar entre 10 e 15 pontos de dano por rodada, sem nenhum esforço.

Pior ainda: eventualmente, o oponente montado irá Investir contra o personagem, seja uma tentativa de atravessar uma lança em seu corpo ou derrubá-lo com a manobra Ultrapassar. Caso essa última possibilidade seja iminente, é melhor preparar um ataque corporal contra a montaria (não perca seu tempo preparando um ataque contra o cavaleiro, a menos que tenha alcance superior a 1,5 m). Supondo que esse ataque não derrubará ou eliminará a montaria, não hesite em sair do caminho do atacante (exceto se o adversário tiver o talento Atropelar, o que descartará a possibilidade de evitar o ataque).

Perceptivelmente, um combatente no solo, ameaçado por um cavaleiro, precisará equiparar a situação o mais rápido possível. Assumindo que o PJ não tem sua própria montaria treinada (e uma montaria sem treinamento de combate não é uma opção muito viável nesse caso), sua melhor escolha é neutralizar a montaria adversária.

Existem várias maneiras para fazê-lo; algumas delas são similares àquelas empregadas contra oponentes com alcance. As armas de disparo são eficientes, embora o deslocamento elevado da montaria assegure que seu inimigo o alcançará em breve. Os ataques aéreos serão fulminantes, a menos que seu oponente cavalgue um grifo ou outra montaria alada.

A maneira mais eficaz de equilibrar a situação é eliminar a montaria definitivamente. Essa é uma tarefa difícil, pois qualquer cavaleiro que tenha o talento Combate Montado será capaz de substituir a CA da montaria pelo resultado de um teste da perícia Cavalgar. Entretanto, quase sempre a montaria terá menos pontos de vida que o cavaleiro — a menos que ele pertença a um nível baixo.

Outra alternativa é derrubar o cavaleiro da sela. Isto equivale a uma manobra Imobilizar, mas seu adversário pode realizar um teste da perícia Cavalgar no lugar de um teste resistido de Força ou Destreza. Caso seja possível, utilize uma arma de haste capaz de imobilizar o inimigo, como a guisarme, a corrente com cravos ou o chicote.

Personagens Montados

A situação inversa ocorre quando o personagem do jogador está montado e confronta um ou mais oponentes a pé. Nesse caso, continue em movimento — você não deseja que seus inimigos tentem derrubá-lo da sela, certo? — e abuse da manobra Investida, sobretudo se tiver uma lança montada. Os talentos Investida Montada e Investida Implacável lhe concedem a possibilidade de causar quantidades imensas de dano, sob riscos aceitáveis. O talento Arqueirismo Montado permite que a sua montaria percorra o dobro do deslocamento e implica somente -2 de penalidade nas jogadas de ataque à distância. Quando estiver em combate corporal, lembre-se que um teste da perícia Cavalgar (CD 10) permite que a sua montaria também ataque — e um cavalo de guerra pode causar uma quantidade significativa de dano!

Nunca se esqueça de realizar testes da perícia Cavalgar para evitar que sua montaria seja tingida ou para usá-la como cobertura (CD 15) — isso é particularmente útil quando: a) sua montaria tem mais pontos de vida que você ou b) possui redução de dano. No entanto, é impossível executar as duas manobras simultaneamente; se o cavaleiro utilizar sua montaria como cobertura, não poderá realizar outro teste de Cavalgar para impedir que ela seja atingida, pois o ataque visa o personagem e não a criatura.

EXEMPLOS DE COMBATE

#1 COMBATE MONTADO

Esse exemplo apresenta um duelo entre dois combatentes de níveis equivalentes, mas com habilidades muito diferentes.

Ambos utilizam uma grande variedade de talentos e perícias para aumentar suas vantagens durante o combate montado.

Druga, um ranger maligno, vem rastreando seu adversário, o paladino Alarion, durante vários dias. De repente, ele avista o guerreiro sagrado num planalto a 120 metros de distância. Druga e Alarion fazem testes de Iniciativa. Druga obtém 14 e adiciona +2 de bônus, totalizando 16. Alarion consegue um 12. O ranger vence. Eles se entreolham por um momento, então Druga dispara um par de flechas. Uma delas atinge o fiel cavalo de Alarion. Druga apanha seu arco curto (uma ação livre graças ao talento Saque Rápido) e escolhe a ação de ataque total, disparando duas flechas contra a montaria de Alarion. Ele declara a utilização de seu talento Esquiva contra Alarion. A distância entre os dois personagens é de 120 metros; como o ranger possui o talento Tiro Longo, seu incremento de distância com o arco curto é 27 metros (1,5 x 18 m), portanto há somente quatro incrementos de distância entre ele e seu inimigo (-8 de penalidade). A montaria do paladino foi surpreendida, logo não considera seu modificador de Destreza na CA. Druga obtém um resultado 16, adiciona +12 do seu modificador de ataque e subtrai a penalidade de -8, totalizando 20 — um sucesso (se Alarion não estivesse surpreendido, poderia realizar um teste da perícia Cavalgar devido ao talento Combate Montado para evitar esse golpe). A jogada de dano (1d6+3) resulta em 7 pontos contra a montaria de Alarion, reduzindo seus pontos de vida para 38. Seu segundo ataque é um 7; depois de adicionar +7 de modificador de ataque e subtrair -8 de penalidade pela distância, o resultado é um 6, um fracasso.

Alarion espora sua montaria e a incentiva a avançar numa marcha leve, enquanto apanha uma azagaia e roga pela força e sabedoria de Heironeous. A montaria de Alarion executa uma ação equivalente a movimento e percorre 15 metros. Enquanto isso, o paladino conjura auxílio divino sobre si. Isto adicionará +1 nas suas jogadas de ataque e dano durante um minuto. Como seu cavalo está realizando um movimento normal, não é necessário um teste da perícia Concentração. Alarion usa sua ação equivalente a movimento para sacar uma azagaia.

Agora, o cavalo de guerra abissal de Druga também avança e o caçador dispara outro par de flechas contra a montaria do paladino; novamente, apenas uma atinge o animal sagrado. O cavalo de guerra de Druga executa uma ação de movimento. Depois dos primeiros 7,5 metros, o ranger realiza outra ação de ataque total e dispara mais duas flechas contra o cavalo de guerra inimigo. A distância entre eles caiu para 82,5 metros; agora, existem apenas três incrementos de distância (-6 de penalidade). Desta vez, o ranger obtém um 17; somando seu modificador de ataque, +12, e subtraindo a penalidade pela distância, -6, o resultado é 23 — um acerto.

Alarion usa seu talento Combate Montado para tentar evitar o disparo. Ele precisa realizar um teste da perícia Cavalgar e o resultado deve superar a jogada de ataque do adversário. Ele obtém um 6 e adiciona +10 do modificador da perícia Cavalgar; total de 16, insuficiente para evitar o ataque. Druga obtém um resultado semelhante ao anterior e causa mais 7 pontos de dano ao cavalo de guerra do oponente, reduzindo seu total de pontos de vida para 31.

O ranger obtém um 3 na segunda jogada de ataque e erra o disparo.

Agora, o cavalo de guerra de Alarion acelera. O paladino decide que seu cavalo de guerra fará um movimento dobrado. O servo de Heironeous tenta curar os ferimentos de sua montaria usando uma magia, mas o deslocamento do animal arruína sua concentração e a magia fracassa. Depois de percorrer 15 metros, o paladino

conjura curar ferimentos leves sobre o cavalo de guerra, para recuperar o dano causado pelas flechas de Druga. Isso requer um teste bem-sucedido da perícia Concentração (CD 11). Ele obtém um 3 e adiciona seu modificador de perícia, +6, para um resultado final 9 — insuficiente para superar a CD; a ação fracassa e a magia é perdida. Insatisfeito com seu fracasso, Alarion ergue seu escudo e prepara-se para a batalha. Usando sua ação equivalente a movimento, o PJ prepara seu escudo. Depois disso, seu cavalo percorre os 15 metros restantes do movimento dobrado. A distância entre os combatentes cai para 60 metros.

Druga sorri maliciosamente e espora seu cavalo demoníaco num galope leve. A montaria de Druga também executa uma ação de movimento dobrado na direção de Alarion. Ele dispara uma flecha nos flancos do cavalo de seu inimigo, guarda seu arco e desembainha rapidamente sua espada longa e negra. Depois de percorrer 15 metros, o ranger dispara uma única flecha contra a montaria do paladino. Ele obtém um 18, adiciona +12 do seu modificador de ataque, subtrai -2 da penalidade de distância e -2 em função do deslocamento de sua montaria (sem o talento Arqueirismo Montado, que ele adquiriu, esta penalidade seria -4). O total é 26 — um sucesso.

Novamente, Alarion tenta usar o talento Combate Montado e a perícia Cavalgar para evitar o disparo; ele obtém um 12, que somado ao seu modificador de perícia de +10, resulta num total de 22, insuficiente para superar o total de Druga. O ranger calcula o dano (1d6+3) e subtrai mais 8 pontos de vida da montaria de Alarion, que agora tem 23 pontos de vida.

Alarion refreia a velocidade de seu cavalo e arremessa uma azagaia contra Druga; ela ricocheteia inofensivamente no couro místico da montaria abissal. O cavalo de guerra de Alarion executa um movimento normal. Depois de percorrer 7,5 metros, o paladino arremessa sua azagaia, mas Druga reage prontamente e protege-se atrás de sua montaria, usando-a como cobertura. Isso exige um teste da perícia Cavalgar (CD 15); o ranger obtém um 9 e adiciona +15 de modificador de perícia, para um resultado final de 24, muito acima do necessário.

Alarion obtém um resultado 14 na sua jogada de ataque, soma +9 de modificador e subtrai -2 (devido ao incremento de distância entre os personagens). O valor total, 21, normalmente seria suficiente para atingir a CA 19 de Druga (mesmo com o bônus do talento Esquiva), porém a meia cobertura fornecida pela montaria aumenta sua CA em +4, para 23; logo, a azagaia atinge a montaria. A verificação de dano de Alarion, 1d6+3, resulta em 5 pontos de dano. Como o cavalo abissal tem Redução de Dano 5/+1, esse ataque não causa nenhum ponto de dano.

Então, o guerreiro sagrado prepara sua lança pesada e posiciona-se — ele investirá contra seu oponente maligno. Alarion despense sua ação equivalente a movimento e prepara sua lança pesada; seu cavalo termina o deslocamento a 15 metros de distância do ranger.

Prevendo a investida de Alarion, Druga e seu cavalo se preparam para atacar a montaria do paladino tão logo ela esteja dentro do alcance. Druga e seu cavalo preparam ações de ataque (Druga com a espada longa e o cavalo de guerra com o casco).

Alarion investe contra Druga. A montaria sagrada percorre os 15 metros de distância restantes entre os dois inimigos, invadindo a área ameaçada pelo cavalo sordido de Druga. A criatura abissal do caçador empina e atinge a parte frontal da montaria do paladino usando seus cascos. O cavalo abissal obtém um 14 e adiciona +6 do seu modificador de ataque, gerando um resultado 20. A CA da montaria sagrada é 19 (em geral 21, mas reduzida em -2 devido à manobra Investida) — um sucesso. O jogador verifica o dano causado pelos cascos, 1d6+4, e inflige 5

pontos de dano, reduzindo o total de pontos de vida do corcel para 18 (como a espada longa não possui alcance, o ranger ainda não ameaça o cavalo, até que este esteja numa área adjacente; isso provavelmente só acontecerá depois do ataque da lança de Alarion).

Então, a lança de Alarion atravessa o cavalo demoníaco, canalizando o poder sagrado de Heironeous num golpe mortífero. Alarion usa a habilidade destruir o mal contra a montaria do ranger; isso concede +2 de bônus na sua jogada de ataque e +7 no dano. Ele obtém um 13, soma +13 do seu modificador de ataque e +2 de bônus devido ao ataque em Investida, para um resultado final de 28 — um sucesso.

Druga tenta usar seu talento Combate Montado e sua perícia Cavalgar para evitar o golpe, mas obtém um 2; mesmo considerando seu modificador de +15 na perícia Cavalgar, o resultado 17 não é capaz de superar a classe de dificuldade, 29.

Como o paladino adquiriu o talento Investida Implacável, ele inflige dano triplicado durante uma investida montada usando uma lança. A verificação de dano, $3d8+33$, causa 47 pontos de dano, que eliminam instantaneamente o cavalo do ranger.

Conforme sua montaria abissal desaba, Druga salta e aterrissa no chão em segurança. A morte do animal o força a realizar um teste de Cavalgar (CD 15) para chegar ao solo em segurança. Ele obtém um resultado 6 e adiciona +15 de modificador da perícia, para um total de 21. Druga não sofre dano em função da queda e cai no chão ileso.

A montaria sagrada não refreia seu movimento e passa galopando pelo ranger caído no chão. Devido ao talento Investida Montada de Alarion, o cavalo é capaz de continuar seu movimento depois do ataque de Investida (até o dobro do seu deslocamento, no máximo) sem provocar ataques de oportunidade do oponente atacado. No entanto, à medida que o cavalo passa ao lado de Druga, ele o atinge com sua espada. O Mestre permite que Druga realize um teste de Destreza (CD 15) para não derrubar sua arma durante a queda; ele consegue um total de 17. Portanto, além do ataque preparado, o ranger ainda pode desferir um ataque de oportunidade contra a montaria de Alarion, que está atravessando uma área ameaçada por Druga (o talento Investida Montada protege Alarion contra os ataques de oportunidade advindos de seu alvo — nesse caso, a montaria eliminada). Como o ranger está caído, sofre -4 de penalidade em todos os seus ataques. Ele obtém um 14 para o ataque preparado, totalizando 20 (um sucesso que causa 6 pontos de dano) e um 7 no ataque de oportunidade, resultando num 17 (um fracasso). Agora, a montaria sagrada tem apenas 12 pontos de vida.

Druga levanta e afasta-se do seu oponente, esquivando e brandindo sua arma. Druga usa duas ações equivalentes a movimento: uma para levantar e outra para se afastar de Alarion. Ele também seleciona a ação defesa total, que lhe concede +4 de bônus de esquiva na CA (que aumenta para 22 ou 23 contra o alvo escolhido para o talento Esquiva, nesse caso, o paladino). Alarion vira seu cavalo e investe novamente contra o ranger, empalando o caçador maligno com sua lança. O cavalo de guerra percorre os 24 metros entre os dois personagens e Alarion realiza um ataque de investida. O paladino obtém um resultado 20 no d20 — uma ameaça! Na avaliação de golpe decisivo, ele consegue um 13, totalizando 26. O ataque causará cinco vezes o dano normal (lembre-se, x3 pelo talento Investida Implacável, +x3 pelo golpe decisivo resultam em x5). Alarion obtém $5d8+15+7$ e inflige 43 pontos de dano, reduzindo os pontos de vida de Druga para 7. O cavalo de guerra sagrado adiciona dois golpes com seus cascos, atrepe-

lando o caçador sobre a poeira. A montaria realiza um ataque de Investida contra o ranger (usando um dos cascos) e um ataque de imobilização como parte da manobra Ultrapassar; caso obtenha sucesso nessa última, ela receberá um ataque extra. Cada ataque recebe +2 de bônus em função da Investida. Alarion obtém um 9 para o primeiro ataque, que resulta num total de 17: um fracasso. Depois, a montaria entra na área ocupada por Druga, o que provoca um ataque de oportunidade. O ranger obtém um 3, incapaz de atingir o animal, mesmo com a CA reduzida em -2 por causa da Investida. Como Alarion possui o talento Atropelar, Druga não pode evitar a manobra Ultrapassar. O cavalo realiza um ataque de imobilização com resultado total de 19 — um sucesso (lembre-se que este é um ataque de toque corpo a corpo, portanto desconsidera a armadura do oponente). O cavalo de guerra executa um teste de Força resistido por um teste de Força ou Destreza do adversário (que escolhe Destreza). O cavalo recebe +4 de bônus por pertencer a uma categoria de tamanho superior. Ele obtém um 12, adiciona +4 de bônus de tamanho, e outros +4 de modificador de Força, para um total de 20. Druga obtém um 14, adiciona +3 de bônus de Destreza, e totaliza 17. O animal sagrado vence o teste resistido e imobiliza o ranger, que fica caído naquela área. Agora, o cavalo pode realizar um ataque extra com o casco (novamente, graças ao talento Atropelar). Ele obtém um 16, aplica +6 de seu modificador de ataque, +4 de bônus porque Druga está caído, e totaliza 26: um sucesso. O ataque causa 8 pontos de dano e reduz os pontos de vida de Druga para menos de zero. O ranger está morrendo e Alarion venceu a batalha em defesa da lei e da ordem.

Druga: Meio-elfo Gue 4/Rgr 3; ND 7; Humanóide (Médio); DV 4d10+4 (guerreiro) + 3d10+3 (ranger); 50 PV; Inic +3 (Des); Desl.: 9 m ou 15 m montado; CA 18 (+3 Des, +4 armadura, +1 anel) + Esquiva; Corpo a corpo: espada longa +1 +10/+5 (+8/+3) — base 7, +2 For, +1 mágico (-2 por combater com duas armas); Dano: 1d8+3, dec. 19-20; Corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +10 (+8) — base 7, +2 For, +1 da obra prima (-2 por combater com duas armas); Dano 1d6+1, dec 19-20; ou à distância: arco curto reforçado +1 +12/+7 — base 7, +3 Des, +1 mágico, +1 das flechas; Dano 1d6+3, dec x3, reforçado +2; QE Inimigo Predileto (humanos +1), Ambidestria e Combater com Duas Armas se usar armadura leve; Tend CM; TR Fort +8, Ref +5, Von +4; For 14, Des 16, Cons 12, Int 8, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +15, Sobrevivência +7; Arqueirismo Montado, Combate Montado, Esquiva, Rastrear (da classe), Saque Rápido, Tiro Certo, Tiro Longo.

Equipamentos: espada longa +1, espada curta (obra-prima), arco curto reforçado [+2] +1, 20 flechas (obra-prima), camisa de cota de malha +1, anel de proteção +1.

Montaria de Druga: Cavalo de guerra pesado abissal; ND 3; Besta Mágica (Grande); DV 4d8+12; 30 PV; Inic +1 (Des); Desl.: 15 m; CA 17 (-1 tamanho, +1 Des, +3 armadura de couro batido (obra-prima), +4 natural); Corpo a corpo: 2 cascos +6 (dano: 1d6+4); mordida +1 (dano: 1d4+2); QE Faro, visão no escuro 18 m, resistência a fogo/frio 10, redução de dano 5/+1, RM 8; Tend CM; TR Fort +7, Ref +5, Von +2; For 18, Des 13, Cons 17, Int 3, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +7, Ouvir +7.

Alarion: Humano; Pal7; ND 7; Humanóide (Médio); DV 7d10+7; 50 PV; Inic +0; Desl.: 6 m ou 15 m montado; CA 19 (+9 armadura); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +10/+5 —

base 7, +2 For, +1 da obra-prima: Dano 1d8+2, dec 19-20; lança pesada +10/+5 — base 7, +2 For, +1 mágico; Dano: 1d8+3, dec x3; ou à distância: azagaia (obra-prima) +8/+3 — base 7, +1 da obra-prima; AE Destruir o mal; QE Habilidades de paladino; Tend LB; TR Fort +8, Ref +4, Von +6; For 14, Des 10, Cons 12, Int 8, Sab 14, Car 15.

Perícias e Talentos: Cavalgar +10, Concentração +6, Conhecimento (religião) +4, Intimidar +8; Atropelar, Combate Montado, Investida Implacável, Investida Montada.

Magias (-/2): curar ferimentos leves, auxílio divino

Equipamentos: espada longa (obra-prima), lança pesada +1, 3 azagaia (obra-prima), armadura de batalha +1, escudo grande de metal (obra-prima).

Montaria de Alarion: Cavalo de guerra pesado sagrado; ND 6; Besta Mágica (Grande); DV 6d8+18; 45 PV; Inic +1 (Des); Desl: 15 m; CA 21 (-1 tamanho, +1 Des, +3 armadura de couro batido (obra-prima), +8 natural); Corpo a corpo: 2 cascos +6 (dano: 1d6+4); mordida +1 (dano: 1d4+2); QE Faro, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, partilhar testes de resistência; TR Fort +7, Ref +5, Von +2; For 19, Des 13, Cons 17, Int 6, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +7, Ouvir +7.

#2 O DUELO

Esse exemplo apresenta uma batalha entre dois combatentes de níveis de personagem idênticos e habilidades muito similares. Ambos utilizam manobras como encontrão, desarmar e imobilização na tentativa de obter qualquer tipo de vantagem num confronto muito equilibrado.

Shaez Mar-Yinan entra no saguão da taverna "O Dragão Sonolento", onde seu arqui-rival François está flertando com uma jovem. Gritando um desafio, ela desembainha seu sabre, que emana um rastro de chamas de sua lâmina.

Shaez e François fazem testes de Iniciativa. François obtém um 11 e soma +8, num total de 19. Shaez obtém um 15 e soma +4, também um total de 19! François agirá primeiro, pois sua Destreza é maior (19) que o valor de Shaez (18). Sua primeira "ação" é declarar a ativação do talento Esquiva visando Shaez, o que aumenta sua CA efetiva para 22. Ele também utiliza o talento Especialização, aceitando -2 de penalidade em seus ataques em troca de +2 de bônus na CA. Sua CA eleva-se para 24 e os seus modificadores de ataque dessa rodada (e até que declare o contrário) passam a ser +15/+10/+5.

François se levanta da cadeira do bar e salta sobre uma mesa comprida logo atrás de si, enquanto as outras pessoas correm e gritam procurando abrigo. O modificador da perícia Saltar de François é +12; ele obtém um 7, subindo com facilidade na mesa de 1 m de altura (um resultado 19, 9 pontos acima de 10, é o bastante para superar exatamente 1 m num salto em altura parado). Então, o duelista salta até a próxima mesa para alcançar sua adversária. Como obtém um 20, o modificador total da sua perícia Saltar alcança 32, o que lhe permitiria um salto em distância de 4,2 metros; no entanto, este salto seria limitado a 3,6 metros (o dobro da altura de François), embora seja mais que o suficiente para percorrer a distância de 1,5 m entre as duas mesas.

Seu sabre risca o ar e abre um ferimento no ombro de Shaez. Depois de seu deslocamento de 3 metros, François só pode realizar um ataque regular. Ele obtém um 15, adiciona +15 do seu modificador de ataque, +1 de bônus adicional por estar num local elevado em relação a

Shaez, para um resultado final de 31, que supera facilmente a CA 14 de Shaez, ainda surpreendida. Ele causa 7 pontos de dano, reduzindo o total de pontos de vida da tiefling para 91.

Durante seu turno, Shaez também declara a ativação dos talentos Esquiva e Especialização contra François, trocando 2 pontos do seu modificador de ataque por +2 de bônus na CA. Sua CA agora é 24 e seus ataques são +15/+10/+5.

