

Advanced
Dungeons & Dragons[®]

Suplemento para o Livro do Jogador

Livro do
Guerreiro



Dynir

Advanced Dungeons & Dragons®

Suplemento para o Livro do Jogador

Livro do Guerreiro



A Casa do Leitor

Loja 01 - (65) 3624-9567

Loja 02 - (65) 3624-0407

www.bazardolivro.com.br



Rua DEVER EDITORA Nº. 344

Pl. Pedro Celestino Nº. 93 - Centro - Oitá - MA

Fone: 3624-9567 / Fone: 3624-0407

www.bazardolivro.com.br

Créditos

Escrito por: Aaron Allston

Editado por: Steve Winter

Arte em Preto e Branco: Valerie Valusek

Arte em Cores: Clyde Caldwell, Paul Jaquays e Jeff Easley

Advanced Dungeons & Dragons, Ad&D, Monstrous Compendium e Dungen Master são marcas registradas da TSR Inc. O logo TSR, Monstrous Manual e DM são marcas registradas da TSR Inc.

©1989 TSR Inc. Todos os direitos reservados.

TSR Inc é subsidiária da Wizards of the Coast Inc.



Créditos da Edição Brasileira:

Copyright© TSR, Inc.

Título Original: *The Complete Fighter's Handbook*

Tradução: Rodrigo Pontoglio

Editor Executivo: Silvio Alexandre

Revisão: Douglas Quinta Reis

Editoração Eletrônica: Tino Chagas.



DEVIR EDITORA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Allston, Aaron
Livro do Guerreiro
escrito por Aaron Allston ;
tradução de Rodrigo Pontoglio
São Paulo : Devir, 1998.
Título original : *The Complete Fighter's Handbook*
1. Jogos de aventuras 2. Jogos de fantasia
I. Título.

98-5668

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

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa no Brasil e Portugal para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.

Todos os direitos desta edição reservados à
DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Augusto de Toledo, 83 — Aclimação
CEP 01542-020 — São Paulo — SP
Fone (011) 242-8200 — Fax (011) 279-5901
email: rpgdevir@unisys.com.br

O Livro do Jogador e o Livro do Mestre do Advanced Dungeons and Dragons® 2ª Edição contém tudo o que você precisa saber para jogar com homens de armas. Mas talvez você queira saber mais do que o mínimo necessário para se jogar com as classes do grupo dos homens de armas.

É aí que entra O Livro do Guerreiro. Nestas páginas, nós vamos lhe mostrar um monte de coisas interessantes que você pode fazer com as classes dos homens de armas...coisas que o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* não tinham espaço para mostrar.

Você quer representar outros combatentes que não sejam o Guerreiro, o Paladino, e o Ranger? Neste livro descreveremos e definiremos regras para personagens como bárbaros, samurais, gladiadores,

amazonas – todos subconjuntos das três classes principais de homens de armas.

Você quer regras novas para combates? Nós as temos aqui. Você encontrará regras para estilos diferentes de armas, táticas de combate, manobras, torneios com lança, resultados de combates e muitas outras habilidades relacionadas com os guerreiros.

São novos equipamentos que você está buscando? Isto, também, é apresentado em grandes quantidades, desde itens mágicos até armas e armaduras.

Ou talvez você queira algumas dicas de interpretação para personagens guerreiros ou sugestões para novas campanhas. Nestas páginas você encontrará discussões do papel do guerreiro tanto em campanhas normais como em cam-

panhas dedicadas exclusivamente aos guerreiros.

Independente de você ser um jogador ou um mestre, um advogado de regras ou somente alguém desejando adicionar um pouco de profundidade a sua campanha ou ao seu personagem, neste livro existem informações úteis para você.

O *Livro do Guerreiro* presume que você esteja usando as regras de Perícias com Armas e Perícias Comuns descritas no *Advanced Dungeons & Dragons® 2ª Edição*. Muitas das regras apresentadas neste livro dependem do uso de perícias. Se você não as está usando até agora em sua campanha, nós recomendamos veementemente que você se familiarize com elas e as introduza em seu jogo.



Sumário

Introdução	1	A Campanha com Tipos Diferentes de Homens de Armas	46
Criação de Personagem	4	A Campanha com apenas um Tipo de Homem de Arma	46
Valor das Habilidades	4	Amazonas	46
Raças	4	Bárbaros e Furiosos	47
Classes	4	Domadores de Feras	48
Tendências	4	Cavaleiros	48
Kits para Homens de Armas	4	Gladiadores	48
Perícias	4	Mirmidões	49
Fazer Armaduras	4	Cavaleiros Nobres	50
A Oficina	5	Heróis da Aldeia	50
Aprendizes e Capatazes	5	Piratas e Foras da Lei	51
Tempo Necessário para se Fabricar Armaduras	5	Piratas e Foras da Lei "Mocinhos"	51
Custo para se Fabricar Armaduras	5	Piratas e Foras da Lei "Bandidos"	52
Despesas Adicionais	8	Samurai	52
Oficinas de Personagens	8	Selvagens	52
Reparando Armaduras	9	Espadachins	53
Conserto de Armaduras Mágicas	9	Guerreiros de Região Inóspita	53
Fabricação de Arcos e Flechas	10	A Campanha Militar	53
Forjar Armas	10	Campanha vs. Mini-série	54
Falha no Teste de Forjar Armas	10	Regras de Combate	57
Qualidade de Armas	10	Novas Regras de Combate	57
Armas não Mostradas	11	O Uso de Armas com a Mão Ambiesquerda	57
Dinheiro e Equipamento	11	De Joelho ou Sentado	57
Magia	11	Alcance e Iniciativa	57
Experiência	11	Pontos de Perícia com Armas	58
Kits para Homens de Armas	13	Inteligência e Perícias	58
Kits e Homens de Armas	13	Perícia com Uma Única Arma, Especialização em Armas	58
Os Kits e as Classes dos Homens de Armas	14	Perícia com Grupo de Armas	58
Os Kits e a Criação dos Personagens	14	Grupos Limitados	58
Os Kits para Homens de Armas	14	Grupos Abrangentes	59
Amazona	14	Sem Grupo	60
Bárbaro	16	Especialização em Armas e Grupos de Armas	60
Domador de Feras	18	Ambidestrezza	60
Furioso	19	Especialização em Estilo	61
Cavaleiro	22	Especialização em Boxe e Luta Livre	61
Gladiador	24	Artes Marciais	61
Mirmidão	25	Estilos de Luta	61
Guerreiro Nobre	28	Os Quatro Estilos de luta	61
Héroi da Aldeia	29	Como se Especializar nos Estilos	62
Pirata/Fora da Lei	30	Linhas Gerais	62
Samurai	31	Especializações em Vários Estilos	62
Selvagem	32	Limitações da Especialização em Estilo	62
Espadachim	34	Estilo Uma Arma	62
Guerreiro de Região Inóspita	35	Estilo Duas Mãos	62
Como Anotar os Kits na Ficha do Personagem	36	Estilo Arma e Escudo	63
Kits para Homens de Armas e Personagem Multi-Classe	36	Estilo Duas Armas	64
Kits para Homens de Armas e Personagem Classe Dupla	37	Exemplo de Especialização em Estilo	64
Abandonando os Kits	37	Manobras de Combate Corpo-a-Corpo	64
Modificando os Kits	37	Alvos Específicos	65
A Criação de Novos Kits	37	Golpear uma Parte Específica do Corpo	65
Interpretação	39	Quebrar Algo que Está Sendo Segurado	65
Personalidades dos Homens de Armas	39	Ignorar a Armadura	65
O Jovem Impetuoso	39	Resultados Especiais	66
O Espancador Brutal	40	Desarmar	66
O Antagonista Perigoso	40	Desarmar com Armas de Arremesso e de Projéteis	68
O Campeão Predestinado	41	Desarmar Habilmente	68
O Filósofo Condenado	42	Agarrar	68
O Faroleiro Jovial	42	Agarrando uma Pessoa	69
O Líder Nato	43	Agarrando um Monstro	69
O Pensador Dissimulado	43	Retardar um Ataque	69
Mudando os Tipos de Personalidade	43	Personagens com Ataques Múltiplos	70
A Campanha dos Homens de Armas	44	Bloqueio	70
Um Mundo Mágico contra Um Mundo Sem Magia	45	Escolha dos Bloqueios	70
Mundo Mágico	45	Bloqueio com Armas de Haste	70
Mundo onde quase não existe Magia	45	Bloqueio com Armas de Arremesso	71
Mundo onde não existe Magia	45	Bloqueio do Livro do Mestre	71
		Prender	71

Puxar/Fazer Tropeçar	71	Prêmios	87
Debilitar	72	Outros Eventos	87
Golpe com Escudo	72	Competição de Arqueirismo	87
Carga com Escudo	72	Justas a Pé	88
Golpear/Estocar	73	Barraquinhas	88
Surpresa e Manobras Relâmpago	73	Dança, Socialização	88
Não Diga Não; Determine a Dificuldade	73	Quando Terminar um Combate	88
Manobras na Campanha	74	Quando os Personagens Não Aceitam a Rendição	88
Boxe, Luta Livre e Artes Marciais	74	Quando os Personagens Sempre Perseguem Fugitivos	88
Especializando-se em Boxe e Luta Livre	74	Quando os Personagens Nunca Negociam	88
Ataques Normais de Boxe	75	Notas Sobre a Seqüência de Combate	89
Especialização em Boxe	75	Táticas	89
Ataques Normais de Luta Livre	75	Táticas de Combate	89
Especialização em Luta Livre	75	Barreiras de Escudo e Armas de Haste	89
Artes Marciais	76	Táticas de Matilha	90
Resultados de Artes Marciais	76	Mistura de Táticas	90
Descrição das Manobras	77	Rotação	90
Especialização em Artes Marciais	77	Carregadores de Lanças	91
Mais de Um Estilo	77	Dirigindo o Tráfego	91
Continuando a Especializar-se	78	Táticas de Campanha	91
O Lutador de Artes Marciais Completo	78	Recém Chegando à Cidade	92
Em Campanhas Orientais	78	A Ficha de Combate	92
Manobras com as Mãos Nuas	79	Equipamento	93
Ataques Contra Alvos Específicos: Boxe e Artes Marciais	79	Armas Antigas	93
Ataques Contra Alvos Específicos: Luta Livre	79	Um Mão, Duas Mãos	93
Desarmar	79	Armas Novas	94
Agarrar	79	Armas para Gladiador	94
Retardar Ataque	79	Armas para Piratas	100
Bloqueio	79	Armas para Samurai	100
Prender	80	Armas para Selvagens	103
Puxar/Fazer Tropeçar	80	Armas para Espadachins	103
Debilitar	80	Armaduras Novas	104
Golpe com Escudo	80	Armaduras para Gladiador	104
Carga com Escudo	80	Armaduras para Samurai	105
Golpear/Estocar	80	Efeitos da Armadura	106
Sistema de Danos Localizados	80	Efeitos sobre a CA	106
Os Números de "Entorpecimento" e de "Inutilização"	80	Efeitos sobre a Velocidade	106
Partes do Corpo	80	Efeitos sobre os Testes de Destreza	106
Efeitos Gerais dos Ataques contra Alvos Específicos	81	Efeitos sobre a Visão e a Audição	107
Efeitos Característicos dos Ataques contra Alvos Específicos	81	Outros Elmos e Capacetes	107
Como Registrar Esses Ferimentos	82	O Que a Proteção para a Cabeça Não Faz	107
Ferimentos Individuais e Cura Mágica	82	Testes de Visão e Audição	107
Efeitos Permanentes e Incapacitantes	82	Sem Proteção para a Cabeça	107
Sistema de Danos Localizados: Monstros	82	Armaduras Variantes	109
Esse Sistema e os Personagens de Nível Baixo	82	Armadura Racial	109
Recuperação	82	Tamanho da Armadura	109
Recuperação de Dano Temporário	82	Armaduras Raciais de Alta Qualidade	110
Anotando o Dano Temporário	82	Armaduras Feita em Etapas	111
Recuperando-se do Dano Temporário	83	Peso da Armadura Feita em Etapas	112
Cura Mágica e Dano Temporário	83	Acerca das Armaduras Mágicas	112
Recuperando-se de um Nocaute	83	Armaduras para Gladiadores	112
Dano Temporário e Nocaute	83	Dano Causado à Armadura	112
Cura Mágica e Nocaute	83	Armaduras Montadas em Etapas	113
Situações de Combate	83	Armaduras Mágicas	113
Ecuridão e Cegueira	83	O Conserto de Armaduras	113
Chão Instável	85	Efeitos sobre a Campanha	113
Combate Sobre Montarias	85	Itens Mágicos	113
Justa	85	Equipamento Genérico	116
Especialização em Lança	85	Tabelas	118
Arqueirismo Montado	86	Formulários	120
Torneios	86	Ficha para Personagem Homens de Armas	120
O Torneio Básico	86	Ficha de Combate dos Homens de Armas (lado do PJ)	122
A Pista de Justa	86	Ficha de Combate dos Homens de Armas (lado do DM)	123
A Competição	86	Ficha para a Criação de Kit para Homens de Armas	124
Lança de Ponta Romba	87		
A Rainha do Amor e da beleza	87		



Neste capítulo, nós apresentaremos, algumas notas sobre a criação de personagens no AD&D®. Isto é um assunto que você já conhece, mas nós estaremos falando especificamente sobre a criação de personagens homens de armas (Guerreiros, Paladinos e Rangers).

Valor das Habilidades

Numa campanha normal, qualquer um dos seis métodos de obtenção dos valores das habilidades descritos no *Livro do Jogador*, página 18, é aceitável.

Se você decidir mestrar uma campanha somente com homens de armas (veja mais informações no capítulo *Interpretação* deste livro), nós recomendamos que você use um dos cinco Métodos Alternativos para Jogar os Dados, apresentados (no LdJ).

Se você estiver utilizando os kits para os Homens de Armas deste livro, esteja ou não mestrando uma campanha dedicada exclusivamente aos homens de armas, recomendamos que utilize o Método 6 para definir o valor das habilidades de seus personagens. Pelo fato dos personagens que usam os kits para Homens de Armas serem tão especializados, você achará bom ser capaz de ajustar os pontos de habilidade de seus personagens que é exatamente o que o Método VI permite fazer.

Raças

Grande parte do Livro do Guerreiro foi escrito tendo em mente personagens humanos. Entretanto, a maior parte do texto pode ser aplicada igualmente a todas as outras raças de personagens e pode ser usada sem que seja necessário qualquer tipo de adaptação.

Todas as regras normais para ajustes raciais de habilidades, restrições de classes, limites de nível, línguas e bônus e penalidades variados serão utilizados, e todo o material existente neste livro pode ser usado para todas as raças semi-humanas *exceto quando houver alguma especificação em contrário no texto*.

Classes

As três classes de personagens homens de armas (Guerreiros, Paladinos e Rangers) ainda são as *únicas* classes de personagens homens de armas. Entretanto, aqueles jogadores que gostariam de ter classes de homens de armas mais especializadas, provavelmente encontrarão o que desejam no capítulo *Kits para Homens de Armas*.

Quando estiver criando personagens homens de armas de classe única, recomendamos que você crie todos os homens de armas de primeiro nível com o número máximo de pontos de vida que eles podem ter nesse nível - nem se preocupe em lançar os dados. Em outras palavras, se você tiver um Guerreiro de primeiro nível com uma Constituição igual a 16, ele começaria com 12 pontos de vida ao invés de lançar 1d10 e adicionar +2 devido ao seu ajuste de Constituição.

Isto se deve a um par de razões importantes. Primeiro, dá ao homem de armas uma chance ligeiramente maior de sobrevivência nos menores níveis de experiência. Segundo, reflete o fato de que os homens de armas são simplesmente mais resistentes e durões do que as outras classes de personagens.

Mas lembre-se: isto vale apenas para *personagens Homens de Armas, de classe única e de primeiro nível*. A partir do segundo nível, estes Guerreiros, Paladinos e Rangers têm que jogar os dados para descobrir seu número de pontos de vida como todo mundo. Nenhuma outra classe compartilha deste benefício e os homens de armas multiclasse. (como guerreiros/ladrões, guerreiros/magos, e assim por diante) não podem fazê-lo.

Tendência

O Livro do Guerreiro segue todas as regras normais quanto à tendência do personagem. Depois que o jogador escolheu uma tendência para seu personagem, ela precisa ser aprovada pelo Mestre; pode ser que a tendência escolhida por aquele jogador entre em conflito com as tendências dos outros per-

sonagens do grupo, e portanto o Mestre tem todo o direito de desaprovar qualquer escolha de tendência. (O guerreiro Cruel (Caótico e Maligno) que deseja jogar com o grupo de paladinos errantes *será* um problema.)

Kits para Homens de Armas

Depois que você tiver definido os pontos de habilidade de seu personagem, e escolhido sua classe e tendência, você poderá escolher um dos *Kits para Homens de Armas* para ele. Os Kits para Homens de Armas são descritos a partir da pág. 13 deste livro.

Perícias

Conforme descrito nas notas introdutórias, o uso do capítulo Perícias do *Livro do Jogador AD&D® 2ª Edição* não é opcional com *O Livro do Guerreiro*. As Perícias são necessárias para você caracterizar e individualizar seu personagem, e para a utilização do capítulo *Kits para Homens de Armas* deste livro.

O uso das Perícias com Armas fica bastante claro depois de se ler o *Livro do Jogador*. Mais adiante neste livro, porém, no capítulo *Combate*, você encontrará algumas novidades interessantes que podem ser feitas com as perícias com armas.

Não se esqueça de que um alto número de pontos em Inteligência concede perícias extras (igual ao número de línguas extras que o personagem recebe pelo mesmo número de pontos).

Aqui, vamos falar sobre três perícias comuns (Fazer Armaduras, Fabricação de Arcos e Flechas e Forjar Armas) que são de uso exclusivo dos personagens-jogadores homens de armas.

Fazer Armaduras

Com a perícia Fazer Armaduras, um personagem sabe como construir todas as variedades de armaduras. Fazer Armaduras tem uma parte em comum com algumas outras perícias:

O Armeiro sabe o suficiente de Forjaria para forjar armaduras de metal e produzir cotas de malha e



bruneas (embora ele não seja capaz de forjar ferraduras, trabalhar em portões de ferro batido, ferramentas de metal temperado ou qualquer outro objeto útil, a menos que ele tenha também a perícia Forjaria);

O Armeiro sabe o suficiente de Artesanato em Couro para cortar e modelar couro curtido e transformá-lo em armaduras de couro, revestimento para escudos e as partes internas de bruneas e lorigas segmentadas (embora ele não saiba fazer gibões, selas, bolsas e mochilas elaboradas ou qualquer outro objeto útil de couro); e

O Armeiro sabe o suficiente da arte da Alfaiataria para produzir corseletes acolchoados e forros para armaduras (mas não o suficiente para cortar e costurar qualquer tipo de roupa elegante).

A menos que tenham a perícia Fazer Armaduras, os Ferreiros não são capazes de forjar armaduras de metal, o Trabalhador de Couro não tem experiência alguma na produção de armaduras de couro e o Alfaiate não sabe nada sobre produção de corseletes acolchoados.

O Armeiro é capaz de consertar armaduras existentes que tenham sido danificadas (se você estiver usando esta regra opcional), e é capaz também de produzir armaduras equestres usando a perícia.

Mas, o que significa tudo isto em uma campanha?

A Oficina

Para produzir armaduras, o personagem deve primeiro ter uma oficina (um lugar para trabalhar equipado com as ferramentas necessárias).

Armaduras de Metal

Se ele pretende fazer qualquer tipo de armadura totalmente de metal (cota de malha, armadura de batalha, armadura completa, armadura simples e elmos), a oficina é uma *ferraria*, completa com ferramentas, fole, uma fornalha, uma bigorna, pinças, caldeirões, moldes de fundição e todos os outros materiais necessários para transformar metal bruto em armadura.

Uma oficina dessas custa 200 po, mais o custo do estabelecimento onde ela funciona: um custo adicional de 100 po por uma barraca, ou 300 po no caso de um barracão/oficina bem construído, ou mais, se ela for parte de uma construção maior, como por exemplo uma mansão, vila ou castelo (estes tipos de construção têm o nível de preço que o Mestre quiser).

(Incluso no preço da *ferraria* está o custo das ferramentas necessárias para a produção de revestimentos de couro, corseletes acolchoados, forros e enchimentos e as simples tiras de couro usadas para manter juntas todas as partes de metal das armaduras.)

Esta oficina é grande o suficiente para acomodar o personagem e até, no máximo, dois aprendizes trabalhando em período integral. (Os aprendizes, também, tem de ter a perícia Fazer Armaduras; o personagem pode aceitar um aprendiz que não tenha a perícia e treiná-lo, mas enquanto não adquirir a perícia Fazer Armaduras ele não contará como um elemento produtivo da oficina.)

Na teoria, o personagem poderia contratar outros três ajudantes para trabalhar em um segundo turno na mesma oficina; desta maneira a oficina estaria ocupada quase 24 horas por dia. (Isto presume turnos de oito a dez horas e uma certa quantidade de tempo não produtivo a cada dia: tempo para as fornalhas esfriarem e serem limpas, para as ferramentas serem reparadas e afiadas, etc.) Não é possível mais que três pessoas trabalhem efetivamente nesta oficina; com mais de três pessoas, a oficina sofre uma perda na eficiência e acaba produzindo mercadorias como se estivesse sendo utilizada por somente três armeiros.

Expandir a oficina tem um custo adicional de 50% para cada três trabalhadores adicionais. Se uma ferraria custa 200 po e funciona em um barracão de 300 po, custando no total 500 po, o proprietário poderia pagar +250 po. Então, a oficina acomodaria mais três armeiros ao mesmo tempo. Por +250 po, agora tota-

lizando 1.000 po, a loja pode acomodar nove armeiros simultaneamente.

Armaduras de Couro

Se ele pretende fazer qualquer tipo de armadura totalmente de couro (gibão de peles, corselete e gorros de couro), a oficina inclui aparatos para encharcar, raspar, curtir, ferver, impermeabilizar com cera, modelar, perfurar e costurar o couro, e todos os outros processos através dos quais o couro é transformado em uma armadura.

Uma oficina dessas custa 25 po, mais o custo do estabelecimento onde ela funciona: 25 po adicionais para uma tenda grande, 75 po para uma oficina/barracão bem construído, ou mais, se ela for parte de uma construção maior (com qualquer nível de preço que o Mestre preferir).

(Incluso no preço da oficina de couro está o custo das ferramentas necessárias para a produção de corseletes acolchoados, forros e o enchimento das armaduras).

Como no caso da ferraria acima, este preço presume que um artesão principal, e no máximo dois aprendizes possam trabalhar juntos ao mesmo tempo. Acima deste número, existe um acréscimo de 50% do custo da oficina e do abrigo para cada três artesãos adicionais.

Armaduras de Metal e Couro

Se ele pretende fazer os dois tipos de armaduras ou armaduras que misturam tanto elementos de metal quanto de couro (loriga segmentada, brigandina, armadura de bronze, loriga, brunea, escudos, corselete de couro batido e cota de talas), é necessário uma combinação de duas oficinas.

Uma oficina dessas custa 250 po, mais o custo do estabelecimento onde ela funciona: 100 po adicionais para um pavilhão em anexo, 300 po para uma oficina/barracão bem construídos, ou mais, se ela for parte de uma construção maior (novamente, a qualquer nível de preço que o Mestre preferir). (Incluso no preço da oficina de armaduras está o custo das ferramentas necessárias à produção de corpos de madeira e guarnições metálicas para escudos, corseletes acolchoados e todos os forros e en-



chimentos necessários aos utensílios blindados).

Como no caso da ferraria acima, este preço presume que um armeiro principal, e no máximo dois aprendizes possam trabalhar juntos; acima deste número, existe um acréscimo de 50% do custo da oficina e do abrigo para cada três armeiros adicionais.

Aprendizes e Capatazes

O custo da oficina representa apenas o custo de montagem de uma operação de fabricação de armaduras. A manutenção da oficina, o pagamento dos empregados e o custo dos materiais também entram em jogo. Claro, que também fazem parte os lucros resultantes das vendas dos objetos manufaturados.

Cada aprendiz custa 2 po/semana em alimento, manutenção e treinamento. E depois que chega à idade adulta (16 anos) e consegue um resultado maior ou igual a 12 num teste de habilidade em Fazer Armaduras, o aprendiz pedirá insistentemente para ser promovido à categoria de Capataz (descrito imediatamente abaixo) ou procurará melhores salários em algum outro lugar.

Aprendizes não são capazes de gerenciar uma oficina sem supervisão. A supervisão vem na forma de um Capataz, um adulto que tenha obtido um resultado maior ou igual a 12 num teste de habilidade em Fazer Armaduras. Cada Capataz custa 15 po/semana (o Mestre pode desejar que o custo do Capataz esteja relacionado com o teste de habilidade em Fazer Armaduras: 15 po/semana no caso de um resultado igual a 12, +15 po/semana para cada +1 adicional no teste de habilidade; assim, se o resultado do teste de habilidade tiver sido 16, ele custa 75 po/semana).

Tempo Necessário para Fabricar Armaduras

Para determinar o tempo que se leva para fazer uma peça de armadura, use a CA da armadura. O tempo que um aprendiz (supervisionado e auxiliado por um Capataz) gasta para produzir o item é igual à diferença entre 10 e a CA da armadura multiplicada por 2 semanas.

Portanto, o tempo necessário para se fabricar um conjunto de cota de malha (CA 5) é calculado desta forma: $10 - 5 = 5$; $5 \times$ duas semanas = dez semanas. Leva-se dez semanas para fazer um conjunto de cota de malha.

No caso de partes de armaduras que não garantam benefícios específicos à CA (como elmos) o tempo pode ser calculado como 1 semana para cada 7,5 po no custo da arma-

dura. Assim, um elmo grande levaria quatro semanas para ser produzido (ele custa 30 po); um bacinete, uma semana e alguns poucas horas do oitavo dia de trabalho (ele custa 8 po).

Custo para se Fabricar Armaduras

Existe um custo em dinheiro para se fazer armaduras. O custo é:

Custos Padrão para a Fabricação de Armaduras

Parte da Armadura	Preço de Varejo	Custo do Material(po)	Tempo Necessário	Aprendiz & Inspetor	Custo Total
Armadura					
Batalha	2000	1000	16 semanas	304+	1304
Completa de Bronze	7000	3500	18 semanas	342+	3842
Simples	400	200	12 semanas	114**	314
Brigandina	600	300	14 semanas	133**	433
Brunea	120	60	8 semanas	32*	92
Corselete	120	60	8 semanas	32*	92
Acolchoado de Couro	4	0+++	4 semanas	4++	4
de Couro Batido	5	1+++	4 semanas	4++	5
	80	40	12 semanas	24***	64
Cota					
de Malha	75	38	10 semanas	20***	58
de Talas	20	10	6 semanas	6++	16
Elmo					
Bacinete	8	4	1 semana	2***	6
Grande	30	15	4 semanas	8***	23
Escudo					
Broquel	1	0+++	2 semanas	1++	1
Corpo	10	5	2 semanas	4***	9
Médio	7	3	2 semanas	4***	7
Pequeno	3	1	2 semanas	2***	3
Gibão de Peles	15	7	8 semanas	8++	15
Loriga	100	50	6 semanas	24*	74
Loriga Segmentada	200	100	12 semanas	48*	148
Armaduras para Cavalos					
Armadura Completa	2000	1000	16 semanas	304+	1304
Brigandina Parcial	500	250	6 semanas	114+	364
Brunea Completa	1000	500	8 semanas	152+	652
Brunea Parcial	500	250	8 semanas	152+	402
Corselete					
Acolchoado Parcial	100	50	2 semanas	38+	88
Cota de Malha	500	250	10 semanas	190+	440
Couro/Acolchoado	150	75	4 semanas	75+	150

* Dois aprendizes, sem Capataz

** Um aprendiz, ½ Capataz

*** Um aprendiz, sem Capataz

+ Dois aprendizes, um Capataz

++ ½ aprendiz, sem Capataz

+++ Custo reduzido devido à facilidade de obtenção dos materiais; custo de "0 po" significa que o custo é desprezível



- a) Mais ou menos metade do preço da peça de armadura no varejo em materiais; mais
- b) O custo para se manter um ou dois aprendizes durante o tempo necessário para se produzir a peça; mais
- c) Um custo adicional baseado na quantidade de tempo e de atenção que o projeto exige do capataz. (O projeto pode ocupar um ou dois capatazes, em tempo integral, ocupar somente *metade* do tempo do capataz, ou pode não exigir a atenção de um capataz – este último caso corresponde a projetos que os aprendizes são capazes de realizar sozinhos, quase sem supervisão.)

A tabela anterior mostra o custo padrão para a fabricação de armaduras. Em circunstâncias normais, a diferença entre o Custo Total e o Preço de Varejo é o lucro do estabelecimento quando vende uma peça de armadura.

Como você pode deduzir pela tabela, o gibão de peles, o corselete de couro, o corselete de couro acolchoado, os escudos médios e os escudos pequenos são projetos de lucro quase nulo. Entretanto, eles mantêm os aprendizes pagos e o estabelecimento produzindo.

Brincando Com Estes Números

Mas, os custos vistos acima não são a palavra final no que diz respeito ao custo de fabricação de armaduras. Com a permissão de seu Mestre, você pode alterar estes números (tanto para cima quanto para baixo) usando as diretrizes que se seguem.

Primeiro, você pode alocar homens extra para um determinado serviço. (Nota Importante: se um Capataz for recrutado para fazer o trabalho de um aprendiz, ele conta como dois aprendizes.) Você só pode alocar homens extra para um determinado trabalho em incrementos do número original de homens necessários para se realizar aquele trabalho: em outras palavras, se o serviço exigia dois aprendizes, você não verá aumento na velocidade enquanto não alocar mais *dois* aprendizes à tarefa. Neste ponto, você dobra a velocidade do trabalho.

Exemplo: Pela tabela, você percebe que é necessário um aprendiz sem nenhum capataz durante dez semanas para fabricar um conjunto longo de cota de malha. Isto é a média na indústria de armaduras; eles sempre lhe dirão que se leva dez semanas para concluir uma cota de malha. Mas em uma situação de emergência, eles poderiam alocar um aprendiz extra ao trabalho (seja os dois trabalhando simultaneamente na mesma cota ou em turnos alternados). Com o dobro de potencial humano disponível, levaria somente metade do tempo, ou seja, cinco semanas, para terminar a cota de malha.

Segundo, se o Capataz for um personagem, ele não terá de pagar a si mesmo um salário tão alto. Isto é comum no caso de armeiros, quando abrem um negócio próprio pela primeira vez: eles pagam o custo dos materiais e o de seus aprendizes, e o que quer que sobre será seu próprio salário, mesmo que seja muito menos do que as 15 po/semana usuais mencionadas acima. (Este número, 15 po/semana, representa um padrão de vida de classe média baixa.)

Com isto em mente nós podemos reinterpretar alguns dos números acima. Digamos que um personagem armeiro quer produzir um conjunto de gibão de peles.

O gibão de peles normalmente toma metade do tempo de trabalho de um aprendiz durante oito semanas. Ele custa 7 po em materiais e pode ser vendido no mercado comum por 15 po. Se somente o armeiro chefe, que conta como um Capataz, tiver obtido um resultado maior ou igual a 12 no teste de habilidade em Fazer Armaduras, trabalhar no item, ele levará apenas duas semanas para produzir o gibão (lembre-se, um Capataz conta como dois aprendizes; portanto, ele está colocando na tarefa um potencial humano quatro vezes maior do que ela exigiria, diminuindo, assim, o tempo necessário para um quarto, ou duas semanas). Se conseguir vendê-la por 15 po, ele terá um lucro de 8 po. Ele estaria ganhando menos 4 po/semana, o que

é melhor do que o ordenado do nível de pobreza, mas é pior do que o da classe média.

Chance de Falha

Talvez parecesse que a coisa certa a fazer seria ter uma oficina que só fabricasse armaduras completas, armaduras de batalha que são os itens que geram mais lucro, porém as coisas não são necessariamente desta maneira.

Porque para cada item de armadura que produz, você terá que fazer um teste de habilidade em Fazer Armaduras. No fim do período de fabricação da armadura, o personagem mais experiente (com a maior chance de passar no teste de habilidade) que tenha trabalhado continuamente no projeto faz um teste da perícia Fazer Armaduras. Se ele passar no teste, a armadura será de boa qualidade. Se ele falhar no teste, ela conterá defeitos.

Se o personagem falhou por uma diferença igual a 1, 2, 3 ou 4, a armadura parece não ter defeitos, tem aparência de boa. O fabricante sabe que ela tem defeitos, mas isto não será tão óbvio a qualquer um que faça uma inspeção casual, e somente um outro armeiro será capaz de perceber que ela tem defeitos...e somente depois de uma inspeção cuidadosa. Estes tipos de armaduras defeituosas funcionam com uma CA um ponto maior do que deveriam (assim, uma armadura completa com defeito, teria CA 2 ao invés de 1). Se por atingido em um combate real, pro um golpe cuja jogada de ataque correspondente tenha tido um resultado igual a 19 ou 20 natural, a armadura defeituosa “quebra” (amassa, abre fendas, etc.). A CA aumenta em 4 pontos (desta maneira, nossa armadura completa danificada subiria de CA 2 para CA 6). E pelo ao fato de estar danificada e, portanto, não se ajustar corretamente ao corpo do personagem, ela passa a atrapalhá-lo; até ele poder removê-la (o que leva 1d4 rodadas), sua taxa de movimentação cai à metade e ele sofre uma penalidade de -4 em todas suas jogadas de ataque.



É claro que a maioria dos armeiros renomados jamais venderiam uma peça de armadura com defeito. Eles têm suas reputações a proteger, e por isso a jogam fora. Eles têm um prejuízo igual ao custo total da armadura na tabela acima.

Se o personagem falha em seu teste com uma margem maior ou igual a 5, será óbvio para qualquer um, que faça uma inspeção casual, que a armadura possui defeitos. Ninguém a comprará pelo preço de varejo normal. Talvez o armeiro consiga vendê-la pela metade do Custo Total para alguém que esteja desesperado por uma armadura barata, e disposto a correr o risco de usar uma armadura defeituosa. Se ele não conseguir vendê-la, será uma perda total.

Por último, nem todas as armaduras apresentam o mesmo nível de dificuldade para serem manufaturadas. Algumas são simples o suficiente para que aprendizes possam trabalhar nelas sozinhos. Outras são tão complicadas que somente mestres armeiros deveriam inspecionar o trabalho. E contratar um mestre armeiro custa mais do que simplesmente contratar um capataz normal.

A tabela abaixo mostra a dificuldade relativa de fabricação destes diferentes tipos de armadura.

<i>Tipo de Armadura</i>	<i>Modificador para o Teste de Fazer Armaduras</i>
Armadura Completa	-3
Armadura de Batalha	-3
Armadura de Bronze	0
Armadura Simples	0
Bacinete	+3
Brigandina	+1
Brunea	+1
Corselete Acolchoado	+3
Corselete de Couro	+3
Corselete de Couro Batido	+3
Cota de Malha	+3
Cota de Talas	+3
Elmo/Grande	+3
Escudo/Broquel	+3
Escudo/Corpo	+3
Escudo/Médio	+3
Escudo/Pequeno	+3
Gibão de Peles	+3
Loriga	+1
Loriga Segmentada	+1

Modificador para o Teste de Fazer Armaduras

<i>Tipo de Armadura</i>	<i>Modificador para o Teste de Fazer Armaduras</i>
Armaduras para Cavalos	
Armadura Completa	-3
Brigandina Parcial	0
Brunea Completa	0
Brunea Parcial	0
Corselete Acolchoado Parcial	0
Cota de Malha	0
Couro/Acolchoada	0

Como você pode perceber, fazer armaduras de batalha e armaduras completas é arriscado. Somente o melhor dos armeiros independentes empreenderá tal tarefa, pois as perdas em potencial são muito grandes. (Por outro lado, um armeiro empregado, o fará toda vez que o seu patrão mandar, já que todo o risco financeiro é de seu empregador.) E personagens-jogadores armeiros correm os mesmos riscos financeiros ao tentarem fazer armaduras de batalha ou armaduras completas para si ou para seus amigos.

Despesas Adicionais

Se desejar, o Mestre pode aumentar o transtorno de um personagem armeiro confrontando-o com muitas das despesas ocultas de tal operação:

Suborno: Em muitos lugares, oficiais locais esperarão por uma pequena gratificação para processarem as permissões necessárias eficiente e regularmente. Se o personagem não pagar, as permissões levarão um longo tempo (meses) para serem conseguidas, e durante este tempo o personagem não poderá abrir uma loja de venda a varejo de armaduras.

Roubo: As lojas de armaduras podem ser arrombadas como qualquer outro estabelecimento. Os ladrões estão sempre dispostos a roubar algumas peças de alta qualidade e colocá-las em algum outro lugar na cidade. Dependendo da qualidade das mercadorias, isto pode ser um sério golpe financeiro para a loja.

Mercadorias Não Retiradas: Às vezes um cliente que encomendou uma peça de armadura nunca apare-

ce para retirá-la. Talvez ele tenha sido morto nesse meio tempo; talvez tenha ficado sem fundos e tenha decidido nem mesmo contar ao armeiro sobre seu infortúnio. E se a peça de armadura encomendada tiver sido decorada ou ajustada especialmente para aquele cliente específico (por exemplo, se ela ostenta sua cota de armas ou alguma decoração incomum), pode ser que ninguém mais esteja disposto a comprá-la...a não ser que o fabricante ofereça grandes descontos.

Estoque Encalhado: Armeiros não produzem só peças de armaduras sob encomenda. O armeiro fabrica numerosos exemplares dos tipos mais comuns de armaduras para o cliente casual e como prática para os aprendizes (corselete de couro e acolchoado, escudos). Nem todas são vendidas, e uma peça que nunca vende significa algumas peças de ouro a menos nos cofres da loja.

Pensando bem, pode ser mais seguro, financeiramente, para um personagem ser um aventureiro em período integral e um armeiro somente nas horas vagas.

Oficinas de Personagens

Com freqüência, um personagem armeiro que também é um aventureiro, abre uma loja de armaduras e contrata um capataz e dois aprendizes para trabalharem nela. A obrigação desta loja é manter a armadura do personagem em boas condições; além disso, sempre que voltar para casa, ele poderá, se desejar, conduzir o estabelecimento, especialmente no "turno inativo" (seja qual for o turno no qual os operários não trabalham).

Se contratar um capataz, ele terá que pagar as taxas de acordo com a habilidade do capataz, como descrito acima.

Note que um personagem Armeiro pode fazê-las para seus amigos. Ele não pode evitar o pagamento dos custos mínimos pelos materiais, claro. O personagem pode carregar uma tenda e uma pequena oficina para trabalhos em couro no dorso de um cavalo; assim, ele pode produzir forros ou



qualquer tipo de armadura totalmente feita em couro enquanto está viajando. Mas na estrada, ele só pode utilizar algumas horas do dia para trabalhar, por isso, neste caso, você deve multiplicar por 4 o tempo necessário para se fazer qualquer armadura.

O personagem que fizer todo este trabalho extra estará um pouco mais cansado do que seus companheiros; reduza seus testes de Inteligência com o objetivo de identificar perigos iminentes.

Reparando Armaduras

Se você usa as regras opcionais para armaduras danificadas descritas no capítulo *Combate* deste livro de regras, você também pode usar a perícia Fazer Armaduras para reparar armaduras danificadas.

O custo para o armeiro é igual a 1% do preço da armadura no varejo para cada Ponto de Dano que ele repara. Novamente, este é o custo para o armeiro, que pressupõe que o serviço está sendo feito por aprendizes,

e sem supervisão; os aprendizes são capazes de realizar todas as funções de reparo em armaduras. O custo para o armeiro, comparado ao ordenado do aprendiz, mostra quanto tempo é necessário para o reparo (2 po/semana para um aprendiz, lembre-se).

Exemplo: Um conjunto de cota de malha sofreu 10 pontos de dano em combate. O proprietário deseja repará-la. O preço da cota de malha no varejo é 75 po, logo o custo para reparar cada ponto de dano será de 0,75 po, ou 75 pc. O armeiro repara 10 pontos de dano, o que custa 750 pc (75 pp). Isto é menos do que 1 po, portanto o aprendiz que está fazendo os reparos leva quase dois dias para consertar a cota de malha.

É comum os armeiros acrescentarem um lucro de 50% sobre os trabalhos de reparo. No exemplo acima, o custo para o armeiro foi de 75 pp; desta maneira, ele cobraria do cliente em torno de 115 pp pelo serviço de reparo.

Conserto de Armaduras Mágicas

As armaduras mágicas são consertadas exatamente da mesma maneira que as normais. Avalie o custo dos reparos com base no preço normal da armadura no varejo, como se ela não fosse mágica.

Quando uma armadura mágica é danificada, pode acontecer dela ser perfurada, mas o encantamento básico permanece imutável. Desta forma, o armeiro não precisa ter materiais encantados para substituir na armadura original; tudo que ele tem que fazer é remendar os buracos e a armadura estará consertada. Normalmente, o armeiro nem mesmo saberá que ele está trabalhando em uma armadura mágica.

Claro, como nós descrevemos no capítulo *Combate*, se uma armadura mágica sofre um dano grande a ponto do encantamento ser desfeito, nada que um armeiro normal é capaz de fazer a reparará. A armadura que for seriamente danificada estará arruinada mesmo que ela seja uma





armadura normal; um armeiro não será capaz de consertá-la.

Fabricação de Arcos e Flechas

O material relativo à perícia Fabricação de Arcos e Flechas do *Livro do Jogador*, página 79, é totalmente compatível com este suplemento.

Um conjunto de ferramentas para a fabricação de arcos e flechas, que pode ser usado por um personagem com eficiência máxima, custa 10 po. (Um conjunto que pode ser usado simultaneamente por 3 operários custa 15 po, +7,5 po para que +3 operários possam trabalhar simultaneamente). O perito na Fabricação de Arcos e Flechas não é obrigado a abrir uma oficina; ele pode trabalhar sozinho no campo, se assim o preferir. Se optar por estabelecer uma oficina permanente, cabanas e barracões custam o mesmo que o indicado para o estabelecimento de trabalhos em couro (como no parágrafo "Fazer Armaduras").

Note que o tempo de construção indicado no *Livro do Jogador* pressupõe que ele está trabalhando durante uma semana inteira. Se ele estiver viajando ou se aventurando e usando suas horas vagas para trabalhar com arcos e flechas, multiplique por quatro todos os prazos de fabricação. Desta forma, um arco longo ou curto exige quatro semanas.

O custo dos materiais para a fabricação flechas e arcos normais é insignificante. Se o personagem está tentando fazer uma arma de muito boa qualidade, ele deve pagar 50% do preço normal da arma no varejo por madeiras de qualidade excepcionalmente boa, ou dobrar o tempo que se leva para fabricar a arma; o tempo extra deve-se à procura pela madeira e materiais ideais na floresta.

Forjar Armas

O texto relativo à perícia Forjar Armas do *Livro do Jogador* (página 87) está essencialmente compatível, mas vamos aperfeiçoá-lo.

Como mencionado anteriormente, um ferreiro de armas precisa ter

uma *ferraria*. Os custos para isto estão relacionados na seção Fazer Armaduras. De fato, a mesma ferraria pode ser usada para a fabricação de armas e armaduras.

A tabela "Construção de Arma" na página 87 do *Livro do Jogador* é compatível com este livro. Ela considera um ferreiro do nível de um capataz, trabalhando sozinho e produzindo armas de qualidade média. Já, o mesmo ferreiro, trabalhando com dois aprendizes diminui o tempo à metade. O tempo indicado na tabela deve ser convertido para, semanas para que você possa comparar os prazos de fabricação do armeiro com os do ferreiro de armas; considere que 5 dias na tabela correspondem a uma semana.

Falha no Teste de Forjar Armas

Quando estiver construindo uma arma, e chegar ao fim do processo de fabricação, o ferreiro de armas faz seu teste na perícia Forjar Armas. Ele usará o Modificador de Perícia baseado na arma e na qualidade da arma que está tentando fabricar; para descobrir o modificador a ser usado, consulte a tabela existente na seção "Qualidade das armas"

Se for bem sucedido em seu teste, ele criou a arma que desejava.

Se falhar por uma diferença de 1, 2, 3 ou 4, ele criou uma arma que se parece com a que pretendia... mas ele sabe que ela tem uma falha estrutural grave. Em um combate real, se o empunhador obtiver em sua jogada de ataque um resultado menor ou igual a 5 natural, a arma quebrará e se tornará inútil. (Por alguma razão, ela simplesmente não quebrará em treinos de combate... somente em combates reais). É claro que ele pode vender a arma, mas cedo ou tarde, depois dele ter feito este tipo de coisa algumas vezes, sua reputação como um artesão estará completamente arruinada. É melhor simplesmente quebrar o item e vendê-lo como um enfeite de parede.

Se ele falhar por uma margem maior ou igual a 5, a arma se quebra-

rá durante os últimos estágios do processo de produção e estará arruinada (por exemplo, quando estiver sendo resfriada após a têmpera).

Qualidade das Armas

É possível construir armas com qualidade diferente da média.

Armas de qualidade Ruim são feitas de maneira desprezível. Elas têm uma aparência ruim, e da mesma forma que as armas defeituosas descritas anteriormente, elas se quebram no caso de um resultado natural entre 1 e 5 numa jogada de ataque. Elas não atingem o alvo com tanta facilidade (isto é uma penalidade na jogada de ataque) ou causam tanto dano (penalidade na jogada de dano) quanto suas equivalentes de qualidade média.

Armas de qualidade Média não são especialmente notáveis; elas realizam o trabalho, são seguras e não custam caro. A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, todas as armas (não mágicas) relacionadas nas tabelas de AD&D® são de qualidade Média.

Armas de boa qualidade são muito bem feitas. Elas têm um bônus: seja um +1 para acertar ou um +1 no dano causado. Este bônus *não é mágico*; ele é devido ao equilíbrio superior, ao fio, etc. (O Ferreiro de Armas determina, quando ele está produzindo a arma, se ele está tentando fazer com que ela seja mais precisa ou cause mais dano). Elas também custam muito mais do que as armas de qualidade média. Os encantamentos são normalmente feitos em armas no mínimo de boa qualidade.

Armas de qualidade Excepcional são como as de boa qualidade, mas têm os dois bônus: elas têm um bônus igual a +1 para acertar e outro +1 no dano causado. Elas também são muito caras.

A tabela a seguir construída a partir da tabela existente na página 87 do *Livro de Jogador* e mostra as diferenças no custo e tempo de fabricação de armas dos diferentes níveis de qualidade.



Tipo de Arma	Deficiente	Tempo de Construção		
		Mediana	Refinada	Excepcional
Adaga	3 dias	5 dias	10 dias	20 dias
Besta Leve	8 dias	15 dias	30 dias	60 dias
Besta Pesada	10 dias	20 dias	45 dias	90 dias
Bidente, Tridente	10 dias	20 dias	45 dias	90 dias
Espada Longa	15 dias	30 dias	60 dias	120 dias
Espada Pequena	10 dias	20 dias	45 dias	90 dias
Lanças	2 dias	4 dias	10 dias	20 dias
Montante	20 dias	45 dias	90 dias	180 dias
Machadinha	2 dias	5 dias	10 dias	20 dias
Machado de Guerra	5 dias	10 dias	20 dias	45 dias
Ponta de Flecha	20/dia	10/dia	5/dia	1/dia

Qualidade da Arma	Efeitos Sobre o Desempenho			Mod. no Teste de Fazer Armas
	Ataque	Dano	Quebra	
Deficiente	-1	-1	1-5 em d20	+2
Mediana	0	0	1 em d20 *	0
Refinada	+1	+1	**	-2
Excepcional	+1	+1	**	-4

* Isto não significa uma quebra automática; ela se quebra somente se o Mestre assim o desejar.

** Armas Refinadas tem um bônus igual a +1 na jogada de ataque ou +1 na avaliação do dano, nunca em ambos. As armas Refinadas e Excepcionais quebram somente em circunstâncias extraordinárias, quando o Mestre assim o decidir (por exemplo, um inimigo poderoso tirando um 20 natural quando atinge a arma, ou o personagem tirando um 1 natural quando atinge um artefato).

Armas Não Mostradas

Se você estiver tentando construir uma arma que não está nesta tabela, compare-a à arma mais similar que houver na tabela e use os mesmos valores. (O Mestre tem a palavra final com relação àquilo que é mais similar.) Por exemplo, se você estiver tentando fazer uma alabarda, a arma mais parecida com ela é um bidente ou um tridente. Se você estiver tentando fazer uma espada bastarda, a arma mais parecida com ela é uma espada longa.

Dinheiro e Equipamento

No geral o *Livro do Guerreiro*, usualmente segue todas as orientações do *Livro do Jogador* no que diz respeito a equipamento e capital inicial dos personagens. O uso de alguns dos Kits para Homens de Armas imporá diferenças na forma que alguns personagens gastam seu capital inicial.

Magia

Alguns personagens homens de armas (Paladinos, Rangers e personagens multiclasse Guerreiros/Magos e Guerreiros/Sacerdotes) possuem magias. Neste ponto do processo de criação do personagens, no caso do personagem ser multiclasse, você e seu Mestre terão que determinar quais serão suas magias. (Paladinos e Rangers esperam até o 9º e 8º níveis, respectivamente, para ganhar suas magias, por isso você não precisa se preocupar com elas por enquanto.)

Experiência

Aqui está uma opção sobre a qual você tem que ponderar se estiver planejando mestrear aventuras ou campanhas especialmente heróicas ou repletas de combate.

Pode ser que você queira criar todos os personagens-jogadores no 3º nível de experiência ao invés do 1º.

Isto os torna um pouco mais resistentes, um pouco mais heróicos e muito menos receosos quanto a morrer no primeiro golpe de sua primeira luta.

Entretanto, se você preferir que seus personagens estejam um pouco mais nervosos e se comportem de uma forma mais defensiva, com certeza será mais apropriado você criar seus personagens iniciantes no 1º nível.

Ficha de Personagem

No fim do livro existe uma ficha de personagem especialmente adaptada para o uso com o *Livro do Guerreiro*. Dê uma olhada nela, pois nós a discutiremos com mais detalhes.

Frente da Ficha

Na parte superior da frente da ficha de personagem, você coloca todas as estatísticas vitais do personagem: seu nome, características físicas e raciais, sua classe, seu Kit para Homens de Armas (se ele usar um – veja o capítulo *Kits para Homens de Armas*), sua tendência, seu nível de experiência atual, o número de pontos de experiência ganhos e a quantidade de pontos de experiência necessários para alcançar o próximo nível.

Na segunda parte, você coloca todas as informações relacionadas aos seis valores de habilidade (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma). Todas estas informações podem ser encontradas nas tabelas do *Livro do Jogador*, páginas 19 a 25.

Na terceira parte, você anota qualquer bônus e habilidades que o personagem vier a receber com base em sua raça; por exemplo, se ele fosse um elfo, você colocaria algo como “90% de resistência às magias relacionadas ao sono e feitiços; bônus igual a +1 nas jogadas de ataque com arcos, espada curta, espada longa; capaz de surpreender os oponentes; infravisão; resultado igual a 1 em 1d6 para detectar portas secretas; 1-2 em 1d6 quando estiver procurando, 1-3 no caso de portas ocultas.



Na quarta parte, você anota muitas das características do personagem relacionadas à mecânica do jogo: quantos pontos de vida ele possui, como o número de dados de vida dele é calculado (no caso de Guerreiros, você escreveria "d10"), qual é sua CA, qual é a seu TACO, quais são suas resistências, notas sobre seus seguidores e quaisquer habilidades ou restrições especiais devido a escolha da classe do personagem (especialmente apropriado para Paladinos e Rangers) e a sua progressão de magias (se houver; isto também, é especialmente apropriado para Paladinos e Rangers).

Na quinta parte, você anota quaisquer modificações feitas no personagem pelo Kit que ele escolheu (novamente, veja o capítulo *Kits para Homens de Armas* para mais detalhes).

Na sexta parte, no pé da folha, você registra todas as demais habilidades do personagem: os idiomas que ele domina, suas perícias com armas (e especializações!) e suas perícias comuns.

Verso da Ficha

O verso da ficha é usado principalmente para listas de equipamento.

A parte superior é usada para registrar suas armas; aqui você pode pôr todas as informações encontradas na tabela de Armas (*Livro do Jogador*, páginas 94 e 95).

A segunda parte é utilizada para descrições curtas de equipamentos importantes, especialmente itens mágicos.

A terceira parte permite que o jogador indique onde todos os bens importantes de seu personagem são normalmente mantidos. O Mestre deveria insistir para que os jogadores utilizem estes espaços; isto ajuda a evitar que se cometam erros durante uma aventura. ("Claro que eu trouxe meu Cajado do Mago comigo! Eu sempre o trago preso ao meu Cajado do Poder! Não, é sério!").

E na parte de baixo da folha você pode fazer quaisquer outras anotações pertinentes ao personagem.

O Próximo Passo na Criação Do Personagem

O próximo passo no processo de criação de seu personagem homem de armas, é a leitura do capítulo *Kits para Homens de Armas*, a seguir.





Kits para Homens de Armas

Às vezes não basta ser um Guerreiro, Paladino ou Ranger. Todas essas classes são muito divertidas, mas não existe nada que diga que você precisa ficar restrito a somente três tipos de diversão.

Por isso, neste capítulo, nós lhe mostraremos como criar e representar outros tipos de personagens Homens de Armas.

Kits e Homens de Armas

Cada Homem de Armas descrito nesse capítulo é definido como um Kit de características diferentes. O Kit consiste dos seguintes elementos:

Descrição: Esse parágrafo descreve o que o homem de arma é. Trata-se de uma descrição geral da aparência, dos modos, do histórico cultural e do uso do personagem na campanha. Ele também relaciona todos os requisitos necessários para que o personagem utilize o Kit; por exemplo, para ser uma Amazona, o personagem deve ser do sexo feminino.

Papel: Esse parágrafo descreve o papel desse homem de armas na sociedade que lhe deu origem e em uma campanha em andamento. Um Samurai tem um papel diferente daquele de um Guerreiro de Região Inóspita, mesmo que ambos sejam, digamos, Paladinos.

Talentos Secundários: Se você estiver usando as regras de Talentos Secundários do AD&D® Segunda Edição, poderá acontecer de seu Kit exigir que seu homem de armas possua um talento específico; o personagem pode não ser capaz de escolher ou sortear seus Talentos Secundários.

Perícias com Armas: Você tem de usar as regras de Perícias com Armas do AD&D® Segunda Edição para poder utilizar esses Kits para Homens de Armas. A maioria desses kits exigirá que seu homem de armas possua perícias com armas específicas. Um Samurai não seria a mesma coisa sem

sua katana, nem um Guerreiro Nobre sem sua lança, por exemplo.

Quando a posse de uma Perícia com Arma específica for obrigatória, o homem de armas deverá subtraí-la do número de pontos de perícia que ele tem disponíveis para "gastar":

Perícias Comuns: Você também tem de usar as regras de Perícias Comuns do AD&D® Segunda Edição, pois muitos Kits exigem que seu personagem possua perícias comuns específicas. (Por exemplo, é bobagem ser um Pirata sem a perícia Marinhagem, ou um Cavaleiro do Ermo sem a perícia Cavalgar.)

Mas essas perícias comuns exigidas são bônus — adicionadas às escolhas de perícias comuns que você normalmente faz. Às vezes uma perícia bônus não pertence aos grupos Geral ou Homem de Armas, mas, como ela é um bônus, não faz a menor diferença quantos pontos extras ela normalmente exigiria.

Algumas perícias serão meramente recomendadas, não exigidas. Quando uma escolha é recomendada, ela não é *dada* a seu personagem; se o personagem decidir possuir essa perícia, ele a subtrairá do número de escolhas que ele pode fazer.

Se desejar, você pode usar simultaneamente os Talentos Secundários e as Perícias Comuns em sua campanha, mas descobrirá que a criação do personagem é mais simples e consistente se você usar somente as regras de Perícias Comuns.

Equipamento: Alguns Kits para Homens de Armas giram em torno de determinados tipos de equipamento. Guerreiros Nobres tendem a preferir armas e armaduras pesadas como espadas e lanças; os piratas preferem sabres de abordagem e facas de arremesso, sem se preocupar com armaduras ou no máximo usando armaduras leves, e coisas do gênero.

Essas listas de equipamentos não são realmente restrições ou regras invioláveis. Pode ser que um pirata que esteja próximo ao litoral, deseje desembarcar vestindo uma armadura completa, por exemplo. Mas em circunstâncias normais, um personagem deveria escolher os tipos de

equipamento apropriados para ele, e o Mestre deveria dirigi-lo para estes tipos de equipamento.

Por exemplo, o pirata que continua com a sua armadura completa a bordo será lançado ao mar com frequência, como um lebrete de que piratas normalmente não usam proteções tão pesadas. Enquanto estiver sendo arrastado para o fundo do oceano, ele poderá refletir sobre seu erro. Um guerreiro nobre que veste armaduras de couro enquanto participa de um torneio, certamente ganhará o que merece pela sua loucura.

Benefícios Especiais: A maioria dos Kits para Homens de Armas tem alguns benefícios especiais que outros não possuem. Com frequência, eles são definidos como bônus de reação especiais entre certas classes da sociedade, direitos especiais em certas culturas, e assim por diante. Outros benefícios são mais incomuns ou dramáticos: o Furioso, por exemplo, pode invocar fontes ocultas de resistência e vitalidade quando está em combate.

Limitações Especiais: Da mesma forma, cada Kit para Homens de Armas traz certas desvantagens que o atrapalham. Piratas são perseguidos pelas autoridades; Amazonas enfrentam discriminação nas sociedades dominadas por homens.

Opções de Capital Inicial: Alguns Kits para Homens de Armas têm regras especiais em relação à riqueza. O Guerreiro Nobre, por exemplo, é criado com um capital inicial maior que o dos outros Kits para Homens de Armas. Porém, ele é obrigado a manter um padrão de vida mais alto que os outros. Se não o conseguir, ele perderá temporariamente alguns dos Benefícios Especiais.

Raças: Cada um desses Kits é escrito tendo um personagem humano em mente, e esse parágrafo descreve o que acontece quando você tem um personagem semi-humano. O Mestre terá que perguntar a si mesmo se deseja certas combinações de raça/Kit para Homens de Armas (Elfos Selvagens? Amazonas Anãs? Guerreiros Nobres Halflings?). Se ele as permitir, esse parágrafo conterá



notas sobre os modificadores raciais recomendados. Por exemplo, do Guerreiro-Anão Nobre será exigida a perícia com machado e martelo ao invés de espada e lança, e não será exigido que ele saiba cavalgar.

Uma Nota Importante

Nas próximas seções, vários Kits para Homens de Armas conferem bônus ou penalidades de reação como parte de seus Benefícios e Limitações Especiais.

Precisamos fazer uma pequena advertência quando a seu uso.

No AD&D®, quando um personagem é muito carismático, ele ganha o que se chama "Ajuste de Reação". (v. na pág. 25 do *Livro do Jogador*.) Quando o personagem possui um alto Carisma e recebe um bônus, este é expresso como um: +2, por exemplo. Quando ele tem um baixo Carisma e recebe uma penalidade, ele é expresso como um: -3, por exemplo.

Porém, quando você joga os 2d10 para determinar as reações nos encontros (v. na pág. 140 do *Livro do Mestre*), não some o bônus (+) ou subtraia a penalidade (-) do resultado dos dados. Faça o contrário. Se o personagem tem um Carisma igual a 16, e dessa forma ganhar um ajuste de reação igual a +5, subtraia aquele número do resultado da jogada com 2d10. (Caso contrário, a reação dos PdMs seria ainda pior devido ao alto Carisma do personagem!)

Os Kits e as Classes dos Homens de Armas

Em geral, todos os Kits podem ser usados com qualquer uma das três classes de homens de armas. Seu personagem pode, por exemplo, ser um Guerreiro Bárbaro, uma Paladina Amazona ou um Ranger Samurai.

Algumas escolhas podem parecer um tanto questionáveis. Por exemplo, não é provável que você vá jogar com um Paladino Pirata. Entretanto, isso é possível. Se seu bando de piratas, se comporta de maneira despreocu-

pada de acordo com a tradição do cinema deste gênero e ataca somente os perversos, liberta os inocentes e realiza feitos honrosos, ele não é necessariamente um grupo maligno e um paladino poderia aventurar-se junto com eles. Se esse é o estilo de campanha que você e seu Mestre querem jogar, então está tudo bem.

Toda vez que uma classe de homens de armas não puder escolher um determinado Kit, este fato estará mencionado.

Os Kits e a Criação dos Personagens

Você pode escolher um Kit para Homens de Armas para seu personagem

Você só pode escolher um Kit para Homens de Armas para seu personagem, no momento de sua criação.

Existe uma exceção para a segunda regra: se você e seu Mestre quiserem integrar essas regras em uma campanha já em andamento, e tanto o Mestre quanto os jogadores chegarem a um acordo com relação a qual Kit para Homens de Armas cada personagem existente se aproxima mais da forma como o personagem se comporta, então você poderá usar essas regras para personagens já existentes, adicionando um Kit para Homens de Armas a cada personagem.

Depois que tiver escolhido um Kit para Homens de Armas, você não poderá mais trocá-lo. Mais tarde, durante o decorrer da vida do personagem, ele poderá a vir a abandonar seu Kit; veja o parágrafo "Abandonando um Kit", mais adiante nesse capítulo.

Os Kits para Homens de Armas

Você encontrará a seguir vários tipos de homens de armas representados pelos Kits para Homens de Armas. Antes de permitir que os jogadores escolham Kits para seus personagens, o Mestre deveria analisar cada Kit, fazendo anotações sobre eles.

Para cada Kit para Homens de Armas, o Mestre tem que decidir:

1. Se ele permitirá o Kit em sua campanha;
2. Quais informações adicionais ele precisa dar aos jogadores sobre cada Kit;
3. Quais mudanças ele poderia desejar fazer em cada Kit.

Vamos usar o Kit das Amazonas como exemplo. Esse Kit foi vagamente derivado das Amazonas da mitologia grega. Mas as Amazonas do Mestre podem ser substancialmente diferentes daquelas.

Por isso, primeiro, ele tem que decidir se permitirá esse Kit em sua campanha. Se houver qualquer tipo de Amazona em seu mundo, ele provavelmente o permitirá. Caso contrário, não. Vamos assumir que ele tenha permitido.

Segundo, ele tem que decidir quais informações adicionais ele precisa dar aos jogadores sobre as Amazonas. Digamos que em seu mundo, as Amazonas vivem em Lunyrria, uma ilha densamente arborizada, cercada por despenhadeiros quase inacessíveis, e elas guerreiam contra as ilhas vizinhas; quando os jogadores estiverem interessados em interpretar Amazonas, o Mestre fornecerá aos jogadores as informações adicionais sobre o Kit.

Terceiro, ele tem que decidir quais mudanças fará no Kit. Como suas Amazonas são marinheiras ao invés das famosas cavaleiras, ele modificará as perícias comuns exigidas/bônus Cavalgar Criatura Terrestre e Treinar Animais por Marinhagem e Navegação.

Dessa forma, ele terá adaptado o Kit para Homens de Armas genérico descrito a seguir, ao mundo onde se desenrola sua campanha.

Amazona

Descrição: as amazonas são mulheres guerreiras em um mundo dominado pelos homens. Sua civilização poderia ter sido criada por uma divindade que gosta de mulheres guerreiras; ou pode ser que elas fossem mulheres que se rebelaram contra a dominação masculina e decidiram governar a si próprias; ou pode-



riam simplesmente ter sido sociedades matriarcais desde muito antes da história escrita.

Qualquer que seja sua origem, agora elas vivem em civilizações ou comunidades onde as mulheres ocupam as posições e papéis tradicionalmente mantidos por homens — e, na campanha, isso significa especificamente o papel de homens de armas e aventureiros.

Uma cultura Amazona pode ser pequena (uma única cidade ou ilha) ou grande (um país ou um continente inteiro), muito avançada ou muito primitiva. Algumas culturas Amazonas mantêm homens como servos e escravos, uma rigorosa inversão da situação anterior; outras não possuem homens em suas comunidades, e têm longos feriados, para visitarem as tribos de homens vizinhas; outras, perpetuam sua classe sendo muito hospitaleiras com aventureiros que estejam passando por seu território. (Neste último exemplo, algumas culturas Amazonas, podem decidir posteriormente matar os aventureiros,

outras não.) Para maiores detalhes sobre o funcionamento exato das comunidades Amazonas no mundo onde se desenrola a campanha, consulte o seu Mestre. (E dê-lhe bastante tempo para pensar no assunto, se isso for alguma coisa sobre a qual ele ainda não tenha pensado antes.)

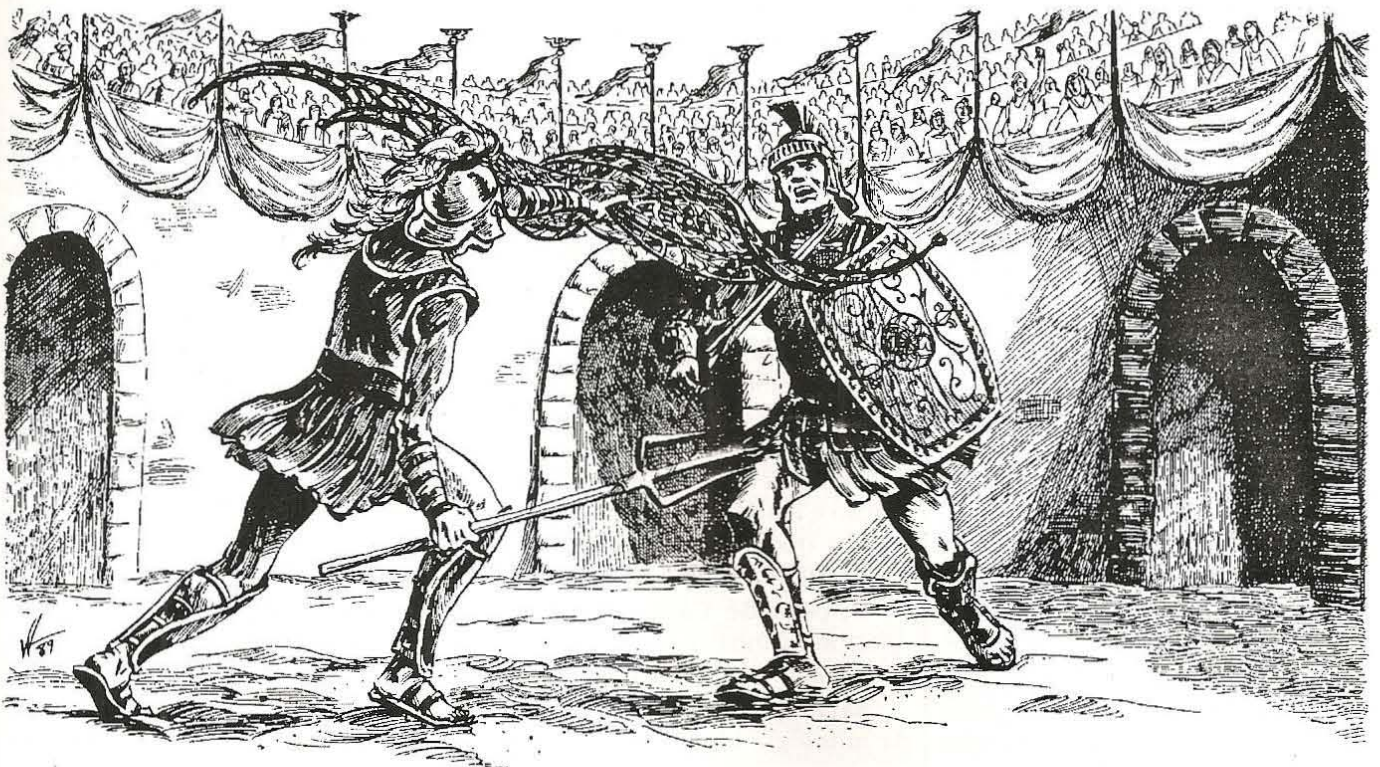
Tradicionalmente, as Amazonas são famosas cavaleiras e criadoras de cavalos. Em seus próprios países, elas vestem armaduras leves e carregam escudos, lanças, espadas e arcos. Em outros países, se suas armas e armaduras culturais as colocarem em desvantagem, elas rapidamente se adaptarão às armas e armaduras locais.

Aqui está um ponto importante a se lembrar: na maioria das campanhas, você não *tem* que ser uma Amazona para ser uma guerreira mulher; verifique com seu Mestre para saber outras maneiras de se jogar com guerreiras mulheres. As Amazonas são simplesmente um tipo muito colorido e característico de guerreiras mulheres. Se um jogador quiser ter um personagem guerreiro

do sexo feminino, o Mestre deveria tentar acomodá-lo sempre que possível, e não deveria transformar a personagem em uma Amazona para permitir que ela seja uma guerreira. Em quase toda a história e mitologia do mundo real, você encontrará guerreiras mulheres em sociedades dominadas por homens; caso contrário, não existiria Joana D'Arc ou Atalanta de Calidom.