Ainda atordoada pela ferocidade do ataque de François, Shaez se recobra, realiza uma acrobacia em direção à retaguarda do oponente e sobe na mesa onde ele esteve. Atravessar uma área ameaçada por um adversário sem provocar ataques de oportunidade exige um teste da perícia Acrobacia contra CD 15. Shaez obtém um 5 e adiciona +15 do seu modificador de perícia, totalizando 20. Um 5 para o teste de Saltar fornece outro resultado 20, suficiente para subir na mesa. Enquanto François ainda está se virando, o sabre da tiefling perfura o flanco do duelista, que grita de dor. Shaez consegue um 20 no d20; na avaliação de golpe decisivo, um resultado 15, somado aos +15 do seu modificador de ataque, gera um total de 30: um golpe mortífero. Ela joga 2d8+4 para o dano básico, adiciona 1d6 em função da habilidade Golpe Preciso e outro 1d6 pela sua lâmina flamejante, causando um total de 18 pontos de dano. Os pontos de vida de François caem para 69.

Abalado pelo ferimento grave e tendo perdido a vantagem fornecida pela altura da mesa, François dá um salto mortal, afastando-se de Shaez e caindo numa área ampla perto da lareira. Dessa vez, a perícia Acrobacia do duelista lhe permite se afastar sem sofrer um ataque de oportunidade, mesmo com um resultado 4. Ele retira uma poção de seu cinto e a engole rapidamente, amenizando a dor e o sangramento de seu flanco. A poção de curar ferimentos graves recupera 11 pontos de dano, elevando os PV de François para 80.

Shaez também abandona sua mesa e aproxima-se de seu inimigo. A tiefling deve percorrer 3 metros para conseguir ameaçar seu adversário, logo Shaez só conseguirá executar um ataque regular. Ela desfere outro ataque certeiro, abrindo um corte longo na perna de François. Shaez obtém 17 + 15 = 32, e causa 19 pontos de dano, mesmo sem conseguir um sucesso decisivo! François está com 61 pontos de vida.

Finalmente, o duelista concentra sua atenção em Shaez e desfere uma série de ataques incrivelmente rápidos. Voltando todos os seus esforços para a ofensiva, ele derruba a lâmina flamejante da mão da tiefling e abre uma ferida no braço dela. Desativando o talento Especialização (sua CA volta para 22 e seus bônus de ataques aos valores normais), primeiro François tenta desarmar sua rival. Como possui o talento Desarme Aprimorado, ele não provoca ataques de oportunidade nessa manobra. Os dois combatentes realizam jogadas resistidas de ataque. François obtém 14 + 17 = 31, enquanto Shaez consegue 15 + 15 = 30 — o sabre da duelista é arremessado no chão. O resultado do segundo ataque de François é 15 + 12 = 27, e causa 12 pontos de dano. Shaez agora tem 79 pontos de vida. No seu terceiro ataque, François obtém um 11 + 7 = 18, e fracassa.

Shaez se agacha para recuperar sua arma, baixando sua guarda; François lhe desfere outro golpe. "Pegar um item" é uma ação equivalente a movimento que provoca ataques de oportunidade. Consulte a tabela 8-4 do Livro do Jogador. Nem a Mobilidade, nem a Acrobacia de Shaez podem ajudá-la a evitar esse ataque — esta é uma das razões que tornam o desarme uma excelente opção. François conse-

Esclarecimentos Sobre Regras

Como um complemento ao material existente, incluímos a seguir dois esclarecimentos relacionados às regras da primeira impressão do *Livro do Jogador*. Essas regras são oficiais e fazem parte da mecânica de jogo.

Regras para Shurikens

Quando você arremessa três shurikens, realize jogadas de ataque distintas para cada um, embora sejam considerados um único ataque. O dano de ataque furtivo e o bônus de inimigo predileto do ranger se aplicam somente a um dos três shurikens arremessados. É impossível obter a precisão necessária com os shurikens extras para infligir o dano adicional ou beneficiar-se do bônus nesses ataques.

Golpear com uma Magia de Toque

Normalmente, quando conjura uma magia de toque, o personagem simplesmente deve tocar o inimigo para descarregá-la. Por outro lado, é possível tentar golpear-lo com um ataque desarmado. É um pouco mais difícil atingir um golpe do que somente tocar o adversário, mas caso obtenha sucesso o resultado será mais vantajoso. Considere esse golpe como um ataque desarmado normal (portanto, a maioria dos personagens provocará ataques de oportunidade). Se o golpe atingir a vítima, causará o dano regular (desarmado) e descarregará a magia. Caso fracasse, o conjurador ainda manterá a magia carregada.

que $11 + 17 = 28$; um sucesso que causa mais 9 pontos de dano na tiefling, reduzindo seus pontos de vida para 70.

Com sua espada novamente em punho, Shaez usa um golpe baixo e derruba François no chão. Como pagamento pela humilhação do desarme, Shaez tenta uma manobra de imobilização. Ela obtém $8 + 15 = 23$, um resultado bom o suficiente para atingir um ataque de toque contra François. Eles realizam testes resistidos de habilidade — ela usa sua Força enquanto o duelista escolhe Destreza, pois essa habilidade tem um valor mais elevado. Shaez obtém um 14 e soma +1, seu modificador de Força, totalizando 15. François consegue um infeliz 6 e mesmo adicionando +4 do modificador de Destreza, cai estatelado no chão com um mísero 10. O talento Imobilização Aprimorada de Shaez lhe permite realizar imediatamente um ataque extra. François ainda nem tocou o chão quando o sabre da sua rival perfura novamente seu corpo. Shaez consegue $17 + 15$, +4 de bônus devido à posição de François (caído), para um total de 36. Ela acerta o golpe, causa 14 pontos de dano e reduz os pontos de vida de François para 47.

François levanta-se com agilidade e mais uma vez supera a guarda da duelista, cravando a lâmina de seu sabre entre suas costelas. “Levantar-se” é uma ação equivalente a movimento que não provoca ataques de oportunidade — é possível manter sua guarda enquanto se tenta ficar de pé. François decide ativar novamente seu talento Especialização: sua CA volta para 24 e seus bônus de ataque são $+15/+10/+5$. Como utilizou sua ação de movimento para levantar, ele só conseguirá executar um ataque regular nessa rodada; a jogada resulta em $12 + 15 = 27$, um sucesso que causa 17 pontos de dano. Shaez cai para 53 pontos de vida.

Em seu contra-ataque, Shaez ajusta levemente seu posicionamento e investe contra seu rival, baixando o ombro para empurrá-lo contra a lareira. Sem piedade, François golpeia as costas da tiefling, mas ela ainda é capaz de arrastá-lo na direção das chamas. No último momento, ele se equilibra e consegue evitar as labaredas. Como não possui o talento Encontrão Aprimorado, Shaez provoca um ataque de oportunidade quando tenta executar a manobra encontrão. François obtém um resultado $11 + 15 = 26$, e inflige 17 pontos de dano; esse golpe reduz os pontos de vida de Shaez para 36. Então, os duelistas realizam testes resistidos de Força: Shaez obtém um 12 e adiciona +1 do seu modificador; François consegue um 9, mas seu modificador de Força é +0. A tiefling o empurra 1,5 m para trás e decide continuar empurrando o quanto for possível, nesse caso 1,2 m — 30 centímetros para cada ponto do seu

teste que superou o resultado de François. Mais 30 centímetros e as roupas de François estariam em chamas!

François responde com uma sequência de ataques, aplicando um excelente golpe no peito da sua rival. No primeiro ataque, François obtém 18 (uma ameaça de decisivo) + $15 = 33$; o resultado da avaliação de golpe decisivo é $14 + 15 = 29$, que confirma o sucesso. Ele causa 18

pontos de dano e reduz os pontos de vida de Shaez para 18. Seus ataques subsequentes resultam em $12 + 10 = 22$ e $11 + 5 = 16$, dois fracassos.

Shaez dá um passo para trás, recuando diante dos ataques velozes de François. Ela ingere uma de suas poções para curar seus ferimentos. Como o deslocamento total de Shaez foi de 1,5 m, ela não provoca um ataque de oportunidade por sair da área ameaçada por François. Ela bebe uma poção de curar ferimentos moderados e recupera 14 pontos de vida; agora, seu total é 32.

Entretanto, François não concede nenhuma trégua para a duelista e continua seu ataque, mas agora o sabre de Shaez voltou à posição defensiva. Ele consegue acertar somente um golpe, mas as forças de sua rival estão se esvaindo. François adianta-se 1,5 m e executa uma ação de ataque total. Ele obtém um $17 + 15 = 32$, e causa 12 pontos de dano; a duelista tem somente 20 PV. Seus outros ataques ($2 + 10 = 12$ e $1 + 5 = 6$) erram o alvo.

Temendo por sua vida, Shaez desfere outra estocada cruel no seu adversário e recua numa série de cambalhotas para aumentar a distância entre eles. Ela desfere um único ataque, obtendo um $11 + 15 = 26$, que causa 17 pontos de dano. François agora tem 30 pontos de vida. Ela pode utilizar sua perícia Acrobacia para recuar sem sofrer ataques de oportunidade (CD 15). Ela obtém um $7 + 15 = 22$ e consegue sair ilesa.

Ofegante, François decide cessar sua tempestade de ataques por um momento. Ele retira e ingere uma segunda poção, restaurando parte de sua vitalidade; depois, ele se aproxima de Shaez, mas sem ficar ao alcance da lâmina da tiefling. A poção de curar ferimentos graves de François lhe concede mais 15 pontos de vida, para um total de 45 PV. Ele percorre 3 m adiante, mas evita entrar no alcance das armas, pois não conseguirá atacar nessa rodada.

Correndo até François, Shaez perfura seu ombro esquerdo com sua lâmina flamejante, mas consegue recuar antes de qualquer contra-ataque. Shaez adquiriu o talento Deslocamento, que lhe permite fazer exatamente isso, deslocar-se entre os ataques. Ela obtém um $19 + 15 = 34$ na jogada de ataque, mas sua avaliação de golpe decisivo — $8 + 15 = 23$ — não é suficiente. Mesmo sem o golpe decisivo, ela causa 17 pontos de dano e reduz François a 28 pontos de vida.

Cada vez mais impaciente com os saltos da duelista, François encurta a distância entre eles e desfere um golpe violento, desviado facilmente por Shaez. François obtém um $5 + 15 = 20$, um fracasso. Shaez dá um salto mortal sobre o adversário, evitando sua lâmina e aterrissando na mesa atrás dele; ela acerta um corte profundo, logo abaixo do seu pescoço. As perícias Acrobacia e Saltar da tiefling tornam esse deslocamento muito fácil: ela obtém $2 + 15 = 17$ para o teste de Acrobacia e $10 + 15 = 25$ para o teste de Saltar. A jogada de ataque resulta em $19 + 15 + 1$ (da posição elevada) = 35. Ela confirma o golpe decisivo com um resultado $17 + 15 = 32$; esse ataque causa atordoantes 24 pontos de dano, que reduzem o duelista a 4 pontos de vida. François começa a ficar desesperado.

Sabendo que a vitória está por um fio, independente do sangue que encharca sua blusa, François se lança ao combate, concentrando todas as suas energias nos golpes finais que decidirão esse confronto. Uma estocada no peito, uma finta visando suas pernas e um corte final contra o pescoço quase exterminam a tiefling. Desativando seu talento Especialização, François obtém $7 + 17 = 24$ no primeiro ataque, que causa 13 pontos de dano (reduzindo Shaez a 7 PV); o segundo resulta em $5 + 12 = 17$, um fracasso, e finalmente o terceiro resulta em $17 + 7 = 24$, que causa mais

7 pontos de dano. Shaez cai para 0 PV e está incapacitada, embora não esteja morrendo.

Com seu último sopro de vida, Shaez se joga da mesa e afasta-se de François. Ela ingere sua última poção, que recupera parte da vitalidade de seu corpo gravemente ferido. A poção de curar ferimentos moderados recupera 9 pontos de vida, tudo que ela tem no momento. Impiedoso, François continua seu ataque, mirando o sabre contra o coração da sua inimiga. Sua primeira jogada de ataque resulta em $18 + 17 = 35$, mas ele obtém 1 na avaliação de golpe decisivo. Mesmo assim, ele causa 12 pontos de dano, reduzindo Shaez a —3 PV; a duelista está morrendo e François é capaz de eliminá-la rapidamente, terminando uma década de intensa rivalidade.

François: Humano Gue 7/Duelista 4; ND 11; Humanóide (Médio); DV 7d10+7 (guerreiro) + 4d10+4 (duelista); 87 PV; Inic +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 21 (+4 Des, +2 Int, +3 braçadeiras, +1 anel, +1 amuleto) + Esquiva; Corpo a corpo: sabre +1 +17/+12/+7 — base 11, +4 Des +1 mágico, +1 foco; Dano: 1d8+3 + 1d6 golpe preciso/dec 18-20; AE Golpe preciso +1d6; QE Mobilidade aprimorada (+4 na CA); Tend CB; TR Fort +7, Ref +12, Von +3; For 10, Des 19, Cons 12, Int 14, Sab 8, Car 13.

Perícias e Talentos: Acrobacia +17, Atuação +14, Blefar +14, Equilíbrio +17, Saltar +12; Acuidade em Arma (sabre), Desarme Aprimorado, Especialização, Especialização em Arma (sabre), Esquiva, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos de Combate.

Equipamentos: Sabre +1, braçadeiras da armadura +3, luvas da destreza +2, anel de proteção +2, amuleto de armadura natural +1, 2 poções de curar ferimentos graves.

Shaez Mar-Yinan: Tiefling Gue 7/Duelista 4; ND 11; Humanóide (Médio); DV 7d10+14 (guerreiro) + 4d10+8 (duelista); 98 PV; Inic +4 (Des); Desl.: 9 m; CA 21 (+4 Des, +3 Int, +2 anel, +2 braçadeiras) + Esquiva; Corpo a corpo: sabre flamejante +1 +17/+12/+5 — base 11, +4 Des, +1 mágico, +1 foco; Dano: 1d8+2 + 1d6 fogo + 1d6 golpe preciso/dec 18-20; AE Escuridão, golpe preciso +1d6; QE Resistência a fogo, frio e eletricidade 5, mobilidade aprimorada (+4 na CA); Tend CM; TR Fort +8, Ref +10, Von +2; For 12, Des 18, Cons 14, Int 16, Sab 8, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +15, Atuação +10, Blefar +12, Equilíbrio +15, Saltar +15; Acuidade em Arma (sabre), Ambidestria, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (sabre), Imobilização Aprimorada, Mobilidade.

Ataques Especiais: Escuridão — Uma vez por dia, conjurada como um Fet 11.

Equipamentos: Sabre flamejante +1, anel de proteção +2, braçadeiras da armadura +2, 2 poções de curar ferimentos moderados.

VARIAÇÕES

O mestre pode utilizar essas variações de regras para arbitrar situações comuns entre guerreiros e monges.

Contra-Acrobacia

Um personagem pode realizar um teste de Acrobacia para atravessar o espaço ocupado por um inimigo, sem sofrer ataques de oportunidade. A capacidade do defensor nunca é relevante nessa manobra. Usando essa variação, o oponente que o acrobata está tentando ultrapassar também é capaz de realizar um teste da

perícia Acrobacia. Nesse caso, o acrobata deve superar a CD normal do teste mas, além disso, vencer o resultado obtido pelo defensor.

Difícilmente essa variação afetará o jogo, pois a maioria dos personagens e monstros não tem graduações na perícia Acrobacia (e, portanto, são incapazes de utilizá-la). Entretanto, ela torna os monges experientes mais difíceis de superar que um ogro, por exemplo.

Suponha que Ember precisa obter 15 ou mais no teste de Acrobacia para atravessar a área ocupada por um inimigo e evitar ataques de oportunidade. Quando tenta usar sua Acrobacia contra um monge maligno, ele realiza um teste de Acrobacia com resultado 17. Agora, Ember deve superar esse resultado (em vez da CD 15 original). Se o resultado do monge fosse 14 ou inferior, Ember ainda precisaria superar a CD 15 para obter sucesso.

Foco Adaptável em Arma para Arcos

Um guerreiro que adquire o talento Foco em Arma (arco longo) ou (arco curto) no 1º nível ficará bem chateado quando adquirir seu arco composto reforçado e começar a usá-lo. No lugar de forçar o jogador a conviver com um talento inútil para arcos mais poderosos, o Mestre poderia permitir que ele trocasse seu Foco em Arma entre os tipos de arco. Essas armas contêm tantas semelhanças que o personagem conseguiria utilizar seu aprendizado numa delas de modo a aprimorar o uso da outra. Para manter o realismo, o personagem somente poderia trocar seu Foco em Arma quando aumentar seu bônus base de ataque. Desse modo, a capacidade do personagem com o primeiro arco nunca será reduzida.

Por exemplo: um guerreiro elfo de 1º nível começa com o talento Foco em Arma (arco longo). Antes de alcançar o 2º nível, ele compra um arco longo composto reforçado, e seu talento não se aplica mais. Quando atinge o 2º nível, com a permissão do Mestre, o jogador troca o talento Foco em Arma (arco longo) para (arco longo composto). O modificador de ataque do arco comum ainda será o mesmo para esse guerreiro (ele perde o bônus de +1 do talento, mas compensa com a elevação do bônus base de ataque da classe).

Desarmar Usando as Duas Mãos

As tentativas para desarmar um adversário usando as duas mãos deveriam ser mais fáceis que as tentativas de fazê-lo com apenas uma. As regras de combate com duas armas são muito restritas para representar essa vantagem. Nessa variação, quando o PJ usar as duas mãos simultaneamente para desarmar um inimigo, considere-as uma arma da mesma categoria de tamanho do atacante (quando são usadas dessa forma, as mãos desarmadas do PJ são consideradas armas com duas categorias de tamanho abaixo da categoria do mesmo).

Por exemplo: se Ember usar as mãos nuas para arrancar uma espada longa de um adversário, este receberá +8 de bônus na jogada resistida de ataque, pois a espada (uma arma Média) pertence a duas categorias de tamanho superior aos ataques desarmados (Miúdos, para personagens Médios). Todavia, caso ela utilize as duas mãos, poderá considerá-las uma arma Média. Ela continua realizando um único ataque (e não dois, por usar ambas as mãos), mas o defensor não receberá o bônus em função do tamanho da arma maior.

CAPÍTULO 5: AS FERRAMENTAS DA ARTE

Dinheiro: Sempre será necessário e, a menos que um patrono generoso sustente os seus gastos ou você pertença a uma organização com muitos recursos, seu personagem precisará de muito dinheiro para gastar com todas as armas, armaduras e equipamento de aventuras que ele carrega pelo mundo. As vantagens trazidas pelo dinheiro são óbvias, e em geral percebidas logo depois do final da sua primeira aventura bem-sucedida. Muitas vezes, isso criará um círculo vicioso: aventurar-se, conseguir dinheiro, gastá-lo em equipamentos, aventurar-se com o equipamento novo, conseguir mais dinheiro, gastar com mais equipamento, e assim por diante, até chegar no cúmulo onde você e os seus companheiros se sentirão os principais (ou únicos) contribuintes financeiros da sua comunidade, na verdade transformando-se nos pilares da economia local!

Para ajudá-lo a encontrar novos meios de gastar os recursos arduamente obtidos dos seus personagens, apresentamos a seguir uma coletânea de novas armas exóticas, uma lista de armas incomuns adaptadas para a mecânica de jogo, itens mágicos especificamente desenvolvidos para monges e guerreiros e, finalmente, um conjunto de seis localidades diferentes — com mapas, PdMs e custos — que os jogadores podem explorar, descobrir, construir e comprar.

TABELA 5-1: ARMAS EXÓTICAS

ARMAS EXÓTICAS — CORPO A CORPO

Arma	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Ataques Desarmados						
Manopla Reforçada	10 PO	*	*	—	2 kg	—
Miúdo						
Adaga de Punho	8 PO	1d4	19-20/x 2	—	1 kg	Perfurante
Adaga Tripla	10 PO	1d4	19-20/x 2	—	0,5 kg	Perfurante
Pequeno						
Leque Laminado	30 PO	1d6	X 3	—	1,5 kg	Cortante
Manopla com Lâminas	30 PO	1d6	19-20/x 2	—	2 kg	Cortante
Picareta de Batalha Gnomo	10 PO	1d6	X 4	—	2,5 kg	Perfurante
Médio						
Espada Longa de Mercúrio	400 PO	1d8	X 4	—	3 kg	Cortante
Corrente-punhal	4 PO	1d4	19-20/x 2	—	2 kg	Perfurante
Grande						
Bastão tri-seccionado	4 PO	1d8	X 3	—	4 kg	Concussão
Duom	20 PO	1d8	X 3	—	4 kg	Perfurante
Espada Larga de Mercúrio	600 PO	2d6	X 4	—	8,5 kg	Cortante
Espada-mangual	90 PO	1d8/1d8	19-20/x 2	—	10 kg	Cortante e Concussão
Manti	15 PO	1d8	X 3	—	4,5 kg	Perfurante
Enorme						
Montante	100 PO	2d8	19-20/x 2	—	11,5 kg	Cortante

NOVAS ARMAS EXÓTICAS

“Nunca se tem armas demais”.

— Tordek

Os guerreiros e monges costumam se beneficiar de armas que tenham “algo a mais”. De fato, uma arma exótica pode se tornar a marca registrada de um personagem. No entanto, antes que seja capaz de adquirir um leque laminado ou uma espada larga de mercúrio e usá-los adequadamente, será necessário escolher o talento Usar Arma Exótica pertinente. É possível utilizar uma arma exótica sem esse talento, mas o PJ sofrerá -4 de penalidade em todas as jogadas de ataque com ela.

Os itens relacionados sob a categoria “Munição” não são considerados armas exóticas e, portanto, não exigem o talento Usar Arma Exótica para serem usados.

Adaga de Punho: Uma adaga de punho é semelhante a uma adaga de soco, mas é presa firmemente na mão, em substituição a um membro perdido. Qualquer criatura treinada em sua utilização é capaz de considerá-la uma extensão do próprio corpo. Quando é empregada numa luta extensa, a margem de ameaça dessa arma é dobrada (17-20), mas somente contra adversários previamente feridos pela adaga durante o mesmo combate. Não é possível desarmar uma adaga de punho.

Adaga Tripla: Esta arma é empunhada na mão inábil e serve para desarmar os inimigos — ela é considerada um escudo, não uma segunda arma, portanto não inflige as penalidades relacionadas ao combate com duas armas. A adaga tripla concede +3 de bônus nas jogadas de ataque resistidas

quando é usada para desarmar um oponente (inclusive no teste para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse). É possível utilizar essa arma como uma adaga normal, mas nesse caso todas as penalidades por combater com duas armas se aplicam normalmente.

Arpão: O arpão é uma lança de ponta larga, repleta de farpas afiadas. A haste do arpão contém uma corda de tração, usada para arrastar a vítima atingida. Embora seu uso primário seja caçar baleias e outras criaturas marítimas grandes, é possível utilizá-lo em terra firme. Mesmo que tenha o talento Usar Arma Exótica (arpão), qualquer criatura Pequena ou menor sofrerá -2 de penalidade nas suas jogadas de ataque em função do peso da arma.