Não existem exigências especiais quanto aos valores de habilidade para se ser uma Amazona.

Papel: Em sua própria sociedade, não importando o nível de civilização, a guerreira Amazona goza de um alto prestígio. Ela é a defensora do modo de vida da civilização inteira, e toda jovem Amazona pretende crescer e ser uma guerreira. Mas nas outras partes do mundo, e na campanha em geral, a Amazona é uma curiosidade, vista com freqüência como uma bárbara (não importando quão avançada sua civilização possa ser). As pessoas de outras culturas desconfiarão dela, e ela provavelmente co-





meçará a se sentir desconfortável na presença de homens que parecem ter o mesmo nível social que ela — aos olhos *dela*, eles é que são incomuns.

O Mestre terá que conduzir essa situação com muito cuidado. Depois que a personagem Amazona tiver provado seu valor em combate a seus aliados de outras partes do mundo, e depois que eles tiverem provado a ela, seu valor em combate não haverá razão nenhuma para que eles não possam ser aliados leais. Os PdMs podem continuar a perturbá-la, mas os *personagens não deveriam*; e os outros PJs deveriam se unir para defendê-la quando os PdMs lhe causassem problemas; somente o mais detestável dos PJs continuaria lhe causando problemas, e os outros PJs certamente não deveriam apoiar esta sua atitude.

Talentos Secundários: Exigidos: Cavalariaço.

Perícias com Armas: Exigidas: Lança, Arco Longo. (as Guerreiras Amazonas podem especializar-se *somente* em Lança e Arco Longo.) Recomendada: Machados e espadas variados.

Perícias comuns: Perícias Bônus: Cavalgar Criatura Terrestre, Treinar Animais. Recomendadas: Geral-Lidar com Animais, (Homem de Armas) Conhecimento dos Animais, Fazer Armaduras, Fabricação de Arcos e Flechas, Caça, Correr, Sobrevivência, Rastrear.

Equipamento: Quando é criada uma personagem Amazona, ela deve comprar suas armas e armaduras dentre as seguintes opções: Armas — Machado de Guerra, Arco (qualquer), Clava, Adaga/Punhal, Machadinha, Machado de Arremesso, Azagaia, Faca, Lanças, Espada (qualquer); Armaduras — Escudo, Corselete de Couro, Corselete Acolchoado, Cota de Talas, Brigandina, Brúnea, Gibão de Peles, Loriga Segmentada, Armadura de Bronze. Depois que tiver se aventurado em qualquer outro lugar do mundo, ela poderá comprar armas e armaduras dessas regiões.

Benefícios Especiais: Os guerreiros homens, em uma civilização

onde as guerreiras mulheres são raras, tendem a subestimar a Amazona. Portanto, em toda luta na qual a Amazona enfrente um homem que não esteja familiarizado com ela pessoalmente ou com guerreiras mulheres em geral, ela ganha um bônus igual a +3 na jogada de ataque um bônus igual a +3 no dano causado *somente no primeiro golpe*. Isto acontece porque a guarda de seu oponente está baixa.

Isso não funciona contra personagens-jogadores, a menos que o jogador esteja representando de forma suficientemente honesta para declarar que ele, também, a subestimaria.

Essa habilidade não funciona em alguns outros tipos de personagem:

Um PdM que é cauteloso o suficiente para não subestimar a Amazona poderia, no caso de obter sucesso em um teste de Inteligência, perceber o ataque que está sendo preparado e negar o bônus a ela;

Um veterano experiente (qualquer Guerreiro de nível maior ou igual a 5, ou qualquer outro personagem de nível maior ou igual a 8), apesar do preconceito, perceberá que ela está se movendo como uma guerreira treinada e manterá a guarda erguida, negando-lha o bônus.

Se a Amazona atingir um PdM com esse ataque, ele nunca mais será vítima de um ataque desse tipo; se um PdM ao menos vir uma Amazona atingir alguém com um ataque desses, o PdM nunca cairá no mesmo truque. Mas se ela errar esse primeiro ataque, então o alvo a continuará subestimando e ela poderá usar os bônus novamente no próximo golpe.

Limitações Especiais: A Amazona está submetida a um ajuste de reação igual -3 nos testes feitos contra PdMs originários de sociedades dominadas por homens. Esse ajuste de reação é ignorado no caso de personagens que a respeitem, tais como (presumivelmente) seus aliados PJs.

Opções de Capital Inicial: A Amazona ganha os 5d4x10 po normais como capital inicial.

Raças: As Amazonas do folclore e da mitologia eram humanas. Tam-

bém não é difícil conceber clãs de Amazonas élficas ou meio-élficas; eles seguiriam as regras existentes para Amazonas humanas.

É um pouco mais difícil conceber Amazonas anãs, gnomos e halflings. Mas se você usa estas civilizações:

As Amazonas Anãs terão como perícias com armas exigidas, Machado e Martelo; elas ainda são peritas em Cavalgar Criatura Terrestre, mas têm suínos como montaria preferida (suínos são muito perigosos, e a perspectiva de uma anã feroz no lombo de um javali é atemorizadora).

As Amazonas Gnomo terão como perícias com armas exigidas, Machadinha ou Machado de Arremesso e Espada Curta; suas perícias comuns bônus são Rastrear e Sobrevivência.

As Amazonas Halfling terão como perícias com armas exigidas, Azagaia e Funda; as Perícias Comuns Bônus são Vigor e Preparar Armadilhas; e você terá de presumir que estas halflings não gostam tanto do lazer e do conforto como os tipos mais comuns de halflings.

Bárbaro

Descrição: Esse não é o bárbaro da história, e sim o bárbaro da literatura de fantasia. Ele é um guerreiro poderoso de uma cultura nos limites da civilização. Ele abandonou sua terra natal para vender suas habilidades e aventurar-se no mundo civilizado — quem sabe para acumular uma fortuna com a qual ele retornará para casa, ou talvez tornar-se uma figura importante nessa suposta civilização. Ele é conhecido pela resistência, astúcia, desprezo pela decadência do resto do mundo e por ater-se a seu próprio código de honra.

O bárbaro é em geral muito forte; por isso, deve ter uma *pontuação na habilidade* Força maior ou igual a 15. Um personagem pode ser originário de uma tribo bárbara e ter uma Força menor que essa — mas ele não poderá possuir o Kit para Bárbaros.

Papel: O bárbaro típico do RPG é uma figura poderosa e perigosa, como se ele fosse um totem animal em pele humana. Em uma campa-



na, ele é um guerreiro de linha de frente com algumas habilidades especiais e uma aparência muito diferente do resto dos personagens; seu jogador deveria sempre interpretá-lo como alguém de uma terra diferente cujos gostos, aversões e percepções são baseadas em uma cultura diferente. (Se interpretá-lo apenas como mais um guerreiro da esquina, você perderá muito da mística que o personagem tem.)

Se o grupo do PJ não tem um líder verdadeiro, ele pode ter uma tendência a desempenhar esse papel; se tiver um líder bom o suficiente, ele provavelmente insistirá em ser um especialista nas coisas que faz bem.

Talentos Secundários: O Mestre decidirá, com base no histórico do personagem, que tipo de talento secundário será exigido. A maioria das tribos bárbaras têm um talento secundário exigido; uma tribo que se sustenta através da pesca teria "Pescador" como o talento secundário exigido.

Perícias com Armas: Exigidas: Machado de Guerra, Espada Bastarda. (Essas são as armas clássicas da literatura de fantasia sobre bárbaros; o Mestre pode decidir substituí-las por outras mais apropriadas ao mundo de sua campanha.) Os Guerreiros Bárbaros podem especializar-se em qualquer arma, mas é improvável que se encontrem armas incomuns (como lanças, bordões, manguais, armas de haste peculiares) até que eles tenham visitado outras partes do mundo. Recomendadas: Arco (qualquer), Funda, Espada (qualquer), Martelo de Batalha.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: Vigor. Recomendadas: Geral — Lidar com Animais, Treinar Animais, Senso de Direção, Preparar Fogueira, Cavalgar Criatura Terrestre, Senso do Clima, (Homem de Armas) Lutar no Escuro, Caça, Montanhismo, Correr, Preparar Armadilhas, Sobrevivência, Rastrear, (Sacerdote — custa duas vezes o número de pontos indicado se for Guerreiro ou Ranger, ou somente o número indicado se for Paladino) Herbalismo, (Ladino — custa o dobro do número de pontos indicado) Saltar. O Mestre tem o direito de insistir que

o personagem Bárbaro possua uma perícia de uma especialidade da tribo (Pesca, Agricultura, o que seja) se assim o desejar.

Equipamento: Quando gasta seu capital inicial, o personagem não pode comprar uma armadura mais pesada que um Corselete de Couro Batido, uma Loriga Segmentada ou uma Armadura de Bronze. Fora de sua tribo, depois de ter se aventurado em outras partes do mundo, ele pode usar qualquer tipo de armadura sem nenhuma penalidade. Quando estiver gastando seu capital inicial, ele deve limitar-se às armas que o Mestre disser que são apropriadas para a sua tribo-entre as armas normais incluem-se: machado de guerra, arcos (qualquer), clava, adaga ou punhal, mangual, maça ou alvião de infantaria, machadinha, machado de arremesso, funda, lança ou espada (qualquer).

Benefícios Especiais: Os bárbaros são impressionantes devido a sua resistência natural, intensidade e magnetismo animal; isto lhes garante em certas situações um ajuste de reação igual a +3.

Toda vez que o personagem bárbaro conseguir um resultado menor ou igual a 8 em um teste de reação (incluindo bônus raciais e de Carisma), você subtrai o modificador. Isto é, se a reação for positiva, ela será ainda mais positiva do que ela teria sido caso contrário.

Exemplo: Torath, o Toranariano, é um Bárbaro com Carisma 15. Ao encontrar com um cavaleiro que poderia vir a ser um amigo ou inimigo, ele fala com o cavaleiro de forma amistosa. O Mestre faz um teste de Reação de Encontro e consegue um resultado igual a 11 numa jogada com 2d10. Na coluna "Amistosos" da tabela de Reações de Encontros do Livro do Mestre, encontramos uma reação igual a "Cauteloso".

Mas espere, seu carisma lhe dá um bônus igual a +3. O 11 torna-se um 8, o que significa uma reação igual a "indiferente". Mas por ele ter alcançado um 8, o bônus pelo fato dele ser um Bárbaro entra em jogo, fazendo com que o resultado final

do teste de reação seja igual a 5: uma reação amistosa.

Limitações Especiais: Toda essa magnificência também pode funcionar contra o Bárbaro. Sempre que o personagem obtiver um resultado maior ou igual a 14 em um teste de reação, ele ganha um modificador adicional igual a -3. Isto é, se a reação já for negativa por si só, ela será ainda mais negativa — o bárbaro já é assustador, e a outra pessoa tem uma reação exagerada.

Exemplo: Torath encontra a seguir uma feiticeira suspeita, e age com indiferença em relação a ela. Na coluna "Indiferentes" da tabela de Reações de Encontros, o Mestre obtém um resultado igual a 17. O bônus de Carisma de Torath reduz o resultado para 14, mas mesmo assim a penalidade, por ele ser um bárbaro, faz com que o resultado volte novamente para 17. A feiticeira passa a ser Ameaçadora.

Opções de Capital Inicial: O Bárbaro ganha o capital inicial dos Homens de Armas (5d4x10 po), mas tem de gastá-lo todo (antes de começar a jogar) com exceção de no máximo 3 po; ele pode ter algum trocado nos bolsos quando chegar a civilização, mas deve estar quase "duro".

Raças: Os Bárbaros Semi-humanos seguem as mesmas regras. Os anões provavelmente são as criaturas que melhor se adaptam ao Kit Bárbaro. O Mestre terá que decidir se seus elfos, meio-elfos e gnomos são suficientemente mau-humorados e ameaçadores para serem Bárbaros; a questão é ainda mais difícil quanto aos halflings amantes do conforto. Mas se o Mestre quiser permitir que qualquer uma ou todas estas raças semi-humanas tenham membros que sejam Bárbaros, ele pode.

Nota Final: A maioria dos bárbaros da literatura de fantasia clássica é do sexo masculino, mas esse Kit para Homens de Armas pode com certeza ser escolhido por personagens do sexo feminino, com todas as exigências, benefícios e limitações decorrentes.



Domador de Feras

Descrição: O Domador de Feras é um guerreiro de uma tribo ou de um clã (em geral de uma tribo bárbara) que tem uma forte afinidade com um determinado tipo de animal. O animal é o totem da tribo, e o Domador de Feras faz amizade muito facilmente com esse tipo de animal e é capaz de treiná-lo para ser uma fera de montaria ... mesmo que esse tipo de animal não seja normalmente considerado de montaria.

Em uma campanha, o Domador de Feras é um guerreiro exótico que chama a atenção pela afinidade que tem com seu animal; da mesma maneira que o Bárbaro, ele introduz no grupo de aventureiros uma atitude selvagem. Seu animal também tem habilidades que podem beneficiar o grupo de aventureiros. Entretanto, quanto mais incomum for o animal, mais difícil será para adaptá-lo a todas as situações: não existe nenhum problema em se deixar um cavalo no estábulo da hospedaria, mas tente deixar um grande lobo branco, um javali selvagem ou um golfinho!

Para ser um Domador de Feras, o personagem deve ter um Carisma maior ou igual a 13. (Naturalmente, existem membros da tribo do Domador de Feras que não são Domadores de Feras; os Domadores de Feras são os guerreiros de elite da tribo.)

Papel: Como mencionado anteriormente, em sua própria sociedade, o Domador de Feras é um guerreiro de elite, e é muito respeitado entre os seus semelhantes. Porém, fora dos limites de sua tribo, ele é definitivamente muito esquisito. Seus maneirismos bárbaros e a amizade evidente e extremamente incomum com seu animal o mantêm afastado da maioria das sociedades. Por causa disso, o Domador de Feras pode vir a ser tornar muito apegado aos outros personagens-jogadores (se eles o tratarem como igual e não como uma aberração), mesmo que jamais admita isso para eles.

O Mestre precisa reforçar esse papel social fazendo com que os PdMs reajam à esquisitice do Doma-

dor de Feras. Por exemplo, os PdMs não estarão dispostos a falar ou negociar com o Domador de Feras se houver um personagem mais “civilizado” à mão para realizar essas funções. O Mestre precisa usar constantemente os modificadores de reação do Domador de Feras, relacionados no parágrafo “limitações”.

Talentos Secundários: Se você estiver usando as regras de Talentos Secundários, o personagem tem de ter o talento secundário Cavalaria (lidar com animais).

Perícias com Armas: Exigidas: Nenhuma. Recomendadas: Todas as armas geralmente associadas a homens de armas montados — Arco (curto composto, curto), Mangual de Cavalaria, Maça de Cavalaria, Alvião de Cavalaria, Lança (qualquer tipo, de acordo com o tamanho do animal), Espada Bastarda, Espada Longa.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: Treinar Animais, Cavalgar (Criatura Terrestre). O personagem deve declarar a qual tipo de animal ambas as perícias pertencem. Recomendadas: Geral — Lidar com Animais, Senso de Direção, Preparar Fogueira, (Sacerdote) Cura (especificamente veterinária), (Homem de Armas) Conhecimento dos Animais, Caça, Montanhismo, Preparar Armadilhas, Sobrevivência, Rastrear.

Equipamento: Quando o personagem é criado, o Domador de Feras pode ter apenas um Gibão de Peles, um Corselete de Couro ou um Corselete Acolchoado (mais escudo e elmo). Mais tarde durante a campanha, ele pode mudar para tipos de armadura mais sofisticados ... contanto que ele e sua armadura possam ser carregados por sua montaria, simultaneamente, é claro. No momento em que é criado, ele só pode ter as armas relacionadas no parágrafo “Perícias com Armas”. (O Mestre pode mudar ou adicionar armas à lista, para refletir detalhes culturais específicos da tribo do Domador de Feras.)

Benefícios Especiais: O Domador de Feras tem uma capacidade de comunicação surpreendente com um tipo de animal. O animal deve ser de uma espécie suficientemente forte

para carregar o Domador de Feras e servir como montaria. Se o Mestre decidir, o personagem Domador de Feras pode escolher qual tipo de animal será; o Mestre é encorajado a não permitir qualquer tipo de animal que dê ao Domador de Feras uma grande vantagem na campanha (por exemplo, um pégaso ou um grifo).

O Domador de Feras ganha um ajuste de reação positivo de +5 sempre que lidar com esses animais. Ele acha fácil fazer amizade com eles; no caso de um resultado menor ou igual a 9 (v. a coluna “Violentos” da tabela de Reações de Encontro, página 140 do *Livro do Mestre*), ele pode até mesmo vir a persuadir animais desse tipo que estão prestes a atacar a deixá-lo em paz juntamente com os seus amigos.

Adicionalmente, o Domador de Feras começa a participar da campanha tendo um desses animais como um amigo pessoal e animal de montaria. Esse animal é devotado a ele e arriscará (ou até mesmo sacrificará) a própria vida para salvar o personagem; e espera-se que o personagem se comporte da mesma maneira com relação à montaria. (Se por acaso ele não interpretar essa ligação com o animal, o Mestre deve definir que o personagem abandonou o Kit para Homens de Armas, de acordo com as indicações fornecidas mais adiante neste capítulo.)

O Domador de Feras tem uma ligação telepática com seu animal. Quando está em contato ou pode ver seu animal, ele é capaz de dizer o que a fera está sentindo, ou até mesmo pensando, se ela tiver alguma inteligência; ele e o animal conseguem se comunicar entre si sem que isso seja perceptível. Quando os dois não puderem avistar um ao outro, cada um deles saberá o estado emocional do outro e se ele está ferido ou não; eles saberão em que direção viajar a fim de encontrar o amigo, e a distância aproximada (cem metros, uma hora de viagem, alguns dias de viagem, por exemplo).

Se o animal vier a morrer, o Domador de Feras pode escolher outro animal da mesma espécie como com-



panhia. Entretanto, o Mestre deverá representar essa situação como parte da história da campanha; o personagem deve procurar um outro animal deste tipo, e só pode se dar por satisfeito com os espécimes maiores, mais fortes e mais saudáveis desse animal (em outras palavras, se o personagem der a impressão de estar contente satisfazendo-se com menos, o Mestre lhe dirá: "Você sente que não será capaz de conviver com esse animal ..."); depois, deve haver algum tipo de ritual de ligação entre a fera e o homem (por exemplo, um combate físico onde o homem deve ser capaz de selar e montar o animal apesar de suas vigorosas tentativas de jogar o Domador de Feras longe). Somente então, o personagem pode ter seu novo animal.

Você encontrará a seguir uma lista de diversos animais que são montarias apropriadas para o Domador de Feras. Note que nem todos eles estão no *Livro dos Monstros*[®]; se algum jogador escolher um animal que não está descrito naquele livro, e o Mestre aprovar a escolha, ele terá de criar as habilidades do animal.

Arraia, Gigante &

Búfalo

Camelo

Cavalo

Cavalo-marinho, Gigante &

Dentes-de-Sabre

Dragão * + (permitido apenas em campanhas heróicas com muito poder)

Elefante

Golfinho &

Grifo *

Hipogrifo *

Hyaenodon

Javali

Lagarto (do Fogo, Gigante ou Minotauro)

Lagosta, Gigante &

Lobo Ancestral (os personagens malignos poderiam se unir a um Lobo das Estepes)

Morcego, Imenso * + (mobat) (somente gnomos e halflings conseguem montá-los)

Pégaso *

Tigre

Unicórnio (segundo a tradição, só podem ser montados por mulheres virgens cumpridoras da lei)

Urso

* Animais voadores tendem a mudar a natureza da campanha, principalmente uma campanha de nível baixo, por permitir que os personagens percorram grandes distâncias com rapidez, evitar terrenos difíceis, etc. O Mestre deveria rejeitar uma escolha deste tipo se ela for causar problemas em sua campanha.

+ Como muitas dessas criaturas são malignas, pode ser que o Mestre tenha de introduzir em sua campanha uma raça quase idêntica com tendências neutras ou boas.

& Essa espécie funciona apenas se a maioria da campanha se passar em lugares onde existe predominância de água.

Para calcular a capacidade de carga desses animais, compare-as com as capacidades de carga relacionadas na tabela existente na página 105 do *Livro do Jogador*. Escolha o animal da lista que mais se assemelha ao seu em termos de tamanho e peso, e use os valores daquele animal.

Limitações Especiais: como mencionado anteriormente, o Domador de Feras vive deslocado na maioria das sociedades. Ele está sujeito a um ajuste de reação igual a -3 quando se encontra com PdMs de uma cultura diferente da dele. (No entanto, os personagem-jogadores não têm de ser hostis com o Domador de Feras se eles não quiserem.)

Além disso, se acontecer do animal do Domador de Feras morrer, estando ou não em sua presença, ele sofrerá imediatamente 2d6 pontos de dano e terá de fazer um teste de resistência contra magia. No caso de uma falha, ele se comportará durante as próximas 2d6 horas como se uma magia *Enfraquecer o Intelecto* tivesse sido feita sobre ele com sucesso. Mesmo que o teste de resistência seja bem sucedido, o jogador deverá interpretar as reações do personagem — afinal de contas, ele acabou de sentir a morte de seu amigo querido, através do elo telepático que existia entre eles.

Opções de Capital Inicial: o Domador de Feras recebe as 5d4x10 po normais como capital inicial. Entretanto, da mesma forma que o Bárbaro (antes de começar a jogar), ele tem de gastá-lo praticamente todo guardando no máximo 3 po.

Raças: Esse é um kit particularmente apropriado para personagens semi-humanos. É fácil visualizar anões sobre javalis, elfos sobre lobos ancestrais, elfos aquáticos montando cavalos marinhos gigantes, e assim por diante.

Notas: A campanha ganha muito em detalhes e colorido se o Mestre trabalhar um pouco criando uma sociedade para cada tribo de Domadores de Feras. O comportamento e as atividades de cada tribo seriam ditados pelo tipo de animal ligado a ela: Domadores de Cavalos viveriam em planícies, cavalgando grandes distâncias, enquanto que Domadores de Javalis viveriam em florestas e terras úmidas de aluvião, dentre os quais poucos teriam viajado mais do que oito quilômetros de distância da vila.

Furioso

Descrição: o Furioso é um guerreiro que tem atributos e habilidades especiais quando está em combate. Nesta situação, ele é capaz de alcançar um estado mental de êxtase que lhe permitirá lutar por mais tempo, de maneira mais dura e selvagem do que qualquer ser humano seria capaz. Isso o transforma em um guerreiro mortal ... que pode ser uma ameaça tanto para si mesmo quanto para seus inimigos. Em uma campanha, ele é praticamente idêntico ao Bárbaro — com a diferença que fica óbvio desde o início que sua personalidade tem um elemento verdadeiramente selvagem e inumano, e ele tende a perturbar e abalar as outras pessoas.

Da mesma forma que o Bárbaro, o Furioso deve ter o valor da habilidade Força maior ou igual a 15.

Papel: em sua tribo, o Furioso tem um papel especial. Ele foi tocado por forças sobrenaturais, e aceitou aquela qualidade para poder defender melhor seu povo.



A idéia de um Paladino Furioso é um pouco estranha, e alguns Mestres preferem não permití-la. Tudo bem. Porém, nem sempre ela é inadequada. Se a tribo do personagem tiver uma ligação profunda com um totem animal apropriado, como, por exemplo, o urso ou o carcaju, poderia até mesmo ser obrigatório que o paladino fosse um Furioso, já que o Mestre pode argumentar que somente o toque sobrenatural do espírito do animal totem é capaz de dar ao paladino seus outros poderes. Mas, outra vez, cabe a cada Mestre decidir.

Talentos Secundários: Da mesma forma que no caso do Bárbaro, o Mestre decidirá que tipo de talento secundário é mais apropriado para aquela tribo específica à qual pertence o Furioso.

Perícias com Armas: nenhuma perícia com arma específica é exigida do Furioso — mas não é permitido que ele comece o jogo tendo perícia em alguma arma de longo alcance (nada de facas nem machados de arremesso, nada de arcos nem bestas, etc.). O Furioso vive para destruir coisas em combate corpo a corpo, por isso ele não pode começar a jogar com nenhum tipo de arma de longo alcance. Ele será capaz de aprender outras perícias durante o desenrolar da campanha, se ele e o Mestre assim o desejarem, fugindo um pouco de sua caracterização.

Perícias Comuns: Perícia Bônus: Vigor. Recomendadas: Geral — Lidar com Animais, Treinar Animais, Senso de Direção, Preparar Fogueira, Cavalgar Criatura Terrestre, Senso do Clima, (Homem de Armas) Lutar no Escuro, Caça, Montanhismo, Correr, Preparar Armadilhas, Sobrevivência, Rastrear, (Sacerdote — custa o dobro do número de pontos relacionado para um Guerreiro ou um Ranger) Herbalismo, (Ladino — custa o dobro) Pular. Da mesma forma que acontece com o Bárbaro, o Mestre pode decidir insistir em que o personagem Furioso tenha uma perícia de acordo com a especialidade da tribo (Preparar Armadilhas, Agricultura, etc.).

Equipamento: Da mesma forma que acontece com o Bárbaro, o Furioso não pode usar seu capital inicial para comprar armaduras mais pesadas do que um corselete de couro batido, uma loriga segmentada ou uma armadura de bronze. Depois que tiver se aventurado em outras partes do mundo, ele poderá usar qualquer tipo de armadura sem nenhuma penalidade. Quando estiver gastando seu capital inicial, ele deve se limitar a comprar armas conhecidas por sua tribo, e não pode escolher armas de arremesso. Entre as boas opções incluem-se machado de guerra, clava, adaga ou punhal, mangual, maça ou alvião de infantaria, machadinha, lança ou espada (qualquer).

Benefícios Especiais: Os Furiosos recebem um ajuste de reação igual +3 quando estão diante de PdMs que pertencem a uma outra tribo que também tem Furiosos — eles reconhecem o Furioso instintivamente e o respeitam, mesmo que ele seja um inimigo.

O outro benefício que o Furioso recebe é sua Fúria.

O Furioso pode a qualquer momento decidir entrar no estado de Fúria. Esse não é um processo instantâneo — ele tem de gastar um certo tempo para “se animar”. É necessário um turno inteiro (dez rodadas de combate) para um personagem entrar no estado de Fúria. Nesse meio tempo, ele fica rosnando, gemendo, proferindo pragas ... é impossível ficar quieto enquanto se está tentando entrar no estado de Fúria. Durante esse período, ele pode também estar lutando, isto significa que ele pode começar a entrar no estado de Fúria na rodada em que a luta começa, lutar durante dez rodadas e depois entrar no estado de Fúria na décima primeira rodada.

Claro que, se o Furioso percebe que uma luta vai acontecer, ele pode começar a entrar no estado de Fúria, mesmo que a luta não esteja em andamento naquele momento. No final de um turno inteiro de preparação, ele pode entrar no estado de Fúria instantaneamente. Se ainda não houver nenhum inimigo a vista, ele será

capaz de controlar sua Fúria até o combate se iniciar. Mas se não acontecer nenhum combate num prazo de cinco turnos completos, ele volta automaticamente ao “normal” e sofre as conseqüências normais por sair do estado de Fúria (descritas a seguir). O personagem só pode sair do estado de Fúria quando o último inimigo tiver caído (ele tem que estar literalmente caído no chão, mesmo que ainda esteja vivo e se rendendo; o Furioso permanecerá no estado de Fúria e continuará lutando enquanto houver inimigos em pé). Depois que a luta tiver terminado, o Furioso deverá sair do estado de Fúria.

Por essas razões, entrar em Fúria é uma reação mais apropriada quando os personagens estão para atacar ou ser atacados por um adversário que eles conhecem. Se os personagens se depararem, ao invés disso, com um bando de orcs, normalmente não vale a pena o esforço de entrar no estado de Fúria; as conseqüências e o esforço superam os benefícios.

Enquanto está no estado de Fúria, o personagem tem um vigor fenomenal e uma resistência prodigiosa à dor e a algumas formas de magia. Ele tem os seguintes benefícios somente enquanto se encontra no estado de Fúria:

- (1) Ele é imune (não há necessidade de teste de resistência) às magias arcanas *enfeitiçar pessoas*, *hipnotismo*, *sono*, *irritação*, *raio do enfraquecimento*, *aterrorizar*, *tarefa* e às magias divinas *comando*, *encantar pessoas ou mamíferos*, *cativar*, *manto da bravura* e *símbolo*.
- (2) Ele recebe um bônus igual a +4 nos testes de resistência contra as magias arcanas *cegueira*, *o riso histórico de Tasha*, *imobilizar pessoas*, *enfeitiçar monstros e confusão*, e às magias divinas *imobilizar pessoas* e *imobilizar animais*.
- (3) A magia *emoções* não tem nenhum efeito contra o Furioso, a menos que a pessoa que a está fazendo escolha o resultado *medo*. Se medo for o resultado escolhido, o Furioso tem direito a um



Teste de Resistência normal; se passar, ele continua como antes, mas se falhar, ele será tirado do estado de Fúria prematuramente, com todos os efeitos normais de se sair do estado de Fúria (mas não sofre nenhum outro efeito do medo.) A magia *medo* tem exatamente o mesmo efeito: se ele passar no teste de resistência, não haverá nenhum efeito; se não passar, ele será tirado do estado de Fúria. Se não passar no teste de resistência contra uma magia *enfeitiçar monstros*, ele simplesmente passará a ver o conjurador da magia como um de seus aliados; ele não sai do estado de Fúria nem obedece aos comandos do conjurador.

(4) O fato de se encontrar no estado de Fúria não oferece nenhuma proteção contra a magia *dedo da morte*, a não ser pelo fato do personagem não sentir o efeito da magia enquanto não sair do estado de Fúria. Se passar no teste de resistência, o Furioso não sofrerá os $2d8+1$ pontos de dano enquanto não sair do estado de Fúria. Se não passar no teste de resistência, ele não morrerá enquanto não sair do estado de Fúria.

(5) Enquanto está no estado de Fúria, o Furioso permanece imune aos resultados das regras de Boxe e Luta Livre que indicariam um nocaute, e sofre apenas metade do dano causado pelos ataques sem armas descritos nessas regras.

(6) Enquanto está no estado de Fúria, o personagem ganha um bônus igual a +1 nas jogadas de ataque, +3 nas jogadas de dano e +5 pontos de vida.

Limitações Especiais: o Furioso tem limitações tão importantes quanto os benefícios que recebe.

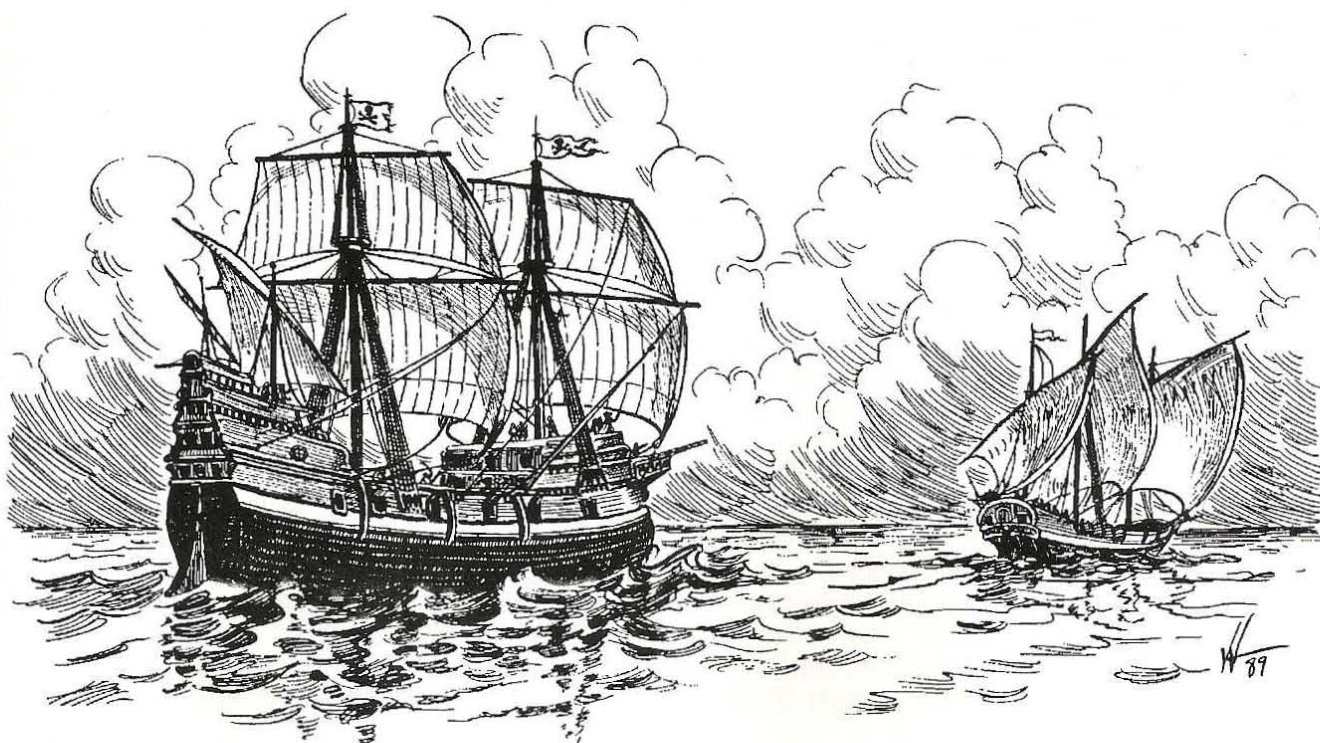
(1) O personagem Furioso está sujeito a um ajuste de reação igual a -3 em seu contato com todos os PdMs (com exceção dos personagens que pertencem a tribos que possuam Furiosos, como descrito anteriormente).

(2) Quando o Furioso entra no estado de Fúria, o Mestre deve imediatamente lhe perguntar: "Diga-me quantos pontos de vida você tem no momento." A partir desse momento, o Mestre mantém um registro dos pontos de vida até a luta acabar e o Furioso voltar ao normal. O mestre não diz ao jogador quantos pontos de vida ele

ainda tem, nem quantos pontos de dano ele está sofrendo em cada ataque. (Afinal de contas, o personagem não sente dor ... portanto, não consegue saber quão perto da morte ele está.) O Mestre diz simplesmente algo como: "O capitão-orc acerta você com o machado, um golpe vigoroso que você mal sente ...". Por isso, é bem possível que um Furioso vá perdendo pontos de vida gradativamente e não perceba até cair morto. O Mestre, se preferir, pode também fazer, um teste de resistência para o Furioso, não dizendo ao jogador, se ele conseguiu passar ou não.

(3) Enquanto está no estado de Fúria, o personagem não pode usar armas de ataque a distância. Somente armas de combate corpo a corpo.

(4) Enquanto estiver no estado de Fúria, ele deve lutar com cada oponente até ele cair. Depois que seu oponente tiver caído, o Furioso deverá se deslocar até o inimigo mais próximo e *atacá-lo*. Ele não pode, por exemplo, atacar o líder dos inimigos se este estiver atrás de sete fileiras de soldados, armados com lanças. O Furioso deve





continuar lutando até todos seus inimigos terem caído, como descrito anteriormente.

- (5) Enquanto está no estado de Fúria, o personagem não pode se esquivar de ataques feitos com armas de arremesso.
- (6) Se, outro personagem tentar fazer alguma coisa que possa ser interpretado como um ataque (por exemplo, empurrá-lo para tirá-lo da trajetória de um ataque inimigo), enquanto o jogador estiver no estado de Fúria, o Furioso deverá fazer um teste de Inteligência (1d20). Se passar (isto é, obtiver um resultado menor ou igual sua Inteligência), ele terá uma vaga idéia que seu amigo não o está atacando. Se falhar (obtiver um resultado maior que sua Inteligência), ele achará que seu amigo é um inimigo, e continuará a achar até a luta terminar e ele sair do estado de Fúria.
- (7) Enquanto se encontra no estado de Fúria, o personagem não é temporariamente afetado pelas magias divinas *bênção*, *curar ferimentos leves*, *ajuda*, *curar ferimentos graves*, *curar ferimentos críticos*, *cura completa*, *regeneração* (e seu efeito reverso de finhar). Ele receberá os benefícios dessas magias somente depois que sair do estado de Fúria e tiver sofrido o efeito de todos os ferimentos de que foi vítima.
- (8) A magia *provocação* é sempre bem sucedida, e faz com que o Furioso abandone o inimigo atual e se apresse em atacar o conjurador da magia.
- (9) Por último, uma série de coisas ruins acontece com o personagem quando ele sai do estado de Fúria. Ele perde os 5 pvs que havia ganho quando entrou no estado de Fúria. (Isso pode fazer com que ele tenha um número de pvs menor ou igual a zero e matá-lo.) Ele cai exausto (exatamente como se tivesse sido objeto de uma magia *raio do enfraquecimento*, sem direito a nenhum teste de resistência), durante uma rodada para cada

rodada que ele ficou no estado de Fúria. Ele sofre os efeitos de todas as magias que ficaram esperando até ele voltar ao normal para surtirem efeito (*dedo da morte*, por exemplo). Somente depois disso as magias de cura o afetarão.

Opções de Capital Inicial: o Furioso ganha os 5d4x10 po de sempre como capital inicial.

Raças: Fica a cargo do Mestre decidir se as raças semi-humanas de sua campanha podem ter Furiosos entre seus membros. Isto seria totalmente apropriado no caso dos anões, e não seria impróprio no caso dos elfos, gnomos e meio-elfos. Halflings Furiosos não são muito comuns. Em qualquer caso, os Furiosos semi-humanos não avisarão que o são; e seus companheiros provavelmente não saberão que eles são Furiosos até a primeira vez que eles entrarem no estado de Fúria durante um combate. (O Mestre pode ajudar a manter o segredo não tornando público o fato de que todos os PdMs estão recebendo um modificador igual a -3 em seus testes de reação pelo fato dos personagens serem Furiosos.)

Cavaleiro

Descrição: o Cavaleiro é o maior guerreiro montado das culturas civilizadas, principalmente dentre aquelas que tem ponto de vista e tecnologia iguais às da Idade Média. Na campanha, ele é o cavaleiro cintilante que guia seus colegas na eterna busca da verdade, da justiça e na luta pela eliminação do mau. Para o mundo em geral, ele é um herói poderoso. Para seus amigos e aliados, ele é um amigo leal, um líder incansável e frequentemente um chato super-entusiasmado.

Esse é um bom Kit para os paladinos. É possível que alguém diga que os paladinos já se parecem um pouco com isso, mas isto não é necessariamente verdade: somente os paladinos de culturas que se assemelham à Europa medieval se pareceriam com isso (um paladino de uma cultura do tipo do Japão, um paladino de uma cultura do tipo da Polinésia e um pa-

ladino de uma cultura do tipo da Europa do Renascimento seria um tipo bem diferente de Cavaleiro). Por isso, o paladino que quiser parecer em todos os aspectos com o cavaleiro cintilante deveria possuir o Kit Cavaleiro para Homens de Armas.

O kit Cavaleiro se parece com o kit do Guerreiro Nobre (q.v.) pois os dois são guerreiros da nobreza, mas o Guerreiro Nobre está interessado primeiramente na defesa dos direitos e na manutenção do status quo de sua classe social, enquanto que o Cavaleiro persegue objetivos mais elevados.

Para ser um cavaleiro, o personagem deve ser de tendência Boa (honrado, bondoso e justo) e ter no mínimo as seguintes pontuações de habilidades: Força 15, Destreza 15, Constituição 15, Inteligência 10 e Sabedoria 10.

Além disso, o personagem tem de pertencer à classe social nobre da campanha. Fica a cargo do Mestre decidir se isso é possível. Se nesta campanha a determinação de quem faz parte da nobreza e quem não faz é feita através de uma jogada de dados, então o personagem deve primeiro conseguir tirar o número necessário para pertencer à nobreza para poder ser um Cavaleiro. Se a campanha tiver uma tendência maior para a interpretação, então presumir-se-á que qualquer personagem que tenha o Kit Cavaleiro para Homens de Armas pertence à nobreza. (Isso não significa que ele tem muito dinheiro; é mais provável que ele pertença a uma família nobre empobrecida, que tem uma tradição respeitável mas pouco dinheiro para gastar.)

Os Guerreiros e os Paladinos podem ser Cavaleiros; os Rangers não. Somente humanos, elfos e halflings podem ser Cavaleiros.

Papel: na própria cultura e em culturas similares à sua, o Cavaleiro é um herói poderoso que tem o respeito da maioria da população (ficam excluídos as classes criminosas e os personagens de tendência maligna). Ele tem a aquiescência do povo (refletida nos bônus usados em seus



testes de reação), mas as pessoas também lhe fazem diversas exigências: quando há perigo, quando alguém está metido em encrenca, é para o cavaleiro que as pessoas pedem ajuda. Esse personagem não tem muito tempo para descansar e relaxar.

Talentos Secundários: se você estiver utilizando as regras de Talentos Secundários, o Cavaleiro deve ter Cavalariço.

Perícias com Armas: Exigidas: Lança (qualquer uma: a critério do jogador) e Espada (qualquer uma: a critério do jogador). Recomendadas: todas as outras Lanças, todas as outras Espadas, todas as armas de Cavalaria, Adaga e Azagaia.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: Cavalgar Criatura Terrestre, Etiqueta. Recomendadas: Lidar com Animais, Treinar Animais, Dança, Heráldica, (Sacerdote, custa o dobro do número de pontos relacionado, a menos que seja Paladino) Instrumento Musical, Ler/Escrever, (Homem de Armas) Lutar no Escuro, Vigor.

Equipamento: o Cavaleiro deve começar o jogo com (i.e., gastar seu capital inicial em) pelo menos duas armas, incluindo uma lança e uma espada, e depois comprar o conjunto de armadura mais caro que ele puder. Depois disso, o que tiver sobrado do ouro poderá ser gasto em itens à escolha dele.

Benefícios Especiais: o Cavaleiro goza de muitos benefícios especiais, entre os quais incluem-se:

No 1º nível, ele recebe um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque com a lança na qual é perito, quando usá-la sobre um cavalo. O bônus recebe um acréscimo igual +1 para cada seis níveis de experiência (ou seja, o bônus será igual a +2 no 7º nível, +3 no 13º, etc.).

No 3º nível, ele recebe um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque com qualquer tipo de espada (o cavaleiro escolhe entre aquelas em que ele é perito; as mais comuns são espada larga, espada longa, espada bastarda e cimitarra). O bônus recebe um acréscimo igual +1 para cada seis níveis de experiência (ou seja, o

bônus será igual a +2 no 9º nível, +3 no 15º, etc.).

No 5º nível, ele recebe um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque com a maça de cavalaria, com o mangual de cavalaria ou com o alvião de cavalaria (o personagem escolhe entre aquelas nas quais ele é perito). O bônus recebe um acréscimo igual +1 para cada seis níveis de experiência (ou seja, o bônus será igual a +2 no 11º nível, +3 no 17º nível, etc.).

Esses bônus aplicados nas jogadas de ataque *não* são adicionados ao dano, e não permitem que o Cavaleiro atinja monstros que só podem ser atingidos com armas mágicas.

O Cavaleiro é completamente imune à magia *medo*. Pelo fato de ser tão bravo, ele inspira coragem aos outros, e por isso, enquanto está lutando, ele emana uma magia *emoção* num raio de 3 metros. Esta magia *emoção* irradia *coragem* (veja a descrição da magia arcana *emoção*, de 4º nível), mas somente na medida em que ela nega os efeitos da magia *medo*; ela não desperta a fúria alucinada que a verdadeira magia arcana cria.

O Cavaleiro tem um modificador igual a +4 nos testes de resistência contra todas as magias que afetariam sua mente, como por exemplo as magias arcanas *enfeitiçar pessoas*, *amizade*, *bipnotismo*, *sono*, *irritação*, *raio do enfraquecimento*, *aterrorizar* e *tarefa*, e as magias divinas *comando*, *encantar pessoas ou mamíferos*, *cativar*, *manto da bravura* e *símbolo*.

O Cavaleiro começa o jogo com um cavalo pelo qual ele não precisa pagar. Pode ser um cavalo de batalha pesado, um cavalo de batalha médio ou um cavalo de batalha leve (veja a seção sobre Cavalos no *Livro dos Monstros*). O jogador pode escolher o tipo de cavalo, sujeito à aprovação do Mestre. Ele será automaticamente um cavalo de combate (veja o parágrafo sobre Qualidade dos Cavalos, no *Livro do Mestre*, página 54); o Mestre pode jogar os dados para definir as peculiaridades dos cavalos de acordo com as regras

descritas naquele livro. Se esse cavalo vier a morrer, o Cavaleiro terá de adquirir outro usando os métodos usuais da campanha (comprar um, ganhar um como recompensa por atos de nobreza, etc.), mas não ficará satisfeito com um cavalo que não seja um cavalo de combate.

O Cavaleiro recebe um bônus de reação igual a +3 de qualquer pessoa pertencente à sua própria cultura (com exceção dos personagens criminosos e de tendências maligna, cuja reação está submetida a um redutor igual a -3).

Por fim, o Cavaleiro tem o direito de exigir abrigo. Quando viaja, ele pode exigir abrigo de qualquer membro de sua própria nação que pertença a uma classe mais baixa que a nobreza. E a maioria das pessoas de sua própria classe ou de classes mais altas, ficarão felizes em oferecer-lhe abrigo enquanto ele estiver viajando.

Limitações Especiais: Em troca de todos esses benefícios, o Cavaleiro tem algumas limitações bastante incômodas.

O Cavaleiro não pode atacar um oponente à distância se ele puder correr e atacá-lo num combate corpo a corpo ou num duelo. Dessa forma, ele não pode atirar contra seus inimigos usando um arco ou uma besta; ele não pode usar uma arma de haste por detrás de uma barreira de escudos. Ele tem de estar sempre na linha de frente, enfrentando seus inimigos cara a cara. (O Cavaleiro pode disparar uma flecha contra um oponente para evitar que ele mate uma pessoa inocente; isso não seria uma violação de seu código. Mas ele não poderia atirar em um inimigo para proteger um amigo se esse amigo estiver lutando com o inimigo de uma forma digna ... mesmo que o amigo esteja perdendo.)

Em um combate, o Cavaleiro tem de atacar o maior inimigo ou aquele que parecer ser o mais poderoso. Se estiver impedido por tropas menos importantes, ele deve despachá-las o mais rápido possível para poder se voltar para seu "verdadeiro" inimigo.



Ele deve sempre possuir armaduras da melhor qualidade que ele puder comprar. Enquanto estiver nos primeiros níveis de experiência, se tiver o dinheiro, ele estará constantemente vendendo sua armadura antiga e comprando o próximo conjunto de armadura que protege mais. Seu objetivo é ter um conjunto de armadura completa; o degrau abaixo desse é a armadura de batalha, em seguida a armadura simples, a armadura de bronze, a loriga segmentada ou o corselete de couro batido, depois a cota de malha, a brunea ou a brigandina, a loriga ou a cota de talas. E para ele, os bônus mágicos não são tão importantes quanto o tipo da armadura: ele prefere um conjunto normal de armadura de batalha a um conjunto de *loriga segmentada* +5. O Mestre deve ser rigoroso na imposição desta limitação ao personagem, se o jogador estiver inclinado a ignorá-la.

O Cavaleiro deve também seguir um Código de Honra de Cavalaria muito estrito. Na maioria das campanhas de AD&D®, o código do cavaleiro inclui essas regras: ele deve realizar, de bom grado, qualquer serviço ou busca nobre que lhe for solicitada; deve defender, até a morte, qualquer pessoa ou objeto colocado sob sua responsabilidade; deve mostrar coragem e iniciativa quando estiver seguindo seus governantes; deve mostrar respeito por todos os nobres e pessoas de mesmo status; deve honrar a todos que têm uma posição (classe social) melhor que a sua; deve *exigir* respeito e obediência daqueles que estão abaixo de sua posição, deve desprezar aqueles que são servís e ignóbeis (ele nunca ajudará pessoas mal-educadas, grosseiras, ou rudes; ele não usará equipamento mal feito ou de qualidade inferior; preferirá lutar a pé a cavalgar um matungo; etc.); tem de servir militarmente seu senhor sempre que solicitado; deve mostrar cortesia para com todas as damas (se o Cavaleiro for homem); deve considerar a guerra como sendo o florescer da cavalaria e um empreendimento nobre; deve considerar a batalha como um teste de valor, e o combate como a

glória; deve alcançar a glória pessoal em combate; deve matar todos aqueles que se opõem a sua causa e deve escolher a morte à desonra.

Se um Cavaleiro decidir não obedecer seu código de honra, começam a acontecer algumas coisas ruins. Na primeira vez que ele quebrar seu voto, o Mestre deverá avisar ao jogador que o Cavaleiro se sente mal por ter violado seu código. Na segunda vez que ele violar seu voto, o Cavaleiro perderá *todos* seus benefícios especiais até ele se arrepender e se incumbir de uma tarefa perigosa para se redimir. Enquanto estiver executando sua tarefa, ele deverá comportar-se de acordo com seu código e as limitações de seu kit. Somente quando a tarefa tiver sido realizada com sucesso, ele readquirirá seus benefícios.

Se o Cavaleiro violar seus votos uma terceira vez sem se arrepender e se incumbir da tarefa, ele terá abandonado seu Kit Cavaleiro para Homens de Armas. Neste caso, ele perde permanentemente todos os benefícios especiais do Kit. Ele não precisa mais obedecer seu código de cavalaria. Ele estará sujeito a um ajuste de reação permanente igual a -3 diante de todos os membros de sua própria cultura (mesmo os que não conhecem seu passado serão desestimulados pelo ar de traição e perfídia que agora assombra o homem). Seu cavalo, mesmo que não seja o cavalo que começou o jogo com ele, corre em direção ao pôr-do-sol sem ele ou o ataca. O Cavaleiro nunca mais será capaz de cavalgá-lo, nem que ele o mate tentando. Veja o parágrafo "Renunciando a um Kit" mais adiante nesse capítulo.

Opções de Capital Inicial: o Cavaleiro ganha as 5d4x10 po normais como capital inicial.

Raças: das raças semi-humanas, somente os elfos e os meio-elfos podem ser Cavaleiros.

Gladiador

Descrição: o Gladiador é um guerreiro com senso teatral pertencente a uma sociedade onde as com-

petições de combate público são um esporte popular. O gladiador é um profissional nessa arena que luta para o deleite (e sede de sangue) das multidões, para sua riqueza e engrandecimento pessoais (ou, se ele for um escravo, para o lucro de seu proprietário), ele luta contra humanos, semi-humanos e até mesmo contra monstros em competições organizadas.

Não existe nenhuma exigência especial quanto a pontuações de habilidade para se poder ser um Gladiador.

Papel: para que o Gladiador possa aparecer em uma campanha, o Mestre tem de definir que pelo menos uma cultura realiza combates de gladiadores, e o personagem Gladiador deve vir de uma cultura dessas. (O personagem não precisa ter nascido naquela cultura ... mas pode ter sido um escravo, ou, se for um homem livre, ele se sentirá um cidadão naturalizado lá.) Um personagem-jogador pode ser um Gladiador em atividade, que se aventura nas horas de folga (ou em algum outro contexto da aventura em questão), ou pode ter sido, outrora, um gladiador que agora vive a vida de um aventureiro.

Na campanha, o Gladiador será um guerreiro espetaculoso e proeminente. Ele faz acrobacias perigosas durante os combates. Ele atrai a atenção de uma multidão de admiradores e recebe muito crédito pelas proezas perigosas, seja ele merecedor do crédito ou não. O Gladiador pode ser um bruto insensível, um vil combatente da arena sem nenhum outro interesse que não seja matar seu oponente o mais rápido possível e fugir com o prêmio, ou pode ser uma figura heróica e bem proporcionada, um herói que sempre luta dignamente na arena e nunca mata quando não precisa.

Mestres tomem nota: não é muito provável que um Gladiador seja um Ranger. Você pode permitir se quiser, mas os Rangers são personagens muito ligados a regiões ermas, e os Gladiadores são muito urbanos. Um Ranger poderia ter sido capturado, escravizado ou treinado como um Gladiador e depois escapado ...



mas mesmo assim, a personalidade do Ranger e a do Gladiador não parecem funcionar muito bem juntas. Permita essa opção somente se você realmente o desejar.

Cabe ao Mestre decidir se existem gladiadores do sexo feminino em sua campanha. A menos que a campanha já esteja organizada de uma forma que impeça essa opção, o mestre poderia permiti-los também; um personagem gladiador do sexo feminino pode ser um muito interessante.

Talentos Secundários: o personagem Gladiador recebe seu talento secundário através de qualquer meio que seja comum na campanha — tanto escolhendo quanto decidindo nos dados. Esse talento provavelmente representa o ofício que ele aprendeu antes de se tornar um Gladiador.

Perícias com Armas: Exigidas: espada curta (gládio), tridente, rede. Os Gladiadores devem aprender uma combinação equilibrada de armas normais e incomuns; o Mestre tem todo direito de insistir que o Gladiador aprenda pelo menos uma perícia com uma arma estranha (como, por exemplo, chicote) para cada perícia “normal” (como espada, lança, etc.). (Veja também as descrições de armas e armaduras especialmente apropriadas para personagens Gladiadores nos parágrafos “Armas Novas” e “Armaduras Novas” do capítulo *Equipamento*.)

Perícias Comuns: Perícias Bônus: (Homem de Armas) Conduzir Carruagens, (Ladino) Acrobacia (para o domínio de cena que caracteriza as lutas na arena). Recomendadas: (Geral) Lidar com Animais, Treinar Animais, Etiqueta, Cavalgar Criatura Terrestre, (Homem de Armas) Fazer Armaduras, Lutar no Escuro, Vigor, Jogo, Forjar Armas, (Sacerdote) Cura (o dobro do número de pontos relacionado, a menos que seja Paladino).

Equipamento: o Gladiador pode comprar qualquer tipo de arma ou combinação de armas não mágica antes de começar a jogar. Entretanto, ele deve escolher sua armadura dentre as que estão relacionadas no parágrafo *Armaduras para Gladiador*,

no parágrafo “Armaduras Novas” do capítulo *Equipamento*.

Benefícios Especiais: Devido ao treinamento intensivo que recebem, os Gladiadores, ganham gratuitamente uma Especialização em Armas (veja o parágrafo “Especialização em Armas”, no *Livro do Jogador 2ª Edição*). Essa perícia não deve custar ao personagem nenhuma das perícias com armas que ele tem direito: ele ainda recebe todas as quatro, e essa especialização grátis. Ela deve ser escolhida dentre as seguintes armas: arco (a escolha), cesto*, adaga, drusus*, laço*, rede*, cimitarra, espada curta, lança, tridente e chicote. (O “*” indica uma arma nova descrita no capítulo *Equipamento*.)

Limitações Especiais: Os Gladiadores têm uma tendência a serem reconhecidos — pelo menos como Gladiadores, se não pelos próprios nomes — em qualquer lugar que eles estejam. Isso faz com que seja mais difícil eles fazerem alguma coisa em segredo; alguns PdMs incômodos estão sempre se lembrando do “gladiador alto e cabeludo” que se encontrava no local da ação, o que faz com que seja muito fácil para as autoridades seguirem o rastro dos heróis. (Isso é uma coisa que o Mestre terá que fazer vigorar, se ele quiser que o Gladiador tenha limitações que compensem seus benefícios.)

Além disso, e essa é uma observação estritamente relacionada com a interpretação, patrocinadores e administradores estão sempre interferindo na vida do Gladiador: tentando contratá-lo para participar de eventos suicidas, lutar contra pessoas que o Gladiador não quer enfrentar, forçá-lo a participar de eventos que acontecem na hora exata em que o Gladiador precisa estar em algum outro lugar, etc. Esses promotores farão qualquer coisa para conseguir o que querem; eles podem chantagear o personagem, seqüestrar seus seguidores, usar como isca consagrada um deslumbrante interesse romântico (que o Gladiador não percebe imediatamente que é uma empregada do promotor) e assim por diante.

Para ter certeza de que isso será encarado como uma limitação, o Mestre deveria deixar claro que esses promotores são, em sua maioria, do tipo desleixado que irá enganá-lo, roubá-lo e traí-lo na primeira oportunidade.

Opções de Capital Inicial: o Gladiador recebe as 5d4x10 po normais, e pode gastá-las da maneira que desejar (sujeito às restrições relacionadas no parágrafo “Equipamento”, acima) ou não gastar nada no início do jogo.

Raças: qualquer homem de armas semi-humano pode ser um Gladiador. Os proprietários das arenas tentam conseguir os guerreiros mais diferentes e incomuns que for possível, seja empregando-os ou escravizando-os, e os semi-humanos (quando é possível) são as atrações principais.

Mirmidão

Descrição: o Mirmidão é o soldado definitivo. O exército é sua vida. Ele pode ser um oficial de alto escalão ou um sargento de carreira; ele pode pertencer às forças armadas da nação ou ser um mercenário. Para a campanha e para o grupo de aventureiros, ele traz disciplina e uma compreensão bastante útil das táticas militares; ele é, com frequência, rígido e desdenhoso com individualistas inflexíveis e com personagens que não gostam de receber ordens, portanto, ele também é capaz de gerar bastante atrito em um grupo de aventureiros.

No momento em que o personagem é criado, o jogador que representa o Mirmidão tem de decidir se seu personagem faz parte de algum exército fixo ou de uma unidade mercenária. Se fizer parte de um exército fixo, ele estará empregado como um soldado ou um oficial no exército de uma nação, grande região, guarda da cidade ou até mesmo guarda de um palácio/castelo. Se fizer parte de uma unidade mercenária, ele pertencerá a um grupo de soldados autônomos que trabalha para qualquer pessoa capaz de pagar; ou pode ser um guarda-costas pessoal. O Mestre terá a última pala-



vra sobre o tipo de força à qual o Mirmidão pertence; se, o Mestre não quiser, por exemplo desenvolver uma campanha que gira em torno de atividades militares, ele provavelmente insistirá em que o Mirmidão seja um mercenário, trabalhando atualmente para um personagem ou um PdM importante para a história em andamento.

De qualquer forma, durante o curso da campanha, o Mirmidão pode mudar de emprego, uma ou mais vezes. Ele pode começar como um guarda-costas mercenário; no meio da campanha, ele poderá se ver comandando uma pequena força mercenária que está participando de uma guerra de fronteira; e mais tarde, ele poderá vir a aceitar um posto no exército do rei e encontrar-se como um oficial.

A decisão se o personagem ocupa um um posto sem patente (como recruta, soldado raso, ou sargento) ou um posto de oficial (como capitão) cabe inteiramente ao Mestre, que fará sua escolha baseado no que funciona melhor dentro do enredo da campanha.

Para ser um Mirmidão, o personagem tem de ter Força e Constituição maior ou igual a 12.

Papel: na cultura da campanha, o Mirmidão é um soldado de carreira. Em tempos de guerra, eles são os heróis da nação. Em tempos de paz, é comum eles serem vistos como parasitas pelas pessoas normais, vivendo dos impostos mas não realizando nenhum serviço útil. Os mercenários são muitas vezes considerados bandidos ou predadores. No entanto, independente da opinião do público, o Mirmidão e o exército regular são necessários para a defesa da nação, e por isso, sempre existirão Mirmidões.

Talentos Secundários: se você estiver usando as regras de Talentos Secundários, o Mirmidão poderá escolher seu Talento Secundário, mas terá de fazê-lo dentre os talentos que se encontram na seguinte lista: Armeiro (ambos os tipos), Homem da Floresta, Cavalarço, Caçador, Trabalhador de Couro, Navegador, Mari-

neiro, Escriba, Cocheiro/Carregador, Ferreiro de Armas.

Perícias com Armas: o Mirmidão pode gastar seus pontos de Perícias com Armas da maneira que ele preferir.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: História Antiga (principalmente história militar), Preparar Fogueira. Recomendadas: (Geral) Lidar com Animais, Cozinhar, Heráldica, Cavalgar Criatura Terrestre, Marinagem, Natação, Senso do Clima, (Sacerdote, o dobro do número de pontos relacionado, a menos que seja Paladino) Ler/Escriver, (Ladino, o dobro do número de pontos) Disfarce, (Homem de Armas) Fazer Armaduras, Lutar no Escuro, Fabricação de Arcos e Flechas, Conduzir Carruagem, Vigor, Navegação, Preparar Armadilhas, Sobrevivência, Rastrear, Forjar Armas, (Arcano, o dobro do número de pontos relacionado, a menos que seja Ranger) Ler/Escriver.

Equipamento: o Mirmidão pode gastar seu capital inicial em qualquer tipo de arma, armadura ou equipamento que ele desejar. Se, no momento de sua criação, ficar definido que ele fará parte de uma força militar específica com exigências específicas de equipamentos, ele terá de comprar esse equipamento, mas o Mestre terá de lhe dar uma quantidade de ouro extra equivalente à metade do custo desse equipamento.

Benefícios Especiais: o Mirmidão tem duas vantagens importantes:

Primeiro, ele recebe uma Especialização em Armas *grátis*. Ela deve ser escolhida dentre as que constam do seguinte grupo: Machado de Guerra, Arco (arco longo composto, arco curto composto ou arco longo), Besta (besta leve ou besta pesada), Lança (à escolha), Armas de Haste (à escolha), Espada (à escolha).

Segundo, o Mirmidão geralmente trabalha para algum patrão poderoso. O Mestre terá que decidir que benefícios diretos isso traz; eles variam de acordo com o tipo de empregador para o qual ele está trabalhando.

Exemplo: se estiver trabalhando para um nobre abastado, ele não pre-

cisará gastar nenhum dinheiro com abrigo e comida e levará uma vida de classe mais alta.

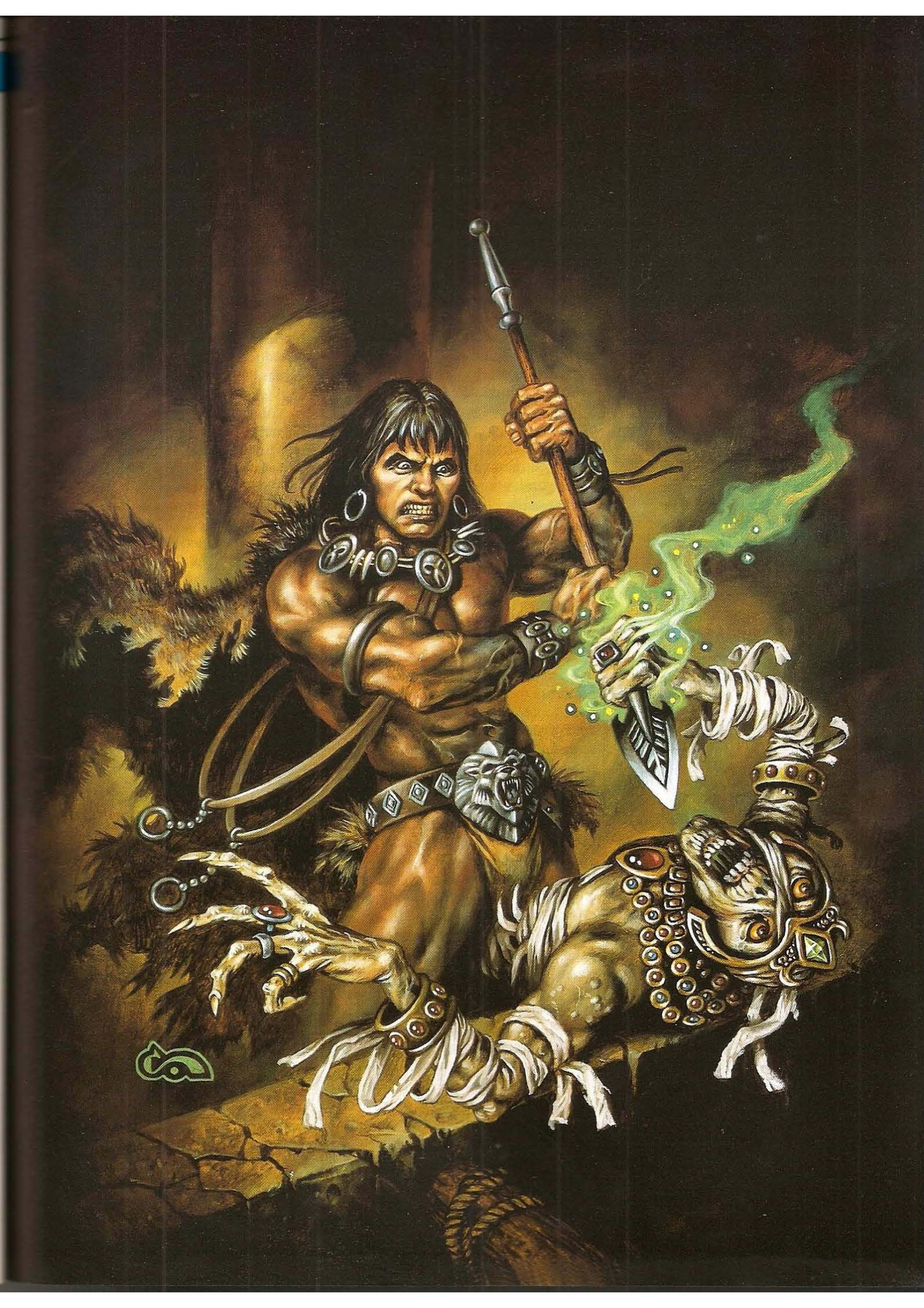
Ou, se fizer parte de um exército regular, ele poderá ser imune a acusações feitas por autoridades civis (embora ele possa enfrentar uma corte marcial pelos crimes que cometeu).

Limitações Especiais: o Mirmidão é reconhecido instantaneamente por sua conduta militar, a postura ereta, os maneirismos disciplinados, etc. (Existem muitos soldados e mercenários que não são Mirmidões nem tão notáveis.) Por ser notável, o Mirmidão é facilmente recordado e descrito pelas testemunhas de suas aventuras; isso faz com que seja mais fácil para o inimigo identificá-lo e seguir sua pista, se ele estiver tentando escapar ou viajar através de um território perigoso.

Uma segunda limitação é seu empregador. Naturalmente, o empregador faz muitas exigências ao Mirmidão. Se for um guarda-costas, o Mirmidão terá de acompanhar seu empregador por toda parte, sem levar em conta quaisquer objetivos ou interesses pessoais que o Mirmidão possa ter. Se for um soldado comum, o Mirmidão estará sujeito às ordens de seus oficiais. Se for um oficial militar, o Mirmidão estará sujeito às ordens de seus superiores ou do governante local, e suportará a pressão adicional de ter que cuidar de seus homens sempre que eles estiverem envolvidos em uma ação militar.

Opções de Capital Inicial: o Mirmidão recebe as 5d4x10 po usuais como capital inicial.

Raças: dependendo da maneira que o Mestre tiver preparado a campanha, qualquer raça semi-humana pode ter Mirmidões. Mirmidões mercenários semi-humanos viajarão principalmente em terras ocupadas por humanos, enquanto que os Mirmidões semi-humanos que fazem parte de exércitos regulares permanecerão geralmente nos territórios de suas próprias raças ... embora alguns (os personagens-jogadores) possam ser enviados em buscas e aventuras especiais em todas as partes do mundo da campanha.





Guerreiro Nobre

Descrição: esse personagem pertence à nobreza, e teoricamente representa tudo o que a classe governante defende. Na fantasia medieval clássica, isso significa cavalheirismo, a proteção às mulheres (isto é, àquelas que querem ser protegidas — é uma má idéia tentar proteger uma mulher guerreira que está ansiosa para tesar-se em combate), e (principalmente) a manutenção dos direitos que a classe governante tem de governar (e a defesa do direito que as outras classes têm de servir ...). Guerreiros Nobres são chamados, na maioria das campanhas, de Cavaleiros Andantes ou Escudeiros, embora algumas campanhas específicas possam ter designações diferentes e serem baseadas em fontes que não a história medieval européia.

Para ser um Guerreiro Nobre, o personagem deve ter uma pontuação em Força e Constituição maior ou igual a 13 — é esse o resultado da gente ser forçado a treinar durante tantos anos usando pesadas armaduras de placas.

Papel: numa campanha, o Guerreiro Nobre é um ideal romântico pelo qual a maior parte da sociedade tem muita admiração e respeito. O Guerreiro Nobre deve ser corajoso e galante, proteger os indefesos, e se dedicar a ideais dignos.

Mas isso é exatamente o que a sociedade *espera* do Guerreiro Nobre. Algumas pessoas que teoricamente são Guerreiros Nobres não passam de meros brutos vestindo armaduras brilhantes, guerreiros que tomam o que querem, assassinam os inocentes e estão sempre traindo os juramentos que fizeram quando ganharam suas esporas. Portanto fica a cargo de cada jogador decidir qual tendência seu Guerreiro Nobre terá e quão de acordo com os ideais pertinentes ele vive.