Caso inflija dano ao oponente, o arpão se alojará no corpo da vítima, a menos que ela obtenha sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o dano sofrido). As criaturas arpoadas percorrem apenas metade de seu deslocamento e são incapazes de correr ou atacar em Investida. Se o arpoador segurar a corda de tração — obtendo sucesso num teste resistido de Força — a vítima somente conseguirá se mover na área permitida pela corda (uma corda de tração tem 10

metros de comprimento). Caso a vítima tente conjurar uma magia, deverá obter sucesso num teste de Concentração (CD 15) ou perderá a magia.

Qualquer criatura arpoada é capaz de retirar a arma do seu corpo usando uma ação de rodada completa, mas precisará ter as duas mãos livres. Isso é doloroso e causará uma quantidade de dano equivalente ao dano inicial infligido pelo arpão; por exemplo, se a arma causou 8 pontos de dano quando se alojou, remover o arpão infligirá mais 8 pontos de dano.

Azagaia Giratória: Esta lança leve e flexível foi desenvolvida para ataques à distância; ela parece uma azagaia comum, exceto pelas ranhuras em espiral que recobrem seu cabo. É possível enrolar uma linha de arremesso em torno da arma (uma ponta da linha ficará presa ao seu dedo). A linha fará a azagaia girar após o arremesso, elevando sua precisão, alcance e capacidade de penetração, graças ao seu trajeto mais retilíneo. Preparar a arma para arremessá-la é uma ação equivalente a movimento que provoca ataques de oportunidade. Amarrar a corda de arremesso ao dedo é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportuni-

ARMAS EXÓTICAS — ATAQUE À DISTÂNCIA

Arma	Custo	Dano	Incremento Decisivo	de Distância	Peso	Tipo
Miúdo						
Fukimi-Bari (dardos bucais)	1 PO	1	X 2	3 m	50 g	Perfurante
Pedra Halfling de Ricochete	3 PO	1d3	X 2	3 m	125 g	Concussão
Pequeno						
Boleadeira dupla	5 PO	1d4*	X 2	3 m	1 kg	Concussão
Médio						
Azagaia Giratória	2 PO	1d8	19-20/x 2	15 m	1 kg	Perfurante
Manopla com Atiradeira	200 PO	1d4	X 2	6 m	2 kg	Perfurante
Grande						
Arpão	15 PO	1d10	X 2	10 m	5 kg	Perfurante
Besta Maciça	100 PO	1d12	19-20/x 2	45 m	7,5 kg	Perfurante
Pedra de Arremesso Orc	10 PO	2d6	19-20/x 3	3 m	7,5 kg	Concussão
Especial						
Chicote, Reforçado*						
+1 bônus de For	200 PO	1d2§	X 2	4,5 m*	1,5 kg	Cortante
+2 bônus de For	300 PO	1d2§	X 2	4,5 m*	2 kg	Cortante
+3 bônus de For	400 PO	1d2§	X 2	4,5 m*	2,5 kg	Cortante
+4 bônus de For	500 PO	1d2§	X 2	4,5 m*	3 kg	Cortante
Chicote-ferrão	25 PO	1d6	19-20/x 2	4,5 m*	1,5 kg	Cortante
Chicote-ferrão, Reforçado*						
+1 bônus de For	225 PO	1d6	19-20/x 2	4,5 m*	2 kg	Cortante
+2 bônus de For	325 PO	1d6	19-20/x 2	4,5 m*	2,5 kg	Cortante
+3 bônus de For	425 PO	1d6	19-20/x 2	4,5 m*	3 kg	Cortante
+4 bônus de For	525 PO	1d6	19-20/x 2	4,5 m*	3,5 kg	Cortante
Munição (não são consideradas armas exóticas)						
Flecha de Alquimista (1)	75 PO	*	—	—	100 g	—
Virote Acrobata (1)	50 PO	*	—	—	100 g	—

* Veja a descrição da arma para regras especiais.

§ A arma causa dano por contusão em vez de dano normal.

dade, mas uma única corda pode ser reutilizada com diversas azagaia. É possível lançar a arma sem girá-la; nesse caso, o dano, o alcance e a margem de ameaça serão idênticos aos de uma azagaia comum. Caso seja usada em combate corpo a corpo, considere-a uma azagaia comum.

Besta Maciça: Disparar uma besta maciça exige as duas mãos, a despeito do tamanho do usuário. Elas são recarregadas girando uma manivela. Recarregar uma besta maciça é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

As criaturas de tamanho Médio são incapazes de disparar ou recarregar uma besta maciça com uma só mão. Com treinamento apropriado, uma criatura Grande conseguiria atirar com uma besta maciça usando uma só mão (mas não recarregá-la), sofrendo -4 de penalidade. Caso uma criatura Grande tente disparar simultaneamente duas bestas maciças (uma em cada mão), aplique as penalidades normais por combater com duas armas, acumuladas com a penalidade acima.

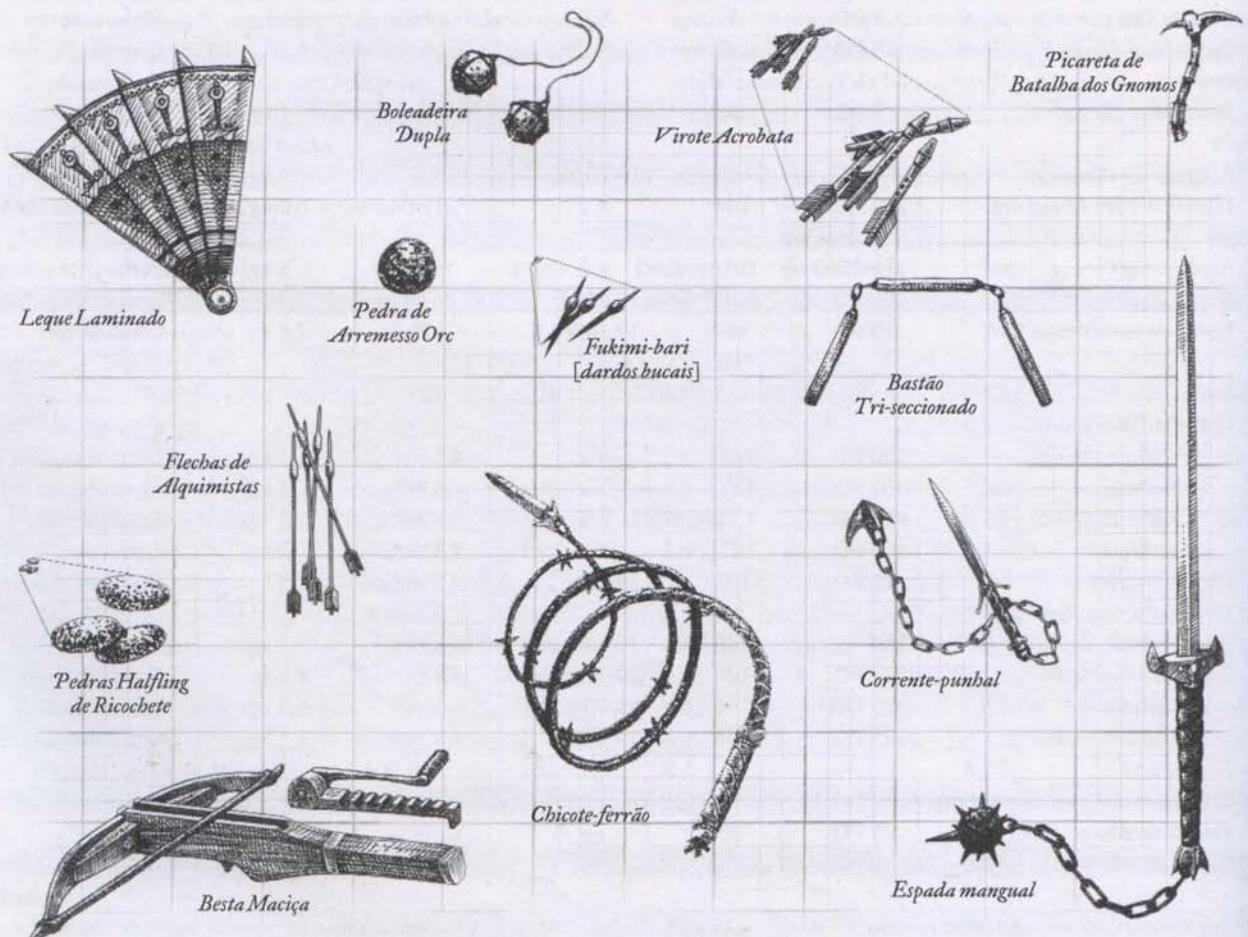
Boleadeira dupla: Uma boleadeira dupla é composta de duas esferas de madeira pesadas, atadas por um fio resistente. Ela é uma arma de ataque à distância usada para imobilizar a vítima. Para arremessar uma boleadeira, faça uma jogada de ataque de toque à distância. Caso obtenha sucesso, o adversário estará imobilizado. Se o alvo não obtiver

sucesso num teste de Agarrar, resistido pela jogada de ataque original, também estará preso nessa manobra. Uma boleadeira afeta somente criaturas Médias ou menores. A vítima pode usar uma ação de rodada completa para se desvencilhar da imobilização. Obviamente, seu adversário não pode tentar imobilizá-lo em resposta ao ataque de imobilização provocado pela boleadeira.

Bastão Tri-seccionado: Originalmente um instrumento agrícola usado para malhar cereais, esta arma consiste de três pedaços de madeira com o mesmo comprimento, unidos através de correntes, tiras de couro ou cordas.

Um monge com um bastão tri-seccionado (é necessário possuir o talento Usar Arma Exótica pertinente, em função do tamanho da arma) pode atacar usando seu bônus base de ataque desarmado, inclusive com sua quantidade mais favorável de ataques por rodada, aplicando todos os outros modificadores adequados. O bastão tri-seccionado exige as duas mãos para ser utilizado com eficácia. Um monge/mestre de armas pode selecionar o bastão tri-seccionado como sua arma predileta.

Chicote-ferrão: Qualquer personagem que adquira o talento Usar Arma Exótica (chicote) também saberá utilizar um chicote-ferrão (não é necessário selecionar um talento distinto para utilizar o chicote-ferrão se o PJ já souber usar um chicote comum). O chicote-ferrão é mais pesado que a



versão comum e causa dano regular devido às farpas em sua extensão e da lâmina na ponta do chicote (que inflige cortes profundos quando estalados por usuários treinados). Diferente dos chicotes regulares, os bônus de armadura e armadura natural não impedem o dano causado por essa arma. Embora seja empunhado, trate-o como uma arma de disparo com alcance máximo de 4,5 metros e nenhuma penalidade por distância.

Como o chicote pode se enrolar na perna ou outro membro de um inimigo, é possível tentar uma Imobilização usando-o. Caso você seja imobilizado em sua tentativa, poderá largar o chicote para se libertar.

Quando você usa um chicote-ferrão, recebe +2 de bônus em seu teste resistido de ataque para desarmar um inimigo (inclusive na jogada para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse).

Chicote Reforçado (Comum ou Ferrão): Qualquer personagem que adquira o talento Usar Arma Exótica (chicote) também saberá utilizar um chicote ou chicote-ferrão reforçado. A versão reforçada dessas armas é mais pesada e resistente, de modo a permitir que o usuário aproveite sua Força e aplique seu modificador ao dano causado — um chicote reforçado inflige dano por contusão (ou dano normal nas mãos de um Açoiteador) e um chicote-ferrão

reforçado sempre inflige dano normal — até o bônus máximo indicado na tabela.

Duom: O duom é uma lança longa, com uma ponta normal, além de duas lâminas diagonais invertidas na metade superior do cabo. Ela é uma arma de haste, que permite atacar oponentes a 3 metros de distância. Qualquer personagem que adquira o talento Usar Arma Exótica (duom) será capaz de atingir os inimigos adjacentes usando as pontas invertidas. Aplique +2 de bônus à primeira jogada de ataque feita com o duom contra um oponente adjacente.

Espada Larga de Mercúrio: Essa arma enorme contém um reservatório secreto e interno de um metal líquido (chamado de mercúrio pelos alquimistas) que percorre um canal estreito ao longo da lâmina. Quando a espada é empunhada verticalmente, o mercúrio escorre pelo canal até um espaço oco no cabo, mas quando a arma é brandida, o líquido preenche o interior da lâmina, tornando-a mais pesada. Em mãos sem treinamento, esse balanço impõe -3 de penalidade nas jogadas de ataque, além do redutor padrão (-4) por utilizar uma arma sem o talento adequado.

Espada Longa de Mercúrio: Idêntica à arma descrita acima, mas a penalidade imposta nas jogadas de ataque dos usuários sem treinamento é -2, além do redutor padrão (-4) por utilizar uma arma sem o talento adequado.



Adaga de Punho



Manopla Reforçada



Manopla com Atiradeira



Azagaia Giratória



Manopla com Lâminas



Adaga Tripla

Manti



Espada Longa de Mercúrio

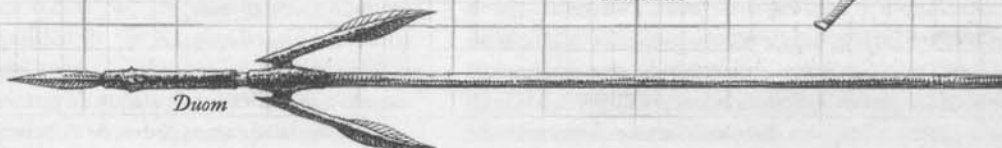
Arpão



Espada Larga de Mercúrio



Montante



Duom

Espada-mangual: Uma espada-mangual é uma arma dupla. Um cabo maciço suporta um mangual de um lado e uma espada longa do outro. Você pode lutar usando-a como se empunhasse duas armas, mas se o fizer sofrerá as penalidades normais de ataque associadas a combater com duas armas, como se estivesse usando uma arma de uma mão e outra leve.

Quando você usa uma espada-mangual, recebe +2 de bônus em seu teste resistido de ataque para desarmar um inimigo (inclusive na jogada para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse).

Também é possível utilizar essa arma em ataques de Imobilização. Caso você seja imobilizado em sua tentativa, poderá largar a espada-mangual para se libertar.

Flecha de Alquimista: Uma das obras-primas desses profissionais, a flecha de alquimista carrega uma dose mortífera de fogo grego, num minúsculo compartimento em sua ponta oca. Quando o alvo é atingido, o compartimento se rompe, espalhando o fogo grego diretamente sobre a vítima. Na rodada subsequente ao impacto, o produto se incendiará em contato com o ar, causando 1d4 pontos de dano no alvo; ele pode usar uma ação de rodada completa para extinguir as chamas antes que infligam o dano adicional. Para tanto, é necessário obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15). Rolar no chão concede +2 de bônus neste teste. Submergir na água (como mergulhar num lago) ou extinguir as chamas através de magia automaticamente evitará o dano.

Fukimi-Bari (Dardos Bucais): Estes dardos estreitos de metal, muito similares a agulhas, são escondidos entre os lábios e então disparados sobre a vítima. Seu alcance efetivo é extremamente curto e seu dano também é limitado, mas eles são muito úteis para surpreender o adversário. É possível disparar até três dardos bucais a cada ataque (todos contra o mesmo alvo).

O modificador de Força não afeta o dano causado pelos dardos. Eles são pequenos demais para transferir a força de qualquer atacante ao dano infligido com armas de arremesso. O custo e o peso indicados se referem a um único dardo.

Leque Laminado: Para olhos desatentos, essa arma é um simples leque feminino, bonito e bem feito. Na verdade, as hastes do leque são forjadas em aço e as pontas são muito afiadas. Durante seu primeiro uso num combate corporal, o usuário pode realizar um teste de Blefar, resistido pelo teste de Sentir Motivação do oponente. Caso vença, ele recebe +4 de bônus nas suas jogadas de ataque durante a primeira rodada de combate.

Manopla com Atiradeira: Esta manopla possui um compartimento de metal que se estende desde a base do antebraço até a articulação do punho, onde um orifício circular é visível. Esse compartimento abriga um mecanismo de mola peculiar, capaz de disparar um virote de besta com muita força, semelhante a uma besta de mão. Para recarregar a manopla, basta inserir um virote no orifício e puxar uma alavanca para trás; isso é uma ação equivalente a movimento que provoca ataques de oportunidade. Para disparar o virote, o usuário aponta o braço na direção do alvo e abre a mão, de

modo que a palma aberta fique de frente para a vítima — este movimento ativa a mola. Um personagem que tente disparar duas atiradeiras simultaneamente sofrerá as penalidades normais associadas a combater com duas armas; o talento *Combater com Duas Armas* não elimina essas penalidades, pois afeta o uso de armas brancas, não de armas de ataque à distância. O talento *Ambidestria* permite evitar o redutor da mão inábil (-4). O custo e o peso indicados se referem a uma única manopla.

Manopla com Lâminas: Considere um golpe usando uma manopla com lâminas como um ataque armado, diferente das regras dos equipamentos similares. Essa luva metálica tem duas lâminas afiadas, que se estendem do meio do antebraço até o dorso do punho. O custo e o peso indicados se referem a uma única manopla.

Manopla Reforçada: Essas luvas de couro resistente são dotadas de placas de metal, rebitadas sobre o dorso da mão. Um golpe usando uma manopla reforçada é considerado um ataque desarmado. Caso você escolha a ação de defesa total, receberá +1 de bônus de deflexão adicional na CA, representando os golpes bloqueados com as proteções nas costas de suas mãos. É impossível desarmar uma manopla reforçada. O custo e o peso indicados se referem a uma única manopla.

Manti: Um manti é uma lança curta, dotada de quatro hastes adicionais perpendiculares ao cabo, que criam um padrão em forma de estrela com as cinco pontas de lança (no lugar de uma lâmina única na extremidade). Os usuários treinados no uso dessa arma podem executar um ataque de oportunidade extra a cada rodada.

Montante: Uma montante é 45 cm maior que uma espada larga; portanto, é grande demais para ser empunhada por qualquer criatura Média. Uma criatura Grande é capaz de atacar com uma montante usando as duas mãos (considerando-a uma arma comum) ou com apenas uma, sofrendo o redutor padrão nas jogadas de ataque (-4) por empunhar uma arma sem o talento adequado. Uma criatura Grande que tenha o talento *Usar Arma Exótica* (montante) poderá brandi-la com uma única mão, sem nenhuma penalidade. A montante também é chamada de espada larga dos ogros.

Pedra de Arremesso Orc: Um treinamento especial consegue transformar uma esfera de ferro, do tamanho de uma laranja, num projétil mortífero. Somente as criaturas de tamanho Médio ou superior são capazes de utilizar essa arma com eficácia, mas devem adquirir o talento pertinente (as criaturas menores sofrem -3 de penalidade nas jogadas de ataque, além do redutor padrão por usar armas sem o talento adequado).

Pedra Halfling de Ricochete: Estas rochas polidas e perfeitamente balanceadas são estimadas pelos halflings, capazes de arremessá-las num alvo e fazê-las ricochetear até outro. Caso acerte o adversário, ela será impelida até um segundo inimigo adjacente ao alvo original (a escolha do atirador, num raio de 1,5 m). O halfling realiza imediatamente uma segunda jogada de ataque contra a nova vítima, usando o modificador de ataque da primeira jogada, -2.

É possível disparar as pedras de ricochete numa funda, mas

utilizá-las dessa forma exige um talento específico, com esse propósito — Usar Arma Exótica (funda e pedras de ricochete).

Picareta de Batalha Gnoma: O peso e o formato dessa arma são adequados somente para criaturas Pequenas. Uma criatura desse tamanho empunhará uma picareta de batalha com as duas mãos, considerando-a uma arma comum.

Corrente-punhal: Quando você usa uma corrente-punhal, recebe +2 de bônus em seu teste resistido de ataque para desarmar um inimigo (inclusive na jogada para evitar ser desarmado caso a tentativa fracasse). Também é possível utilizar essa arma em ataques de Imobilização; o portador recebe +2 de bônus em sua jogada de ataque. Caso você seja imobilizado em sua tentativa, poderá largar a corrente-punhal e se libertar.

Virote Acrobata: Um virote acrobata é muito semelhante a qualquer outro, mas contém buracos e aberturas pequenas ao longo de sua haste. Na verdade, um minúsculo canal permite que o ar atravesse o interior do virote quando ele é disparado, fazendo-o girar sem controle até acertar o inimigo. Os alvos desse projétil devem aplicar somente metade do seu modificador de Destreza na CA (arredondado para baixo), em função da trajetória imprevisível do disparo.

TABELA DE ARMAS EQUIVALENTES

As incontáveis variações de armas semelhantes são tantas que conseguiríamos preencher um outro livro com suas ilustrações e descrições! Entretanto, as diferenças funcionais entre elas e o arsenal descrito no *Livro do Jogador* são muito pequenas (ou inexistentes), tornando as estatísticas individuais de cada uma algo desnecessário. Apresentamos a seguir uma lista de armamentos e seus equivalentes, já descritos no *Livro do Jogador*. Para arbitrar qualquer regra ou efeito relacionado a uma arma encontrada na tabela 5-2, considere a variação como uma reprodução exata da sua equivalente: um PJ com um flamberge, por exemplo, deve ser tratado como se empunhasse uma espada bastarda para determinar qualquer efeito pertinente à sua arma. Em vez de tentar converter as estatísticas de uma infinidade de armas distintas e suas variantes menores, use a tabela a seguir para encontrar armas semelhantes — e aplique as mesmas regras.

TABELA 5-2: ARMAS EQUIVALENTES

Arco Daikyu (arco forte)	Arco longo
Arco Hankyu	Arco curto
Bastão Jo	Bordão
Bastão No	Clava
Bokken	Clava grande
Chibata tripla, chicote farpado	Chicote-ferrão
Claymore	Espada larga
Flamberge	Espada larga
Florete	Sabre
Gládio, scramasax (sax), ninja-to	Espada curta

Katana	Espada bastarda (obra-prima)
Lâmina Longa	Espada longa
Machete, terçado	Cimitarra
Nagimaki	Ranseur
Sai, tanto, jitte, adaga-canhotas, dirk, bodkin, jambia, estilete	Adaga
Wakizashi	Espada curta (obra-prima)
Yari	Azagaia

ITENS MÁGICOS

Esta seção apresenta vários tipos de itens mágicos, especialmente voltados para os guerreiros e monges.

TABELA 5-3: ITENS MÁGICOS

Escudos	
Habilidade Especial	Preço de Mercado
Atração de flechas	+1 de bônus
Dançarino	+3 de bônus

Armas Mágicas		
Habilidade Especial	Tipo	Preço de Mercado
Caçador	À distância	+1 de bônus
Dissonante	Corpo a corpo	+1 de bônus
Foco em <i>chi</i>	Corpo a corpo	+1 de bônus
Misericórdia	Corpo a corpo, à distância	+1 de bônus
Penetrante	Corpo a corpo, arremesso*	+1 de bônus

* Exceto arcos, bestas e fundas

Armas Específicas	Preço de Mercado
Arco das flechas precisas	4.000 PO
Estilhaçadora	4.315 PO
Shuriken da eletrocussão	31.000 PO

Poções	Preço de Mercado
Punhos flamejantes	300 PO
Vitalidade ilusória	300 PO

Anéis	Preço de Mercado
Armadura arcana	12.000 PO
Golpes elétricos	13.000 PO

Itens Maravilhosos	Preço de Mercado
Bandana da ferocidade	2.000 PO
Sandálias do salto felino	3.500 PO
Faixas do <i>chi</i>	5.000 PO
Amuleto dos punhos poderosos (+1)	6.000 PO
Veste da vitalidade ilusória	12.000 PO
Luvas do aperto esmagador	15.000 PO
Amuleto dos punhos poderosos (+2)	24.000 PO
Amuleto dos punhos poderosos (+3)	54.000 PO
Amuleto dos punhos poderosos (+4)	96.000 PO
Cinto da bravura implacável	108.000 PO
Amuleto dos punhos poderosos (+5)	150.000 PO
Bandana da excelência suprema	180.000 PO

Descrições dos Escudos

Atração de Flechas: Um escudo com essa habilidade é capaz de atrair qualquer arma de ataque à distância. Ele concede +1 de bônus de deflexão na CA do portador, pois qualquer projétil será desviado em sua direção. Além disso, um disparo ou arma que vise uma criatura adjacente ao portador (1,5 m) mudará sua trajetória e visará o usuário do *escudo de atração de flechas* (caso este tenha cobertura total em relação ao atacante, o projétil não será atraído). Os atacantes ignoram qualquer chance de falha que esteja afetando o portador do escudo. As trajetórias dos projéteis que tenham um bônus de melhoria superior ao modificador de CA do escudo não serão afetadas, mas o bônus de armadura concedido pelo item ainda se aplica à CA do portador. Essa habilidade é ativada e desativada com uma única palavra de comando. Todos os modificadores e efeitos aplicam-se somente contra ataques à distância.

Nível do Item: 8º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo entrópico*; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Dançarino: Usando uma ação padrão, o usuário é capaz de largar o *escudo dançarino* e forçá-lo a proteger uma única criatura (ou mesmo o portador). O item flutuará diante do alvo selecionado, obstruindo os golpes adversários e fornecendo proteção contra os ataques de um único inimigo a cada rodada (ele defenderá a criatura de um atacante qualquer, a menos que já o tenha feito desde o último turno de seu dono). Use o bônus de armadura do escudo (incluindo seu bônus de melhoria) para determinar o modificador de cobertura na CA. Depois de 4 rodadas, o *escudo dançarino* cairá no solo — o usuário precisará apanhá-lo e ativá-lo novamente.

É impossível proteger a mesma criatura com dois *escudos dançarinos*. Além disso, sua eficácia é limitada quando o alvo é uma criatura Grande (metade do bônus efetivo na CA como cobertura). Um *escudo dançarino* não consegue proteger qualquer alvo Enorme ou maior. Esse item somente será ativado por personagens capazes de usar escudos. O usuário pode desativar o escudo antes da duração terminar.

Nível do Item: 15º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar objetos*; **preço de mercado:** +3 de bônus.

Descrições das Armas Mágicas

Caçador: Essa habilidade está disponível somente para as armas de ataque à distância. A trajetória do disparo será alterada na direção do inimigo, ignorando qualquer chance de falha existente, como a fornecida pela camuflagem. O portador ainda deve mirar o ataque na direção correta. Por exemplo, uma flecha atirada por engano numa área vazia não seria desviada até um oponente invisível, mesmo se ele estivesse adjacente ao local.

Nível do Item: 12º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *visão da verdade*; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Dissonante: Quando uma arma *dissonante* atinge um inimigo, ela cria um lampejo de energia desarmonica que afeta a vítima e o portador. Essa energia causa +2d6 pontos de dano ao oponente e 1d6 pontos de dano ao usuário. Somente armas brancas podem ter essa habilidade.

Nível do Item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *drenar temporário*; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Foco em chi: Esse item mágico é um catalisador do *chi* do usuário e lhe permite utilizar suas habilidades relacionadas com essa energia por meio da arma, como se estivesse desarmado. Essas habilidades especiais incluem o ataque atordoante e as mãos vibrantes do monge, além do talento Ataque Atordoante. Somente armas brancas podem ter essa habilidade.

Nível do Item: 8º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador precisa ser um monge; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Misericórdia: Essa habilidade acrescenta +1d6 pontos de dano à arma, mas é incapaz de infligir dano normal — todo o dano causado será por contusão. Com apenas um comando, o portador consegue ativar ou desativar o encantamento. Os arcos, bestas e fundas encantados desse modo imbuem sua munição com essa habilidade.

Nível do Item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *curar ferimentos leves*; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Penetrante: Uma arma penetrante é capaz de afetar as criaturas que tenham redução de dano como se fosse uma arma +5. Os arcos, bestas e fundas não podem ter essa habilidade.

Nível do Item: 6º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *arma mágica aprimorada*; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Descrição das Armas Específicas

Arco das Flechas Precisas: Esse arco longo composto reforçado +1 (é imprescindível ter +1 de bônus de Força) comporta a magia *ataque certo*, que o portador é capaz de ativar como um gatilho de magia (idêntico às varinhas). O usuário somente receberá os benefícios da magia quando disparar esse arco. Diferente de uma varinha, não existe limite de cargas para a conjuração da magia. Os arqueiros arcanos e os iniciados da ordem do arco favorecem os *arcos das flechas precisas*.

Nível do Item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *ataque certo*; **preço de mercado:** 4.000 PO; **custo para criar:** 2.250 PO + 140 XP.

Estilhaçadora: Qualquer portador da *estilhaçadora* que não tenha o talento Separar deve considerá-la apenas uma *espada longa* +1; caso contrário, ela será uma *espada longa* +1 e terá as seguintes habilidades especiais: o PJ é capaz de usá-la para atacar a arma do oponente sem provocar um ataque de oportunidade e recebe +4 de bônus (já incluindo +1 de bônus mágico) no teste resistido para atingir uma arma inimiga. Caso obtenha sucesso, a *estilhaçadora* causará 1d8+4 pontos de dano, mais o modificador de Força do portador à arma do oponente (embora a dureza da arma ainda precise ser superada a cada golpe). A *estilhaçadora* é capaz de afetar armas encantadas com até +4 de bônus.

Nível do Item: 13º; **pré-requisitos:** Força 13, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *Ataque Poderoso*, *Separar*, *despedaçar*; **preço de mercado:** 4.315 PO; **custo para criar:** 2.315 PO + 160 XP; **peso:** 2 kg.

Shuriken da Eletrocussão: Esses shurikens +1 são vendidos em trios. Caso um personagem atinja um oponente com um deles, causará +1d6 pontos de dano elétrico. Se a mesma criatura for atingida por dois shurikens, sofrerá +1d6 pontos de dano elétrico do primeiro e +2d6 pontos de dano elétrico do segundo. Finalmente, se os três shurikens atingirem o mesmo alvo, cada um infligirá +1d6, +2d6 e +3d6 pontos de dano elétrico respectivamente, para um total de 6d6 pontos de dano.

Nível do Item: 12º; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, relâmpago; preço de mercado: 31.000 PO; custo para criar: 16.000 PO + 1.200 XP.

Descrições das Poções

Punhos Flamejantes: Os punhos do usuário irrompem em chamas e causam +1d6 pontos de dano de fogo aos seus ataques desarmados. As chamas não afetam o usuário da poção e o efeito permanece durante 3 minutos.

Nível do Item: 3º; pré-requisitos: Preparar Poção, mão flamejantes; preço de mercado: 300 PO.

Vitalidade Ilusória: O usuário adquire 1d10+3 pontos de vida temporários. O efeito permanece durante 3 horas.

Nível do Item: 3º; pré-requisitos: Preparar Poção, vigor; preço de mercado: 300 PO.

Descrições dos Anéis

Armadura Arcana: Esse anel afeta o usuário de forma idêntica à magia *armadura arcana* (+4 de bônus de armadura na CA).

Nível do Item: 1º; pré-requisitos: Forjar Anel, armadura arcana; preço de mercado: 12.000 PO.

Golpes Elétricos: Com apenas um comando, esse anel envolve as mãos do usuário com energia elétrica. Uma vez por rodada, ele é capaz de desferir um ataque de toque que causa 1d8+3 pontos de dano elétrico. Semelhante às magias de toque normais, o usuário pode realizar seus ataques desarmados regulares e o anel descarregará a magia quando o primeiro golpe atingir o adversário.

Nível do Item: 3º; pré-requisitos: Forjar Anel, toque chocante; preço de mercado: 13.000 PO.

Descrições dos Itens Maravilhosos

Amuleto dos Punhos Poderosos: Este amuleto concede entre +1 e +5 de bônus de aprimoramento nas jogadas de ataque e dano para golpes desarmados.

Nível do Item: 5º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, presa mágica, o nível do conjurador precisa ser o triplo do bônus do item; preço de mercado: 6.000 PO (amuleto +1); 24.000 PO (amuleto +2); 54.000 PO (amuleto +3); 96.000 PO (amuleto +4); 150.000 PO (amuleto +5).

Bandana da Excelência Suprema: Essa tira feita em seda pura é usada como uma faixa na cabeça. Ela concede ao usuário +6 de bônus de aprimoramento na Força, Destreza e Sabedoria.

Nível do Item: 18º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, força do touro, agilidade felina e comunhão ou lendas e histórias; preço de mercado: 180.000 PO.

Bandana da Ferocidade: Esta faixa de couro, retirada de um javali selvagem, permite que o usuário continue lutando quando já deveria ter caído em função de seus ferimentos. O personagem é capaz de agir normalmente quando tiver 0 PV (embora ações cansativas lhe causem 1 ponto de dano). Se o portador estiver com pontos de vida negativos (até o limite de -9), ainda conseguirá agir, mas correrá o risco de perder mais 1 PV a cada rodada, conforme a regra. Quando chegar a -10 PV, ele morrerá. De modo similar, o personagem é menos suscetível ao dano por contusão; esses ferimentos são incapazes de deixá-lo zonzo e ele cairá inconsciente apenas quando os pontos de dano por contusão excederem seu total de PV em 10 ou mais.

Nível do Item: 8º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, vigor; preço de mercado: 2.000 PO.

Cinto da Bravura Implacável: Esse cinto largo é feito de couro batido e adamante, e concede ao usuário +6 de bônus de aprimoramento na Força e na Constituição.

Nível do Item: 15º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, força do touro, vigor; preço de mercado: 108.000 PO.

Faixas do Ki: Quando são atadas em volta dos punhos, essas faixas de couro concedem +5 de bônus de aprimoramento na CD para os testes de resistência contra os ataques atordoantes do usuário — sejam da classe monge ou do talento Ataque Atordoante. As faixas trançadas nos punhos equivalem a um par de luvas; elas ocupam o “espaço mágico” das luvas no corpo do personagem.

Nível do Item: 7º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, monge 3+; preço de mercado: 5.000 PO.

Luvas do Aperto Esmagador: Estas luvas de couro flexível aumentam a força da pegada do usuário. Elas concedem +5 de bônus de aprimoramento nos testes de Escalar, Agarrar e testes resistidos de ataque para desarmar os oponentes (sejam ofensivos ou defensivos).

Nível do Item: 10º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, força do touro; preço de mercado: 15.000 PO.

Sandálias do Salto Felino: Essas sandálias permitem que o usuário realize chutes aéreos devastadores. O portador deve ter 5 graduações em Saltar ou Acrobacia para ativá-las. Quando executar um ataque de Investida, ele será capaz de aplicar uma voadora. Considere-a um ataque desarmado que causa o dobro do dano normal.

Nível do Item: 9º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, salto; preço de mercado: 3.500 PO.

Veste da Vitalidade Ilusória: Enquanto trajar essa veste, o personagem adquire +10 PV. Quando tirá-la, perderá imediatamente 10 PV (não os considere pontos de vida temporários regulares).

Nível do Item: 6º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, vigor; preço de mercado: 12.000 PO.

VEÍCULOS

Em certas ocasiões, não é possível andar ou mesmo cavalgar. Talvez os PJs estejam carregando espólios demais ou transportando diversos itens incômodos e grandes. Não importa, com o tempo será necessário comprar um veículo. O Livro do

Jogador apresenta as estatísticas de alguns veículos; a seguir, existem duas opções para os jogadores que necessitam de meios de transporte mais versáteis.

Bigas

Embora a cavalaria de grande parte dos exércitos seja composta de soldados em montarias pesadas, algumas nações preferem as bigas. Esse veículo é formado por uma plataforma com duas rodas, capaz de sustentar um par de soldados; ela é puxada por dois cavalos de guerra pesados. A biga é feita de madeira e aço e fornece um quarto de cobertura aos seus ocupantes.

O deslocamento desse veículo equivale a 15 metros quando é puxado por dois cavalos, mas diminui para 12 metros se apenas um animal for usado. As bigas são incapazes de realizar curvas superiores a 90 graus na mesma rodada. Se o condutor escolher uma ação de movimento dobrado, conseguirá fazer uma curva de 45 graus — depois de realizá-la, será necessário percorrer 9 metros antes do veículo alterar sua direção novamente, ou 12 metros para virá-lo na direção oposta.

As regras para conduzir uma biga são semelhantes à mecânica de Cavalgar e de Combate Montado, mas a perícia relevante será Adestrar Animais.

Tarefa de Adestrar Animais	CD
Lutar com uma das mãos e conduzir com a outra	5
Cortar as rédeas e amarras de um cavalo ferido/inconsciente	15
Evitar uma colisão	Variável
Atacar usando colisões laterais	20

Colisões: As bigas são vulneráveis a obstruções de terreno, como árvores caídas, poços de lama ou inimigos derrotados. Caso haja um desses obstáculos no caminho da biga, o condutor deve realizar um teste de Adestrar Animais para tentar desviar (o Mestre determina a CD de acordo com o tamanho do obstáculo). Se o teste fracassar, a biga colidirá: o dano infligido dependerá da violência do impacto; caso o deslocamento seja inferior a 12 m por rodada, os passageiros e os cavalos sofrerão 1d6 pontos de dano; caso contrário, todos sofrerão 2d6 pontos de dano.

Colisões Laterais: Muitas vezes, as bigas têm lâminas semelhantes a foices presas em suas rodas. Se o condutor conseguir manobrar a lateral do veículo até um oponente (ou área adjacente), as lâminas servirão como um ataque; o condutor deve obter sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 20). Essa manobra é considerada um golpe com uma foice — seu modificador de ataque e dano será +1 para cada 3 metros percorridos pela biga na mesma rodada que atinge o inimigo. Por exemplo, se o veículo percorrer 12 metros e realizar uma colisão lateral, receberá +4 de bônus de ataque e causará 2d4+4 pontos de dano.

Quase sempre, o passageiro estará equipado com um arco curto composto e uma lança longa, enquanto o condutor empunha uma meia-lança (ele dirige a biga usando uma mão e luta usando a outra).

Os ataques à distância executados a partir de uma biga em movimento sofrem as mesmas penalidades associadas aos disparos montados, mas é possível disparar um arco longo sobre uma biga.

Caso esteja usando miniaturas, uma biga tem 1,5 m de largura por 3 m de comprimento. Uma biga padrão custa 300 PO + 100 PO pelas lâminas nas rodas. Ela pesa 150 kg e comporta até 400 kg, incluindo os passageiros e seu equipamento. A tração desse veículo exige no mínimo um cavalo de guerra leve.

Quando um dos animais é eliminado em combate, o condutor deve realizar imediatamente um teste de Adestrar Animais (CD 15) para liberar suas rédeas e o arreio. Caso fracasse, o corpo do animal será tratado como um obstáculo, exigindo outro teste de Adestrar Animais (CD 15) para evitar uma colisão. É necessário realizar esses testes a cada rodada, ate que o animal seja descartado.

CD's para Colisão de Bigas

É óbvio que existem milhares de coisas onde um condutor pode bater, cair ou atravessar usando uma biga. Apresentamos uma lista das CDs mais comuns dos testes de Adestrar Animais para evitar as colisões desses veículos:

Obstrução ou item atropelado	CD
Vegetação leve	10
Tronco	10
Solo lamacento	10
Pedestre Pequeno	10
Pedestre Médio	15
Pedestre Grande (incluindo cavalos)	20
Cerca	20
Vegetação densa	20
Penhasco	25
Outra biga, pela lateral ou retaguarda	25
Outra biga, de frente	30

TALENTOS PARA BIGAS

Os talentos adquiridos pelos condutores são similares àqueles selecionados ao combate montado, descritos no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*.

Combate de Bigas

Você foi treinado no combate de bigas.

Pré-requisitos: Perícia Adestrar Animais.

Benefício: Uma vez por rodada, quando uma de suas montarias for atingida em combate, você pode realizar um teste de Adestrar Animais para evitar esse golpe. O ataque será evitado caso seu teste de Adestrar Animais supere a jogada de ataque (essencialmente, o teste de perícia se torna a Classe de Armadura do animal de tração, caso seja mais elevado).

Arquearia em Biga

Você tem habilidade em usar armas de ataque à distância sobre bigas em movimento.

Pré-requisitos: Perícia Adestrar Animais, Combate de Bigas.

Benefício: A penalidade que você sofre quando dispara uma arma de combate à distância sobre uma biga em movimento é reduzida à metade: -2 em vez de -4 para movimentos dobrados, e -4 em vez de -8 quando a biga estiver correndo.

Atropelar com Biga

Você foi treinado para utilizar sua biga como uma forma de derrubar seus oponentes.

Pré-requisitos: Perícia Adestrar Animais, Combate de Bigas.

Benefício: Quando você estiver numa biga e tentar atropelar um oponente, o alvo não poderá decidir evitá-lo. Se derrubar a vítima, cada um dos seus animais poderá fazer um ataque de casco contra ele, ganhando o bônus normal de +4 na jogada de ataque contra oponentes caídos. As rodas da biga causam 2d6 pontos de dano automaticamente, mas o condutor deve obter sucesso num teste de Adestrar Animais (a CD varia conforme o tamanho do alvo) ou haverá uma colisão. Veja a tabela de CDs acima.

Colisão Lateral

Você foi treinado para atacar de modo eficiente usando as foices laterais de sua biga.

Pré-requisitos:

Perícia Adestrar Animais, Combate de Bigas.

Benefício:

Durante uma Investida, o personagem é capaz de se deslocar, manobrar a biga, atacar um inimigo com as foices laterais das rodas (supondo que elas tenham essa arma) e continuar seu movimento. É preciso manter o deslocamento em linha reta durante a Investida e o movimento total dessa rodada não pode ultrapassar o dobro do deslocamento do veículo. Nenhum dos ofensores provocam ataques de oportunidade do alvo.

Investida com Biga

Você foi treinado para realizar uma investida devastadora com o seu veículo.

Pré-requisitos: Perícia Adestrar Animais, Combate de Bigas, Colisão Lateral.

Benefício: Durante uma ação de Investida a bordo de uma biga, o personagem causará dano dobrado se atacar com uma arma branca (ou triplicado usando uma lança pesada ou longa).

Vagão de Guerra Halfling

Muitos clãs de halflings peregrinam entre os vilarejos em caravanas de vagões. Portanto, não é nenhuma surpresa que a raça adapte essas carroças em tempos de guerra.

O vagão de guerra halfling é grande o suficiente para comportar um ser humano, mas seu interior é construído de forma a proteger os halflings corajosos que lutarão a partir dele. As paredes, o chão e o teto dessa carroça são feitos de carvalho resistente (dureza 5, 60 PV); ele tem rodas largas, mais difíceis de afundar na lama do campo de batalha.

A parte interna do vagão é dividida em dois 'andares'. A plataforma superior comporta 6 arqueiros, capazes de disparar através das inúmeras seteiras nas laterais do veículo. No andar mais baixo, ficam agachados 6 halflings "secrets" — batedores treinados para abrir um alçapão na base da carroça e atacar rapidamente qualquer adversário externo enquanto o veículo se desloca.

O último tripulante conduz o vagão a partir

de um compartimento dianteiro lacrado. Alguns desses veículos têm balestras sobre o teto, recobertas por cúpulas giratórias que protegem o atirador (meia cobertura).

Dois pôneis de guerra robustos puxam a carroça.

Há um ariete pesado entre os animais, mas nem sequer essas montarias treinadas

investiriam contra um muro, portanto o ariete é quase decorativo. Entretanto, dizem os rumores que estrategistas da raça já

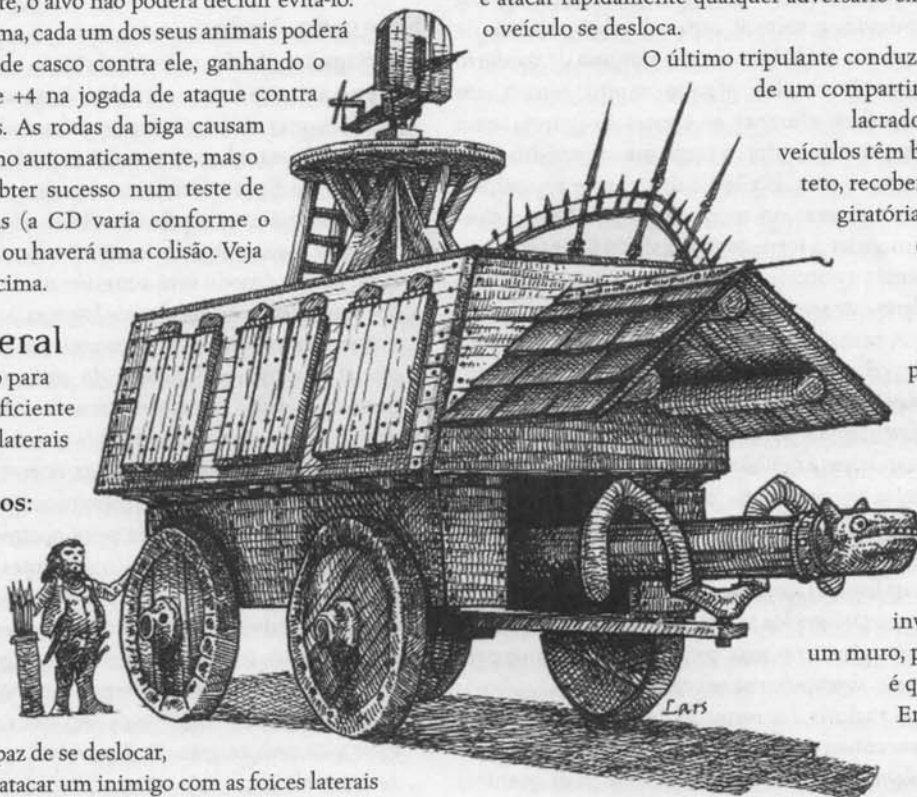
empurraram o vagão de guerra colina abaixo (contra a fortaleza inimiga), repleto de combatentes halflings em seu interior.