Se o personagem Guerreiro Nobre é um Cavaleiro Andante, um Escudeiro (ou tem alguma outra designação) depende da campanha e do Mestre. Do ponto de vista da conveniência, é melhor para os personagens Guerreiros

Nobres serem criados como jovens cavaleiros que acabaram de ganhar suas esporas; isso explicará o fato deles terem pouco dinheiro ou seguidores (eles estão apenas começando como autônomos), e o fato de eles estarem vagando por aí se aventurando: eles estão ansiosos para provar seu valor. Se o Mestre preferir, o Guerreiro Nobre recém-criado poderia ser o escudeiro de um cavaleiro andante PdM, que está envelhecendo e precisa do braço armado e corajoso de um jovem escudeiro; mas neste caso, o Mestre terá de representar o cavaleiro PdM até chegar a hora do personagem escudeiro se separar de seu cavaleiro andante.

Talentos Secundários: todos os personagens Guerreiros Nobres devem ter o talento Cavalaria. Espera-se que os escudeiros cuidem dos cavalos de seus cavaleiros andantes, e eles não esquecem esse talento depois que se tornam eles mesmos cavaleiros.

Perícias com Armas: a menos que a campanha envolva uma cultura diferente da cultura da Europa medieval, todos os Guerreiros Nobres devem possuir as seguintes perícias: espada longa *ou* espada bastarda (escolha do jogador), lança (escolha do jogador, normalmente lança de torneio), e mangual de cavalaria *ou* maça de cavalaria (escolha do jogador). A última perícia pode estar relacionada com uma arma escolhida pelo jogador ou pode ser usada para se especializar em uma das perícias exigidas.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: (Geral) Etiqueta, Heráldica, Cavalgar Criatura Terrestre. Recomendadas: (Geral) Treinar Animais, Dança, (Homem de Armas) Lutar no Escuro, Jogo, Caça, Rastrear, (Sacerdote, o dobro do número de pontos a menos que seja também Paladino) História Local, Instrumento Musical, Ler/Escriver.

Equipamento: o Guerreiro Nobre pode gastar seu ouro da maneira que achar melhor — mas existem certos padrões mínimos dos quais ele não pode fugir. Ele não pode comprar uma armadura que proteja menos que a brigandina ou a bru-

nea. Antes de começar a jogar, ele *tem* de comprar um conjunto de armadura, um escudo, e uma arma maior que uma adaga, um cavalo (no mínimo um cavalo de sela), sela de montaria, bocado e cabeçada, ferraduras e sua colocação, cabresto e manta de sela.

Benefícios Especiais: o Guerreiro Nobre tem mais capital inicial do que qualquer outro Kit para Homens de Armas; veja a seguir, no parágrafo *Opções de Capital Inicial*. O Guerreiro Nobre recebe um ajuste de reação igual a +3 diante de qualquer pessoa de sua própria cultura. Quando está viajando, ele pode exigir abrigo de qualquer pessoa de sua própria nação que pertença a uma classe mais baixa que a dele. A maioria das pessoas de sua própria classe ou de uma classe mais alta oferecer-lhe-á abrigo quando ele estiver viajando — até um máximo de duas pessoas multiplicado pelo o nível de experiência do Guerreiro Nobre. (Isto é, se o Guerreiro Nobre for do quinto nível, o patrono oferecerá abrigo para o Guerreiro Nobre e até no máximo nove dos seus companheiros). Em sua terra, o Guerreiro Nobre pode administrar a justiça simples aos plebeus — agir como juiz, júri e carrasco dos crimes menores que ele encontra (a definição de “crimes menores” fica necessariamente a cargo do Mestre da campanha, mas em geral deveria incluir coisas como agressão, roubos pequenos, etc.).

Limitações Especiais: para tornar-se um Guerreiro Nobre, o personagem fez um juramento de lealdade a algum nobre mais importante. Se for o escudeiro de algum cavaleiro, ele fez um juramento para esse cavaleiro. Se ele próprio for um cavaleiro, o juramento foi feito para seu rei ou algum outro nobre — ou talvez os dois. Espera-se que ele haja de acordo com esse juramento de vez em quando: que acompanhe seu senhor em combate, que forneça tropas para seu senhor, e até mesmo esgote seus recursos para ajudar nas necessidades de seu senhor.

Adicionalmente, espera-se que o Guerreiro Nobre viva bem. Depois



que foi criado, ele deve adicionar 10% ao custo básico das mercadorias, equipamentos e serviços que estiver comprando — para cada *nível de experiência* que possuir — para refletir seus gostos e exigências nobres.

Esse custo extra *não* é simplesmente uma gorjeta. O personagem está comprando mercadorias de melhor qualidade. Vejamos como isto funciona.

Exemplo: Sir Amstard entra na cidade cavalgando. Ele precisa de uma espada nova, um quarto para ele e seu escudeiro passarem a noite, na estalagem, e refeição e banho para os dois. Ele é um Guerreiro Nobre de 5º nível.

Ele pára em um fabricante de armas. O custo básico de uma espada longa é 15 po. Amstard deve escolher uma arma melhor que a "espada longa básica", por isso ele escolhe uma arma mais ornamental que tem exatamente as mesmas características de combate, mas custa 22 po e 5 pp.

Ele vai para a estalagem. O preço normal nessa estalagem específica é 2 po por pessoa por noite. Mas, Amstard não se instalará num quarto básico e por esse motivo pagará 3 po por pessoa por noite, alugando quartos de melhor qualidade. Ele paga 6 po, por uma noite de estadia para ele e seu escudeiro.

Os dois banhos custariam 3 pc cada, ou 6 no total. Amstard, entretanto, deve ter sabão e uma escova e a água aquecida especialmente para ele (e para seu escudeiro também); o custo total será de 9 pc.

E assim por diante ...

Se não puder gastar essa quantia extra devido à falta de dinheiro, o Guerreiro Nobre pode comprar mercadorias de qualidade inferior ... mas seu bônus nos testes de Reação será reduzido, à razão de -1 para cada incidente desses, até chegar a +0, para refletir o fato de as pessoas estarem vendo que ele está optando por mercadorias de menor qualidade e não está vivendo, de acordo com as expectativas que eles têm da maneira que um guerreiro nobre deveria viver. Fica a critério do Mestre, decidir

se outros problemas se seguirão a este: os nobres negam-se a oferecer-lhe abrigo ou ajuda pelo fato dele ser um indivíduo tão maltrapilho, passa a ter a fama de ser sovina, etc.

Para manter o bônus, quando tiver dinheiro novamente, o Guerreiro Nobre deve fazer tudo que for possível para melhorar sua situação (comprar roupas novas, sair numa orgia de compras, etc., a critério do Mestre) e seu ajuste de reação igual a +3 retornará.

Se um Guerreiro Nobre adquirir uma má reputação, seja ela merecida ou não, seu ajuste de reação diante de todos aqueles que tiverem conhecimento da má reputação deixará de ser +3 e passará a ser -6.

E da mesma forma que se espera que outros nobres concedam abrigo ao Guerreiro Nobre, espera-se que ele ofereça abrigo a outros nobres quando eles estiverem viajando através de seu território — ou quando eles se encontrarem na estrada numa situação em que ele está acampado e eles não, etc. Toda vez que um personagem Guerreiro Nobre estiver ficando convencido demais, o Mestre poderá fazer com que ele seja visitado por uma multidão de nobres exigentes para os quais se espera que ele ofereça abrigo e alimentação ... e que agem no sentido de consumir tudo o que ele possui.

Opções de Capital Inicial: o Guerreiro Nobre começa o jogo com mais capital que qualquer outro Kit para Homens de Armas; ele recebe 225 po além das 5d4x10 po costumeiras. Mas não esqueça que ele tem de gastar uma grande parte desse capital em objetos específicos descritos acima.

Raças: a existência da classe Guerreiros Nobres é adequada em qualquer raça semi-humana.

Herói da Aldeia

Descrição: o Herói da Aldeia é o "garoto do local bem sucedido", o guerreiro da cidade natal que luta e se aventura para a alegria das pessoas dessa localidade. O Herói da Aldeia é o tipo de guerreiro que se encontra com mais frequência vagan-

do pela região e se aventurando; toda vila tem ou já teve um que foi conhecido pelas pessoas que nela vivem.

Não existe nenhuma exigência quanto a pontuação de habilidades para ser um Herói da Aldeia.

Papel: na campanha, o Herói da Aldeia é aquele camarada que não esquecerá que suas raízes estão no país e no solo. Ele pode ser um rebelde lutando contra a coroa numa nação onde os camponeses são especialmente oprimidos; ele pode ser o jovem lavrador que se torna um poderoso general; ele pode ser o filho do nobre (criado secretamente por camponeses) que está destinado a cumprir uma antiga profecia; mas não importa qual seja, ele se lembra de suas origens e se esforça para fazer com que as coisas sejam melhores para sua família e para a comunidade onde nasceu.

Talentos Secundários: o jogador pode escolher os talentos secundários de seu personagem.

Perícias com Armas: o jogador pode escolher as perícias com armas de seu personagem, mas não pode escolher nenhuma daquelas que o Mestre achar que seriam incomuns para os camponeses do mundo da campanha. Espada curta, lança, arco, armas de infantaria e outras armas desse gênero são todas apropriadas; armas de cavalaria, armas de haste exóticas, espadas longas, tridentes e coisas do gênero não são. Essa é a única restrição que existe *quando o personagem é criado*; mais tarde, é claro, ele pode aprender a manusear qualquer arma para a qual ele venha a receber treinamento.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: Agricultura *ou* Pesca (escolha do jogador), Senso do Clima *ou* Conhecimento dos Animais (escolha do jogador). Recomendadas: qualquer perícia Geral.

Equipamento: o Herói da Aldeia pode gastar seu capital inicial da maneira que preferir, mas não pode ter mais que 3 po quando a campanha começar.

Benefícios Especiais: não importa o que ele tenha feito ou o que os outros achem dele, o Herói da Aldeia



sempre encontra abrigo e recebe com frequência outros tipos de ajuda quando está em sua própria comunidade. A menos que seja um fato conhecido que o Herói da Aldeia feriu gente de sua própria comunidade, ele sempre encontrará pessoas dispostas a acomodá-lo, escondê-lo e a seus amigos dos homens da lei, supri-lo com comida e bebida e com as poucas armas de que a comunidade puder dispor (geralmente adagas), e até mesmo supri-lo com auxiliares — jovens sérios de nível 0 que querem ser como o herói deles.

Limitações Especiais: Pelo fato do Herói da Aldeia ser visto como um patrono e herói pelas pessoas de sua terra, elas frequentemente o procurarão em busca de ajuda. Sempre que a vila estiver perdendo pessoas para predadores noturnos, toda vez que um suserano da vila se transformar em um tirano perigoso, sempre que um cidadão local for preso e acusado de algo que não fez, os cidadãos se voltarão para o Herói da Aldeia em busca de ajuda. E se os ignorar, ele perderá o respeito deles e passará a estar submetido a um ajuste de reação igual a -2 diante de todos os aldeões da região até cair novamente nas boas graças de sua comunidade natal.

Opções de Capital Inicial: o Herói da Aldeia recebe as 5d4x10 po costumeiras como capital inicial.

Raças: o Herói da Aldeia é um tipo de personagem nitidamente humano; é também apropriado para halflings e para meio-elfos que vivem entre os humanos. No entanto, nenhuma outra raça semi-humana deveria ter personagens Heróis da Aldeia a menos que o Mestre decida que as culturas deles se assemelham muito com a sociedade rural dos humanos.

Pirata/Fora da Lei

Descrição: esse personagem é o heróico transgressor das leis, o Homem-de-armas que desafia as leis e os governantes da terra e decide seu próprio caminho. Ele luta geralmente na companhia de outros piratas e foras da lei, contra os lacaios dos governantes que desafia, e acaba sen-

do considerado um herói pelos outros que sofrem nas mãos desses governantes. O Pirata, claro, é o herói do alto-mar, que ganha a vida assaltando outros barcos e comunidades costeiras; o Fora da Lei mora em lugares ermos (com frequência uma floresta fechada) e saqueia os que passam por ali.

Não existe nenhuma exigência especial de pontuação de habilidade para se ser um Pirata/Fora da Lei.

Papel: na campanha, o pirata ou o fora da lei pode seguir a uma de duas orientações. Ou ele é o “mocinho”, e é a lei e os governantes que são maus, ou ele é o “bandido” e simplesmente toma o que quer daqueles que têm. Por isso, o jogador, tem que tomar uma decisão quanto à tendência e as boas (ou más) ações do seu personagem.

Note, no entanto, que piratas e foras da lei mocinhos tendem a seguir um código de conduta muito rigoroso — por exemplo, o código de Robin Hood e o Bando Verde do cinema clássico, segundo o qual os foras da lei roubavam dos ricos e davam aos pobres, e protegiam os indefesos com mais honra e zelo do que o faziam os Cavaleiros supostamente Nobres da Inglaterra.

Naturalmente, se um jogador optar por ser um mocinho numa companhia de bandidos, ou vice-versa, quando seus companheiros descobrirem sua verdadeira natureza, eles provavelmente tentarão matá-lo ou entregá-lo em troca da recompensa que existe por sua cabeça.

Talentos Secundários: Se o personagem for um Pirata, jogue um d100 para definir seu Talento Secundário. No caso de um resultado entre 01 e 70, seu Talento Secundário será Marinheiro; entre 71 e 80, será Artesão de Bordo; entre 81 e 100, Navegador. Se for um Fora da Lei, o personagem pode escolher entre Armeiro (fazer, reparar e avaliar arcos e flechas), Homem da Floresta, Caçador e Caçador de Peles.

Perícias com Armas: Se for um Pirata, o personagem deve possuir as seguintes perícias: Sabre de Abordagem*, Malaguerta* ou Bichiro/Gan-

lacho* (escolha do jogador). Se for um Fora da Lei, o personagem pode escolher qualquer perícia com arma ... mas, se tiver criado uma campanha na qual os Fora da Lei têm alguma arma característica (como, por exemplo, os seguidores de Robin Hood e seus arcos longos), o mestre poderá insistir para que todos os Foras da Lei tenham uma perícia específica com arma. Recomenda-se para foras da lei do tipo Bando Verde arcos longos, espadas longas e bordões. (O símbolo “*” indica uma arma nova descrita no capítulo *Equipamento*.)

Perícias Comuns: Perícias Bônus para Piratas: (Geral) Uso de Cordas, Marinhagem. Perícias Recomendadas para Piratas: (Geral) Natação, Senso do Clima, (Homem de Armas) Navegação, (Sacerdote, o dobro do número de pontos a menos que seja Paladino) Engenharia (para construção de barcos) Ler/Escriver (para a produção de mapas), (Ladino, o dobro dos pontos) Avaliação, Preparar Armadilhas (associada com o talento Uso de Cordas), Andar na Corda Bamba, Acrobacia, (Arcano, o dobro dos pontos a menos que Ranger) Engenharia (para a construção de barcos), Ler/Escriver (para a produção de mapas). Perícias Bônus para Foras da Lei: Senso de Direção, Preparar Fogueira. Perícias Recomendadas para Foras da Lei: (Geral) Cavalgar Criatura Terrestre, (Homem de Armas) Conhecimento dos Animais, Fabricação de Arcos e Flechas, Vigor, Caça, Correr, Preparar Armadilhas, Sobrevivência, Rastrear, (Sacerdote, o dobro dos pontos a menos que seja Paladino) Cura, Herbalismo, História Local, (Ladino, o dobro de pontos) Disfarce. *Nota Especial:* pode ser que seu Mestre seja um fã dos piratas e foras da lei acrobáticos dos filmes antigos, e prefira que a Acrobacia seja uma de suas Perícias Bônus no lugar de uma das perícias relacionadas; verifique com ele se isso é verdade.

Equipamento: Piratas e Foras da Lei procedem de ambientes completamente diferentes entre si, por isso não existe nenhuma restrição quanto ao que eles podem comprar com seu capital inicial. Entretanto, seria



tolice para ambos os tipos de personagens comprarem qualquer tipo de armadura de metal (loriga segmentada, brigandina, armadura de bronze, cota de malha, armadura de batalha, armadura completa, armadura simples e loriga). Piratas vestindo este tipo de armadura num combate naval inevitavelmente cairão do convés e afundarão (eles não conseguem nadar usando este tipo de coisa); se tiverem sorte suficiente para se livrarem delas e *poderem* nadar, eles terão perdido as armaduras. Foras da Lei que vivem em regiões ermas têm seus pertences expostos aos elementos, e armaduras de metal enferrujam rapidamente. Por isso, cabe ao Mestre manter as coisas em equilíbrio. Se um Pirata ou Fora da Lei comprar uma armadura de metal e a mantiver guardada para ocasiões especiais (combates importantes em terra, batalhas culminantes, etc.), tudo bem. Mas se eles as vestirem o tempo todo, o Mestre deveria tirá-lhes as armaduras continuamente através de acidentes, ferrugem e corrosão, etc.

Benefícios Especiais: Piratas e Foras da Lei não têm nenhum benefício especial intrínseco, embora o Mestre possa dar a eles alguns benefícios com base na campanha, se quiser. Exemplo: em muitos cenários de Pirataria, existe uma cidade pirata poderosa para a qual os personagens podem se dirigir com o objetivo de negociar suas "aquisições", um lugar onde a lei não se atreve a entrar; isso faz com que seja mais fácil para eles se desfazerem de suas mercadorias e apreciarem os benefícios de uma cidade base que de outra maneira eles não teriam. Um outro exemplo: em uma campanha de Foras da Lei do tipo "Bando Verde", os heróis têm o benefício duvidoso de saberem que estão do lado certo e que se eles conseguirem destituir os atuais governantes (provavelmente restituindo os governantes apropriado no processo), eles terão suas fortunas devolvidas ou ampliadas, a região estará novamente viva e cintilante, e a partir daí todos viverão felizes.

Limitações Especiais: o maior problema de ser um fora da lei ou um pirata é o fato da lei estar sempre atrás dos personagens. Embora as autoridades não tenham que aparecer em toda santa sessão de jogo, elas estarão sempre, planejando alguma coisa contra os heróis. Muitos deles são bem inteligentes, provavelmente têm mais dinheiro, barcos e homens do que os heróis, e continuarão a aborrecê-los os heróis até a campanha terminar.

Opções de Capital Inicial: os personagens Piratas e Foras da Lei recebem as 5d4x10 po costumeiras como capital inicial.

Raças: A menos que sua campanha seja orientada de forma estrita para seres humanos os Foras da Lei e os Piratas, aceitarão qualquer um em suas fileiras, portanto é perfeitamente adequado que existam Foras da Lei e Piratas de raças semi-humanas.

Nota: em uma campanha de Piratas, pode acontecer dos personagens jogadores acabarem entrando num acordo com as autoridades e "andarem na linha". Isso não significa que eles tenham de abandonar o Kit Pirata. Ao invés disso, eles poderiam se transformar em Corsários — que são basicamente piratas navegando com permissão de seus governantes, e saqueando as nações inimigas. Nesse ponto, eles ainda podem se comportar como antes, e as autoridades da outra nação tornar-se-ão seus inimigos específicos.

Samurai

Descrição: o samurai é um Homem de Armas originário de culturas baseadas na civilização do Japão feudal. Ele vive de acordo com um código de honra e comportamento muito rígido, um código que exige: obediência absoluta a seu senhor, disposição de morrer pela honra ou por seu senhor a qualquer momento; ansia de vingar qualquer desonra contra seu senhor, sua família, ou ele próprio; boa vontade para pagar todas as dívidas honradamente; e repulsa a qualquer demonstração do mais desonroso traço de covardia.

O Samurai deve ter pontuação maior ou igual a 13 em Força, Sabedoria e Constituição, e maior ou igual a 14 em Inteligência. Eles só podem ser de tendência Leal, Justo, Ordeiro, Vil (mas mesmo assim podem ser bons, malignos ou neutros).

Papel: A menos que a campanha esteja ambientada em uma cultura oriental, a presença do Samurai serve para dar um toque de exotismo (choques culturais são sempre muito interessantes em uma campanha); ele também permite a presença de uma variedade de Homens-de-Armas que pode ser tremendamente letal.

Um Samurai pode perder sua posição dentro da casa de seu senhor. Isto pode acontecer porque a casa foi destruída por uma guerra ou alguma outra calamidade, ou porque o senhor do samurai o rejeitou, ou lhe ordenou que cometesse suicídio e ele se recusou, ou porque o samurai abandonou seu senhor por alguma outra questão de honra. Independente da causa, o samurai agora não possui um mestre; ele é chamado de *ronin*. O ronin tem todas as habilidades do samurai, mas age de acordo com regras ligeiramente diferentes, como você verá a seguir. Se seu Mestre permitir, você pode criar um personagem ronin ao invés de um samurai. Um samurai pode tornar-se um ronin a qualquer momento durante uma campanha; da mesma forma, se jurar lealdade a um senhor que o aceite, um ronin pode se tornar um samurai novamente.

Antes de criar um personagem samurai ou ronin, pergunte a seu Mestre se estas coisas existem no mundo dele e se você pode jogar com um. Pode ser que o Mestre não queira samurais e ronins na campanha (por exemplo, pelo fato de não existir um cenário oriental no mundo da campanha que possa servir de origem para eles).

Talentos Secundários: O samurai e o ronin devem possuir o talento secundário Escriba.

Perícias com Armas: o samurai e o ronin são criados com dois pontos a mais de perícia com armas —



essa é a boa notícia. A má notícia é que, das suas seis perícias com armas iniciais, cinco já estão definidas de antemão. O samurai e o ronin devem especializar-se em katana* (espada samurai, dois pontos de perícia) e daikyu* (arco do samurai, três pontos de perícia). O samurai ou ronin pode gastar seu último ponto de perícia da maneira que preferir ... mas somente entre as armas de samurai relacionadas no capítulo *Equipamento* desse livro. (O símbolo "*" indica uma arma nova descrita no capítulo *Equipamento*). Depois que o personagem estiver jogando em outra cultura, ele pode tornar-se perito em armas dessa outra cultura.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: Etiqueta, Cavalgar Criatura Terrestre. Exigidas: (o samurai/ronin tem de comprá-las, mas não ganha pontos extras para pagar por elas): (Sacerdote e Arcano, custa o dobro dos pontos a menos que seja Paladino ou Ranger) Ler/Escrever. Recomendadas: Geral — Talento Artístico/Caligrafia, Talento Artístico/Pintura, (Homem de Armas) Lutar no Escuro, Correr.

Equipamento: o samurai e o ronin devem comprar todo seu equipamento inicial dentre as armas, armaduras e equipamentos de samurai relacionado no capítulo *Equipamento*. Eles não ficarão com mais do que 10 po depois que tiverem terminado de comprar seu equipamento. O samurai e o ronin *não* precisam comprar suas katanas; elas são de graça para o personagem.

Benefícios Especiais: o samurai e o ronin são capazes de focalizar sua energia vital para aumentar sua pontuação de Força — temporariamente. O samurai e o ronin são capazes de aumentar sua Força para 18/00 uma vez por dia por nível de experiência. Este aumento dura uma rodada inteira, e deve ser precedido de um alto grito *kiai* (o que faz com que seja impossível para ele invocar essa força de forma silenciosa ou furtiva). Sua chance de acertar, a capacidade de sustentação, a carga permitida, as chances de abrir portas e dobrar barras/suspender portais e os ajustes de

dano serão avaliadas como se sua Força fosse 18/00.

Limitações Especiais: o samurai e o ronin têm limitações especiais diferentes. O *samurai* é (espera-se que seja) completamente dedicado a seu senhor. Espera-se que ele obedeça instantaneamente a todas as ordens de seu senhor, que ele seja capaz de, e inclusive, desistir da própria vida. Se se recusar a obedecer a uma ordem, ele ficará desonrado e sua carreira chegará ao fim. (Se sobreviver, ele se tornará um ronin.) O Mestre deve se certificar de que o samurai está totalmente consciente desse fato fazendo com que seu senhor lhe dê ocasionalmente ordens que são difíceis de cumprir. Isso não precisa ser sempre "Mate todos seus aliados"; o senhor pode dar ordens que interfiram com os objetivos pessoais do samurai e o lembrem de que ele é subserviente a seu senhor. O *ronin* tem uma grande dificuldade: ele ganha pontos de experiência na metade da velocidade normal. Quando o Mestre distribuir os pontos de experiência para os personagens, o ronin recebe somente a metade do que receberia se ainda fosse um samurai. Essa limitação desaparece quando o personagem jura novamente lealdade a um senhor e se torna um samurai. (Claro que quando se tornar um samurai novamente, ele estará sujeito às limitações do samurai.)

Opções de Capital Inicial: o samurai e o ronin começam com as 5d4x10 po costumeiras como capital inicial.

Raça: o precedente histórico para o samurai é estritamente humano, portanto fica a cargo de cada Mestre decidir se ele quer ter uma cultura semi-humana baseada no Oriente com uma classe de Homens-de-armas samurai. Isto talvez seja mais apropriado visualmente para os elfos e meio-elfos, mas o Mestre pode permiti-lo a qualquer raça semi-humana presente em sua campanha.

Nota: os jogadores e os Mestres que desejarem ter mais informações sobre o samurai deveriam ler o livro *Oriental Adventures*, um suplemento de AD&D® 2ª Edição que trata ex-

clusivamente do assunto campanhas orientais. Seu Mestre pode usar o que ele quiser daquele suplemento junto com as regras e estatísticas do AD&D® 2ª Edição. O samurai apresentado neste livro é uma versão simplificada do samurai do *Oriental Adventures*.

Selvagem

Descrição: o Selvagem é um membro de uma tribo, muito mais primitiva tecnológica e culturalmente até mesmo que o Bárbaro e o Furioso, que está em completa harmonia com o mundo natural.

Um selvagem pode ser um nobre morador da selva criado por animais, um guerreiro muito sujo e primitivo que vive em cabanas de pau-a-pique e luta com armas feitas de osso, uma linda princesa nativa de tirar o fôlego de uma cultura que os personagens consideram impossivelmente primitiva e ainda não corrompida e muito nobre ... e assim por diante. Em resumo, a cultura tribal da qual o personagem Selvagem se origina pode ser tão cortês ou rude, grosseira ou nobre, detestável ou admirável quanto os jogadores e o Mestre queiram que ela seja.

Para ser um Selvagem, um personagem tem de ter uma pontuação maior ou igual a 11 em Força e maior ou igual a 15 em Constituição.

Papel: na campanha, o personagem selvagem tem dois papéis. Suas habilidades e benefícios particulares são úteis para os grupos de aventureiros normais. Se vier de uma tribo particularmente nobre, ele pode decidir agir como a "voz da consciência" do grupo de aventureiros, perguntando por que, levando-se em conta que os outros personagens são considerados tão mais civilizados, seu próprio povo, e a ética deles parecem estar tão atrasados? Mas no geral, ele é um desafio à interpretação, e deveria ser escolhido somente por jogadores que desejam fazer um esforço extra para representar uma pessoa de uma cultura tão diferente ... e a maneira como esse personagem reage diante da cultura dos outros PJs. Isso gera oportunidade para muito humor e não menos tragédia na campanha ... mas so-



mente se o jogador estiver disposto a fazer esse esforço.

Talentos Secundários: o personagem Selvagem deveria ter Pescador, Homem da Floresta, Caçador ou Caçador de Peles como seu Talento Secundário (escolha do jogador).

Perícias com Armas: o Mestre deveria definir um conjunto de armas dentre as quais o PJ pode escolher as perícias que ele terá no momento de sua criação. Um conjunto típico, para o "nobre selvagem" clássico: zarabatana, arco longo, arco curto, clava, adaga, azagaia, faca, funda, lança. O personagem deve escolher suas perícias com armas de primeiro nível dentre essas opções. Depois que começar a jogar e se aventurar em outras partes do mundo, ele pode aprender a usar qualquer outra arma, claro ... mas a interpretação será melhor se ele preferir se manter apegado às armas de sua tribo.

Perícia Comuns: Perícias Bônus: (Geral) Senso de Direção, Senso do Clima, (Homem de Armas) Vigor, Sobrevivência. Recomendadas: (Geral) Lidar com Animais, Treinar Animais, Preparar Fogueira, Pesca, Cavalgar Criatura Terrestre, Uso de Cordas, Natação, (Homem de Armas) Conhecimento dos Animais, Fabricação de Arcos e Flechas, Caça, Montanhismo,

Correr, Preparar Armadilhas, Rastrear, (Sacerdote, o dobro do número de pontos a menos que seja Paladino) Cura, Herbalismo, História Local, Religião, (Ladino, o dobro do número de pontos) Saltar, Andar na Corda Bamba, Acrobacia, (Arcano, o dobro do número de pontos a menos que seja Ranger) Herbalismo, Religião.

Equipamento: o Selvagem não tem direito a nenhum capital inicial (0 po) para comprar suas armas e equipamento. Ao invés disso, ele pode escolher até o máximo de quatro armas relacionadas no parágrafo "Armas para Selvagens" na seção de Armas Novas do capítulo *Equipamento*. Ele pode montar uma lista com no máximo dez itens, sujeita à aprovação do Mestre, que corresponderá ao que ele reuniu durante os anos que viveu com sua tribo; eles devem ser itens que os membros de uma tribo selvagem poderiam ter feito (coisas como bolsas, peças de roupa, comida, corda, equipamento de pesca, bainhas para armas, e assim por diante — nada de espelhos, lanternas, panelas de ferro, e coisas do gênero.) Se o Mestre permitir, e a tribo for ribeirinha ou encavalgada, o personagem poderá ter um cavalo de sela (com manta de sela, cabresto, freio, cabeçada e rédeas) ou uma pequena canoa.

Benefícios Especiais: um dos benefícios do Selvagem é o fato dele receber mais perícias bônus normais que qualquer outro tipo de guerreiro — evidência do fato que o Selvagem tem de ter mais talentos do que qualquer outro personagem para simplesmente sobreviver. Outro benefício importante que o Selvagem recebe é o seguinte: ele tem uma habilidade especial, que parece uma magia, que o personagem pode usar uma vez por dia para cada nível de experiência que ele possui (exemplo: um selvagem de 5º nível poderia usar essa habilidade 5 vezes por dia).

A habilidade especial deve ser escolhida dentre as que constam na lista abaixo, no momento em que o personagem é criado, e nunca pode ser trocada. A habilidade especial não é realmente mágica, e a magia Detectar Magia não a detectará; trata-se de uma habilidade natural do Selvagem. Ela não requer componentes verbais, gestuais ou materiais, mesmo que estes componentes sejam exigidos na magia normal.

A lista:

(1) *Alarme (Arcana 1º Círculo)*. Efeitos especiais: só pode ser usada pelo Selvagem quando ele estiver descansando ou dormindo em um lugar silencioso. A habilida-





de não soa um alarme como a magia; ela meramente alerta o Selvagem de uma intrusão (se ele estiver acordado) ou acorda-o (se ele estiver dormindo). Ela não é feita sobre um determinado local; ela o alerta quanto à atividade num raio de 3 metros do lugar onde ele se encontra (como se ele estivesse no centro de um cubo de 6 metros que estaria sob o efeito da magia verdadeira)

(2) *Detectar Magia (Arcana 1º Círculo)*. Efeitos especiais: reflete o fato do Selvagem estar em sintonia com a natureza e ser capaz de sentir quando existe alguma coisa não natural (magia, por exemplo) no ar. A menos que seja também um Ranger, o Selvagem não será capaz de determinar o tipo de magia presente (i.e., alteração, conjuração, etc.).

(3) *Cativar Animais: (Divina 1º Círculo)*. Efeitos especiais: essa habilidade só consegue cativar animais que não estejam com fome nem se sintam ameaçados. Ela pode ser usada para fazer um animal furioso ou ameaçado se acalmar. Por isso, para cativar um animal com fome ou ameaçado, o Selvagem tem de ser capaz de usar a habilidade duas vezes no mesmo dia (i.e., ele tem de ser de um nível maior ou igual a 2) e ter duas utilizações sobrando. Para usar a habilidade, o Selvagem tem de enfrentar o animal, cara a cara, a uma distância menor que o alcance limite do ataque do animal. Da mesma maneira que na magia, o Selvagem não pode realmente ter motivos ocultos, os quais seriam detectados pelo animal é a habilidade falharia.

(4) *Detectar Maldade (Divina 1º Círculo)*. Efeitos especiais: funciona como a habilidade Detectar Magia, descrita anteriormente. Da mesma forma que a magia Divina, essa habilidade Detectar Maldade não consegue detectar a maldade em um PJ — somente em um monstro, lugar ou item mágico.

O Mestre pode rejeitar qualquer uma dessas quatro habilidades, ou introduzir outras novas — embora ele não possa adicionar nada que se pareça com uma magia acima do 1º Círculo.

Limitações Especiais: o Selvagem tem também algumas limitações. Ele se sente desconfortável vestindo roupas ou armaduras civilizadas — toda vez que estiver usando qualquer tipo de roupa mais incômoda ou pesada que as vestes normais de sua tribo, ele estará submetido a um redutor igual a -1 em todas as suas jogadas de ataque, dano e perícias comuns; ele não se sente confortável, e isso afeta suas ações e reações.

Da mesma maneira, ele pode usar qualquer tipo de armadura, mas isso é tão desconfortável que ele ficará submetido a um redutor igual a -3 em todas suas jogadas de ataque, dano e perícias comuns enquanto estiver vestindo qualquer tipo de armadura. Se o jogador decidir não interpretar a aversão que seu personagem sente com relação às armaduras e simplesmente usá-las continuamente, aceitando o modificador negativo, o Mestre deveria ir aumentando gradualmente o modificador: -3 em uma sessão, -4 na próxima, -5 na seguinte, e assim por diante ... sem limite. Se o jogador perguntar por que isso está acontecendo, o Mestre precisa apenas responder que o personagem está se sentindo cada vez mais desconfortável com esses adornos artificiais e acha cada vez mais difícil se concentrar no que está fazendo.

Opções de Capital Inicial: o Selvagem começa sem dinheiro. Ele adquire suas armas iniciais como já foi descrito, no parágrafo *Equipamento*. Depois que a campanha começar, o personagem entrará inevitavelmente em contato com o conceito de dinheiro; cabe ao jogador decidir como o personagem reage a ele (ele poderia gostar da idéia e tentar acumular a mesma coisa que seus aliados acumulam, ou repelir a corrupção civilizada e ficar bem longe dela).

Raças: a maioria das campanhas tende a pensar nos semi-humanos como sendo mais civilizados e refi-

nados que os humanos, mas é perfeitamente aceitável ter anões, elfos, gnomos, meio-elfos e até mesmo halflings Selvagens em sua campanha se o Mestre desejar que eles estejam lá.

Nota: “Mas”, você diz, “e se meu personagem cresceu em uma tribo Selvagem e mais tarde foi escravizado e treinado como um Gladiador e depois escapou? O que ele é, um Selvagem ou um Gladiador?”