O vagão de guerra tem deslocamento de 9 metros, mas é incapaz de realizar curvas superiores a 90 graus na mesma rodada. Se o condutor escolher uma ação de movimento dobrado, conseguirá fazer uma curva de 45 graus.

Esse veículo tem 3 m de largura e 4,5 m de comprimento. Ele custa 5.000 PO, sem os pôneis.

TORRES, FORTALEZAS E CASTELOS

O castelo de um guerreiro é o seu lar, a partir de onde ele observa, atrás das seteiras, portões e muralhas de pedra resistentes, o exército arregimentado sob seu comando. Além disso, embora vários monges peregrinem entre as cidades, muitos outros estudam e treinam em monastérios e templos bem escondidos.



Este capítulo apresenta modelos de construções que serviriam facilmente como lar para um guerreiro ou monge de nível médio ou elevado — ou como a fortaleza de seus inimigos. Com exceção do tamanho, é óbvio que dois castelos nunca serão iguais, portanto você tem liberdade para alterar esses mapas e acrescentar quaisquer detalhes de sua preferência.

A Torre da Fronteira

Essa torre é um posto avançado típico, onde soldados guardam um entreposto de pedágio importante, estradas ou a orla marítima. Apesar do espaço útil limitado, a torre é capaz de abrigar mais de quarenta soldados com um mínimo de conforto — embora eles gastem muito tempo em patrulhas. Durante as épocas de guerra, essa estrutura de pedra se torna um reduto difícil de capturar, pois dispõe de dezenas de arqueiros e três balestras no topo. Além disso, é possível remodelar a torre para transformá-la numa residência enorme; diversas mansões nobres têm torres em seu centro.

A construção tem três andares, com paredes de pedra e argamassa de 30 cm levemente inclinadas para dentro. No interior, vigas resistentes sustentam os painéis de madeira que compõem os andares (e também servem como tetos) e divisórias encaixadas na “concha” externa de pedra. Um poço nos alicerces fornece água fresca e três lareiras emitem o calor necessário em ambientes mais frios. O lixo e os dejetos são descartados em aterros afastados o suficiente para não serem vistos da torre, mas próximos o bastante para serem alcançados numa caminhada.

A maioria das torres de fronteira tem pequenas construções agregadas: um estábulo ou celeiro, uma latrina e (em climas mais quentes) uma “cozinha de verão”, onde o fogo dos calde-

rões não torna o ambiente interno insuportável.

Os soldados consideram a torre um lugar fácil de proteger. Existe somente uma entrada, totalmente vulnerável aos disparos a partir das seteiras e das balestras no teto. Todas as janelas da torre estão em locais elevados, têm barras de ferro e são fáceis de trancar. Além disso, o espaço murado do teto oferece uma linha de visão clara e em todas as direções para os arqueiros.

Primeiro Andar

Esse andar faz parte do alicerce, 1,5 m abaixo do nível do solo, portanto é usado basicamente como um porão.

Alojamentos: Cada um desses cômodos está repleto de camas ou beliches e comporta vinte soldados. As acomodações são simples e os soldados reclamam sobre a falta de uma lareira nesse andar durante o inverno. Caso a torre seja transformada numa habitação, esses cômodos serão usados como armazéns, quartos para empregados ou quartos adicionais.

Quanto Custa?

Essa é uma torre padrão, que segundo o *Livro do Mestre* custaria 50.000 PO. Mobiliá-la gastaria entre 1.000 PO (móveis simples e baratos) e 4.000 PO (móveis luxuosos e objetos de arte) ou mais, para itens realmente espetaculares. O custo de manutenção anual da torre é de 2.000 PO. O soldo de uma tropa com 40 soldados, 4 sargentos e 2 oficiais equivale a 350 PO por mês e a alimentação desse pelotão consome mais 414 PO por mês (em refeições normais) ou 138 PO por mês (em comida barata). No entanto, poucas coisas ferem mais o orgulho do que uma alimentação ruim. Os soldados se revezam na limpeza e na cozinha, dispensando qualquer funcionário adicional. A torre da fronteira exige oito meses para ser construída.

Quartos Especiais: Geralmente, os quatro sargentos dividem esse espaço. As acomodações não são muito melhores que os alojamentos, mas oferecem mais privacidade.

Escadaria: Uma escadaria de madeira resistente conecta os três andares da torre. Existe um gabinete amplo sob a estrutura em cada andar.

Armazém/Armário: Quase sempre esses aposentos guardam sacas fechadas de alimentos e outros equipamentos variados — tudo o que o pelotão apanhou ou recebeu desde sua chegada. Na mansão de um nobre, essas salas serão usadas como armazéns gerais ou transformados em adegas.

Segundo Andar

Saguão: As duas portas de ferro da entrada fornecem acesso até esse longo corredor. As paredes geralmente são rústicas, mas se a torre for transformada num domicílio, é provável que tenham tapeçarias e quadros expostos.

Sala de Estar: Uma mesa enorme e uma lareira proporcional dominam esta sala. Os soldados fazem suas refeições e gastam a maior parte do seu tempo livre nesse salão. A utilidade desse cômodo será a mesma numa residência particular, mas a decoração será mais lúxua.

Escritório: Esse é o quartel general da unidade e o oficial costuma ser encontrado aqui, em meio a mapas e outras papeladas que fazem parte da vida militar. Os nobres muitas vezes convertem esta sala numa biblioteca ou ateliê.

Cozinha: Alimentar quarenta homens dá um bocado de trabalho e esse aposento está sempre ocupado. Uma das paredes é completamente dominada pelos apetrechos de cozinha e o resto da sala é um oceano de ingredientes espalhados, talheres sujos, panelas ferventes e pias amontoadas de louça. Os soldados dividem o trabalho na cozinha em turnos, mas sempre existe alguém descendo as escadas para retirar água do poço.

Despensa: A comida extra é armazenada aqui, trancada com um cadeado; somente os sargentos têm a chave. Caso a torre seja uma residência, é provável que a despensa fique destrancada.

Terceiro Andar

Estoque: Grande parte do equipamento de guerra está armazenada aqui: fardos de flechas, munição para as balestras, lanças adicionais, arcos e cordas sobressalentes. Os nobres geralmente guardam itens mais triviais nesse local.

Arsenal: Essa sala tem uma fileira de seteiras viradas para o campo dianteiro da torre, além de vários buracos no chão, usados para surpreender os invasores que conseguirem invadir a fortaleza pela única entrada disponível. Exceto se houver uma ameaça iminente, os soldados desse posto executarão tarefas corriqueiras, como arrumar as flechas, afiar lâminas e lubrificar as cordas dos arcos. Uma escada conduz ao teto e às balestras no topo da construção.

Quartos Superiores: Em geral, esses dois quartos pertencem aos oficiais — o oficial comandante fica com o maior e os subordinados dividem o menor. Numa torre civil, a mobília desses aposentos será mais luxuosa e o quarto com a lareira geralmente pertencerá ao dono.

Topo

Passarela: Há uma passarela entre as amuradas das paredes externas e o telhado inclinado do centro da torre, que torna mais fácil o trabalho dos arqueiros. Existem três balestras montadas logo atrás das amuradas.

Soldado Típico da Torre: Humano; Com1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d8+2; 6 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 6 m; CA 16 (+2 Des, +4 armadura); Corpo a corpo: lança longa +3 (dano: 1d8+1) ou mangual leve +2 (dano: 1d8+1); ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8); QE Combater em fileiras; Tend N; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 13, Des 15, Cons 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Qualidades Especiais: Quando possível, esses soldados combatem em fileiras. A linha de frente prepara suas lanças longas contra a Investida do adversário, enquanto a segunda fileira dispara seus arcos. Quando o inimigo se aproxima, os soldados da dianteira realizam seus ataques preparados (e provavelmente alguns ataques de oportunidade), então largam suas lanças e sacam os manguais. A segunda fileira troca os arcos por lanças longas e permanece fora do alcance do inimigo.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +6, Escalar +1, Saltar +1; Foco em Arma (lança longa), Tiro Certeiro.

Equipamento: Brunea, lança longa, mangual leve, arco longo (20 flechas).

Sargento Típico da Torre: Humano; Com2; ND 2; Humanóide (Médio); DV 2d8+4; 13 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 6 m; CA 16 (+2 Des, +4 armadura); Corpo a corpo: lança longa +4 (dano: 1d8+1) ou mangual leve +3 (dano: 1d8+1); ou à distância: arco longo +4 (dano: 1d8); QE Combater em fileiras; Tend N; TR Fort +5, Ref +2, Von +0; For 13, Des 15, Cons 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Qualidades Especiais: Veja acima. Cada sargento normalmente comanda dez homens.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +9, Escalar +2, Saltar +2; Foco em Arma (lança longa), Tiro Certeiro.

Equipamento: Brunea, lança longa, mangual leve, arco longo (20 flechas).

Oficial Típico da Torre: Humano; Gue3; ND 3; Humanóide (Médio); DV 3d10+3; 19 PV; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 6 m; CA 19 (+2 Des, +5 armadura, +2 escudo); Corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 1d8+2); ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d8+2); QE Precisa largar o escudo para usar o arco; Tend N; TR Fort +4, Ref +3, Von +0; For 14, Des 15, Cons 13, Int 12, Sab 8, Car 10.

Qualidades Especiais: O oficial não consegue utilizar seu escudo enquanto dispara um arco. Ele deve gastar uma rodada para largar o escudo e apanhar o arco; A CA do oficial cai para 17.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +10, Escalar +3, Observar +1, Ouvir +1, Saltar +3; Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Tiro Certeiro.

Equipamento: Cota de malha, espada longa (obra-prima), escudo grande de madeira, arco longo composto reforçado [+2] (20 flechas).

Torre Suspensa Élfica

Existem poucos elfos que sejam construtores perenes, mas a habilidade da raça em carpintaria e no cultivo de florestas é inigualável. Muitas vezes, esses defensores das áreas selvagens — seus lares — constroem baldaquinos no topo das árvores, nas fronteiras das comunidades élficas. As torres suspensas abrigam cerca de vinte e cinco arqueiros ou uma única e numerosa família élfica: em tempos de guerra, quase não há distinção entre ambos.

Os elfos utilizam uma mistura de técnicas de construção tradicionais, perícias florestais e mágicas para erigir esses baldaquinos. Cultivando os galhos de árvores enormes na direção (e forma) correta, eles criam alicerces e armações resistentes para construir a torre, usando tábuas e vigas extraídas de plantas que morreram naturalmente. Os elfos escavam canais verticais nos troncos dessas árvores; os sulcos mais altos transportam a água da chuva, enquanto os mais baixos fertilizam as raízes das árvores com o lixo orgânico. Uma pedra grande e chata no centro do baldaquino serve como fogão a lenha.

Internamente, a arquitetura enfatiza a natureza da vida comunitária da raça. Quase não existem portas — há algumas tapeçarias nas entradas, que são a única medida de privacidade necessária. As janelas e as sacadas permitem a entrada da luz solar e fornecem uma visão ampla dos arredores. Esses mesmos locais são usados como plataformas de disparo pelos arqueiros élficos. Em alguns ramos mais próximos, os jardineiros aparam e modificam a árvore, torcendo os galhos para transformá-los em catapultas impecáveis, que visam o solo logo abaixo da torre suspensa.

A maioria dos visitantes chega ao baldaquino através de uma plataforma levadiça, que sobe e desce graças a um mecanismo de cordas e contrapesos. Outras alternativas para subir — ou fugir rapidamente — são as escadas de corda que existem nas sacadas.

Estrutura Principal, Nível Inferior

Elevador: A operação das alavancas e contrapesos necessária para baixar esta plataforma até o solo, 15 metros abaixo, exige dois elfos. O elevador percorre 1,5 m por rodada, em qualquer direção. Uma escada ao lado do mecanismo conduz ao nível superior da estrutura principal.

Armário: Em geral, esse aposento comporta os objetos valiosos dos elfos; logo, será a única porta trancada do baldaquino.

Quartos: Oito elfos vivem aqui, descansando em redes de vinhas trançadas.

Armazém: A comida e a bebida extra é armazenada aqui.

Área de Meditação: Esse aposento, com vista panorâmica para a floresta, geralmente é usado durante preces ou reflexões silenciosas.

Quanto Custa?

A torre élfica suspensa é muito personalizada, logo custa 75.000 PO — além do consentimento dos elfos antes de fornecer os especialistas necessários para construí-la. As torres suspensas costumam ter mobílias simples, portanto 3.000 PO é o bastante para esse fim. Como grande parte da torre é feita de madeira viva, a manutenção anual não passa de 2.000 PO. O soldo mensal de uma tropa de 25 arqueiros élficos é 300 PO, mas eles caçam e recolhem seu próprio alimento.

A torre suspensa élfica leva 10 meses para ser construída — e cultivada.



Estrutura Principal, Nível Superior

Refeitório: Os elfos costumam fazer suas refeições nessa sala pequena, em grupos que se revezam.

Cozinha: Um lugar para a culinária simples da raça. Há muitas tábuas de corte e jarros de especiarias sobre as prateleiras.

Quarto Superior: Esse quarto pertence ao elfo mais respeitado entre os habitantes da torre. A decoração e a mobília são sofisticadas e o quarto possui janelas e sacadas exclusivas.

Ponte Pênsil: Essa passagem conduz até a estrutura auxiliar. Durante uma emergência, é possível desamarrá-la rapidamente de qualquer um dos lados.

Estrutura Auxiliar

Quartos: Cada um desses aposentos comporta até seis elfos, que dormem em redes.

Arsenal: Os elfos mantêm armas sobressalentes aqui (incluindo centenas de flechas).

Catapultas Leves: Os jardineiros élficos misturam magia e cultivo para montarem essas catapultas orgânicas. É possível acessar duas delas por meio de tábuas curtas e escadas de corda.

Torre de Vigia: Uma ponte pênsil conduz até essa pequena torre, que fornece uma visão panorâmica da floresta abaixo. Muitas vezes, uma coruja gigante adestrada pelos elfos fica empoleirada sobre o teto.

Arqueiro Típico: Elfo Com1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d8; 4 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 9 m; CA 16 (+2 Des, +3 armadura, +1 broquel); Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+2); ou à distância: arco longo +4 (dano: 1d8); QE Traços raciais dos elfos; Tend N; TR Fort +2, Ref +2, Von -1; For 14, Des 15, Cons 10, Int 10, Sab 8, Car 13.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Esconder-se +6; Foco em Arma (arco longo).

Equipamento: Armadura de couro batido, espada longa, broquel, arco longo (20 flechas).

Líder Típico: Elfo Mag3 (adivinho); ND 3; Humanóide (Médio); DV 3d4; 12 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 9 m; CA 12 (+2 Des); Corpo a corpo: espada longa +1 (dano: 1d8); ou à distância: arco longo +4 (dano: 1d8); QE Traços raciais dos elfos, Familiar gato; Tend N; TR Fort +1, Ref +3, Von +2; For 10, Des 14, Cons 10, Int 15, Sab 8, Car 13.

Perícias e Talentos: Concentração +6, Conhecimento (arcano) +8, Furtividade +4, Identificar Magia +8, Profissão (jardineiro) +5; Esquiva, Vitalidade.

Equipamento: espada longa, arco longo (obra-prima), 20 flechas, poção de curar ferimentos moderados, pergaminho de esfera de invisibilidade, pergaminho de velocidade, varinha de mísseis mágicos.

Magias (4/4/3): 0 — consertar, detectar magia, ler magias, luz; 1º — armadura arcana, ataque certeiro, escudo arcano, sono; 2º — detectar pensamentos, proteção contra flechas, teia.

Coruja Gigante: ND 3; Besta Mágica (Grande); 6 m de envergadura; DV 4d10+4; 26 PV; Inic +3 (Des); Desl.: 3 m, vôo 21 m; CA 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural); Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+4), bicada +2 (dano: 1d8+2); QE Visão na penumbra superior, bônus na escuridão e durante o vôo; Tend NB; TR Fort +5, Ref +7, Von +3; For 18, Des 17, Cons 12, Int 10, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +6, Furtividade +9, Observar +10, Ouvir +16; Prontidão.

Qualidades Especiais: +4 de bônus racial nos testes de Observar durante a noite ou na escuridão; +8 de bônus racial nos testes de Furtividade durante o vôo.

Fortaleza do Farol

Essa fortaleza é responsável pela segurança de um importante auxílio marítimo — um farol que alerta os navios sobre recifes de corais perigosos ou encostas rochosas. Essa construção resistente é fácil de defender, mas foi desenvolvida para suportar castigos mais poderosos do que exércitos enormes — furacões, maremotos e outras tempestades e desastres naturais que ameaçam vários litorais.

Conforme as rotas marítimas se alteram, novos faróis são construídos e os nobres que gostam da aparência distinta desses locais rapidamente compram as torres abandonadas, para desfrutar da paisagem maravilhosa do mar. A arquitetura desses faróis é tão popular que muitos castelos em terra firme imitam-na, trocando o farol por uma imponente torre central.

A torre do farol tem cinco andares superiores, além da estrutura habitável dos dois andares inferiores. As acomoda-

ções internas são confortáveis para uma fortaleza, uma vez que a localização isolada e o clima severo mantêm seus habitantes dentro da construção a maior parte do tempo. As calhas do telhado e da torre escoam a água da chuva para uma cisterna e os habitantes jogam o lixo num aterro próximo. Um promontório ou rochedo elevado na orla marítima é ideal para construir uma fortaleza do farol; caso as terras mais próximas sejam férteis, os habitantes cultivarão a maior horta possível.

Quando estão sob ataque, os soldados da torre se defendem a partir de amuradas e sacadas, que são voltadas em todas as direções; os melhores arqueiros se posicionam no topo. Caso uma tempestade seja iminente, todas as janelas da fortaleza são trancadas por dentro.

Primeiro Andar

Entrada: Essa sala costuma estar repleta de artigos náuticos. Os visitantes esperam aqui até serem anunciados aos habitantes da torre pelos servos.

Sala de Estar: Os soldados da fortaleza e os servos gastam a maior parte do seu tempo livre aqui, jogando cartas ou lendo. Uma infinidade de cadeiras e mesas cobre toda a sala.

Sala de Jantar: Esse aposento é tão pequeno que as refeições sempre a tornam superpopulosa. Uma escadaria de madeira conduz ao segundo andar.

Cozinha: O calor do fogão a lenha torna esse lugar muito popular durante as grandes tempestades. Prateleiras ocupam todas as paredes e um amontoado de louças, painéis e mesas recobrem o centro do aposento.

Escritório: Esse aposento é reservado ao guardião da fortaleza, que costuma ser encontrado aqui cuidando da burocracia durante os períodos mais calmos do dia.

Quartos dos Servos: Os cozinheiros, zeladores e ajudantes dos guardas dormem em beliches nesse aposento. Uma cortina separa homens e mulheres, mas essa é quase toda a privacidade existente.

Base da Torre: Duas paredes circulares sustentam o farol, tornando-o uma das estruturas mais firmes que existem. Ambas são construídas em alvenaria reforçada e têm mais de 30 cm de espessura; colunas grandes vinculam a muralha externa à interna. No primeiro andar, há canos advindos do piso superior que conduzem à cisterna — a principal fonte de água do local. O espaço restante entre as muralhas circulares é usado para armazenar os vários equipamentos necessários numa torre isolada. Dentro da muralha interna, uma escadaria em espiral conduz aos sete andares superiores.

Segundo Andar

Alojamentos: Esses dois quartos estão repletos de beliches para os soldados da fortaleza. Eles são pequenos, logo os guardas ficam pouco tempo aqui.

Sacadas: Essas plataformas muradas são a principal defesa do farol. Elas concedem meia cobertura aos soldados atrás delas.

Suíte Principal: Os aposentos do guardião da fortaleza provavelmente são os mais decorados de todo o local.

Depósito de Segurança: Esse local está sempre trancado e somente o guardião da fortaleza tem a chave. A verba das despesas e do soldo da tropa está aqui, junto com qualquer outro item valioso.

Sala dos Mapas: Essa sala contém diagramas com rotas marítimas, registros dos navios e outros registros em estantes lotadas, espalhadas nas paredes.

Oficina: Os ajudantes geralmente estão aqui, trançando cordas ou realizando quaisquer outras tarefas exigidas pela manutenção infundável do farol. A sala é um amontoado de bancadas, carretéis de corda e ferramentas penduradas em todas as paredes.

Arsenal: O estoque de armas da fortaleza (quase sempre bestas e lanças) é guardado aqui.

Torre: Uma passarela conduz da escadaria em espiral aos corredores dos alojamentos.

Topo do Farol

Paraiteito: A escadaria termina numa porta que conduz até a amurada; esta fornece uma visão panorâmica dos arredores. Semelhante às sacadas, o paraiteito concede meia-cobertura aos soldados atrás dele.

Farol: A magia conserva o farol aceso, descartando a necessidade de reabastecimento. Uma escadaria no paraiteito conduz ao farol em si — como proteção, ele é coberto quando o clima está muito ruim. A cobertura direcionada para o mar é composta de sarrafos, que podem ser rapidamente abertos ou fechados, permitindo enviar mensagens em código para os navios através de lampejos sequenciais.

Soldado Típico do Farol: Humano; Com1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d8+2; 6 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 9 m; CA 15 (+2 Des, +3 armadura); Corpo a corpo: glave +3 (dano: 1d10+1); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d8); Tend N; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 13, Des 15, Cons 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +4, Natação +5 (-3 com equipamento), Observar +2, Saltar +4; Foco em Arma (glave), Tiro Certo.

Equipamento: armadura de couro batido, glave, besta leve (10 virotes).

Guardião da Fortaleza Típico: Humano Esp3; ND 3; Humanóide (Médio); DV 3d6+3; PV 13; Inic -1 (Des); Desl.: 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 armadura); Corpo a corpo: meia lança +2 (1d6+1); ou à distância: besta leve +1 (1d8); Tend N; TR Fort +2, Ref +0, Von +5; For 10, Des 8, Cons 12, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Conhecimento (geografia) +8, Conhecimento (natureza) +8, Observar +12, Natação +6 (+0 com equi-

Quanto Custa?

A fortaleza do farol custa 150.000 PO — o custo do *Livro do Mestre* para uma fortaleza típica. A mobília varia entre 6.000 PO e 10.000 PO e a manutenção anual média é de 7.500 PO. Os salários de uma tropa de 20 soldados e 10 servos e lacaios consomem 180 PO mensais e a alimentação custa mais 360 PO; esses alimentos precisam ser enviados de navio até os litorais remotos e perigosos onde os faróis são instalados.

A fortaleza do farol demora um ano para ser construída.

pamento), Ofícios (alvenaria) +8, Ofícios (carpintaria) +8, Profissão (cartógrafo) +10, Sobrevivência +8, Usar Cordas +5; Foco em Perícia (Observar), Foco em Perícia [Profissão (cartógrafo)], Prontidão.

Equipamento: armadura de couro, meia lança, besta leve (10 virotes), luneta.

Fortaleza da Ponte Gnoma

Os gnomos constroem pontes para guardar as entradas principais de suas terras e cobrar pedágio dos mercadores e viajantes que as utilizam. A fortaleza combina uma ponte levadiça, uma barreira eficaz e uma construção fortificada. Durante as guerras, a ponte se torna um importante local de travessia para as tropas rumo ao campo de batalha — ou um obstáculo para o avanço do exército inimigo.