Isso cabe a você responder. Se ele ainda se considerar um membro de sua tribo e não tiver sido distanciado dela por sua captura e treinamento, fique com o Kit para Homens de Armas Selvagem; pode ser que seu Mestre permita que você use algumas de suas perícias para aprender a usar armas e desenvolver habilidades apropriadas para os Gladiadores. Da mesma forma, se o personagem for agora mais urbano que selvagem, construa-o com o Kit para Homens de Armas Gladiador ... mas faça com que ele use algumas de suas perícias para adquirir habilidades e armas adequadas para o Selvagem.

O mesmo tipo de raciocínio se aplica se você estiver criando qualquer tipo de personagem com um passado complicado: um jovem Bárbaro educado segundo as tradições de um Samurai, uma jovem Amazona que foi educada para ser um Cavaleiro Andante (Guerreira Nobre), um garoto Pirata que desistiu dos mares e decidiu ser um Espadachim em uma grande cidade. Decida a qual Kit para Homens de Armas o personagem acha que pertence, crie-o com esse Kit e use algumas de suas perícias para adquirir conhecimento em armas e habilidades pertencentes ao outro Kit.

Espadachim

Descrição: o Espadachim é um herói sofisticado, espirituoso, com armas e armaduras leves, em uma campanha ambientada em uma cidade sofisticada — no estilo de *Os Três Mosqueteiros*. Ele é totalmente capaz de vestir armaduras pesadas, empunhar uma espada bastarda e lutar ao lado de outros Homens-de-Armas fortemente armado ... mas, ele bri-



lha quando os heróis estão se aventurando na cidade, usando armas e armaduras leves.

Para ser um Espadachim, o personagem deve ter Inteligência e Destreza maiores ou iguais a 13.

Papel: na campanha, o Espadachim é o herói confiante na sorte com o humor à flor da pele e o florete pronto para entrar em ação. O lugar onde ele se sente mais feliz é na cidade grande, mas pode ser um guerreiro imponente em qualquer lugar — é comum os inimigos o subestimarem devido a seus modos sedutores e não se darem conta que ele é capaz de vestir armaduras e manusear armas pesadas tão bem quanto qualquer outra pessoa. O Espadachim, por ser sagaz e bem-falante, torna-se com frequência o líder do grupo ... ou pelo menos o porta-voz do líder.

Talentos Secundários: o Espadachim pode escolher seu Talento Secundário. Entre as escolhas adequadas incluem-se: Navegador (especialmente se ele estiver com um bando de piratas), Jogador, Joalheiro, Escriba e Ferreiro de Armas.

Perícia com Armas: o Espadachim recebe dois pontos de perícia com armas a mais que devem ser consagrados a uma das seguintes armas: estilete*, main-gauche*, florete*, ou sabre*. (O símbolo "*" indica uma arma nova cuja descrição pode ser encontrada no capítulo *Equipamento*.)

Perícias Comuns: Perícias Bônus: (Geral) Etiqueta, (Ladino) Acrobacia. Recomendadas: (Geral) Habilidade Artística, Dança, Heráldica, Idiomas Modernos, Cavalgar Criatura Terrestre, Marinhagem, (Homem de Armas) Lutar no Escuro, Jogo, (Sacerdote, o dobro do número de pontos a menos que seja Paladino) Instrumento Musical, Ler/Escriver, (Ladino) Avaliação, Disfarce, Falsificação, Malabarismo, Instrumento Musical, Andar na Corda-Bamba, (Arcano, o dobro do número de pontos a menos que seja também Ranger) Ler/Escriver.

Equipamento: o Espadachim tem de comprar a arma na qual ele se especializou, mas, fora essa limitação, ele pode gastar seu capital da maneira que achar melhor.

Benefícios Especiais: o Espadachim tem três benefícios especiais. Primeiro, quando estiver usando seus pontos de Perícia Comum, ele não precisa gastar o dobro do número de pontos quando escolher perícias do grupo Ladino. Segundo, quando estiver usando armadura leve ou não estiver usando armadura (isto é, sem armadura, com corselete de couro batido ou corselete acolchoado), ele recebe um bônus igual a -2 em sua CA (isto é, uma CA igual a 7 passa a ser igual a 5); ele é tão ágil que é muito difícil acertá-lo. Terceiro, o Espadachim é uma figura tão romântica que ele sempre recebe um ajuste igual a +2 em seus testes de reação diante de PdMs do sexo oposto.

Limitações Especiais: a encenação persegue o Espadachim. Isso é uma coisa que o Mestre terá de interpretar com muito cuidado se ele quiser que o Espadachim tenha tantas limitações quanto todos os outros Kits para Homens de Armas. Quando houver um outro Espadachim por perto, decidido a provar que é o melhor espadachim do mundo, é o Espadachim PJ que ele escolhe para desafiar. Quando uma jovem dama estiver sendo perseguida pelos guardas do rei, que pretendem impedi-la de revelar as informações que possui, é com o Espadachim que ela encontra enquanto está fugindo. Quando um príncipe está bêbado demais para comparecer a sua própria coroação, é com o Espadachim que ele se parece milagrosamente. A vida conspira para tornar as coisas difíceis para o Espadachim, e o Mestre deveria sempre adicionar um pouquinho mais de má sorte bondosa nesse Kit para Homens de Armas do que em qualquer outro.

Opções de Capital Inicial: o Espadachim recebe as 5d4x10 po costumeiras como seu capital inicial.

Raças: qualquer semi-humano que ficar elegante usando uma roupa afetada, manejando uma lâmina fina, funcionaria bem como um Espadachim, principalmente elfos, meio-elfos e halflings. Os anões e os gnomos não são completamente inadequados, mas terão que se defen-

der contra um monte de piadas às custas de sua aparência curiosa.

Guerreiro de Região Inóspita

Descrição: esse herói representa alguma tribo (civilizada ou bárbara) que vive em algum ambiente ermo e perigoso, ameaçador ou incomum — como, por exemplo, um deserto, um território pantanoso, o Norte congelado, o interior da selva ou de uma floresta tropical, ou nas montanhas distantes.

O Guerreiro de Região Inóspita é diferente do Bárbaro. Ele não é automaticamente uma figura ameaçadora quando está viajando no território das sociedades normais da campanha; ele só é exótico e incomum. Ele pode ser muito culto e civilizado, mas, vindo como ele vem de uma cultura diferente, terá posturas diferentes das dos outros personagens-jogadores com relação a vários temas.

Exemplo: um personagem nômade do deserto pode ficar apenas ofendido pelo roubo de seus bens mas sentir-se-á ultrajado (e exigirá pena de morte) pelo roubo de sua água; pode ser que ele acredite que as mulheres deveriam ficar no acampamento e deixar o combate para os homens (uma opinião que mudará rapidamente depois que ele estiver viajando em outras partes do mundo); pode ser que ele sinta necessidade de se curvar toda vez que passa diante da igreja ou do templo da divindade que ele adora; e assim por diante.

O jogador decide (com a permissão do Mestre) de que tipo de tribo e ambiente o Guerreiro de Região Inóspita é oriundo. Depois, trabalhando junto com o Mestre, ele deve determinar que tipo de crenças e costumes incomuns o personagem e sua tribo possuem. Ele pode mais tarde abandonar algumas dessas crenças quando estiver em outras partes do mundo, mas nunca deveria abandonar a maioria delas; elas são parte daquilo que faz dele um personagem único na campanha.

Para ser um Guerreiro de Região Inóspita, o personagem tem de ter



uma pontuação de Constituição maior ou igual a 13.

Papel: na campanha, da mesma forma que o Bárbaro e o Selvagem, o Guerreiro de Região Inóspita é a “voz estranha” que questiona todas as peculiaridades e discrepâncias existentes na cultura dos personagens-jogadores. Ele serve também de ensejo para algumas aventuras divertidas, quando interpreta mal alguns aspectos da sociedade, e isso o coloca em alguma encrenca ou confusão. Mais importante, o Mestre deveria fazer com que houvesse ocasionalmente uma aventura ambientada em um lugar parecido com aquele onde ele nasceu, para que ele possa demonstrar suas habilidades nesse ambiente.

Talentos Secundários: se você estiver usando as regras de Talentos Secundários, o Guerreiro de Região Inóspita pode escolher seu talento dentre os que constam da lista a seguir: Pescador, Homem da Floresta, Caçador, Marinheiro, Caçador de Peles.

Perícias com Armas: o Guerreiro de Região Inóspita pode gastar seus pontos de Perícia com Armas da maneira que ele quiser. O Mestre pode insistir para que ele gaste um ou dois pontos em armas apropriadas a sua cultura: um nômade do deserto deveria ter Cimitarra e Arco Curto Composto, enquanto que um Homem-de-Armas do Ártico deveria ter Arpão e Lança, por exemplo.

Perícias Comuns: Perícias Bônus: Sobrevivência (em seu meio ambiente nativo), Vigor. Recomendadas: quaisquer perícias relacionadas com sua terra natal como, por exemplo, Lidar com Animais, Treinar Animais, Dança (suas danças culturais), Preparar Fogueira, Pesca, Cavalgar Criatura Terrestre, Natação, (Homem de Armas) Montanhismo, Rastrear.

Equipamento: o Guerreiro de Região Inóspita só pode gastar seu capital inicial em objetos próprios de sua cultura. Por exemplo, o nômade do deserto não poderia comprar nenhuma armadura com seu capital

inicial, enquanto o guerreiro do Ártico só poderia ter um corselete de couro e um gibão de peles. (É claro que, se o Mestre estabelecer que a dele é uma cultura de comércio, ele poderia ter acesso a mercadorias do mundo todo.) O Guerreiro de Região Inóspita *não* é obrigado a gastar todo seu capital inicial no momento de sua criação. Depois que ele começar a jogar, não haverá nenhuma restrição quanto ao tipo de equipamento que ele pode comprar.

Benefícios Especiais: o Guerreiro de Região Inóspita recebe um bônus especial igual a +5 em seus testes de Sobrevivência. Isso só se aplica à perícia Sobrevivência relativa a um meio ambiente semelhante ao da origem do personagem; se ele, mais tarde, fizer um segundo teste de Sobrevivência para um outro tipo de território, o bônus deverá ser usado.

Limitações Especiais: Durante os primeiros anos, de vez em quando, o Guerreiro de Região Inóspita se sente embaraçado por sua falta de familiaridade com a sociedade dos personagens-jogadores, mas essa é uma observação relacionada com a interpretação; o Mestre deve aplicá-la ocasionalmente até o momento em que ele achar que o personagem já está suficientemente familiarizado com a cultura costumeira.

Opções de Capital Inicial: o Guerreiro de Região Inóspita recebe as 5d4x10 po costumeiras como capital inicial.

Raças: esse é um Kit para Homens de Armas muito apropriado para guerreiros semi-humanos, e pode ser que o Mestre queira criar algumas tribos semi-humanas incomuns para demonstrá-lo. Exemplo: qualquer um esperaria Guerreiros de Região Inóspita Anões vindos das montanhas, Guerreiros de Região Inóspita Elfos e Gnomos originários das florestas tropicais, etc. Mas que tal Anões do Deserto? Elfos do Ártico? Gnomos do Pântano? Halflings das Montanhas? Escolhas incomuns deste tipo podem adicionar alguma cor à campanha.

Como Anotar os Kits na Ficha do Personagem

A ficha de personagem apresentada no capítulo *Criação do Personagem* tem espaços em branco para todos os benefícios, limitações e outras informações que devem ser anotadas quando um personagem adota um Kit para Homens de Armas.

Kits para Homens de Armas e Personagens Multiclasse

Esses Kits para Homens de Armas foram projetados para adicionar intensidade a um personagem da classe dos Homens de Armas. Mas se já for multiclasse (por exemplo, um elfo guerreiro-mago), o personagem *não precisa* de mais profundidade. Portanto, somente os guerreiros de classe única podem escolher um dos Kits para Homens de Armas descritos anteriormente.

No entanto, se seu Mestre permitir, não existe nenhuma razão para que seu personagem multiclasse não possa escolher suas perícias comuns e com armas de modo a simular um dos Kits ... e, outra vez, com a permissão do Mestre, os personagens que possuírem aquele Kit para Homens de Armas poderão considerá-lo “um dos seus” dentro do contexto da campanha.

Exemplo: digamos que sua campanha possua uma tribo élfica de Amazonas e você queira jogar com uma elfa guerreira/ladra que pertença a essa tribo.

Construa-a dessa forma: faça com que ela tenha as seguintes Perícias com Armas: Lança e Arco Longo. Para as Perícias Comuns, escolha Cavalgar Criatura Terrestre, Treinar Animais (ela não ganha nenhuma dessas perícias de graça, como a Amazona real, mas ainda pode escolhê-las). Para o seu Equipamento, limite-a às mesmas opções que as Amazonas têm.



Se você fizer dessa forma, e tiver a permissão de seu Mestre, dentro do contexto da campanha, sua personagem será considerada uma Amazona. Isto é, ela vem de uma tribo Amazona e as outras Amazonas consideram-na uma das delas. Você sabe e seu Mestre também, que ela não possui todos os benefícios especiais do Kit para Homens de Armas Amazona. E o Mestre tem todo direito de atribuir à personagem, as limitações especiais da Amazona — afinal de contas, você quis que ela se identificasse com uma raça de pessoas que tem essas limitações. Mas para os olhos das pessoas de fora, ela é indistinguível das outras Amazonas elfas.

Kits para Homens de Armas e Personagens de Classe Dupla

O mesmo não é verdade para os personagens de classe dupla.

Se um personagem é criado como um guerreiro, ele pode escolher qualquer um dos Kits para Homens de Armas descritos anteriormente. Se, mais tarde, decidir mudar de classe de acordo com as regras de Benefícios e Restrições de Classe Dupla, ele não perderá nenhum dos benefícios ou limitações do Kit que ele escolheu; ele ainda é aquele tipo de guerreiro. Se essa segunda classe de personagem também tiver uma série de Kits a sua disposição, *ele não poderá escolher um Kit novo, adicional.*

Se um personagem é criado como pertencendo a alguma outra classe de personagem, não escolhe um Kit apropriado a essa classe e mais tarde muda para uma das classes dos Homens de Armas, ele pode escolher um Kit para Homens de Armas ... embora o Mestre possa insistir que certos eventos da campanha se realizem a fim de permitir que ele faça isso.

Exemplo: digamos que um mago humano decida, mais tarde, tornar-se um Guerreiro, e ele queira ser um Gladiador. Bem, não há nada errado com isso. Mas o Mestre deve insistir

para que as próximas aventuras focalizem essa transformação. O personagem deve ser contratado (ou, capturado e escravizado) por uma arena ou pelo proprietário de uma escola de gladiadores, treinado e obrigado a lutar contra outros Gladiadores. Os outros personagens da campanha também poderiam estar entrando na arena dos gladiadores, ou o Mestre poderia dar um jeito para que a aventura em andamento envolva elementos gladiatórios e mantenha todos os PJs envolvidos.

Para simular melhor a espera envolvida para que o personagem aprenda seu novo ofício, o Mestre tem o direito de insistir em que o personagem não receba seu Kit para Homens de Armas enquanto ele não tiver alcançado o segundo nível de experiência em sua nova classe.

Abandonando um Kit

Às vezes acontece de um personagem ser criado com um Kit para Homens de Armas e as circunstâncias mais tarde o forcem a reconsiderar o papel de seu personagem. Exemplo: um Guerreiro Nobre poderia se revoltar com a corrupção e os excessos de sua classe e decidir renunciar ao seu vínculo com a nobreza. Ou, um Selvagem poderia se sentir cada vez mais confortável com o mundo civilizado e cada vez mais incomodado com seu parentesco selvagem. Nestes casos, o jogador deveria pensar em *abandonar* o Kit para Homens de Armas.

Para abandonar o kit, o jogador deveria contar sua intenção ao Mestre em particular. Se o Mestre não tiver nenhuma objeção quanto ao abandono, então ele acontecerá. A menos que a opção pelo abandono tenha sido causada por um evento repentino e traumático, o Mestre pode vir a ter de gastar um certo tempo para trabalhar o abandono no enredo da história. Muitas vezes, o personagem que está abandonando o Kit tem de interpretar a situação: renunciar publicamente aos vínculos com os outros personagens de seu Kit para Homens de Armas, e depois sofrer as conseqüências que poderi-

am advir desse fato. (Na mitologia grega, por exemplo, a rainha Amazona Antíope abandonou seu passado para viver com o Rei Teseu de Atenas ... e mais tarde morreu lutando contra suas antigas compatriotas quando elas vieram a sua procura.)

Quando o personagem abandona seu kit, ele abandona também todos os benefícios e limitações especiais que dele decorrem. Com frequência, esses benefícios incluem Perícias Comuns ou Perícias com Armas grátis. O personagem não *asperde*, mas *terá de pagar* por elas com os próximos pontos de perícia que ele vier a ter disponíveis.

O personagem não pode escolher outro Kit para Homens de Armas para substituir o que abandonou. Quando desiste de seu Kit para Homens de Armas, ele passa a ser um simples Guerreiro, Ranger ou Paladino pelo resto de sua vida de jogo.

Modificando os Kits

O Mestre pode, e deve, modificar os Kits apresentados anteriormente para retratar o cenário de sua própria campanha com mais precisão.

Exemplo: se não houver Amazonas em seu mundo, ele deveria vetar o Kit Amazona. Se todos os Gladiadores são selecionados dentre os selvagens desprezados na região civilizada, ele deveria modificar as limitações do Gladiador de modo a refletir o fato de que eles não são respeitados no cenário de campanha.

A Criação de Novos Kits

De maneira similar, se existir um tipo especial de guerreiro que o Mestre gostaria de ter em seu mundo, ele pode criar um novo Kit para Homens de Armas para esse guerreiro.

Para criar um Kit para Homens de Armas, você tem de responder às seguintes perguntas sobre o guerreiro e o papel que ele representa em sua campanha.

Descrição: o que é esse guerreiro? De qual fonte literária, mitológi-



ca ou histórica ele foi retirado? Que exigências especiais existem se um personagem desejar ser um?

Papel: o que esse guerreiro deve ser na campanha? Como sua cultura o vê? Como as outras culturas o vêem? Existe algum tipo de ponto de vista especial que ele precisa ter para pertencer a esse Kit para Homens de Armas? E o que esse guerreiro tende a fazer na campanha — guiar nações poderosas? Brutalizar e trair seus aliados? Perturbar o delicado equilíbrio de estratégias políticas? Divertir-se sem se preocupar?

Talentos Secundários: se estiver usando as regras para Talentos Secundários, você precisa determinar se esse Kit para Homens de Armas exige algum talento desse tipo. Se não houver nenhum talento secundário que seja comum a todos os guerreiros dessa espécie, então você não deve exigir um talento secundário. Mas, se todos os membros do Kit para Homens de Armas aparentemente possuem esse talento, então você *deveria* exigí-lo de todos que escolherem esse Kit.

Perícias com Armas: muitos Kits para Homens de Armas parecem girar em torno de tipos específicos de armas. Cavaleiros andantes gostam de espadas e lanças, os Verdes da floresta preferem arcos longos. Se o guerreiro que você estiver simulando parecer preferir uma ou duas armas em detrimento das outras, então, você deverá exigir que eles possuam perícia nessas armas para poder optar por esse Kit.

Perícias Comuns: a maioria dos Kits para Homens de Armas, parece ter certas habilidades em comum. Seria tolice ter um Guerreiro Nobre sem sua Etiqueta. Então você pode definir que no máximo dois pontos de perícia serão *grátis* para o personagem. Se for apropriado, as perícias podem ser retiradas de listas inadequadas para homens de armas — da lista do Sacerdote, do Ladino e do Arcano. (Normalmente o custo em pontos para estas perícias é dobrado, mas isso não importa pois neste caso elas estão sendo dadas gratuitamente ao personagem.)

Equipamento: se um determinado Kit para Homens de Armas é mais conhecido por ter determinados tipos de equipamento, exija que o guerreiro possua aquele equipamento quando a campanha começar. Se muitos, mas não a maioria esmagadora, desse tipo de guerreiro parecem preferir um tipo de equipamento específico, relacione-o simplesmente entre os tipos de equipamento que o Kit para Homens de Armas *recomenda*.

Benefícios Especiais: todo Kit para Homens de Armas deveria ter algum benefício especial. Cabe a você decidir que benefício é esse, mas ele deveria combinar com a maneira que esse Homem de Armas funciona na mitologia, na ficção ou de onde quer que ele seja oriundo. Entre os tipos de benefício incluem-se:

Bônus em testes de reação, especialmente aquelas feitas por certas categorias de pessoas;

Bônus nas jogadas de ataque e/ou dano, especialmente contra certas categorias de inimigos, ou em circunstâncias especiais;

Uma especialização em arma gratuita;

Proteção (imunidade ou um bônus nos testes de resistência) contra tipos específicos de magia;

Direitos especiais na cultura em que os personagens normalmente viajam (por exemplo, imunidade contra acusações de certos crimes, ou o direito de exigir abrigo); e assim por diante.

Limitações Especiais: você deveria também arranjar uma limitação especial (ou algumas) que limitem o personagem tanto quanto seus benefícios o ajudam.

Entre essas limitações podem incluir-se:

Penalidades nos testes de reação, especialmente os feitos por certos tipos de pessoas;

Penalidades nas jogadas de ataque/dano, principalmente contra certas categorias de inimigos;

Incapacidade de aprender perícias específicas com armas ou comuns;

Vulnerabilidade a tipos específicos de magia (tanto uma penalidade no teste de resistência quanto o fato da magia funcionar automaticamente); e

Restrições especiais na cultura na qual os personagens viajam (exemplo: não poderem ter propriedade ou se casarem, ou punições excessivas para determinados crimes).

Opções de Capital Inicial: se o Kit para Homens de Armas tiver quaisquer restrições ou benefícios com relação ao capital inicial; ou na maneira que ele pode ser gasto, anote-os neste parágrafo.

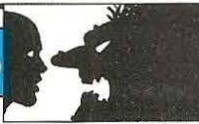
Raças: se houver variações ao Kit baseadas na raça do personagem, anote-as aqui. Algumas raças não podem escolher um kit específico; outras terão perícias, benefícios e limitações diferentes ligadas a elas.

Notas: se você tiver quaisquer comentários adicionais sobre o Kit para Homens de Armas pertinentes a sua campanha (como por exemplo, quais jogadores você preferiria que tivessem determinados Kits) coloque-os aqui.

Adicionalmente, você poderia criar Kits para outras classes além dos Homens de Armas, ou adaptar os Kits existentes para as outras modificando talentos, perícias, benefícios e limitações. Seria fácil existirem Ladinos Fanfarrões ou Sacerdotes Bárbaros, por exemplo.

A Ficha para a Criação de Kit para Homens de Armas

Você encontrará a Ficha para Criação de Kit para Homens de Armas na página 124. Se você quiser projetar um Kit para Homens de Armas novo, simplesmente fotocopie a ficha e descreva o novo Kit nela. Quando você estiver mostrando para seus jogadores os Kits para Homens de Armas descritos anteriormente, inclua também os novos Kits para Homens de Armas que você tiver criado.



O AD&D® não é somente combate e magia, por isso, um guerreiro não tem que ser apenas uma coleção de números que reage de acordo com as situações, mata tudo que encontra pela frente e coleciona moedas. Não, os jogos de RPG são muito mais que isso, e esse capítulo é dedicado à interpretação do personagem homem de armas.

Personalidades dos Homens de Armas

Existe um equívoco de que os homens de armas são, camaradas fortes e robustos que fazem todo o trabalho físico em um combate; que os ladinos são os espertalhões que se encarregam de todas as trapaças e artimanhas; que os arcãos são inteligências incríveis e pessoais, dedicadas exclusivamente a seus estudos mágicos; que os sacerdotes estão interessados apenas no avanço espiritual das pessoas.

Embora essa seja uma simplificação conveniente para jogadores de primeira viagem, pode ser que os mais experientes queiram se aprofundar na personalidade de seus personagens: decidindo como eles reagem diante de certas situações, como eles se relacionam com outros personagens e assim por diante.

os RPGistas experientes, aqueles que já fazem isso, deveriam passar diretamente para a parte que diz "A Campanha do Homem de Armas". Os iniciantes deveriam continuar lendo este capítulo.

Na primeira parte desse capítulo, falaremos sobre as personalidades dos Homens de Armas, descrevendo alguns tipos de heróis comuns na literatura e na mitologia. Leia cada descrição, veja se ela se aproxima do conceito que você tem da personalidade do personagem, e caso ela se aproxime, tente utilizar os conselhos da descrição quando estiver interpretando seu personagem e tomando decisões por ele.

As personalidades que veremos nesse capítulo serão descritas da seguinte maneira:

Descrição do Personagem: esse parágrafo trata das posturas e motivações do personagem, e como ele tende a agir e interagir em uma campanha normal.

Mais Adequada Para: esse parágrafo fala das tendências dos Kits para Homens de Armas (do capítulo anterior) para os quais esse tipo de personalidade é mais apropriado. É sempre possível sugerir uma boa razão pela qual um personagem com um tipo específico de personalidade tem uma tendência que não parece apropriada (à primeira vista) para esse tipo de personalidade, por isso, *não há absolutamente nenhuma restrição inabalável com relação à tendência quando você está escolhendo personalidades*. Entretanto, as recomendações de escolhas apropriadas são boas o suficiente para a maioria dos personagens, por isso tenha-as em mente.

Em Situações de Combate: esse parágrafo descreve como o personagem reage em situações de combate. Nem todos os homens de armas desembainham suas espadas e investem com energia; alguns se envolvem nas situações de combate mais lentamente, com mais inteligência, ou com mais agressividade.

Em Situações que exigem Interpretação: esse parágrafo descreve as reações gerais diante dos PdMs em situações que exigem interpretação; você pode usá-las como uma espécie de orientação para os diálogos de seu personagem.

O Jovem Impetuoso

Descrição do Personagem: o personagem acabou de se tornar um aventureiro, e não tem muita experiência nem bom senso... o que significa que ele sempre se mete em encrenca e, com muita frequência, acaba arrastando seus companheiros junto. Por isso, *você só deveria escolher uma personalidade do tipo Jovem Impetuoso quando estiver disposto a interpretar essa postura*. O Jovem Impetuoso é uma presa fácil de vigaristas e trapaceiros, sugere ações simples e descabidas

que com certeza fariam o grupo ser capturado ou morto, admira homens de armas mais experientes sem questionar seus motivos, e pode ser uma verdadeira ameaça para si mesmo a menos que seja conduzido por um aventureiro mais experiente.

Cedo ou tarde, o personagem do tipo Jovem Impetuoso tem que "abrir os olhos" — perder alguns de seus preconceitos e sua ingenuidade. Se isso não acontecer naturalmente no curso de uma campanha, o Mestre deveria criar uma aventura que gire em torno do Jovem Impetuoso, uma aventura na qual ele seja confrontado com as conseqüências de sua impetuosidade. Exemplo: um vigarista poderia enganar o Jovem Impetuoso e levá-lo a trair seus aliados acidentalmente; ou, um plano do Jovem poderia dar horrivelmente errado e colocar seus amigos em perigo; ou, um herói particularmente admirado pelo Jovem poderia mostrar-se bem menos admirável do que o Jovem sempre acreditou que ele fosse.

Depois que isso acontece, o personagem deve parar de ser um Jovem Impetuoso e escolher algum outro tipo de personalidade. A essa altura, ele já deveria estar jogando há tempo suficiente para que o jogador saiba que tipo de personalidade é essa; ou os eventos que fizeram com que ele deixasse de ser um Jovem Impetuoso poderiam tê-lo afetado de uma maneira suficientemente séria para que esses eventos definissem sua nova personalidade (normalmente isso resulta em personalidades do tipo Espancador Brutal desiludido ou um Antagonista Perigoso hostil).

Mais Adequada Para: em termos de tendência, o Jovem Impetuoso está mais qualificado para toda a gama de tendências Boas e Neutras (Justo, Ordeiro, Bondoso, Neutro, Honrado, Inconstante). Personagens malignos não são apropriados para serem ingênuos e confiantes. Em termos de Kits para Homens de Armas, o Jovem Impetuoso é admiravelmente adequado para todos eles! O único kit que poderia causar algum problema é o do Samurai; mas é possí-

vel representar um Samurai inexperiente e impaciente lutando para deixar de demonstrar o entusiasmo que existe sob o verniz da indiferença oriental; essa é uma escolha particularmente boa em uma campanha só com samurais, na qual um dos personagens é o guerreiro Jovem Impetuoso interagindo com samurais mais experientes e serenos.

Em Situações de Combate: é provável que o Jovem Impetuoso invista contra um oponente e comece a golpear, a menos que esse inimigo seja tão grande e assustador que até mesmo o jovem mais tolo terá medo dele. Entretanto, é muito provável que ele aceite ordens de combate de seus amigos, o que faz com que seja fácil para um homem de armas mais sensato evitar que ele se mate por usar táticas ruins. Muitas vezes é uma boa idéia o grupo transformar o Jovem Impetuoso em um de seus arqueiros escolhidos, porque isso normalmente o mantém afastado do combate corpo a corpo até ele ganhar experiência.

O Jovem Impetuoso *pode* aprender com suas experiências. Depois de ter sido surrado por um troll, ele poderá vir a ser mais cauteloso na próxima vez que ele encontrar um troll ou um monstro semelhante. Mas, ele continuará sendo impetuoso com monstros diferentes daqueles que ele já conhece...

Em Situações que Exigem Interpretação: o Jovem Impetuoso se dá bem com todo mundo até alguém insultar um de seus amigos, contestar algum de seus preconceitos ou traí-lo. E quando isso acontece, ele simplesmente fica furioso e querendo lutar ou se opor ao outro sujeito; para ser verdadeiramente *vingativo*, o Jovem Impetuoso terá que passar pela troca de personalidade e escolher uma nova.

O Jovem Impetuoso deveria ser interpretado tanto como uma pessoa hesitante e nervosa em situações novas quanto alguém impaciente para mergulhar de cabeça nessas situações — ele nunca fica entediado ou indiferente. Os outros personagens acham sua juventude encantadora,

mas podem vir a descobrir que ele é também irritante, pois está sempre se metendo em encrenca.

O Espancador Brutal

Descrição do Personagem: o Espancador Brutal é um tipo de personagem grosso, barulhento e sem educação. Ele pode ser muito esperto, mas prefere usar a força ao invés da persuasão ou dardapça — ele se sente bem batendo nas pessoas. Ele não gosta de boas maneiras, da etiqueta da corte, de literatura de poesia nem de altivez. Ele tem costumes muito grosseiros e vulgares... embora possa ter nascido em berço de ouro (afinal de contas, quem disse que um homem de armas bem nascido *tem que* ser limpo, virtuoso e bem educado?). Ponha-o junto com uma multidão barulhenta em uma taverna, onde as bebidas são servidas com generosidade e as brigas ocasionais transformam a mobília em serragem, e ele estará feliz.

Mais Adequada Para: em termos de tendência, o Espancador Brutal pode ter a qualquer uma delas. Se for Leal, ele agirá de acordo com um código de comportamento que os outros são capazes de seguir e no qual eles podem confiar (mesmo que o personagem seja um desajustado social); e se for Bom, ele não tomará as coisas que quer (à força) daqueles que as possuem. Por essas razões, é pouco provável que um Espancador Brutal Justo (Bom e Leal) vá se divertir muito. Em termos de Kits para Homens de Armas, os mais adequados para o Espancador Brutal são o Bárbaro, o Domador de Feras, o Furioso, o Gladiador, o Herói da Aldeia, o Pirata/Fora da Lei, o Selvagem e o Guerreiro de Região Inóspita. Um Homem de Armas Espancador Brutal Nobre sempre estará sujeito às penalidades de reação a que estão submetidos os Guerreiros Nobres que não vivem de acordo com suas posições sociais (para mais detalhes sobre esse assunto veja a descrição do Guerreiro Nobre do capítulo anterior). As Amazonas tem maneiras e posturas convencionais demais nas sociedades masculinas para

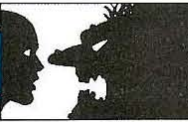
serem tão confortavelmente grossas quanto o Espancador Brutal é. O Samurai e o Espadachim tendem a ser cultos demais para esse tipo de personalidade. O Cavaleiro *não pode* escolher a personalidade Espancador Brutal.

Em Situações de Combate: o Espancador Brutal é um brigão. Ele prefere o combate corpo-a-corpo e luta sujo, fazendo o que for necessário para vencer a luta. Ele luta exatamente como quer, e pode ou não seguir o plano do grupo. Em combate, ele é decidido e eficaz.

Em Situações que exigem Interpretação: o Espancador Brutal pode ser um personagem muito divertido de se interpretar, porque ele diz o que quer na hora que quer. Seus comentários grosseiros escandalizam os personagens mais refinados. É provável que ele venha a hostilizar pessoas superiores a ele durante uma conversa, tanto acidentalmente quanto (mais provável) deliberadamente, e isso pode prejudicar negociações que grupo esteja fazendo e arruinar seus planos. No entanto, nada disso significa que o Espancador Brutal não possa ser leal e corajoso, competente e poderoso, por isso, grupos de aventureiros não estarão muito inclinados a expulsá-lo por causa de sua insolência; mas geralmente eles ficam furiosos com as atitudes dele.

O Antagonista Perigoso

Descrição do Personagem: esse personagem é um herói com um problema de postura. Ele é feroz e mal humorado, e nunca luta só para dar uma surra em seu oponente — ele luta para matar. Ele é guiado por alguma motivação poderosa e insensível: um desejo de vingança, desejo irresistível por algum bem, ou até uma vontade quase psicótica de simplesmente ser deixado em paz. Ele deve ser interpretado com cuidado para que *baja* realmente uma razão para ele acompanhar os outros personagens-jogadores, e pode ser que de vez em quando o Mestre precise lembrar seu jogador que ele *pode* ter ami-



gos e ser leal, mesmo que ele prefira esconder esse fato por trás de maneirismos inflexíveis e um temperamento maligno. Naturalmente, esse tipo de personalidade tem pouca ou nenhuma inclinação a ter relacionamentos românticos.

Mais Apropriada Para: em termos de tendência, o Antagonista Perigoso é apropriado a todas elas. Tendências diferentes têm como resultados motivações diferentes: um Antagonista Perigoso Justo (Leal/Bom) foi amargurado pela vida, enquanto que um personagem Cruel (Caótico/Maligno) é um sociopata. Em termos de Kit para Homens de Armas, a maioria deles é adequada: as exceções de costume são o Cavaleiro e o Espadachim, que têm uma tendência a serem personagens com temperamentos melhores.

Em Situações de Combate: o Antagonista Perigoso luta de uma maneira inteligente e mortal (a menos que seja um Furioso). Ele prefere a postura "Não façam prisioneiros!", mas é capaz de permitir que seus amigos rejeitem suas idéias,

principalmente se eles conseguirem persuadí-lo de que não existe nenhuma razão prática para isso (simplesmente ser piedoso e humano não é razão suficiente). Ele pode funcionar como um bom estrategista para o grupo, orientando seus aliados de modo que eles lutem da maneira mais mortal e eficiente possível; ou, um homem de armas que investe com energia e dá vazão a seu ódio contra o inimigo.

Em Situações que exigem Interpretação: geralmente esse tipo de personagem não interpreta negociações com PdMs, a menos que os PJs estejam tentando intimidar ou ameaçar os PdMs. O Antagonista Perigoso deve ser interpretado com cuidado; muitos personagens Antagonistas Perigosos não passam de guerreiros sedentos de sangue com opiniões exageradamente entusiasmadas sobre si mesmos, o que faz com que seja muito fácil exasperar os outros jogadores com sua presunção. Em outras palavras, seja ameaçador, mas concentre essa ameaça mais nos PdMs do que em seus aliados PJs.

O Campeão Predestinado

Descrição do Personagem: esse herói tem sido atormentado por uma maldição ou uma profecia que o assombra durante a vida toda. Pode ser que ele tenha perdido seu único e verdadeiro amor e esteja fadado a nunca mais encontrá-lo. Pode ser que ele tenha sido destinado a trazer desventura a todas as pessoas de quem ele gosta. Pode que tenha sido profetizado que ele morreria quando determinados objetivos da campanha fossem alcançados. Ele poderia ser o último sobrevivente de sua espécie, condenado a morrer sem deixar descendentes, de modo que sua raça pereça com ele. Quando não está lutando por seus objetivos, esse personagem está sofrendo. Por essa razão, você não deveria jogar com um personagem desses a menos que *goste* de interpretar esse sofrimento. Se escolher esse tipo de personalidade, você deve consultar seu Mestre para determinar qual o tipo de maldição que aflige o personagem — e não faz o



menor sentido interpretar um Campeão Predestinado a menos que exista realmente uma sina ou uma maldição.

Mais Adequada Para: todas as tendências são apropriadas para o Campeão Predestinado. Em termos de Kits para Homens de Armas, a maioria deles é adequada, com exceção do jovial Espadachim.

Em Situações de Combate: o Campeão Predestinado tem uma tendência a lutar de uma maneira desesperada e sem reservas. Ele se joga de corpo e alma nas lutas e procura pelos oponentes mais perigosos. Ou ele está simplesmente desesperado para alcançar seu objetivo e escapar de sua maldição, ou está inconscientemente procurando sua própria morte. Por isso, ele não é um bom estrategista para o grupo. Por outro lado, sua bravura inspira os outros heróis, por isso, ele é com frequência, transformado em líder de grupos militares. Ele é capaz de ser misericordioso em combate ou matar todos que o enfrentarem (lamentando o tempo todo a horrível necessidade que tem de fazê-lo).

Em Situações que exigem Interpretação: o Campeão Predestinado tende a ser solidário com as necessidades e sofrimento dos outros... mas ele mesmo é muito depressivo, pois sabe que um destino horrível o aguarda. Isso significa que ele é muitas vezes persuadido a ajudar em aventuras de outras pessoas (não jornadas em busca de dinheiro e sim em busca de objetivos mais pessoais).

O Filósofo Condenado

Descrição do Personagem: esse personagem é ao mesmo tempo similar e muito diferente do Campeão Predestinado. Da mesma forma que o Campeão, ele sabe que um destino particularmente horrível o aguarda: a Morte. Mas ele é muito sereno com relação a isso e não permite que o destino o torture. É provável que ele seja um veterano com bastante idade e poucas ilusões, mas com um apreço ardente por tudo o que a vida tem a oferecer.

Mais Adequada Para: em termos de tendência, personagens Leais e Neutros são mais adequados ao papel de Filósofo Condenado; é raro os personagens Caóticos serem tão introspectivos. O Filósofo é igualmente adequado para os personagens bons, neutros ou maligno. Em termos de Kits para Homens de Armas, o Filósofo é admiravelmente apropriado para o Samurai. Ele também é adequado para a maioria dos outros Kits, com exceção do Furioso, que não é um tipo de herói muito introspectivo.

Em Situações de Combate: Diferentes Filósofos Condenados encaram o combate de maneira diferente. Alguns são tão ponderados em combate quanto em qualquer outro lugar, e adotam uma abordagem muito analítica do combate: atacando onde a necessidade é maior, avaliando a estratégia do inimigo, e assim por diante. Outros, sabendo que não serão capazes de evitar seus destinos, se atiram de cabeça e lutam com uma fúria desenfreada (e, quem sabe, alegria). Fica a cargo do jogador decidir de que maneira seu personagem Filósofo Condenado luta. Basicamente, o que ele precisa fazer é escolher o método de combate que prefere para esse personagem, e depois racionalizá-lo de acordo com a filosofia de vida do personagem.

Em Situações que exigem Interpretação: o Filósofo Condenado é com frequência uma espécie de conselheiro paternal. Ele pensa em tudo, está sempre carregado de conselhos judiciosos. Embora possa ser guiado por objetivos tão fortes quanto os de qualquer outro personagem, ele raramente é veemente em pessoa.

O Faroleiro Jovial

Descrição do Personagem: esse personagem identifica-se com o estilo e a diversão. Ele pode ser um palhaço que se delicia entreterendo pessoas e atirando farpas nos egos daqueles que se acham importantes. Ele pode ser um guerreiro elegante que adora mostrar ao mundo como é que um mestre luta.

Pode ser que ele goste apenas de chamar a atenção das damas. Seja qual for o caso, ele está sempre em movimento; ele nunca se limita a um gesto quando pode, ao invés disso, fazer um floreio, nunca anda quando pode andar a passos largos, nunca fala quando pode discursar.

Mais Adequada Para: os personagens Caóticos são um pouco mais apropriados que os outros para serem Faroleiros Joviais, pois são mais espontâneos que os racionais Leais e os precavidos Neutros. Entretanto, não existem restrições quanto a isso. Personagens Bons, Neutros e Malignos, podem ser Faroleiros Joviais. O tenente elegante, dramático, egocêntrico e infame é um exemplo clássico de um Faroleiro Jovial Maligno. Em termos de Kit para Homens de Armas, o Espadachim, o Gladiador e o Pirata/Fora da Lei são os mais apropriados para esse tipo de personalidade; a Amazona, o Bárbaro, o Furioso e o Samurai são os menos apropriados; os outros Kits são adequados.

Em Situações de Combate: o Faroleiro Jovial deve lutar da maneira mais dramática possível, mesmo quando isso não for tão eficiente ou seguro quanto uma outra tática. Ele salta, pula, gesticula, escarnece dos inimigos e os desafia para duelos... ele *pode* ser um verdadeiro incômodo, tanto para os aliados como para os inimigos, por isso o jogador deveria ter cuidado para não provocar *demais* seus amigos com suas extravagâncias.

Em Situações que exigem Interpretação: da mesma forma, esse personagem deveria ser tão charmoso e teatral quanto possível nas situações que exigem interpretação. Ele não tem necessariamente que ser espirituoso; uma exigência dessas poderia gerar muita tensão em um jogador que não é capaz de fazer graça com facilidade. Mas ele deveria ser jovial e gracioso o tempo todo, mesmo quando estiver falando com o líder de seus inimigos ou o campeão mais rude e descortês.

O Líder Nato

Descrição do Personagem: esse personagem é aquela pessoa que está sempre encarregada de tudo. Ele é um herói responsável que, mesmo não sendo o líder do grupo, pensa como se fosse: ele está sempre preocupado com os objetivos do grupo, a segurança de seus amigos, a estratégia dos bandidos etc. Pode ser que ele se sinta feliz por ser do tipo que lidera, ou pode ser que ele seja um líder relutante; de qualquer forma, seus amigos esperam que ele defina a direção. Naturalmente, você somente deveria escolher esse tipo de personalidade para seu personagem se estiver disposto a realizar todo o esforço que esse planejamento e consideração exigem, e querendo que seu personagem seja responsável pelos outros.

Mais Apropriada Para: em termos de tendência, personagens Leais e Neutros são os mais apropriados; os personagens Caóticos tendem a ser mais espontâneos que o Líder Nato. No entanto, se você conseguir um bom argumento para a existência de um Líder Nato Caótico, pode ser que seu Mestre permita que você jogue dessa maneira. A maioria dos Kits para Homens de Armas são apropriados para esse tipo de personalidade, em especial o Cavaleiro e o Guerreiro Nobre. Entretanto, em um grupo com personagens representados por vários Kits para Homens de Armas diferentes, o Furioso e o Selvagem não deveriam ser Líderes Natos: os outros tipos de personagens têm um tendência a não confiar neles como líderes.

Em Situações de Combate: o Líder Nato, quer ele queira ou não, está sempre pensando em combate e tentando comandar as atividades de seus aliados. Ele se assegura de que tem uma boa combinação de combate a distância e corpo a corpo, que as barreiras de escudos não tenham grandes brechas, que quando um aliado cai, haja alguém para arrastá-lo para trás da linha de combate e que outro assuma seu lugar. Se um jogador que está representando um personagem Líder Nato não fizer isso, e

simplesmente se jogar de cabeça no combate sem qualquer intenção de planejar e dirigir os acontecimentos, o Mestre deveria definir penalidades temporárias para as jogadas de ataque e dano dele: isso refletiria o fato de o *personagem* estar perturbado por sua falha em liderar, mesmo que o *jogador* não esteja.

Em Situações que exigem Interpretação: o Líder Nato é um personagem muito responsável, mas fora isso, não existe nenhuma limitação quanto à maneira como ele deveria ser representado nas situações que exigem interpretação. Ele pode ser carrancudo ou bem-humorado, honesto ou mentiroso, arrogante ou modesto, como o jogador decidir. Ele será, com frequência, o negociador do grupo, mas isso não é exigido dele.

O Pensador Dissimulado

Descrição do Personagem: a vida e a grande paixão desse tipo de personagem é passar a perna em outros personagens. Ele adora tirar dinheiro das pessoas trapaceando, enganar os oponentes em combate, persuadir pessoas a ajudá-lo a prejudicá-las e assim por diante. A campanha, é melhor quando o Pensador Dissimulado é amigo do resto dos PJs e na maioria das vezes usa seus talentos em PdMs; o Mestre tem de garantir que a campanha não se transformará numa sucessão infinita de incidentes nos quais o Pensador Dissimulado engana os membros de seu próprio grupo.

Mais Apropriada Para: em termos de tendência, os personagens Neutros e Caóticos são mais apropriados para serem Pensadores Dissimulados, pois os personagens Leais normalmente têm mais respeito pelos direitos dos outros; mas, outra vez, se você tiver motivos suficientemente bons, o Mestre pode se deixar convencer que um personagem Leal deva ser um Pensador Dissimulado. A maioria dos Kits para Homens de Armas é igualmente apropriada para um personagem Pensador Dissimulado; o Furioso, no entanto, é uma escolha imprópria e não deveria ser feita.

Em Situações de Combate: Pensador Dissimulado odeia enfrentar seus inimigos em combates corpo a corpo. Ele não se importa com o combate a distância, mas ele provavelmente preferiria estar fazendo algo mais inteligente ou espetacular; guiar-se dissimuladamente pelo campo de batalha e aparecer na retaguarda desprotegida do inimigo, saltar rochas da colina acima para jogá-las sobre o inimigo, persuadir outros aliados do inimigo a se virar contra ele, qualquer coisa que demonstre sua superioridade mental sobre o inimigo (e talvez sobre seus aliados também). Cabe ao jogador decidir se o personagem é realmente varde ou não; os Pensadores Dissimulados podem ser tão corajosos quanto o mais bravo dos guerreiros numa situação de emergência, desde que essa for a maneira que o jogador concebeu o personagem.

Em Situações que exigem Interpretação: o Pensador Dissimulado é, com frequência, o negociador do grupo, pois ele adora conversar com outros personagens e conseguir o melhor acordo possível para si para seus amigos. Na maioria das situações que exigem interpretação, o Pensador Dissimulado se adapta como um camaleão, à personalidade da pessoa com quem ele está falando, escondendo suas verdadeiras idéias e emoções por detrás de uma cara que ele achar que é mais atraente para o outro personagem. É muito difícil descobrir o que o Pensador Dissimulado está realmente pensando ou sentindo. Lembre-se que é uma tentação perigosa enganar seus amigos e aliados; em uma campanha na qual a existência do grupo depende esteja baseada na confiança e na honestidade, um personagem do tipo Pensador Dissimulado será provavelmente excluído ou morto por trair a confiança aos seus, outrora, amigos.

Mudando os Tipos de Personalidade

O conselho acima é para jogadores que ainda não têm muita experiência na interpretação de personalidades diferentes e

suas. E as personalidades apresentadas neste capítulo, não são regras rígidas e formais que todos os personagens têm de seguir; elas são apenas sugestões que não carregam em si nenhuma restrição real.

Portanto, seria muito apropriado se você escrevesse outros Tipos de Personalidade apropriados a sua campanha... se, de fato, você precisasse formalizá-los a tal ponto.

É também bastante adequado que um personagem mude seu Tipo de Personalidade ao longo da campanha. Vejamos a seguir algumas maneiras como isso pode acontecer:

O **Jovem Impetuoso** amadurece e perde a ingenuidade e a inexperiência. Isso tem que acontecer mais cedo ou mais tarde (a menos que ele morra antes de ganhar discernimento). Suas experiências na campanha até aquele ponto, terão provavelmente uma forte influência no próximo tipo de personalidade que ele escolherá. Uma dica para as outras personalidades: nada menor que uma amnésia transforma uma outra personalidade em um Jovem Impetuoso.

Não é provável que o **Espancador Brutal** mude, mas existem algumas coisas que poderiam provocar uma mudança. Ele poderia se apaixonar por alguém mais refinado, se sentir rude e grosso comparado com esse alguém, e se educar para se tornar mais sofisticado. (O Faroleiro Jovial e o Filósofo Condenado tornam-se boas opções nesse ponto.) Ele poderia receber uma grande responsabilidade (como por exemplo um cargo de oficial do exército) e ser modificado por ela (nesse caso o Líder Nato seria uma boa escolha).

É provável que o **Antagonista Perigoso** só mude quando o que quer que o tenha tornado um Antagonista Perigoso esteja resolvido. Exemplo: se conseguir se vingar de quem quer que o tenha ferido originalmente, ele poderia se transformar em um Filósofo Condenado ou um Líder Nato.

É provável que o **Campeão Predestinado** nunca mude. Afinal de contas ele é condenado. Mas se, no

decorrer da campanha, o Mestre permitir que o personagem se liberte de seu destino ou de sua maldição, ele poderia sofrer uma mudança de personalidade. Ele poderia se tornar um Filósofo Condenado ou um Líder Nato. Pode ser que ele passe a apreciar tanto a vida a ponto de se tornar um Faroleiro Jovial ou um Pensador Dissimulado. Existe pouca chance dele se tornar um Antagonista Perigoso, a menos que os eventos que o livraram de sua maldição tenham sido graves a ponto de deixar cicatrizes em sua personalidade para sempre.

Não é provável que o **Filósofo Condenado** mude. Esse tipo de personalidade aparece no *final* de um processo de desenvolvimento, não no meio.

O **Faroleiro Jovial** poderia comêr-se sob o peso da responsabilidade, da mesma forma que o Espancador Brutal, e tornar-se um Líder Nato. Ou ele poderia evoluir naturalmente até se transformar em um Pensador Dissimulado quando ficar cada vez menos interessante simplesmente entreter as pessoas e cada vez mais divertido manipulá-las.

O **Líder Nato** poderia facilmente mudar se eventos dramáticos fizessem com que ele se cansasse de ser sempre tão responsável e digno de confiança. Se isso vier a acontecer, qualquer personalidade exceto a do Campeão Predestinado, é apropriada. Entretanto, a menos que ele se torne completamente amoral, é provável que mesmo com essa nova personalidade ele ainda sinta impulsos de liderança e pense um bocado na tática a ser usada,

Não é provável que o **Pensador Dissimulado** mude: ele acha seu estilo de vida divertido demais. Se fosse para mudar, para se tornar um pouco menos reservado, ele provavelmente se tornaria um Faroleiro Jovial.

Qualquer que seja o personagem, um evento horrível (como, por exemplo, o assassinato brutal de um ente querido) poderia transformá-lo, mesmo que temporariamente, em um Antagonista Perigoso ou um Espancador Brutal.

A Campanha dos Homens de Armas

Até agora, nós falamos quase que exclusivamente do personagem homem de armas e do papel dele em campanhas normais de AD&D®.

No entanto, é possível mestrar uma boa campanha na qual os personagens são em sua *maioria homens de armas...* ou são *todos homens de armas*.

Existem algumas razões para se pensar em ter uma campanha onde todos os personagens são homens de armas. Primeiro: em muitas campanhas, passados os primeiros níveis de experiência, os guerreiros vão cada vez mais dando espaço para as classes que usam magia, cujos poderes aumentam mais rápido que os dos guerreiros. Segundo: muitos filmes, romances, mitos e lendas só apresentam personagens guerreiros e, se um desses cenários o atrair de forma especial e você quiser simulá-lo em sua campanha, você vai querer que ele fique limitada aos guerreiros.

Existem várias maneiras de mestrar uma campanha deste tipo. Entre as várias possibilidades de arranjos incluem-se:

Diversos tipos de Homens de Armas em um Mundo Mágico

Diversos tipos de Homens de Armas em um Mundo onde quase não existe Magia

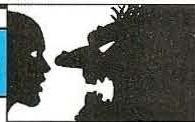
Diversos tipos de Homens de Armas em um Mundo onde não existe Magia

Um Tipo de Homem de Armas em um Mundo Mágico

Um Tipo de Homem de Armas em um Mundo onde quase não existe Magia

Um Tipo de Homem de Armas em um Mundo onde não existe Magia

Na segunda parte desse capítulo, falaremos sobre todos esses arranjos, como eles podem ser organizados e o que eles significam para uma campanha.



Um Mundo Mágico contra um Mundo Sem Magia

Quando estiver preparando sua campanha, o Mestre, deve decidir quanta magia existe no mundo — não apenas itens mágicos, mas também monstros mágicos, magias e efeitos de todos os tipos.

Mundo Mágico

Em uma campanha voltada para homens de armas onde a magia existe nos limites normais do AD&D®, ela é considerada uma coisa assustadora da qual as pessoas normais não gostam nem um pouco. A maioria dos arcanos encontrados na campanha serão vilões. Os que forem amigos dos PJs terão, na maioria, pouco poder (de níveis baixos).

Isso está de acordo com o padrão usado em muitas séries de livros do tipo espada e magia, nos quais a história acaba em uma disputa entre o herói e sua destreza contra um feiticeiro covarde ou uma criatura mágica e suas magias.

Numa campanha deste tipo, o Mestre terá que decidir se *algum* dos personagens-jogadores poderá ser um herói multiclasse ou classe dupla com magias Arcanas ou Divinas. Não existe nenhum problema em se ter personagens Rangers e Paladinos, pois eles adquirem suas magias lentamente e depois de muitos níveis de experiência... mas os arcanos e os sacerdotes, que têm muito mais poder mágico, criam um problema maior. A magia deles é útil e confiável demais; o Mestre tem que fazer com que seus vilões mágicos sejam ainda mais poderosos para que haja equilíbrio. Em uma campanha na qual os PJs não podem ser sacerdotes nem arcanos, um vilão mágico de nível muito mais baixo será muito mais eficaz contra eles.

Por essas razões, se você for tentar mestrar uma campanha totalmente voltada para homens de armas pela primeira vez, nós recomendamos que você não permita que os PJs sejam sacerdotes nem arcanos. Você

sempre pode acrescentar essa a opção mais tarde... mas se você descobrir que gosta dos homens de armas sem magia, não será tão fácil tirar as habilidades mágicas dos PJs em uma campanha onde você já as permitiu.

Mundo onde quase não existe Magia

Em um mundo onde quase não existe magia, *nenhum PJ é capaz de aprender magias*. Isso significa que nenhum personagem-jogador pode escolher a classe dos Sacerdotes ou dos Arcanos como a profissão de seu personagem, ou mesmo como uma das profissões de um personagem multiclasse ou de classe dupla.

Numa campanha deste tipo, os personagens ainda podem ser Rangers ou Paladinos. Mesmo estes não podem aprender magias... mas eles ainda têm suas outras habilidades especiais.

Os Paladinos ainda têm as habilidades de detectar uma intenção maligna, bônus igual a +2 nos testes de resistência, imunidade a doenças, aura de proteção, é capaz de curar por imposição das mãos, usar o poder de sua fé contra mortos-vivos e demônios, e chamar seu cavalo de batalha; ele pode usar as habilidades especiais de uma *espada sagrada* no improvável evento dele vir a encontrar uma. Todas as limitações do Paladino também se aplicam.

Os Rangers ainda têm seus bônus contra um inimigo escolhido, sabem lidar com criaturas, construir castelos ou fortalezas e atrair seguidores. Todas as limitações do Ranger também se aplicam.

Nesse tipo de campanha, itens mágicos e tesouros de qualquer tipo são muito, muito raros. Pode ser até que eles não existam, se o Mestre assim o decidir.

Monstros mágicos, igualmente raros, são especialmente perigosos e assustadores. Exemplo, um dragão encontrado em uma campanha exclusivamente de homens de armas se parece mais com a máquina mortal e imbatível que figura nos mitos, e se-

ria necessário um São Jorge especialmente corajoso para enfrentá-lo.

E arcanos — se forem encontrados — os arcanos serão seres malignos que fizeram pactos ou alianças com poderes inferiores e receberam suas magias desses poderes. Eles são particularmente poderosos, perigosos e aterrorizadores pois têm acesso a poderes que os heróis não conseguem nem mesmo se aproximar. Os heróis têm de usar toda sua inteligência e músculos para enfrentar seres tão poderosos e com frequência terão que se preparar para confronto encontrando artefatos, pesquisando a história do arcano para descobrir suas motivações e suas fraquezas, e assim por diante.

Mundo onde não existe Magia

Em mundos onde não existe magia alguma, não podem existir personagens Magos genuínos. (Claro, pode haver personagens que fingem ter poderes mágicos, mas eles são provavelmente Ladinos realizando algum tipo de operação fraudulenta.) Sacerdotes, Rangers, Paladinos e Bardos existem mas não têm magias nem habilidades mágicas; eles têm apenas o status especial que suas sociedades associam a suas profissões.

Campanhas orientadas para homens de armas ambientadas em mundos nos quais não existe magia são boas para um monte de coisas. Tirando a ênfase da magia, você a coloca em coisas como o combate, a luta contra os elementos e a aventura pura. Numa campanha deste tipo, somente a inteligência, as habilidades e os talentos físicos se colocam entre o sucesso e o fracasso, a vida e a morte. A magia, com todos seus mistérios e complicações, nem mesmo faz parte da trama.

Isso significa também que coisas que seriam banais em um mundo mágico podem ser assustadoras e misteriosas em um mundo no qual não existe magia. Um “dragão” pode ser apenas um dinossauro gigante sem inteligência, nem o sopro de dragão, mas ele continuará sendo aterrorizador pois os personagens não

têm nenhuma magia para ajudá-los a destruí-lo ou derrotá-lo.

Sem magia, os personagens nunca são ressuscitados. Eles tem de ser interpretados com mais cuidado do que nas aventuras nas quais a ressurreição é uma coisa comum. Seria aconselhável criar personagens de 3º nível, conforme descrito no capítulo Criação do Personagem, para que eles sejam um pouco mais resistentes para compensar essa situação.

Uma campanha dessas é ideal para cenários baseados em períodos históricos. Você poderia basear sua campanha de AD&D® nas Cruzadas, na era da pirataria, nas guerras da Roma imperial ou da Grécia antiga, na conquista do Novo Mundo. Esses são todos cenários ricos em ação e mistério, mas nos quais existe pouca evidência de monstros e de magia.

A Campanha com Tipos Diferentes de Homens de Armas

Nesse tipo de campanha, os personagens são em sua maioria guerreiros de classe única, e cada um deles pode ter um Kit para Homens de Armas diferente. Se o Mestre permitir, os jogadores poderão interpretar personagens sacerdotes, ladinos, muticlasse e de classe dupla (desde que uma das classes escolhidas seja Guerreiro), mas a maioria dos personagens-jogadores (mais da metade) *deve* ser composta de guerreiros de classe única. E o Mestre, se quiser uma campanha apenas com Homens de Armas, nunca terá que dar permissão para os jogadores representarem personagem dessas outras classes.

Em uma campanha devotada aos Homens de Armas, o Mestre deveria encorajar a postura de que é mais desejável ser um guerreiro do que qualquer outra classe de personagem. As outras classes podem ser permitidas, mas serão geralmente representadas por apenas um personagem cada.

Uma maneira de encorajar essa atitude é fazer com que os personagens Homens de Armas recebam a maior parte da admiração das pesso-

as. Os personagens pertencentes a outras classes receberão do público o mínimo de admiração que eles merecem por seus feitos, mas esta aclamação não deveria ser a principal motivação desses personagens: eles têm de ter outros objetivos para se sentirem satisfeitos em uma campanha assim.

A Campanha com apenas um Tipo de Homem de Armas

Nesse tipo de campanha, a maioria ou todos os personagens-jogadores têm o mesmo Kit para Homens de Armas. Eles não têm que ser todos de uma classe idêntica: em uma campanha de Espadachins, um personagem poderia ser um Guerreiro/Espadachim, outro um Ranger/Espadachim e um terceiro seria um Paladino/Espadachim.

O Mestre tem o direito de exigir que todos os personagens em uma campanha deste tipo sejam Guerreiros, ou pode permitir uma mistura de classes de personagens que seja apropriada ao tema da campanha... mas a maioria dos personagens ainda deve ser de Guerreiros, e as outras classes podem ser representadas por apenas um personagem-jogador. Exemplo: em uma campanha baseada nas lendas de Robin Hood, a maioria dos personagens seria Guerreiro com o kit Pirata/Fora da Lei; o Mestre poderia permitir que um ou alguns deles fossem Ladrões; só há um Sacerdote (Frei Tuck) e apenas um Bardo (Allen a'Dale).

Os propósitos dessa campanha (fora se divertir e se aventurar, é claro) são mostrar as vidas dos personagens com esse Kit para Homens de Armas e perseguir objetivos que são comuns em personagens que dividem esse Kit. Por isso, você encontrará a seguir descrições de campanhas que giram em torno de cada um dos Kits para Homens de Armas e seus objetivos específicos.

Amazonas

É obvio que em uma campanha de Amazonas a maioria ou

todos os personagens são Amazonas — mulheres guerreiras reclusas.

O objetivo mais interessante para uma campanha deste tipo seria mostrar um choque cultural; fazer com que um grupo de personagens-jogadores Amazonas vá se aventurar no mundo exterior (o misterioso, perigoso, traiçoeiro mundo exterior lamentavelmente dominado pelos homens). As várias oportunidades de interpretação que uma campanha como essa oferece envolveriam os personagens fazendo as seguintes coisas: perseguir, e destruir, os preconceitos existente contra mulheres guerreiras; e lutar contra seus *próprios* preconceitos, segundo os quais os homens são inferiores e devem ser humilhados ou que eles são todos traiçoeiros e devem ser sempre olhados com desconfiança e suspeita. Elas podem, também, viver encontros animadores, engraçados ou até mesmo trágicos com mulheres do mundo exterior, às quais tentam convencer que o modo de vida das Amazonas é o Verdadeiro Caminho.

Vejamos um exemplo de idéia para uma aventura, baseada no mito das Amazonas:

Antes da aventura começar, um barco do mundo dos homens (ou um grupo de cavaleiros, se suas Amazonas viverem distante do mar) chega à comunidade Amazona, afirmando ser seu desejo comerciar ou conduzir negociações pacíficas com os povos das Amazonas. Eles são recebidos afavelmente pela corte Amazona e as negociações são realizadas.

Mas alguma coisa sai errado. Na manhã seguinte, todos os negociadores se foram, todos fugiram — e a rainha também desapareceu, obviamente seqüestrada pelos homens. A irmã da rainha reúne todas as Amazonas e envia um grupo de guerreiras de elite, os personagens-jogadores, para resgatar a rainha seqüestrada ou morrer tentando.

Os PJs tem de se equipar, e depois rumar para o mundo exterior. Durante a perseguição aos seqüestradores, elas encontrarão vários PdMs. Alguns serão insensíveis e estúpidos, terão a intenção de simplesmente



oprimir ou escravizar as PJs, e deverão ser enfrentados com astúcia ou violência. Outros ficarão admirados com a independência e as habilidades das personagens, e contestarão a idéia das Amazonas de que todos os homens no mundo exterior são inimigos.

Por último, quando as personagens chegarem à cidade onde sua rainha é mantida prisioneira, o Mestre terá que decidir qual seu verdadeiro status. Pode ser que ela de fato tenha sido seqüestrada pelos negociadores e precise ser resgatada; pode ser que os PJs Amazonas precisem invadir a prisão onde ela se encontra para tirá-la de lá, ou pode ser que eles precisem se aliar a um exército do mundo exterior e saquear a cidade. Ou, pode ser que ela não tenha sido seqüestrada, e ao invés disso, tenha sido presa de um amor avassalador por um dos negociadores, e fugido com ele — fugindo principalmente de suas responsabilidades como rainha. Se esse for o caso, os PJs podem optar por virar as costas e voltar para casa, ou saquear a cidade da mesma forma, para vingar a afronta feita a elas por sua ex-rainha.

Como não serão muitos os grupos de jogo que desejarão mudar para o excêntrico formato só com Amazonas, você deveria ler o parágrafo “Campanhas vs. Mini-séries” — na página 54 — para ver como mesclar uma aventura deste tipo sem perturbar sua campanha normal.

Bárbaros e Furiosos

Na campanha do tipo Bárbaros e Furiosos, a maioria ou todos os personagens pertencem a uma mesma tribo bárbara.

A campanha do tipo Bárbaros e Furiosos tem dois objetivos. Primeiro: é uma oportunidade para uma campanha com *muito* combate, especialmente se ela girar em torno do embate entre duas ou mais tribos. Segundo: é uma oportunidade de mostrar quão decadente e corrupto o mundo “civilizado” é, em contraste com o vigor simples e a honra rude das tribos bárbaras.

Existem vários tipos de campanhas Bárbaros e Furiosos.

Um desses tipos é a *Campanha Tribal*: os PJs vivem com sua tribo e desempenham as funções de defensores e heróis da tribo. Eles repelem invasões, caçam animais enormes e monstruosos pela carne, atacam tribos rivais e fazem o que podem para assegurar a sobrevivência de sua própria tribo. Vejamos um exemplo de idéia para uma aventura: em uma região distante da civilização, duas tribos lutam entre si. Uma delas é uma tribo de PdMs, a outra é representada pelos personagens-jogadores e alguns PdMs. As duas tribos podem ser inimigas por competirem pelo território de caça, devido a algum rancor antigo, por qualquer outra razão ou nenhuma.

As aventuras envolvendo batalhas entre as duas tribos poderiam ser lutas até a morte entre pequenos esquadrões (que podem se tornar particularmente interessantes devido ao clima e ao terreno inóspito), mas pode ser que você queira complicar um pouco as coisas. E se as duas tribos, no meio de seus combates movimentados, encontrarem uma cidade perdida no tempo, povoada por monstros? As tribos podem continuar sua batalha dentro da cidade, despertando os monstros adormecidos, que acabarão vindo atrás dos bárbaros, forçando-os a juntar seus esforços para não morrerem...

Outro tipo é a *Campanha Bárbaros em um Mundo Civilizado*: os personagens Bárbaros e Furiosos viajam pelo dito mundo civilizado. Pode ser que eles estejam procurando um novo local para assentar sua tribo, o lugar antigo está insustentável por uma razão ou outra; pode ser que eles sejam mercenários que trabalham para qualquer pessoa que tenha ouro suficiente; pode ser que eles estejam perseguindo algum vilão que os insultou, ou que saqueou sua vila enquanto os guerreiros estavam ausentes se aventurando.

Os personagens viajam por um mundo onde a civilização se equipara à decadência, onde todos os homens são mais fracos que nossos he-

róis bárbaros. Eles se defrontam com uma magia negra aterradora no meio de ruínas na selva, enfrentam exércitos inimigos que não saem de seu caminho, topam com feiticeiros malignos escondidos e com os bizarros monstros que eles criaram, e assim por diante.

Um terceiro tipo é a *Campanha dos Bárbaros pela Coroa*. Ela é bem parecida com a campanha Bárbaros em um Mundo Civilizado, com diferença que neste caso os heróis bárbaros têm um objetivo. Um ou mais deles pretende governar uma nação civilizada. Ele e seus amigos devem reunir poder suficiente para serem capazes de fazer isso, geralmente unindo-se ao exército de alguma grande nação, subindo rapidamente na hierarquia dele (sempre participando de muitas aventuras perigosas do exército), e ganhando apoio popular no exército e em todo lugar para poderem destituir a despótica família real atual.

A última opção de campanha combina um pouco de cada um dos três estilos de campanha descritos anteriormente. Nas etapas iniciais da campanha, todos os personagens são grandes defensores da tribo; muitas aventuras podem ser mestradas com esse tema. Mais tarde, alguma grande calamidade força os heróis a deixarem sua tribo. Como, já foi dito antes, essa poderia ser uma missão de vingança que os força a ir para o mundo exterior; a destruição de sua tribo inteira causada por poderosas forças do mau; uma profecia que diz que um dos personagens trará a ruína para a tribo se ele permanecer, ou a glória para si mesmo e seus companheiros se partir. Então os heróis se aventurarão no mundo exterior por muitos anos de jogo, até alguma coisa (outra profecia, seus próprios desejos, os desejos ou os ardis de um PdM envolvido com o grupo) dirigi-los para o trono cadivo de uma grande nação.

A propósito, na campanha Bárbaros e Furiosos, o uso da magia é quase sempre desprezado. Ela é considerada impura e quase todos os arcanos são inimigos malignos dos

heróis. Embora não seja inadequado um personagem ser uma espécie de herói xamanístico (Exemplo: um Guerreiro/Mago de classe dupla), esse tipo de campanha funciona melhor em mundos com pouca ou nenhuma magia.

Domadores de Feras

A campanha Domadores de Feras é muito similar à dos Bárbaros e Furiosos. Mas, existem diferenças significativas nos objetivos e motivações dos personagens.

Na campanha Domadores de Feras, é a ligação da tribo com o animal de seu totem que proporciona a maior parte do sabor da campanha. Os vilões e os presságios da campanha não ameaçam apenas os humanos; eles também põem em perigo os animais dos quais a tribo é tão dependente.