Embora os gnomos tenham sido os pioneiros na construção desse mecanismo, ele já foi copiado pelas demais raças, que simplesmente aumentam as portas, o teto e a área útil da fortaleza. No entanto, as versões mais recentes dos gnomos contêm engrenagens mais elaboradas e armadilhas mais criativas para impedir que o inimigo se aposse ou destrua a ponte.

Ela é constituída por três edifícios de pedra, vinculados a uma ponte de madeira resistente. A fortaleza principal comporta o mecanismo levadiço e a maioria do espaço útil, enquanto a cozinha e as áreas de estoque ficam numa torre auxiliar do mesmo lado do rio. Do lado oposto do rio, outra construção recolhe as taxas de pedágio e zela pela segurança da ponte.

A ponte é feita de madeira e tem uma engrenagem levadiça, para permitir que barcos com mastros altos naveguem sob ela. O acionamento de uma alavanca na fortaleza principal rebaixa uma roda d'água. A força hidráulica da correnteza recolhe a porção central da ponte, elevando-a na direção da fortaleza; é necessário ativar outra engrenagem para retornar o mecanismo ao ponto original, baixando uma roda d'água diferente.

Os habitantes da fortaleza retiram sua água do próprio rio e despejam o lixo e dejetos num aterro mais abaixo. Quando estão sob ataque, as seteiras da fortaleza principal e as amuradas das construções auxiliares fornecem proteção aos arqueiros. Qualquer inimigo que atravesse a ponte entre as duas construções principais será alvejado pelo fogo cruzado da maioria das seteiras.

Fortaleza Principal, Primeiro Andar

Lembre-se que todo o complexo foi desenvolvido para gnomos. Isto não afeta a escala geral (comprimento e largura das salas), mas as portas têm 1,5 m e a altura máxima do teto é 2,1 m. A mobília também foi criada para usuários Pequenos.

O início da rampa de acesso está ao nível do solo desse lugar.

Quanto Custa?

A fortaleza da ponte custa 220.000 PO, que já incluem o preço da ponte. A mobília custa cerca de 10.000 PO e a manutenção anual custa em média 14.000 PO. Uma equipe de 20 guardas, 5 técnicos e 10 servos custa 255 PO por mês em salários e 315 PO mensais em alimentação. Os custos são reduzidos pelas taxas de pedágio da ponte. Estas variam muito, conforme a quantidade de tráfego recebido pelo rio, mas 1.500 PO/mês é uma média razoável.

A fortaleza da ponte demora 14 meses para ser construída.

Entrada de Patrulha: Essa é a entrada principal dos gnomos que vivem na fortaleza (os visitantes entram pelo segundo andar). Geralmente, essa sala é utilizada pelos guardas da portaria e os soldados que patrulham as estradas em volta da fortaleza.

Escritório: O oficial do local tem um pequeno escritório aqui.

Arsenal: Essa sala trancada comporta o suprimento de armas da fortaleza.

Oficina: Esse aposento grande — cheio de mesas e ferramentas — é o local onde a maior parte do trabalho de manutenção é realizada. Dessa forma, costuma ser um lugar barulhento e ocupado, repleto do bater de martelos e ruídos das serras.

Capela: Esse aposento é usado em diversas tarefas religiosas. Os adoradores e fiéis daqui insistem que os gnomos da oficina façam menos barulho.

Mecanismo da Ponte: Todas as alavancas, engrenagens e manivelas necessárias para retrair e estender a ponte ficam nesse local. Sempre há dois gnomos de plantão aqui, ainda que um único par de mãos seja capaz de operar toda a parafernália.

Fortaleza Principal, Segundo Andar

O topo da rampa de acesso à ponte (e a ponte em si) está na altura do solo desse lugar.

Saguão de Entrada: Os visitantes entram na fortaleza através dessa sala, que tem várias portas e cadeiras para visitantes médios.

Alojamentos: Esses dois quartos abrigam os beliches dos guardas e dos soldados da fortaleza.

Fortaleza Principal, Terceiro Andar

Suíte Principal: O lorde da fortaleza mora neste quarto luxuosamente decorado.

Biblioteca: Os livros daqui tratam de assuntos como engenharia e quaisquer outros temas que satisfaçam a preferência do lorde da fortaleza.

Passagens para a Fortaleza Auxiliar: Essas passagens muradas concedem meia cobertura a qualquer criatura que esteja se dirigindo ao topo da fortaleza auxiliar. Como foram construídas diretamente sobre a ponte, concedem uma excelente vantagem para os arqueiros a patrulheiros.

Fortaleza Auxiliar, Primeiro Andar

Alojamento: Esse salão abriga os técnicos e os servos domésticos da ponte.

Despensa: O suprimento de comida da fortaleza é mantido aqui.

Armário: Repleto de vários instrumentos de cozinha e limpeza.

Fortaleza Auxiliar, Segundo Andar

Escritório: Os tenentes da ponte e os agentes especiais operam daqui, impedindo a travessia de qualquer viajante até que o pedágio seja recolhido. Se as inspeções de carga fize-

rem parte da rotina da fortaleza, elas serão realizadas nesse local, sob os olhos atentos dos guardas atrás das seteiras.

Sala de Jantar: Esta sala é muito pequena e obriga os habitantes da fortaleza a comer em grupos alternados. Logo, costuma estar sempre cheia e bagunçada.

Cozinha: Essa sala também é um turbilhão de atividade, e os auxiliares de cozinha vivem subindo e descendo as escadas rumo à despensa.

Fortaleza Auxiliar, Teto

Teto: Duas passagens conectam o teto amplo e plano da fortaleza auxiliar ao terceiro andar da fortaleza principal. Quando elas estão cercadas, quase todas as defesas são direcionadas para cá.

Portaria

Interior da Portaria: Os dois andares da portaria são formados por uma única sala, com uma ou duas cadeiras. Ela é meramente um ponto avançado de defesa do outro lado do rio. Uma porta conecta o segundo andar ao compartimento da ponte. Numa emergência, os gnomos isolados da portaria utilizam um alçapão na base do edifício, então atravessam o rio pendurados em argolas debaixo da ponte (obviamente, isso é impossível se a ponte foi recolhida).

Guarda Típico da Fortaleza da Ponte: Gnome Com1; ND 1; Humanóide (Pequeno); DV 1d8+3; 7 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 4,5 m; CA 18 (+2 Des, +4 armadura, +1 broquel, +1 tamanho); Corpo a corpo: machadinha +1 (dano: 1d6); ou à distância: besta leve (dano: 1d8); QE Traços raciais dos gnomos; Tend N; TR Fort +5, Ref +2, Von +0; For 11, Des 15, Cons 16, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar -2, Observar +4, Saltar -2; Tiro Certo.

Equipamento: brunea, broquel, machadinha, besta leve (10 virotes).

Técnico Típico da Fortaleza da Ponte: Gnome Esp2; ND 2; Humanóide (Pequeno); DV 2d6+4; 11 PV; Inic -1 (Des); Desl.: 6 m; CA 12 (-1 Des, +2 armadura, +1 tamanho); Corpo a corpo: machadinha +0 (dano: 1d6); ou à distância: besta leve +0 (1d8); QE Traços raciais dos gnomos; Tend N; TR Fort +2, Ref -1, Von +5; For 8, Des 8, Cons 14, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Alquimia +9, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +9, Conhecimento (geografia) +7, Ofícios (carpintaria) +7, Ofícios (alvenaria) +7, Operar Mecanismo +7, Profissão (barqueiro) +7, Usar Cordas +4; Foco em Perícia [Conhecimento (arquitetura e engenharia)].

Equipamento: armadura de couro, machadinha, besta leve (10 virotes), várias ferramentas apropriadas às suas tarefas.

Castelo Murado

Esse castelo é a propriedade típica dos nobres encarregados de proteger as terras ao seu redor. Durante os tempos de paz, é um local de encontro para os habitantes das comunidades rurais menores, espalhadas pelo reino, que oferecem desde ferraduras e cerveja até os serviços de escribas e curandeiros.

Em épocas de guerra, é um refúgio seguro, capaz de enfrentar um ataque em massa ou suportar um cerco.

Quatro torres de pedra se elevam no castelo principal, que é a residência dos nobres e o edifício central do complexo. Muralhas reforçadas de 4,5 m de altura são construídas a partir do castelo, protegendo uma grande variedade de prédios de madeira responsáveis por diversos serviços prestados ao nobre e à comunidade em geral; esse é o muro citado no nome do edifício. As torres nas esquinas das muralhas oferecem uma visão ampla da região e uma barbacã fornece um acesso único e protegido à entrada do castelo.

A água é retirada de dois poços (um no castelo principal e outro perto da muralha) e a comida é obtida nas fazendas nas proximidades. Os dejetos são carregados até outro local e enterrados, queimados ou usados como fertilizantes.

Caso a região seja atacada, os civis fugirão para a segurança das muralhas externas, que formam a primeira linha de defesa. Se o inimigo conseguir atravessá-las e tomar o pátio, os defensores sobreviventes recuarão para o castelo principal, onde montarão sua última frente de resistência.

Castelo Principal

Quatro torres muradas de 12 metros de altura sustentam uma construção de 3 andares. O primeiro andar é composto principalmente por um enorme saguão, dedicado à realização de banquetes e outras cerimônias importantes. O segundo andar abriga escritórios pessoais e bibliotecas; o terceiro andar é totalmente dedicado aos aposentos pessoais do senhor feudal.

Cada torre executa uma função específica, que varia muito de um castelo para outro; em geral, a torre nordeste abriga a cozinha e as despesas, o arsenal fica na torre sudeste, os aposentos dos criados ficam na torre sudoeste e a última contém os depósitos e armazéns.

Um enorme conjunto de portas com barras (dureza 5, 60 PV) guarda a entrada principal.

Muralhas e Torres Externas

As muralhas têm 4,5 metros de altura e 3 metros de espessura, feitas em pedra e argamassa (CD 15 para escalar). Há uma passarela na área superior, que vincula as torres entre si e fornece mais locais para dispor os arqueiros atrás das amuradas. As torres de vigia têm janelas horizontais estreitas (que concedem três quartos de cobertura). Em geral, dois soldados montam guarda em cada uma das torres, embora elas comportem mais quando um ataque é iminente. Escadas de madeira simples conduzem às muralhas e torres.

Barbacã

Esse túnel duplo, feito de pedra e argamassa, é o único caminho disponível para o interior do castelo. O andar inferior é somente uma passagem, larga o suficiente para que uma carroça ou um vagão atravessasse as muralhas; sua única característica é um portão de ferro (dureza 10, 60 PV), controlado por um guarda interno no andar superior. Essa guarita tem as mesmas janelas estreitas das torres de vigia e degraus nas

paredes que conduzem ao andar inferior. Os visitantes do castelo devem anunciar seus nomes e interesses antes dos soldados permitirem que atravessem o barbacã. O portão de ferro costuma ficar aberto do amanhecer até o crepúsculo.

Em tempos de guerra, o topo do barbacã serve como suporte de balestras e catapultas.

Pátio

As muralhas em volta do pátio fornecem segurança ao comércio local e aos demais serviços imprescindíveis ao castelo.

Cozinha de Verão: O calor do fogão a lenha muitas vezes eleva a temperatura do castelo principal a níveis insuportáveis. No verão, os cozinheiros usam uma estrutura de madeira separada e depois carregam as refeições para a sala de jantar.

Capela: Esse pequeno altar é dedicado ao deus venerado pelo senhor do castelo, a algum escolhido pelos fazendeiros (como Pelor) ou em homenagem aos viajantes (como Fharlanghn).

Estábulos: Esse prédio de madeira comporta até vinte cavalos. O feno é armazenado num sótão.

Cervejaria: Esse edifício de madeira é muito popular, logo é mantido trancado. Se o castelo receber muitos viajantes, o senhor feudal expandirá a cervejaria para incluir uma pequena taverna.

Ferreiro: A maior parte do trabalho do ferreiro está relacionada a ferraduras e instrumentos, mas ele é capaz de consertar quase todas as armas e armaduras.

Quartel: Os soldados que guardam o castelo vivem nessas casas simples de madeira.

Celeiro: Essa construção armazena o estoque de comida; os servos carregarão todos os alimentos rapidamente para o interior do castelo ao primeiro sinal de ataque.

Armazém Geral: Essa estrutura pequena de madeira oferece uma grande variedade de ferramentas, especiarias e, ocasionalmente, alguns itens mais luxuosos vindos das grandes cidades. O mercador local conhece pessoas em vários lugares e pode fazer uma "encomenda especial" caso seja necessário.

Soldado Típico do Castelo Murado: Humano Com1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d8+2; 6 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 6 m; CA 16 (+2 Des, +4 armadura); Corpo a corpo: ranseur +3 (dano: 2d4+1); ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8); QE Desarmar com o ranseur; Tend N; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 13, Des 15, Cons 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Escalar +1, Observar +2, Saltar +1; Foco em Arma (ranseur), Tiro Certeiro.

Equipamento: Brunea, ranseur, espada curta, arco longo (20 flechas).

Quanto Custa?

O castelo murado custa 500.000 PO — um castelo comum segundo o *Livro do Mestre*. A mobília custa entre 20.000 PO e 30.000 PO, dependendo exatamente dos serviços que estarão disponíveis no pátio. A manutenção anual custa 25.000 PO, em média. Contratar 80 soldados, 15 artesãos treinados e 15 servos custa 750 PO por mês em salários e 990 PO em alimentação. Os serviços prestados aos habitantes da região geram um lucro mensal médio de 750 PO.

Demora dezoito meses para se construir um castelo murado.

Cavaleiro de Patrulha Típico: Humano Gue1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d10+1; 6 PV; Inic +2 (Des); Desl.: 6 m; CA 19 (+2 Des, +5 armadura, +2 escudo); Corpo a corpo: lança pesada +3 (dano: 1d8+2); ou à distância: arco curto + (dano: 1d6); QE Investida; Tend N; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 15, Des 14, Cons 13, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +8, Escalar -1, Observar +2; Combate Montado, Foco em Perícia (cavalgar), Investida Montada.

Equipamento: Cota de malha, escudo grande de madeira, lança pesada, espada longa, arco curto (20 flechas), cavalo de guerra leve.

Castelo Anão do Platô

Os anões constroem suas fortalezas, quase invulneráveis aos ataques provenientes da superfície, sobre os planaltos desolados. O trabalho começa durante a abertura de uma pedreira, que fornecerá todo o material necessário. Depois, eles mesmos edificam o castelo na montanha solapada, deixando contrafortes de rocha sólida como a única marca de sua presença. Uma avenida é entalhada no próprio platô: ela conduzirá os visitantes para a única entrada superficial até o interior do castelo impenetrável.

O castelo do platô é formado por 5 "salões" cilíndricos, entalhados no solo de modo que apenas o topo de seus domos seja visível. Existe uma plataforma murada sobre cada domo, fornecendo locais adequados para os anões se defenderem dos ataques da superfície. Túneis subterrâneos conectam os salões entre si e com as torres de balestra, capazes de enxergar todo caminho que leva até a fortaleza. Além disso, em castelos maiores, essas passagens conduzem a labirintos no subsolo ou ao próprio mundo interminável do Subterrâneo.

A água de uma série de estanques é canalizada até cada salão; diversos anões empreendedores criam peixes em alguns deles. O lixo é queimado nas forjas ou simplesmente jogado numa fissura natural ou outro buraco profundo.

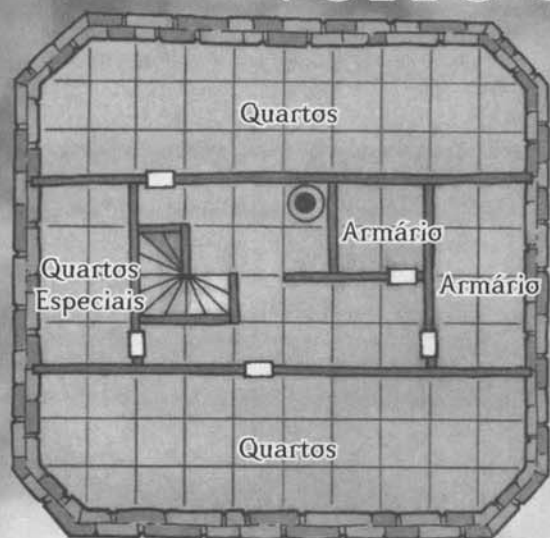
As paredes, o chão e o teto dos aposentos são construídos em alvenaria reforçada ou em pedra lapidada; a madeira e outros materiais são utilizados apenas quando não há escolha.

Características Gerais dos Cinco Salões

Domos: Construídos em pedra lapidada e tratada magicamente (dureza 16, 1080 PV), eles são polidos para dificultar a escalada (CD 24). Calhas circundam a base desses domos, levando a água da chuva até as cisternas ou estanques, mas os anões são espertos o suficiente para fechar essas calhas quando um ataque é iminente, evitando que os inimigos envenenem todo seu suprimento de água.

Plataformas: Sobre cada um dos domos há uma plataforma reta e murada. Uma chaminé se ergue no centro delas e uma escadaria ao redor das chaminés conduz aos andares inferiores.

Torre da Fronteira



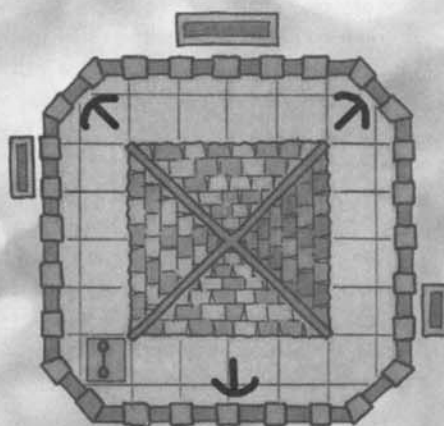
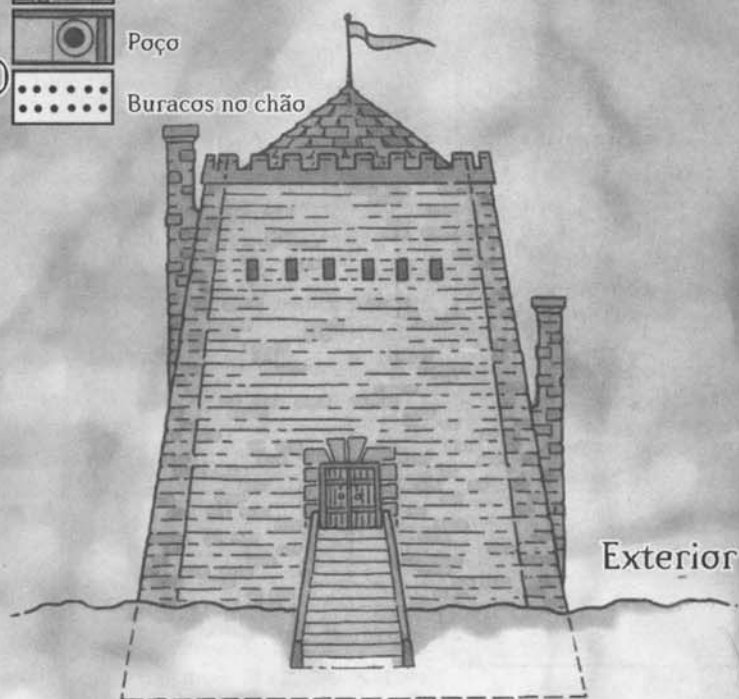
Primeiro Andar (pouco acima do chão)



Segundo Andar



Terceiro Andar



Topo

1 quadrado = 1,5 m

Câmara Comunitária

Geralmente, essa estrutura composta por três andares (dois subterrâneos) é a única parte do castelo vista pelos convidados. Ela inclui uma câmara de audiência formal, uma cozinha grande e um enorme salão onde cerimônias importantes e os banquetes são realizados. Num esforço para agradar os visitantes de outras raças, as portas e a mobília são construídas em tamanhos maiores que o necessário aos anões. Quase todos os anões fazem pelos menos suas refeições noturnas aqui, atraídos pelo sino do relógio gigantesco desse salão. Pequenos templos e altares para Moradin e outras divindades importantes da raça são encontrados neste saguão. Uma cervejaria e uma horta de cogumelos dividem o nível inferior. Os enormes fogões a lenha da cozinha estão sob as chaminés que perfuram o centro desse domo.

Câmara de Moradia

Um castelo de platô típico terá no mínimo duas câmaras de moradia — alguns chegam a possuir seis ou sete. Todas incluem uma área útil para os soldados que guardam o castelo, aos servos e aos artesãos que o mantêm funcionando e para as famílias que vivem ali. Cozinhas familiares menores proporcionam as refeições dos anões que desejam um pouco mais de privacidade e salas de estar estão espalhadas por toda a câmara, onde eles relaxam quando não estão trabalhando. Uma câmara de moradia acomoda quase 100 anões.

Câmara do Ancião

O governante do castelo vive aqui, ao lado de sua família e servos pessoais. As salas dessa câmara são mais espaçosas e bem decoradas — qualquer anão capaz de erigir um castelo desses também conseguirá arcar com o refinado trabalho em pedra e a mobília. As galerias de arte são comuns nas câmaras do ancião, além de bibliotecas repletas da história de vários clãs dos anões. O andar inferior é uma gigantesca câmara de audiência, enquanto os andares superiores são os aposentos particulares dos membros da família governante e seus servos.

Câmara da Oficina

Esta câmara é dominada por uma enorme forjaria, onde os anões fabricam armas, armaduras e incontáveis outros artigos de metal. Uma grande equipe trabalha (em escalas diurnas e noturnas) para forjar os itens necessários ao próprio castelo e para serem vendidos ao mundo externo. Devido ao amor dos anões por trabalhos refinados, não é nenhuma surpresa que seus instrumentos e ferramentas sejam de primeira categoria. Há outras oficinas para trabalhos em pedra, madeira, etc. nessa câmara. Uma "Câmara de Ofícios", similar a um museu, exhibe alguns dos melhores trabalhos do castelo — o governante está sempre ansioso para mostrá-los aos convidados mais sábios.

Exterior do Castelo

Uma estrada longa e inclinada jaz entalhada no platô; ela conduz diretamente à câmara comunitária, mas termina em enormes portas de ferro. Duas torres de dois andares, uma de cada lado da estrada, sustentam balestras. É impossível acessar essas torres a partir da superfície — os anões constroem túneis ligando as balestras à câmara comunitária, tornando desnecessário se expor ao perigo do mundo externo. É muito comum a existência de um túnel de fuga secreto, construído para emergências, mas em geral somente o governante do castelo conhece sua existência.

Soldado Anão Típico: Anão Com1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d8+3; 7 PV; Inic +1 (Des); Desl.: 4,5 m; CA 17 (+1 Des, +4 armadura, +2 escudo grande); Corpo a corpo: machado de guerra anão +3 (dano: 1d10+2); ou à distância: besta pesada +2 (dano: 1d10); QE Traços raciais dos anões; Tend N; TR Fort +5, Ref +1, Von +1; For 15, Des 13, Cons 16, Int 10, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +0, Ofícios (armeiro) +3; Usar Arma Exótica (machado de guerra anão).

Equipamento: Brunea, escudo grande de metal, machado de guerra anão, besta pesada (10 virotes).

Curandeiro de Guerra Anão Típico: Anão Clr2; ND 2; Humanóide (Médio); DV 2d8+6; 18 PV; Inic -1 (Des); Desl.: 4,5 m; CA 17 (-1 Des, +6 armadura, +2 escudo grande); Corpo a corpo: maça pesada +2 (dano: 1d8+1); ou à distância: besta pesada +0 (dano: 1d10); QE Traços raciais dos anões, poderes concedidos dos domínios Terra e Proteção; Tend N; TR Fort +5, Ref -1, Von +5; For 13, Des 8, Cons 16, Int 10, Sab 15, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +8, Cura +7; Vitalidade.

Magias (4/4): 0 — detectar magia, guia, ler magia, resistência; 1º — arma mágica, escudo da fé, resistência a elementos, santuário.

Equipamento: Cota de talas, escudo grande de metal, maça pesada, besta pesada (10 virotes).

Templo dos Monges

Enquanto os lordes e soldados confiam em muralhas, torres e ameias para se proteger, as ordens monásticas se apoiam no isolamento dos seus templos e na sua reputação de pobreza — além das suas habilidades de combate.

Um monastério consiste de um aglomerado de seis a oito edifícios térreos ou sobrados, feitos em madeira, conectados por trilhas que atravessam jardins pacíficos e pátios largos. No entanto, algumas vezes um grupo de monges estiliza a seriedade do templo praticando seus "gritos de poder".

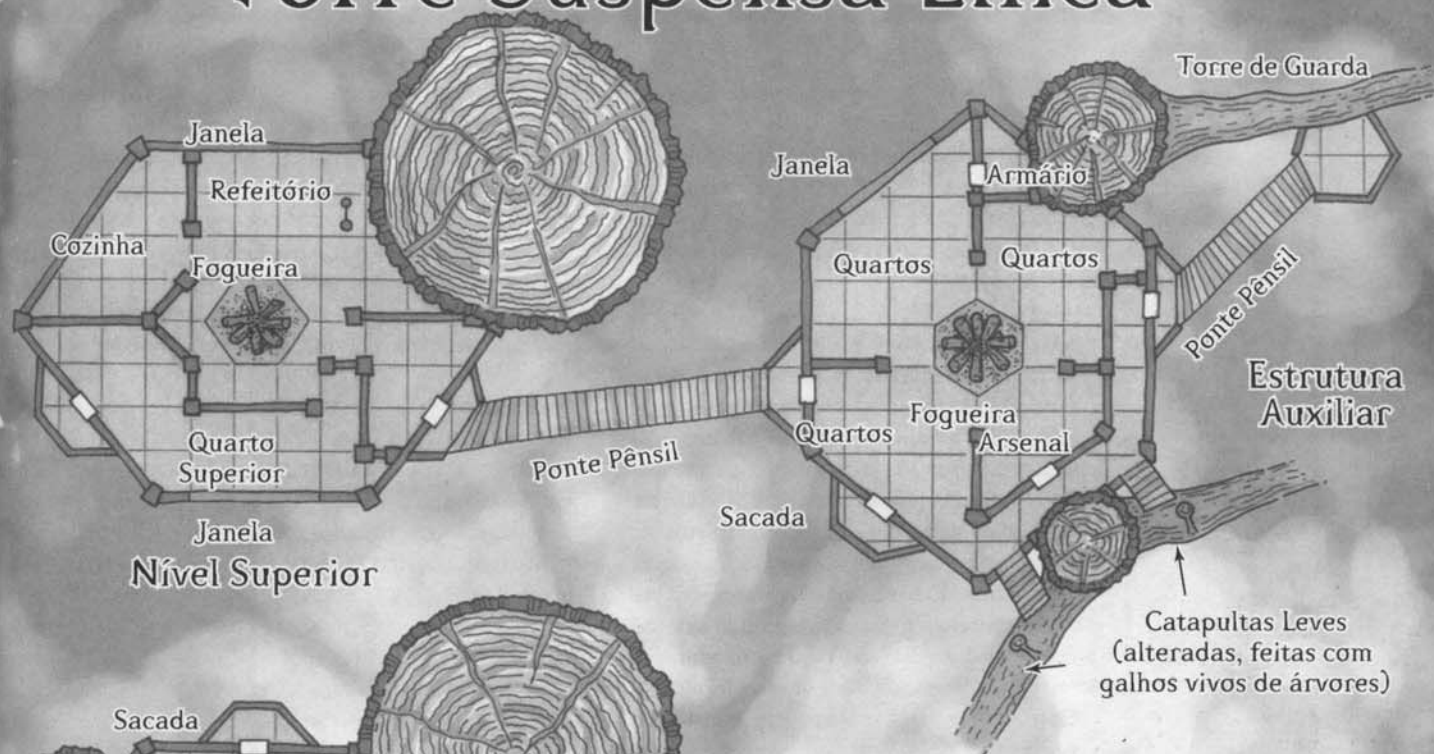
A arquitetura do templo se baseia essencialmente em painéis deslizantes, tanto nas paredes internas quanto externas. Os muros têm diversas placas móveis que os habitantes abrem ou fecham conforme o clima; eles são as suas portas e janelas. As paredes internas são fabricadas com madeira maciça, gelosia ou folhas de papel sustentadas por armações de bambu. Geralmente, o chão é apoiado sobre estacas fincadas na terra, que deixam vãos com diversos centímetros de altura, usados como estoque. O teto costuma

Quanto Custa?

Os anões são capazes de moldar um castelo de platô por 700.000 PO — e o custo será astronômico se você encomendá-lo para qualquer outra raça. A mobília custa 40.000 PO em média, enquanto a manutenção consome 30.000 PO. Pagar os salários de uma equipe com 100 soldados anões, 30 ferreiros e escultores e 20 servos custa 1.080 PO, mais 1.350 PO em alimentação por mês.

O castelo de platô demora dois anos para ser construído.

Torre Suspensa Élfica



1 quadrado = 1,5 m

ser muito inclinado e feito de sapé ou telhas de madeira, fornecendo ainda mais espaço no sótão.

Um lago sagrado, alimentado por uma fonte, proporciona água fresca para os monges, que reciclam ou fazem adubo com quase todo seu lixo. Eles cultivam seu próprio alimento quando há terras férteis ou utilizam as doações feitas ao templo com esse fim.

Construções do Templo

Altars Públicos e Escritórios: Esses prédios são sobrados mais ornamentados que os demais e contêm vários altares pequenos, utilizados igualmente por habitantes locais e peregrinos, que deixam oferendas para os monges. Os altares variam entre pequenos cubículos, repletos de candelabros e estatuetas, até sacrários maiores com estátuas e bancadas. Os monges que mantêm contato regular com o mundo externo (o comprador, o porta-voz ou o recrutador, por exemplo) possuem escritórios nesses locais.

Câmara da Inspiração: Essa construção térrea é usada pelos próprios monges em seus rituais de adoração; aqui, eles se ajoelham perante diversas estátuas de mestres sábios, que atingiram graus de iluminação variáveis. O incenso preenche o ar iluminado por velas desse local.

Câmara do Aprendizado: Os pergaminhos e livros do monastério são guardados aqui, numa sala cheia de escrivaninhas e material de escrita. Com frequência os monges gastam horas estudando caligrafia e procurando um "momento de inspiração" nessa sala.

Câmara das Proezas: Esse sobrado é o local para o treinamento atlético e de artes marciais da ordem. Não importa a hora, sempre

haverá alguns recrutas de nível mais baixo aprimorando suas técnicas defensivas e ofensivas, além de monges graduados envolvidos em lutas, treinos ou simplesmente mantendo a mesma posição durante horas a fio. O sótão e o "porão" guardam o arsenal simples do monastério.

Câmara de Veneração: Essa construção é devotada à memória dos monges que pereceram a serviço da ordem. Centenas de pequenos altares recobrem as paredes e há estantes repletas de urnas com as cinzas de irmãs e irmãos falecidos. Os monges mantêm o incenso e as velas constantemente acesas.

Jardim: Esse jardim elaborado e cuidadosamente podado é o local preferido dos monges para suas "caminhas meditativas". Todos se revezam na poda e cultivo do jardim, para manter sua forma e beleza.

Câmara da Contemplação: Esse edifício é um grande salão para meditação coletiva e quaisquer reuniões cerimoniais realizadas pela ordem.

Quartos: As paredes do andar térreo dessa construção são feitas de papel; os monges dormem sobre esteiras, nas

numerosas celas apertadas desse andar. No segundo nível, os integrantes mais graduados têm quartos maiores e menos austeros. Uma porta conduz até a câmara de jantar.

Câmara de Jantar: Uma única mesa comprida é a característica desse aposento, onde os monges fazem suas refeições em dois grupos.

Cozinha: Todos os monges, até aqueles com graduação elevada, se revezam nas tarefas na cozinha, lavando louça e cortando vegetais. O cardápio é simples e com frequência vegetariano.

Estoque: O suprimento de comida dos monges é guardado aqui.

Fonte: Esta fonte borbulha levemente, um resultado da vazão natural da água no solo. Esse é outro dentre os lugares de meditação favoritos dos monges.

Monge Acólito Típico: Humano Mng1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d8+1; 5 PV; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 Sab); Corpo a corpo: desarmado +1 (dano: 1d6+1); QE Ataque atordoante, evasão; Tend LN; TR Fort +3, Ref +4, Von +4; For 13, Des 15, Cons 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6, Equilíbrio +6, Esconder-se +6, Furtividade +6, Saltar +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: Traje de monge.

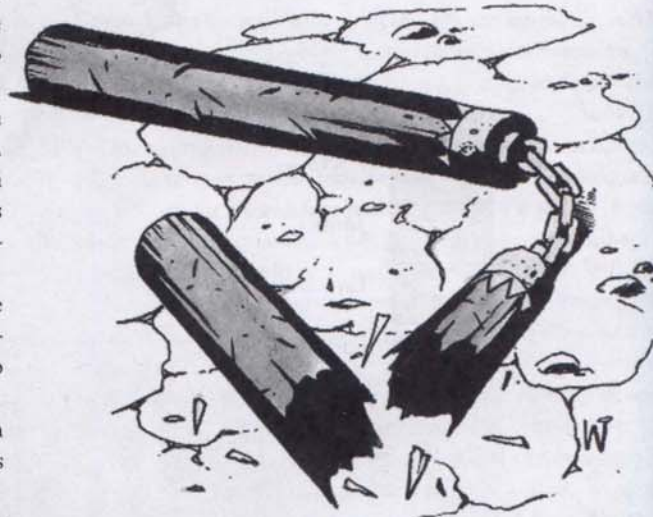
Monge Mestre Típico: Humano Adp3/Mng3; ND 6; Humanóide (Médio); DV 3d6+3d8-6; 17 PV; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl.: 9 m; CA 15 (+3 Des, +2 Sab); Corpo a corpo: desarmado +4 (dano: 1d6+1); QE Ataque atordoante, evasão, desviar objetos, mente tranqüila; Tend LN; TR Fort +3, Ref +7, Von +8; For 12, Des 16, Cons 8, Int 13, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6, Atuação (flauta, tambor, narrativa) +3, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (religião) +5, Cura +8, Diplomacia +3, Ofícios (caligrafia) +4, Ouvir +5, Profissão (herborista) +6; Acuidade com Arma (desarmado), Esquiva, Especialização, Iniciativa Aprimorada.

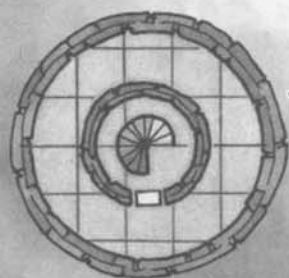
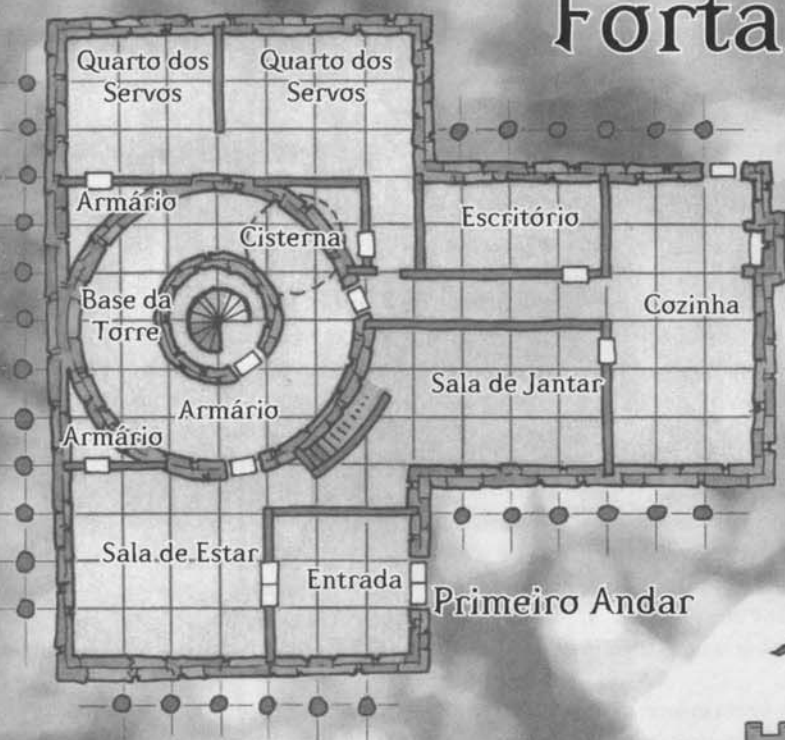
Quanto Custa?

Sem o trabalho voluntário dos monges, a construção de um templo ou monastério custará 50.000 PO, em média. A manutenção também é muito barata, sendo inferior a 1.000 PO por ano. Os 100 monges que habitam um monastério não recebem nenhum salário e gastam apenas 300 PO mensais com alimentação — menos ainda se puderem cultivar seu próprio alimento.

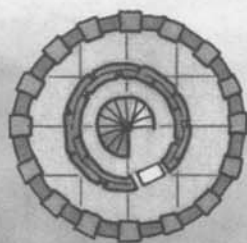
Demora quase um ano para se construir um templo dos monges.



Fortaleza do Farol



do
Terceiro
ao
Sexto
Andar



Sétimo
Andar/Topo

1 quadrado = 1,5 m

Magias (3/3): 0 — curar ferimentos mínimos, consertar, ler magias; 1º — bênção, curar ferimentos leves, resistência a elementos.

Equipamento: Trajes de monge.

Arena

Existem poucos espetáculos capazes de atrair mais atenção que os combates de gladiadores. Os fãs de uma cidade inteira cantam e gritam a partir de seus assentos conforme os lutadores se enfrentam — algumas vezes, até a morte.

As arenas são elaboradas de forma a proporcionar uma excelente visão dos confrontos, enquanto mantêm os espectadores e os participantes separados. Alguns gladiadores são escravos que adorariam a chance de saltar um muro em direção à liberdade. Outros são monstros capturados em lugares selvagens que têm suas próprias razões para avançar sobre uma platéia desprotegida.

Ainda existem outros motivos para manter os espectadores sob controle. Os fãs muitas vezes ficam nervosos quando a batalha não é favorável às suas apostas, e diversos gladiadores inescrupulosos contratam pessoas da platéia para trapacear e alterar a opinião do público.

Conseqüentemente, as muralhas dessa arena (típica de uma cidade pequena) têm 12 m de altura e são construídas em alvenaria superior (CD 20 para Escalar); adjacente à muralha, há um fosso de 3 m de largura e 4,5 m de profundidade. Diversos arqueiros vigiam os gladiadores e a platéia, além de tropas armadas com alabardas, sempre alertas para marchar sobre o local e restabelecer a ordem se a situação fugir do controle.

Esta arena tem 2.500 lugares, incluindo um pavilhão maior e coberto, com assentos individuais, destinados aos fãs mais ricos. A maioria dos espectadores é assalariada e fica sentada nas arquibancadas dos lados oeste, leste e sul da construção (quer dizer, quando não estão de pé gritando).

Características da Arena

Área dos Guardiões: Pouco mais de dez "guardiões" bem equipados vigiam os combates a partir dessa estrutura. Eles são responsáveis pela distribuição dos acessórios entre as batalhas, pela condução dos animais e monstros, pelo incitamento de gladiadores relutantes e pela retirada dos corpos depois do espetáculo.

Fosso e Muralha: Há árbitros a cada 50 metros ou menos circulando sobre a muralha, portando arcos longos. Eles trabalham em duplas: enquanto um vigia os gladiadores, outro cuida da platéia.

Áreas Subterrâneas de Prisão: Túneis subterrâneos conectam esses aposentos a uma construção insuspeita, em alguma das ruas próximas à arena (usada como entrada pelos

gladiadores, longe dos espectadores nervosos). A qualidade das salas dependerá da fama dos gladiadores na cidade em questão. Caso sejam escravos, elas serão celas rústicas e bem guardadas. Entretanto, se os lutadores forem atletas profissionais, serão salas de aquecimento repletas de treinadores, ferreiros e a companhia do gladiador.

Entrada dos Lutadores: Essa cortina oculta as escadas entre a área subterrânea e a arena; ela é derrubada quando um dos guardiões puxa uma corda — uma entrada dramática que sempre agradará à platéia. Geralmente, os gladiadores entram um de cada vez, recebem os aplausos da platéia e então se dirigem para o norte e aguardam o início do combate.

Arco da Vitória: Tradicionalmente, os gladiadores vitoriosos atravessam esse arco, onde são banhados com pétalas pelos nobres e onde os governantes da cidade conseguem vê-los melhor. O arco conduz até uma série de aposentos bem guardados, onde os combatentes esperam até a multidão se dispersar.

Gladiador Novato Típico: Humano, Gue1; ND 1; Humanóide (Médio); DV 1d10+1; 6 PV; Inic +2 (Des); Desl: 6 m; CA 17 (+2 Des, +5 armadura); Corpo a corpo: espada de duas lâminas +3 (dano: 1d8+2); ou +1/+1 (1d8+2/1d8+1); Tend N; TR Fort +3, Ref +2, Von +0; For 15, Des 14, Cons 13, Int 8, Sab 10, Car 12.

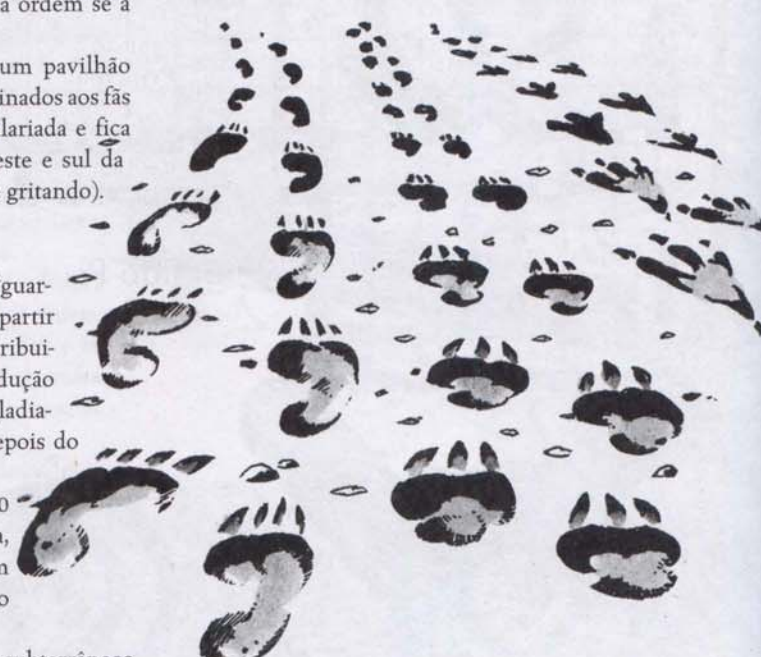
Perícias e Talentos: Atuação (quaisquer três) +3, Saltar +6; Ambidestria, Combater com Duas Armas, Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas).

Equipamento: Peitoral de aço, espada de duas lâminas.

Quando Custa?

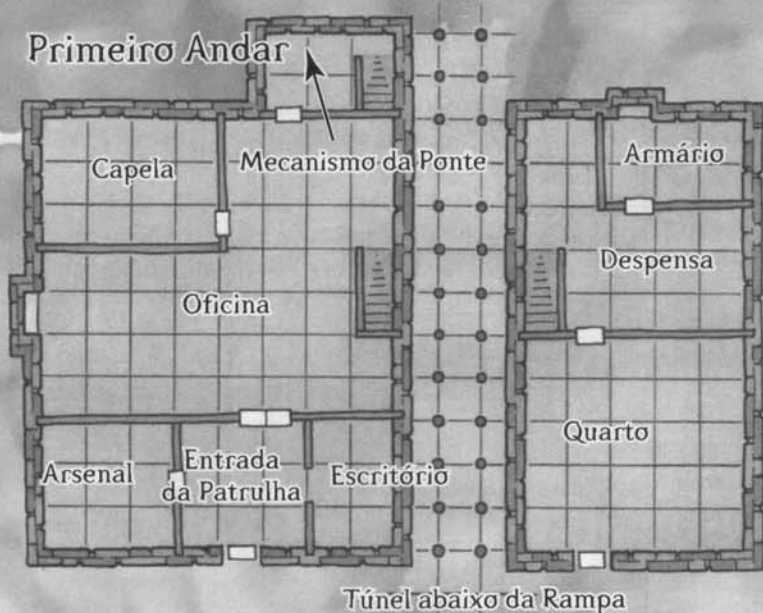
Uma arena como a descrita ao lado custa 800.000 PO para ser construída. As despesas e o lucro dos ingressos variam muito, embora a maioria dos patronos que financie a construção espere que o investimento retorne em menos de uma década.

A arena demora dois anos para ser construída.



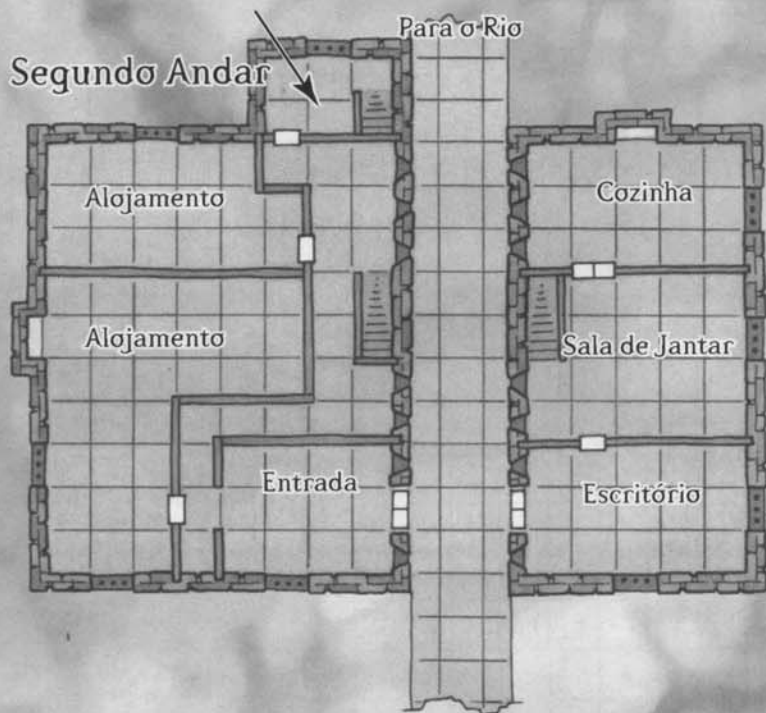
Fortaleza da Ponte Gnoma

Primeiro Andar

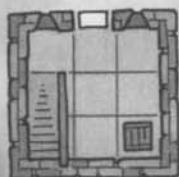


Mecanismo da Ponte

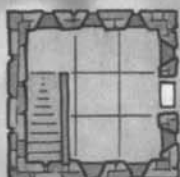
Segundo Andar



1º Andar da Portaria



2º Andar da Portaria

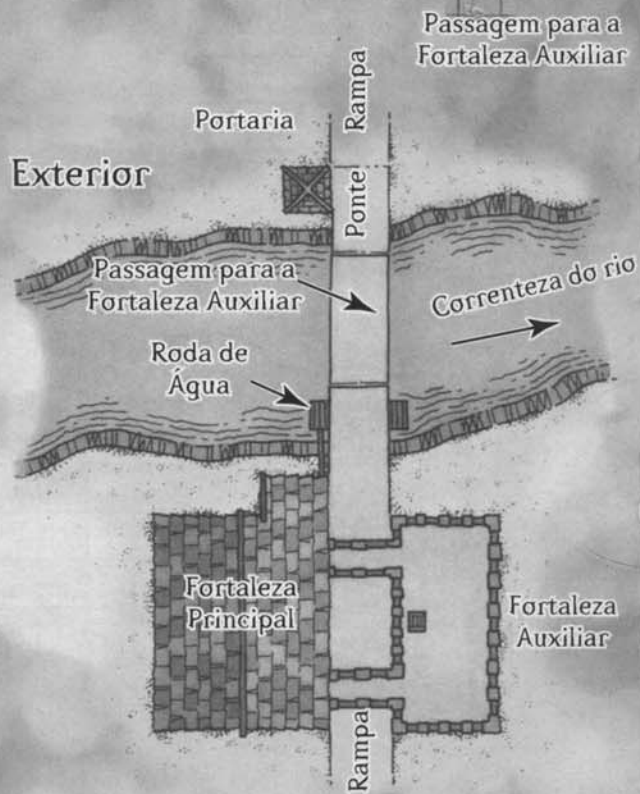


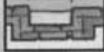
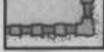
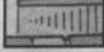
1 quadrado = 1,5 m

Terceiro Andar

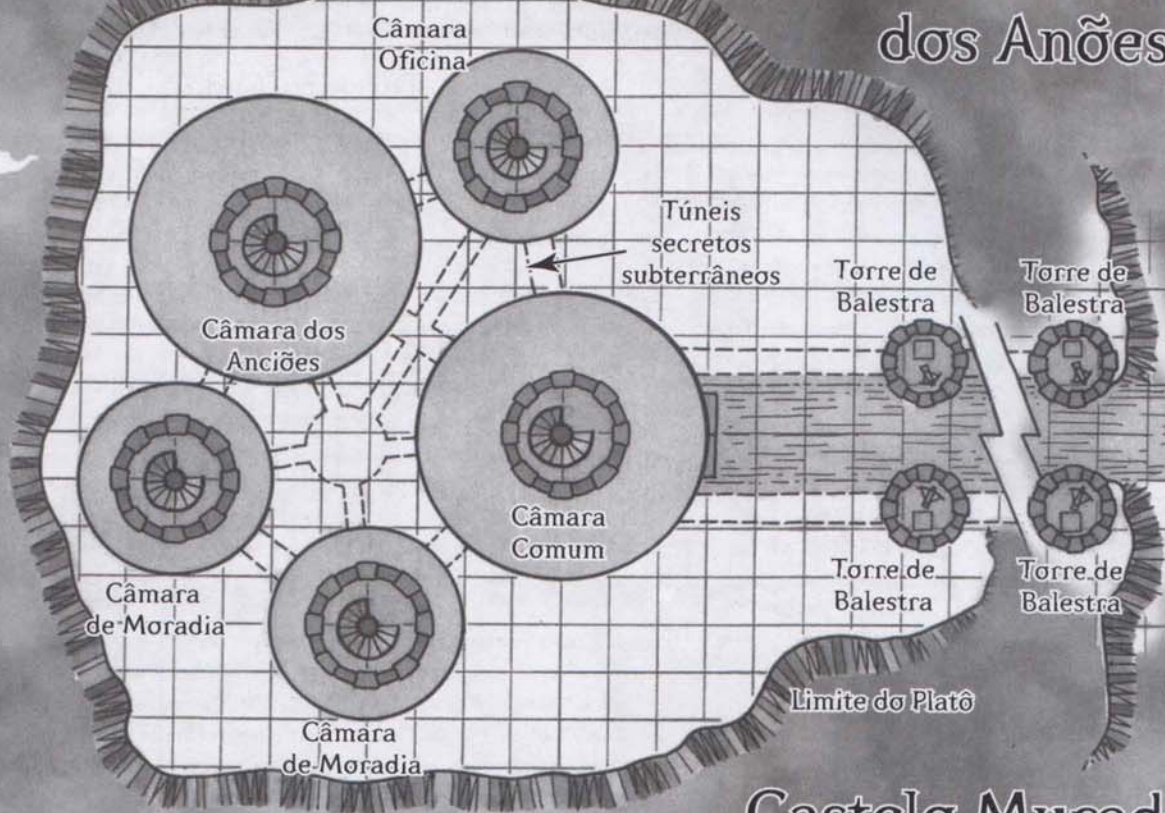


Exterior

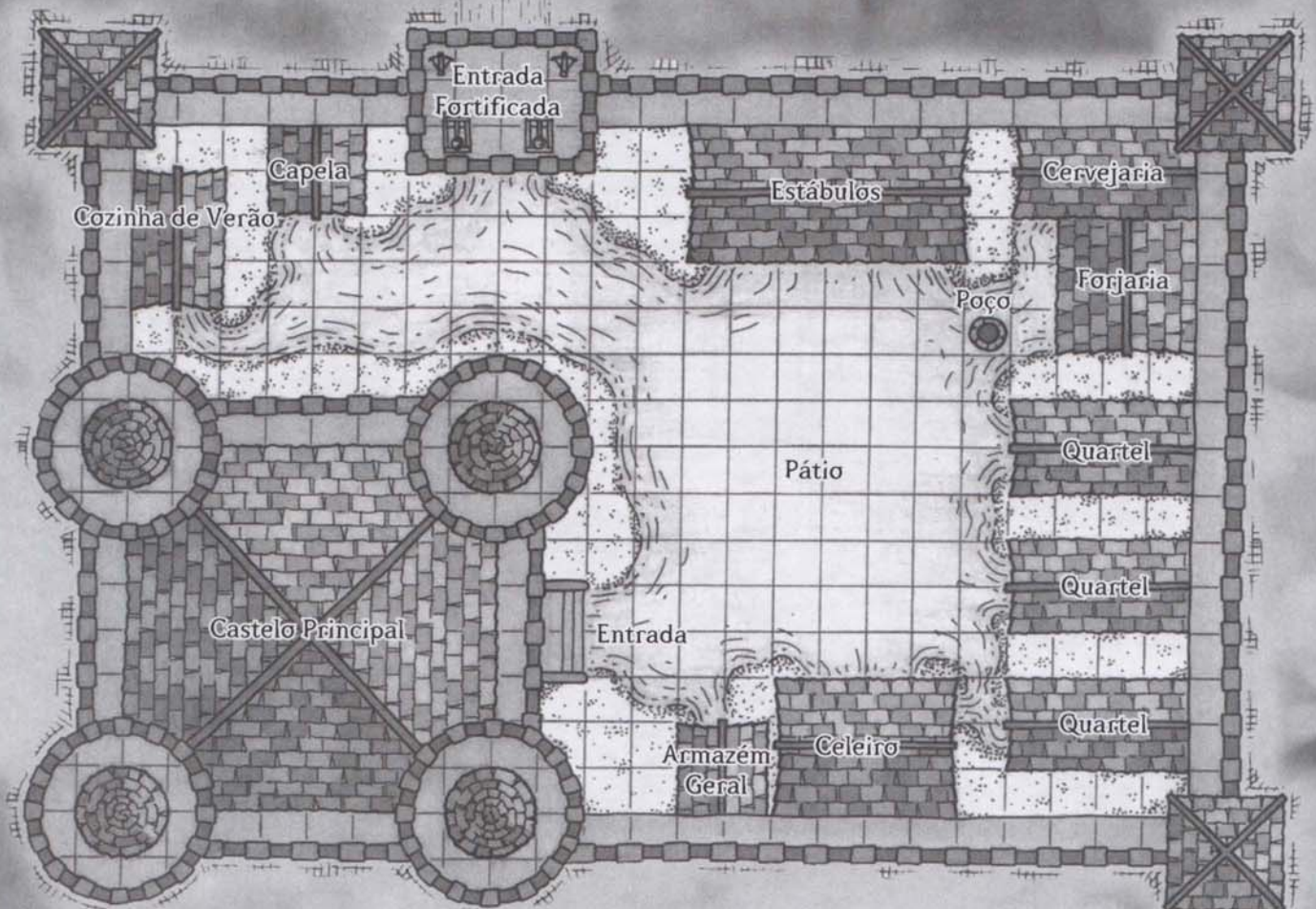


-  Seteira
-  Janela com Grades
-  Lareira
-  Porta
-  Mureta
-  Escadarias

Castelo do Platô dos Anões



Castelo Murado



1 quadrado = 1,5 m

Gladiador Veterano Típico: Humano Rgr1/ Gue6/ Gla2; ND 8; Humanóide (Médio); DV 9d10+18; 64 PV; Inic +2 (Des); DesL: 9 m; CA 18 (+2 Des, +6 *armadura mágica*) + Esquiva; Corpo a corpo: Qualquer arma comum +12/+7; ou *mangual atroz* +1 +10/+10/+5 (dano: 1d8+6/1d8+6/1d8+4); AE Inimigo predileto: humanos, qualidades da classe Gladiador; Tend NM; TR Fort +11, Ref +3, Von +0; For 16, Des 14, Cons 14, Int 13, Sab 8, Car 14.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Atuação (quaisquer quatro) +4, Blefar +7, Cavalgar +12, Escalar +13, Saltar +13, Usar Cordas +8; Combate Montado, Desarme Aprimorado, Esquiva, Especialização, Especialização em Arma (mangual atroz), Foco em Arma (mangual atroz), Imobilização Aprimorada, Usar Arma Exótica (mangual atroz); Combater com Duas Armas e Ambidestria (da classe Ranger).

Equipamento: mangual atroz +1, camisa de cota de malha +2.

Lutas Incomuns na Arena

Anões e Gigantes: Num combate desse tipo, vários desafiantes pequenos enfrentam um maior. Nem sempre serão "anões das montanhas" contra "gigantes das colinas", embora já tenha acontecido. Geralmente, um grupo de adversários pequenos e ágeis, como vários halflings, enfrenta um único inimigo enorme e brutal, portando inúmeras armas gigantescas. Os pequeninos devem utilizar táticas de equipe para superar seu "imenso desafio", enquanto o gladiador maior precisa manter seus oponentes velozes afastados para eliminá-los um de cada vez.

Combate Cego: Essa é simples. Dois lutadores bem armados e desprotegidos são vendidos antes do confronto se iniciar. Muitas vezes, também são amarrados guizos ou sinos que denunciam sua posição conforme se movimentam. A platéia costuma achar engraçados os tropeções, investidas erradas e golpes perdidos que esses lutadores desferem.

Armas Ocultas: Os gladiadores começam as lutas desarmados e sem armadura. Espalhadas sobre o campo de batalha estão diversos tipos de armas e armaduras — além de barreiras, trincheiras, barricadas e outros obstáculos, suficientes para dificultar a movimentação pela arena. Os combatentes devem encontrar equipamentos para se defenderem antes que os outros gladiadores os encontrem.

Justa e Combate Montado: Nas sociedades que valorizam a perícia dos cavaleiros, as arenas apresentam corridas de cavalos e confrontos montados. Algumas vezes, elas

combinam os dois. Quatro gladiadores montados devem percorrer um trajeto cheio de obstáculos para alcançar as três lanças e escudos do outro lado do pátio. Depois de abaixarem a toda velocidade e apanharem os itens, cada gladiador equipado deve eliminar os demais, lançando seus cavalos exaustos para a batalha.

Algemas: Quase sempre essas batalhas usam condenados, prometendo-lhes a liberdade caso vençam. Os gladiadores são acorrentados aos pares e enviados para lutar — sem armas e sem regras. As duplas talentosas coordenam seus movimentos para não se machucarem com seus grilhões, enquanto os melhores são capazes de usá-los como armas.

Monstro Capturado: Alguns patrocinadores de arenas são famosos por comprar monstros capturados em regiões selvagens — qualquer criatura, desde ursos e tigres até bestas mais exóticas, como cães do inferno, dinossauros ou minotauros.

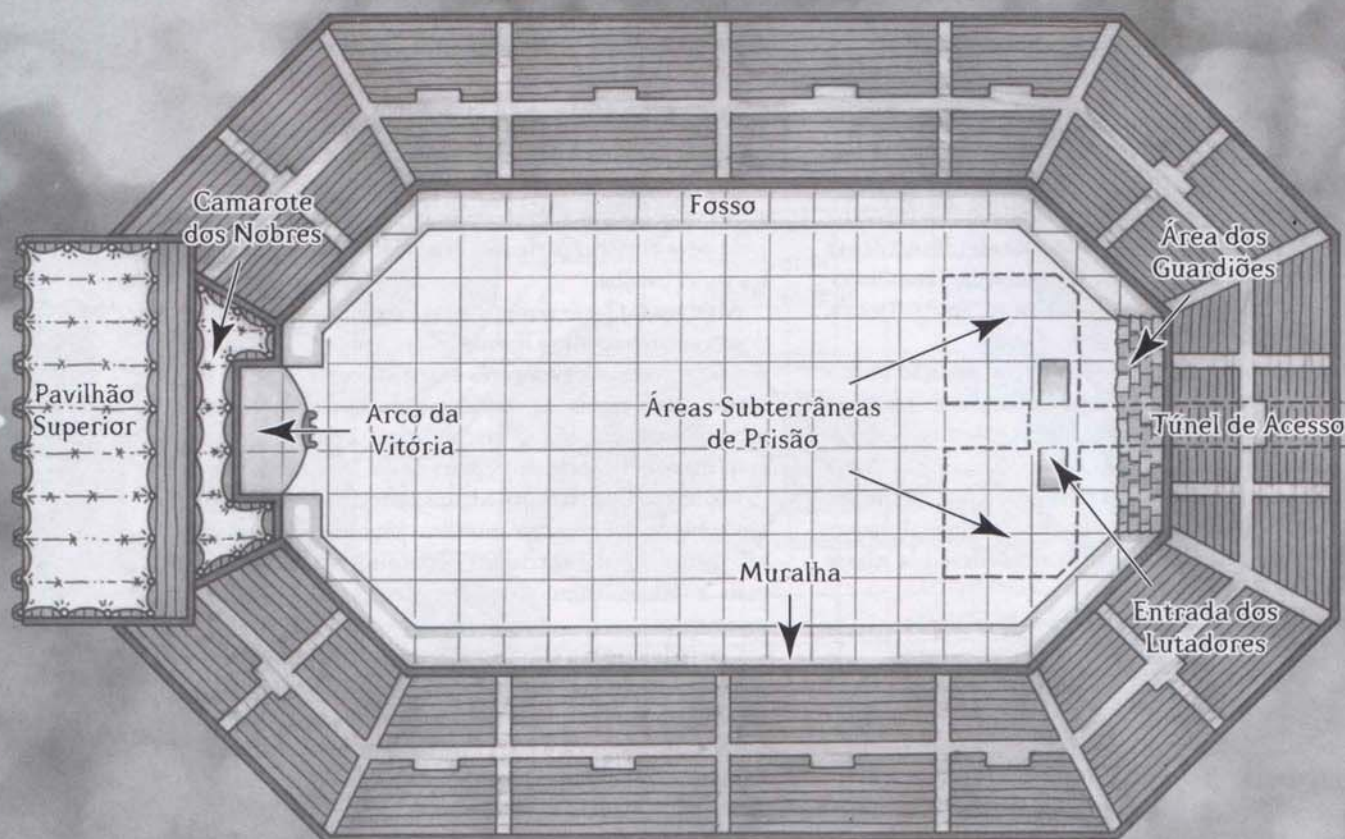
Corrida contra o Tempo: Dois gladiadores são colocados numa plataforma suspensa sobre um poço de ácido, óleo fervente ou água envenenada. Seja através de magia ou mecanismos cronológicos, a plataforma lentamente afunda nesse líquido; somente uma vitória rápida no combate será capaz de impedir o destino.

O Cerco: Os donos da arena erguem uma estrutura de madeira no meio do estádio. Uma equipe limitada de gladiadores precisa defendê-la, usando flechas flamejantes e barris de óleo fervente, enquanto um time maior, munido de arietes, deve invadir a estrutura (geralmente destruindo-a no processo).

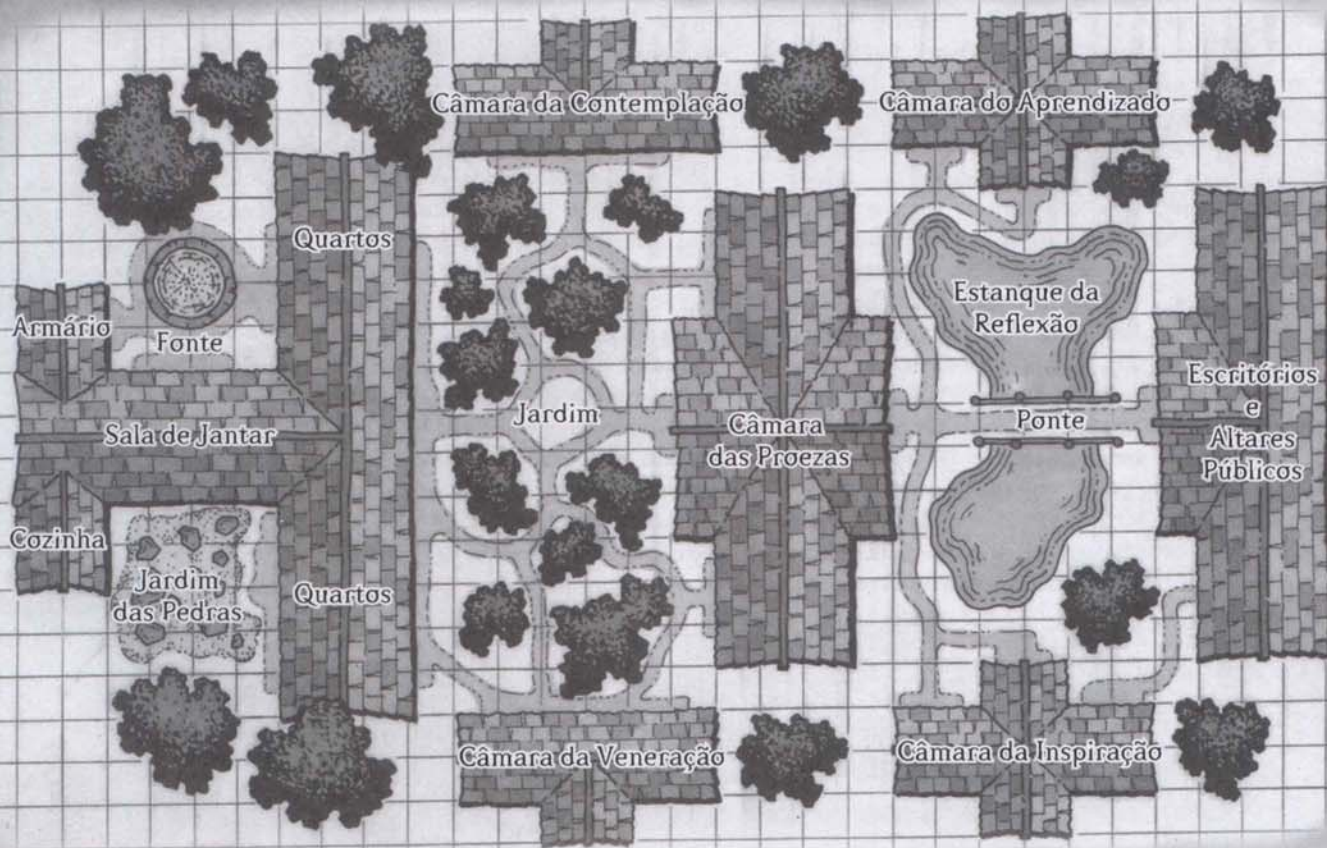
Batalha Naval: Apenas as maiores arenas têm recursos para realizar esse tipo de batalha, mas ele sempre é um espetáculo que será lembrado durante anos. Toda a arena é inundada, então são construídas cópias de navios de guerra para dar ao público a impressão de uma batalha naval genuína. Duas armadas rivais entram em conflito, e a tripulação invade as embarcações inimigas por meio de cordas e pranchas estendidas, muitas vezes lutando nas velas, mastros e cordas dos navios.

Duelos de Conjuradores: Primeiro, os administradores se certificam que todas as magias foram adequadamente escolhidas e são chamativas (efeitos de área, como *bola de fogo*, são proibidos). As criaturas convocadas por *invocar monstros* ou *invocar aliado da natureza* são especialmente populares, assim como raios e ataques de toque à distância que não tenham a precisão de *mísseis mágicos*, por exemplo.

Arena dos Gladiadores



Templo dos Monges



1 quadrado = 1,5 m

PUNHOS e ESPADAS

Um Livro de Referência
para Guerreiros e Monges

O combate não é um meio é o fim em si!

Os guerreiros e os monges, mestres supremos do combate armado e desarmado, são descritos em profundidade nesse suplemento. Aqui, você encontrará informações para personalizá-los, entre elas:

- Novos talentos, classes de prestígio, armas e equipamentos.
- Informações sobre organizações especiais, como os Vingadores Escarlates e os Cavaleiros Protetores.
- Mapas de locais relacionados aos guerreiros e monges, como torres de guarda, monastérios e arenas para gladiadores.

Um livro indispensável para jogadores e Mestres, *Punhos e Espadas* adicionará mais emoção a qualquer campanha de D&D.

Design adicional por Andy Collins, Monte Cook,
Bruce R. Cordell, Dale Donovan, David Eckelberry,
David Noonan, Jonathan Tweet e James Wyatt.