Exemplo: numa campanha deste tipo, um arcano maligno que vive em algum lugar longínquo aliou-se a um animal que é o predador natural (ou artificial) do totem da tribo. Agora, ele está enviando seus guerreiros atrás dos animais da tribo numa tentativa de destruí-los e conquistar a tribo. Se os personagens montam lobos ancestrais, os lacaios do arcano, menores em número que os membros da tribo, serão ogros montados em tigres dente-de-sabre. Se os PJs cavalgam pégasos, os inimigos em número muito maior poderiam ser goblins cavalgando morcegos gigantes.

É possível que esse arcano maligno queira as terras da tribo; a princesa da tribo, ou talvez o deus dele seja um inimigo do deus representado pelo totem do animal da tribo. Qualquer que seja a causa, ele é mau e tem de ser enfrentado.

Nas primeiras etapas da campanha, os felizes membros da tribo começam repentinamente a sofrer ataques desses inimigos. Eles têm que defender sua vila do primeiro ataque assassino, depois organizar patrulhas e missões de reconhecimento para investigar o território inimigo e descobrir o que está acontecendo. Por último, eles terão que montar um grupo de

membros de elite da tribo (os personagens-jogadores e seus amigos próximos) para invadir o território inimigo, entrar sorrateiramente na cidade-lá do oponente e destruí-lo.

Além disso, todos os tipos de campanha que são adequados para Bárbaros e Furiosos funcionam similarmente bem no caso de uma campanha do tipo Domadores de Feras.

Nesse tipo de campanha, como todos os personagens têm o mesmo Kit para Homens de Armas e poderiam acabar sendo muito similares, cada guerreiro deveria escolher um Tipo de Personalidade diferente para distingui-lo de seus companheiros.

Essa campanha pode não ter nenhuma interação com as nações do mundo civilizado; ou, pode ser que o inimigo da tribo seja um poderoso senhor das nações civilizadas, o que significa que a missão que os heróis têm de destruí-lo será duas vezes mais perigosa pois eles não saberão o que estarão enfrentando nessas terras estranhas.

Cavaleiros

Na campanha Cavaleiros, os personagens-jogadores são todos nobres cavaleiros andantes em busca de virtude e glória.

Essa pode ser uma das maiores fraquezas de uma campanha desse tipo. Quem quer ser completamente puro, dedicado à virtude e mais santo que o papa o tempo todo?

Por isso quando estiver mestrando uma campanha dessas, o Mestre e os jogadores devem ter o cuidado de distinguir os Cavaleiros uns dos outros através de sua personalidade, motivações, roupas e estilo. Sim, todos se dedicarão ao bem; mas eles podem ter tendências, pontos de vista e personalidades diferentes. Um deles pode ser um Filósofo Condenado infeliz; outro, embora também se dedique a fazer o bem, pode se sentir suficientemente angustiado por suas experiências anteriores à campanha para ser um Antagonista Perigoso; um terceiro pode ter sido amaldiçoado e é agora um Campeão Predestinado.

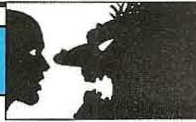
As campanhas de Cavaleiros são feitas geralmente para servir de palco a conflitos épicos entre o bem (personagens-jogadores) e o mau. O destino da nação ou do mundo inteiro pode estar em jogo. Exemplo: em algum momento do passado, o maior rei do mundo descobriu indícios de uma ameaça que poderia destruir o mundo, então ele reuniu seus cavaleiros mais corajosos para que eles descobrissem qual a ameaça e a enfrentassem. Em suas primeiras aventuras, esses Cavaleiros estarão ganhando experiência, passando pelos níveis mais baixos e reunindo pistas acerca do tipo de ameaça que o mundo enfrenta. À medida que aprendem mais, e começam a ter conflitos cada vez mais diretos com os lacaios da ameaça, eles percebem que, de fato, a ameaça é real... e que eles ainda não estão prontos para a vitória. Eles devem procurar o tempo todo se tornarem guerreiros melhores, encontrar itens mágicos específicos que serão úteis contra a ameaça e juntar aliados e reunir exércitos... até chegar o momento da luta final em que esses heróis muito mais experientes enfrentarão a batalha de suas vidas.

Como todos os Cavaleiros têm tendências Boas, a postura da campanha será a de não incentivar comportamentos descorteses por parte dos PJs: roubos, assaltos, agressões, insultos e traições, são todas ações que colocarão os PJs em conflito uns com os outros (e com o Mestre).

Gladiadores

Existem duas abordagens interessantes para uma campanha baseada em gladiadores.

Você poderia ter uma campanha que gira em torno de uma arena de gladiadores. Cada personagem é um tipo diferente de gladiador: um novato, um herói de feições duras competente em tudo, diversos gladiadores cada um deles especializado em uma combinação interessante de armas. A campanha conta a história dos heróis gladiadores e seus esforços para sobreviver não só à arena mas



aos planos e trapaças dos gladiadores pertencentes a um patrono rival.

Em uma aventura, os inimigos poderiam pôr drogas na comida dos heróis momentos antes deles terem de enfrentar algum monstro particularmente feroz na arena; se lutarem, os heróis estarão correndo um risco dobrado devido aos efeitos da droga, e se não lutarem, perderão popularidade e influência política.

Em outra aventura, um gladiador escravo muito popular lidera uma rebelião; nossos heróis, caso eles sejam gladiadores livres, apoiarão a rebelião ou ajudarão a reprimi-la?

Em outra aventura, o patrono inimigo consegue incriminar um ou mais dos heróis por um crime que ele(s) não cometeu(ram), e ele(s) é (são) desafiado(s) a lutar(em) na arena até a morte contra um grupo de

heróis nobres contra o(s) qual(is) ele(s) não queria(m) lutar... e assim por diante.

Entretanto, apesar de se poder viver muitas aventuras em torno da vida na arena, uma campanha deste tipo é inerentemente limitada, e acabará muito rápido ou abrirá espaço para outras aventuras.

Se estiver familiarizado com os filmes épicos italianos, você conhecerá uma forma deste tipo de campanha se abrir. Nestes filmes, é comum vermos grupos de gladiadores e ex-gladiadores saindo pelo mundo a consertar as injustiças. Quando uma cidade está sendo extorquida por um governante tirano, os gladiadores aparecem e o destituem. Quando a filha do Imperador é seqüestrada e mantida como refém, o Imperador não chama seus guardas de eli-

te; ele pede aos gladiadores que resgatem a princesa.

É comum estas aventuras trazerem dentro de si uma boa dose de comédia. Em geral, os gladiadores têm habilidades em combate desarmado, de modo que eles não tenham que matar guardas resmungões em cada briga de taverna.

Mirmidões

Em campanhas de Mirmidões, os personagens-jogadores são todos heróis com o Kit para Homens de Armas Mirmidão. Eles fazem parte de uma unidade de elite de um exército ou de uma guarda ou formam um pequeno e eficiente grupo mercenário, que trabalha junto há anos (isto é, antes da campanha começar).



Essa campanha é a mais adequada para colocar os jogadores em situações táticas e militares interessantes.

Exemplo: em uma aventura, seus superiores/empregadores dão-lhes instruções para resgatarem um embaixador seqüestrado que se encontram em um antigo forte abandonado que agora está ocupado pelos bandidos/seqüestradores. Os heróis recebem um mapa do lugar, uma certa quantidade de ouro para comprar o equipamento necessário e um prazo (nunca maior que alguns dias). Eles têm que elaborar os planos do ataque e resgate, depois entrar, resgatar o seqüestrado e escapar com ele são e salvo se quiserem receber o dinheiro prometido ou o elogio de seus superiores.

Em outras aventuras, a unidade dos personagens poderia fazer parte de uma força militar muito maior lutando em uma guerra longa; algumas aventuras consistirão de combates contra tropas inimigas, algumas missões de reconhecimento no território inimigo, algumas serão apenas descanso e bebedeiras em cidades civis.

Na maioria dos casos, os jogadores deveriam ter a oportunidade de planejar suas próprias operações militares. Isso lhes dá uma sensação maior de satisfação quando o plano é bem sucedido...e um entendimento melhor de como as coisas funcionam no mundo da campanha quando o plano falha.

Obviamente, essa é uma campanha bem voltada a assuntos militares, e os PJs e seus amigos PdMs não tolerarão pontos de vista diferentes. Os vilões menos importantes dessa campanha são oficiais que sabem menos sobre operações militares que os PJs, ou oficiais que sacrificam subordinados deliberadamente para obterem sucesso e ganharem promoções; são também civis que se opõem fanaticamente ao conflito em andamento, não respeitam os soldados, etc.

Guerreiros Nobres

Essa é uma campanha de cavaleiros e assuntos de cavalaria. Alguns dos personagens são cavaleiros medievais clássicos, alguns são seus escudeiros; outros podem ser homens de armas ou mercenários que estão acompanhando o grupo, ou outros tipos de personagem que estão sendo escoltados por eles (homens e mulheres nobres, sacerdotes, etc.).

Esse tipo de campanha difere enormemente de uma campanha de Cavaleiros no sentido que Guerreiros Nobres não têm que ser leais defensores da virtude e da luz. Alguns serão verdadeiros heróis; outros serão rudes e egoístas. Mas eles compartilham os mesmos laços de cavalaria e nobreza, por isso, em *geral* se entendem entre si.

Para dar uma idéia do tipo de aventura que é apropriado para uma campanha de Guerreiros Nobres, você só precisa ler os livros ou assistir alguns dos filmes, que existem às centenas ou milhares, apropriados para estes personagens. Em particular, os romances de Sir Walter Scott e as crônicas sobre os feitos de Camelot são um material bastante apropriado como fonte de idéias (e, não, nem todos os cavaleiros de Camelot eram Cavaleiros; alguns eram covardes).

Nas campanhas de Guerreiros Nobres, os heróis vagam pela região desfazendo injustiças com a espada ou com a lança; lutam contra dragões que moram em cavernas ameaçadoras nas florestas mais profundas; defendem a região contra infiéis e invasores; competem entre si em torneios amigáveis e lutas entre reis ou barões rivais; e montam e guiam grandes exércitos em cruzadas no além mar.

Eles também defendem as prerrogativas de sua classe. Exemplo: em uma campanha de Cavaleiros, os PJs poderiam se aliar a uma rebelião de

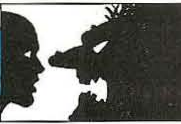
camponeses contra os legítimos (porém gananciosos e corruptos) governantes da região, e até mesmo derrotar completamente o governo do lugar. Em uma campanha de Guerreiros Nobres, os PJs iriam, ao invés disso, ajudar a acabar com a rebelião...e então os virtuosos entre eles irão investigar as causas da rebelião, e talvez eles mesmos venham a depor os senhores malignos. Nesse ponto, eles colocariam a próxima pessoa da linhagem no trono ou no governo... desde que ela seja um personagem suficientemente nobre.

Em campanhas de Guerreiros Nobres, se os todos os PJs concordarem, eles podem ser todos grossos, sem modos de cavaleiros. É possível, que todos eles prefiram ser barões que roubam ou cavaleiros mal humorados. Se esse for o caso, e o Mestre não tiver nenhum problema quanto a isso, tudo bem.

Heróis da Aldeia

Em uma campanha dedicada a Heróis da Aldeia, você tem uma situação muito parecida com a dos Bárbaros e Furiosos. As três abordagens que são boas para este tipo de campanha, Defensores da Cidade, Heróis da Aldeia à Solta pelo Mundo e Heróis da Aldeia Tramando Contra a Coroa, são muito parecidas com a maneira como as campanhas do tipo Bárbaros e Furiosos são estruturadas.

No entanto, existem diferenças entre as campanhas de Heróis da Aldeia e as de Bárbaros e Furiosos. Nas campanhas de Bárbaros, os personagens-jogadores são estranhos nessa civilização, e a civilização em si é má — decadente e nem um pouco admirável. Na campanha de Heróis da Aldeia, os personagens pertencem a essa civilização; eles são, de fato, pessoas de uma cidade pequena que estão pasmas. A civilização não é ruim nem se encontra em ruínas, embora a nação possa ser governada por nobres esbanjadores que têm que ser



destituídos ou eliminados (deixando o trono vago, claro, para um dos Heróis da Aldeia).

Uma mini-série de Heróis da Aldeia muito apropriada poderia envolver uma Invasão Estrangeira. Tropas de uma nação vizinha inimiga passam pela fronteira e se espalham pelo país dos PJs, matando ou escravizando todos que eles encontram em seu caminho. Uma grande unidade de soldados inimigos se aproxima da vila dos PJs. Os PJs e seus aliados têm de lutar e manter o inimigo acuado para dar tempo às pessoas da vila escaparem. Mais tarde, se tudo der certo, os personagens podem, eles mesmos, escapar para uma região deserta próxima, para resolverem o que fazer em seguida.

A nação deles foi pega de surpresa e esmagada por esse ataque inesperado; a capital foi tomada e o rei foi preso ou executado. Os heróis têm a opção de fugir de sua terra para alguma nação ainda não tomada pelos invasores... ou organizar um movimento de resistência ou revolta para retomar a nação dos invasores. De episódio em episódio, os heróis podem fazer e depois executar seus planos: saquear as tropas inimigas, criar o exército de resistência à força máxima, participar de perigosas missões de sabotagem em territórios dominados pelo inimigo, pilhar arsenais, seqüestrar invasores importantes, antever e frustrar as reações dos invasores e mais cedo ou mais tarde se livrar completamente do jugo do inimigo.

Uma campanha desse tipo poderia durar anos, e quando chegasse ao fim, e o exército inimigo tivesse se retirado, poderia mudar para um tipo totalmente diferente de campanha. Os PJs sobreviventes poderiam ganhar o título de cavaleiros e começar uma campanha de Guerreiros Nobres; ou, agora que o trabalho terminou, eles poderiam se ver incapazes de voltar a suas vidas normais de trabalho rotineiro e decidir tornarem-se desbravadores dos mares (isto é, piratas).

Piratas e foras da Lei

É bem divertido mestrear uma campanha na qual todos os personagens são piratas ou foras da lei. Em campanhas de piratas, todos os personagens são desbravadores dos mares; em campanhas de foras da lei, todo mundo é um guerreiro sem lei. Nas duas campanhas, os bandos dos personagens saqueiam os fracos (porém ricos) e podem ter objetivos importantes a alcançar além de simplesmente tirar o dinheiro das pessoas que têm muito.

O Mestre deveria resolver e então deixar claro desde o início se essa é uma campanha de “mocinhos” ou de “bandidos”.

Piratas e foras da Lei “Mocinhos”

Se for uma campanha de “mocinhos”, os personagens-jogadores serão heróis... mas mal interpretados.

Pode ser que eles tenham sido acusados de crimes que não cometeram, e forçados a fugir das autoridades (é difícil provar sua inocência quando você está balançando na forca). Pode ser que eles sejam inimigos do novo governo (se um governante velho e sábio morre e é substituído por um novo governante opressivo e injusto, existe justificativa suficiente para se iniciar uma vida de banditismo... pelo menos nos filmes e no jogo).

Em uma campanha deste tipo, os personagens são procurados pela lei, mas é a lei que está errada, e os heróis tratam seus prisioneiros e suas vítimas de acordo com o preceito áureo do evangelho.

Em outras palavras, eles aprisionarão pessoas inocentes e tomarão seu dinheiro e seus bens... mas não afrontarão as vítimas que não o merecerem e terão uma tendência a libertar seus prisioneiros sem ferimentos. Inevitavelmente, alguns desses prisioneiros serão reintroduzidos na

história em uma posição vantajosa de poder, e pode ser que sejam capazes ou estejam dispostos a ajudar os heróis fora da lei quando eles estiverem em maus lençóis.

Por outro lado, as vítimas que forem realmente seus inimigos (representantes perversos de governantes malignos, inimigos pessoais, coletores de impostos, piratas e foras da lei concorrentes sem escrúpulos, e gente gananciosa e egocêntrica de toda espécie) tendem a ser humilhadas e envolvidas em problemas financeiros enquanto forem prisioneiras dos Personagens. A menos que se comportem de forma muito estúpida, elas, também, tendem a ser soltas sem ferimentos; se atacarem, elas tendem a ser enfrentadas em combate singular, e em geral são mortas. Prisioneiros inimigos, se forem libertados, também terão uma tendência a reaparecer mais tarde na história... geralmente em uma hora em que podem causar muito problema aos personagens-jogadores.

O objetivo principal desse tipo de campanha é restaurar o antigo status quo. Se os personagens costumavam ser cidadãos que respeitam a lei e agora são procurados pela lei pelos motivos errados, seu objetivo final é provar sua inocência. Se a região costumava ser dirigida por um sábio governante que agora está preso ou morto, o objetivo dos personagens será libertá-lo de sua prisão ou encontrar e coroar seu verdadeiro herdeiro.

Com frequência, a força de homens dos heróis (navio pirata ou bando de foras da lei) mostrar-se-á útil a alguém que se encontra em uma posição de poder (como o governante resgatado ou outro nobre poderoso), e esse personagem dará a eles um indulto e um posto em seu exército ou marinha no exato momento em que estiver para acontecer o grande clímax da campanha ou da mini-série.

Piratas e Foras da Lei "Bandidos"

Se for uma campanha de "bandidos", o Mestre e os jogadores deverão definir seu objetivo. Pode não ser nada além da obtenção de tesouros através dos anos de banditismo. A campanha pode ser muito mais específica, como a descoberta de um tesouro enterrado por um famoso pirata há muito morto, ou a execução de um brilhante plano de roubo.

A campanha de "bandidos" é apropriada principalmente para personagens de tendência neutra ou maligna, e jogadores que querem simplesmente jogar durante um certo tempo de uma forma desagradável. Seus personagens não têm a ética requintada dos piratas e foras da lei "mocinhos". Eles roubam qualquer um, desde outros vilões até virgens virtuosas e devotados homens do clero. Os prisioneiros que caírem em suas mãos não saberão o que esperar; podem enfrentar desde um aprisionamento não-muito-desconfortável com o objetivo de receber um resgate, até maus tratos brutais, a morte, ou algo pior que a morte, de acordo com a vontade dos personagens. Além disso, a opinião dos personagens, e o tratamento que eles dão a seus prisioneiros, podem mudar de um dia para o outro.

Essa é uma campanha perigosa ambientada em um cenário perigoso. Pelo fato dos PJs serem tão vis quanto seus piores inimigos, o Mestre provavelmente não nutrirá nenhum sentimento por eles a ponto de ajudá-los a se manterem vivos durante as situações ruins. Os personagens estarão concorrendo nas mesmas condições que os piores vilões, e você pode esperar uma alta contagem de corpos entre os personagens e os PdMs.

Por outro lado, quando você está com uma disposição destrutiva esse tipo de aventura, pode ser muito divertido.

Samurai

Na campanha dos samurai, os personagens são obviamente, samurais ou ronins, e neste caso você encontra o mesmo tipo de separação que existia na campanha dos piratas/foras da lei.

Se os personagens forem samurais, suas aventuras comuns serão provavelmente missões para seu senhores. Uma campanha contínua poderia narrar a campanha do senhor para se tornar governante de toda a região (enquanto os PJs se esforçam pelas posições de poder abaixo dele, possivelmente com a intenção de removê-lo e substituí-lo mais tarde); em vez disso, a campanha poderia ter a ver com expedições a terras desconhecidas (como nos cenários de personagens-jogadores normais, o que cria, como no caso da descrição das Amazonas que vimos anteriormente, a oportunidade para uma mini-série de "choque culturais").

Se os personagens forem ronins, suas aventuras normais poderiam ser ações mercenárias por eles estarem tomando parte em operações de guerra em sua região; ou a campanha poderia ser um exercício de banditismo, como acontece com a campanha dos piratas e foras da lei descrita acima. Esses personagens ronins poderiam ser nobres samurais levados a uma situação de falta de leis e de um senhor, ou poderiam ser ronins bandidos sem honra nem interesses além da própria sobrevivência, a riqueza e a morte de outras pessoas.

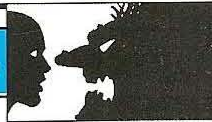
De qualquer maneira, se você pretende mestrar uma campanha de samurais, deveria comprar o suplemento *Oriental Adventures*, um extenso tratado sobre o mundo oriental para AD&D®. Você não tem que adaptar tudo que existe nele a sua campanha de AD&D® 2ª Edição, mas, de qualquer forma, você encontrará informação útil lá.

Selvagens

Existem muitas maneiras de mestrar uma campanha de Selvagens. Veremos a seguir apenas algumas delas:

Exatamente igual aos Bárbaros e Furiosos: é possível mestrar uma campanha retratando os Selvagens como personagens-jogadores praticamente de forma idêntica às campanhas vistas anteriormente para Bárbaros e Furiosos. A principal diferença é que personagens Selvagens se encontram muito mais afastados da civilização do que os bárbaros. Eles também não a entendem e é provável que fiquem alarmados, assustados, ofendidos ou desestimulados por um número muito maior de aspectos do mundo civilizado do que o personagem bárbaro. Não existe tanta chance deles quererem se tornar governantes no mundo exterior, pois eles não gostam muito dele.

Reis da Selva: você poderia fazer com que a campanha girasse em torno de um Rei da Selva: um poderoso guerreiro selvagem que pode ter sido criado ou estar ligado espiritualmente a algum tipo de animal nobre (macacos, lobos, leões, etc.). O personagem Rei da Selva é freqüentemente o amigo de uma tribo selvagem à qual pertencem os outros personagens-jogadores), e pode guiá-los em todos os tipos de aventuras fantásticas. Excursões de caça ao tesouro em vales lúgubres (povoados por tribos perdidas, monstros de lendas antigas ou arcanos alienígenas e perigosos), e elaboradas missões de assalto contra a intromissão da civilização, são dois bons exemplos. Além disso, parece que o Rei da Selva sempre se apaixona por uma mulher da "civilização", e ela, por sua vez, tem uma tendência a ser seqüestrada de seu novo abrigo na selva; as outras aventuras podem envolver missões para resgatá-la. (Naturalmente, uma personagem Rainha da Selva poderia encontrar para si um consorte civilizado com as mesmas inclinações para ser seqüestrado.)



Selvagens na Cidade Grande: se você estiver interessado em desenvolver uma aventura humorística, tente usar um cenário no qual um grupo de personagens-jogadores tem de entrar em uma imensa cidade civilizada (por qualquer uma das nobres questões discutidas anteriormente, como um resgate, por exemplo), mas leve a aventura na direção do humor. Os selvagens serão provavelmente furtivos e perspicazes, arrastando-se em telhados à luz do luar, mas tente fazer com que eles se defrontem com objetos e situações que têm mais probabilidade de conseguir como resposta uma risada do que um combate. Selvagens da floresta virgem não saberão como enfrentar carruagens auto dirigidas movidas a elementais, burocracia, bebidas destiladas, arcanos, familiares, desfiles, máquinas de varrer as ruas, movidas através da magia, vassouras dançantes limpando a torre do mago, espadas falantes, salões de dança para mortos-vivos ou qualquer coisa desse tipo.

Espadachins

A campanha dos Espadachins é indicada para jogadores que querem representar personagens com muito estilo se aventurando em um cenário sofisticado. Os romances dos Mosqueteiros de Alexandre Dumas são uma fonte perfeita de tipos de personagens, idéias para aventuras e cenários para uma campanha desse tipo.

Na campanha de Espadachins, os personagens-jogadores são heróis elegantes, especialistas no manejo do florete, abrindo caminho em uma cidade grande. Eles têm uma tendência a viver o momento, ganhando grande tesouros um dia e torrando-os todos em muito pouco tempo, portanto, eles podem ser ricos e generosos um dia, e terem de roubar sua comida no próximo. Essa não é uma campanha dedicada a heróis honestos e trabalhadores. Os PJs podem ser tão honrados quanto seus jogadores queiram, mas continuarão sendo farristas charmosos que gos-

tam de se arranjar com o menor esforço possível.

Entretanto, quando o perigo assoma, eles se lançarão alegremente em uma aventura que pode levá-los uma corrida desesperada pela região sobre o lombo de um cavalo, ou a catacumbas escuras sob a cidade, onde vivem monstros. As aventuras podem levá-los da corte do rei às barracas do exército da nação (quando eles tornam-se soldados ou são nomeados oficiais) por um curto espaço de tempo às frentes de batalha da guerra em andamento contra uma potência vizinha, a desesperadas missões atrás das linhas inimigas, a incursões secretas na prisão da capital (para poderem resgatar o irmão gêmeo secreto do rei ou o amigo deles que foi preso por saber demais).

Os heróis estão em uma constante competição entre eles para ver quem se sobressai mais. Em combate, cada um tenta ser mais vistoso que os outros. No romance, cada um tenta ser o mais cortês, o mais galante. Eles também estão em uma competição similar com PdMs Espadachins rivais, que são com frequência membros de uma força militar ou de uma academia de esgrima rival.

No geral, trata-se de uma campanha em grande estilo e exibicionismo.

Guerreiros de Região Inóspita

Nas campanhas de Guerreiros de Região Inóspita, os personagens são membros de tribos ou clãs que vivem em ambientes agrestes e desérticos. As campanhas deste tipo são, mais uma vez, muito similares às campanhas de Bárbaros e Furiosos, mas uma das diferenças e principais atrações da campanha do Guerreiro de Região Inóspita é o cenário.

Numa campanha deste tipo, o Mestre tem de se dar o trabalho de mostrar as maravilhas e os perigos do cenário. Essas são aventuras ambientadas no sertão, onde a natureza e os monstros são os inimigos dos perso-

nagens com muito mais frequência que os homens e os semihumanos.

E pelo fato do sertão ser tão grande e inexplorado, os personagens podem encontrar cidades e sociedades, ruínas e tesouros realmente incomuns em suas perambulações.

Exemplo: em uma campanha de Nômades do Deserto, os personagens poderiam estar lutando contra uma tribo nômade rival quando uma enorme tempestade de areia, que dura horas ou dias, força todos eles a procurarem abrigo. Quando a tempestade se dissipa, os personagens descobrem que ela desenterrou uma cidade que havia sido enterrada há muito tempo. As duas forças continuam sua guerra pelas ruas, edificações e catacumbas da cidade... enquanto o antigo mau que fora enterrado com a cidade acorda lentamente...

Em uma campanha de Guerreiros do Ártico, poderia ter acontecido da população local de focas ou baleias ter desaparecido — foi caçada até a extinção ou simplesmente foi embora por razões misteriosas. Na campanha, os heróis PJs têm de perambular por regiões inexploradas a fim de encontrar um novo lugar capaz de sustentar a tribo; eles encontrarão yetis, golens de gelo controlados por liches congelados, avalanches, gigantes do gelo e outros perigos do ártico antes de encontrarem sua terra prometida.

A Campanha Militar

Por último, você pode conduzir uma campanha totalmente militar, sem que ela seja necessariamente uma campanha só com Mirmidões.

É possível que, o modo mais interessante de se fazer isso seja dirigir gradualmente o cenário da campanha para uma grande guerra. No início, da campanha normal, informar que o país dos personagens-jogadores tem, com frequência, problemas e atritos com um país vizinho; mostre as controvérsias entre as nações fazendo com que PdMs da ou-

tra nação sejam rudes ou ofensivos com os PJs (e, para sermos justos, faça com que os PdMs do país dos personagens-jogadores sejam igualmente mal-educado com PdMS estrangeiros que não merecem este tipo de tratamento; os PJs podem se ver em uma posição delicada sendo obrigados pelo código de honra a defender o "inimigo" de seus compatriotas sem princípios!).

Aumente os atritos entre as nações à medida que a campanha avança e os personagens-jogadores ganham níveis de experiência. De vez em quando, os PJs toparão com linhas de espões estrangeiros e planos de espionagem do inimigo.

Por último, quando tiverem alcançado altos níveis de experiência e forem personagens importantes da nação, os PJs deveriam participar dos eventos que desencadeiam a guerra. Exemplo: o rei pode pedir-lhes que o acompanhem à conferência de paz onde ele e seu velho inimigo acertarão suas diferenças, casarão seus filhos e assinarão tratados mútuos de não agressão. Mas quando estão lá, algo sai drasticamente errado: pode ser que doppelgangers fingindo serem os PJs, assassinem o rei estrangeiro, enquanto doppelgangers fingindo serem os maiores heróis da outra nação assassinam o rei dos PJs. (Os doppelgangers, claro, estão sendo controlados pelo rei maligno de uma terceira nação, que pretende aparecer na hora certa, juntar os pedaços que sobraram e conquistar todo mundo depois que as duas nações tiverem feito picadinhos uma da outra.)

Nesse ponto, a guerra é inevitável, e os PJs são colocados no comando de um exército inteiro. Durante o resto desse longo enredo, os PJs têm que conduzir seus homens em combates contra as forças inimigas, defendendo sua própria nação ou invadindo o território inimigo; neste meio tempo, eles estarão vivendo suas próprias aventuras e fazendo suas próprias investigações, tentando conseguir provas de que os dois governantes foram assassinados por

um terceiro grupo, não pelos heróis das duas nações.

Quando os dois exércitos inimigos começarem ficar cansados e sofrer perdas consideráveis os PJs deveriam ser capazes de encontrar as provas de que precisam. Eles convencem os novos governantes de ambas as nações da identidade de seu verdadeiro inimigo. Aí, será hora dos dois exércitos unirem forças (e será particularmente difícil, engolir seus muitos anos de desconfiança mútua, especialmente depois dos últimos meses de luta, o que criará oportunidade para mais algumas tramas). Os dois exércitos desgastados marcham contra a terceira nação, os PJs ainda se encontram no comando de seus próprios exércitos (ou talvez cada PJ seja agora um general de direito), e a batalha final contra as tropas descansadas do maligno governante inimigo ainda está para acontecer...

Dessa forma, você consegue manter uma campanha totalmente militar em andamento durante muitos meses de tempo de jogo, e resolve conflitos importantes no mundo de sua campanha.

Campanha vs. Mini-séries

Embora seja possível transformar qualquer uma das idéias acima em uma campanha formal, que continua episódio após episódio até o Mestre e os jogadores se cansarem dela, você pode também mestrar qualquer uma delas como uma mini-série, ou seja uma campanha que é construído de modo a ter somente os episódios necessários para completar uma história inteira. De certa forma, as campanhas comuns são como uma série de TV, enquanto que as mini-séries são como um romance ou um filme.

Campanhas

A Campanha dura um longo período de tempo e contém dentro dela muitas histórias e

objetivos menores; elas às vezes sofrem mudanças de elenco quando os heróis principais morrem, viajam para outro lugar ou se "aposentam".

A promessa mais importante da campanha é que, enquanto o Mestre e os jogadores permanecerem juntos e interessados, ela pode continuar por um longo tempo; os personagens podem participar de uma aventura atrás da outra. A campanha pode contar a história de gerações de famílias de aventureiros, na medida que os aventureiros originais têm filhos que crescem e se tornam os personagens-jogadores.

Em uma campanha, PJs são planejados para serem interpretados praticamente para sempre. Você percebe o personagem crescendo e se desenvolvendo lentamente, através do tempo, e por isso os PJs são quase sempre criados com níveis baixos, em geral o primeiro.

À medida que os PJs se desenvolvem, às vezes seus jogadores acabam se apegando muito a eles, tanto que quando um personagem morre (de uma forma que ele não pode ser ressuscitado) é uma experiência desconcertante para o jogador.

Mini-séries

As mini-séries, por outro lado, normalmente contam uma história ampliada - a descoberta de um tesouro, a derrota de um grande vilão, a exploração de uma ilha recém-descoberta, a resolução de uma guerra entre duas nações. Pode ser desenvolvida em uma única seção de jogo ou pode se esticar por uma dezena, mas o Mestre e os jogadores sabem que ela tem uma duração limitada.

Seus personagens são criados e interpretados de maneira bem diferente. Como são "temporários", os personagens podem ser criados com níveis mais adequados à trama da história. Se o cenário vai envolver um esquadrão de elite de cavalaria em uma missão especial, todos os personagens poderiam ser criados no 5º nível. Se a idéia é eles serem cavaleiros poderosos

sos e experientes, em uma busca, todos poderiam ser criados no 9º nível. Se a idéia for eles serem heróis legendários transportados do passado no ápice de seus poderes, os personagens poderiam ser criados no 20º nível.

Em algumas campanhas normais, os PJs morrem regularmente. Se o Mestre de uma campanha destas organizar uma mini-série, os jogadores podem esperar a mesma coisa, mas é provável que eles não se importem tanto pelo fato dos personagens serem "temporários".

Em algumas campanhas normais, o Mestre têm uma tendência a proteger um pouquinho os PJs encobrendo pequenos erros que poderiam ser fatais, especialmente quando eles acontecem em incidentes que não são importantes para a campanha ou para a história em andamento. Em uma mini-série, por outro lado, é provável que o Mestre seja mais letal

(porque ninguém está tão envolvido com seu personagem), o que significa que o cenário e a situação são mais perigosos; os jogadores terão uma sensação maior de perigo nesse tipo de cenário.

Uma última opção com relação às mini-séries: embora ela seja uma campanha muito limitada, criada deliberadamente para acabar logo, o Mestre sempre pode conduzir "seqüências" de mini-séries. Na seqüência original podem se reunir novamente para encontrar um novo desafio, acompanhados por alguns novos heróis (substituindo aqueles que pereceram na última história). O Mestre pode ajustar os níveis de experiência da forma que quiser, mesclando uma mini-série (por exemplo) no quinto nível, a seqüência no 9º, a segunda seqüência no 13º, e assim por diante.

Trocando de uma para Outra

Pelo fato das campanhas e das mini-séries serem muito diferentes, mas igualmente atraentes, o Mestre deveria pensar em fazer um revezamento entre elas de tempos em tempos.

Para a maioria das pessoas, a campanha é o formato mais satisfatório. Mas, também para a maioria das pessoas, as campanhas se tornam um pouco cansativas depois de um certo período, e o grupo se afasta dela de vez em quando. Nessa hora, é muito bem mexer uma mini-série (ou várias), permitindo que o Mestre e os jogadores explorem novos cenários e personagens até estarem prontos para continuar a campanha normal novamente.

Esse é o momento ideal para você experimentar algumas das idéias mais chocantes ou incomuns dentre as que foram descritas anteriormente neste capítulo.







O Homem de Armas é um personagem cuja função principal é o combate, e é de combate que esse capítulo trata. Embora o sistema de combate do AD&D seja suficiente para a maioria de suas necessidades de combate, esse capítulo descreverá algumas regras opcionais e lhe dará conselhos que podem adicionar sabor a seu jogo.

É importante lembrar que tudo que existe nesse capítulo são regras opcionais; nada do que é recomendado aqui pode ser inserido em uma campanha sem a permissão do Mestre.

Novas Regras de Combate

Veremos a seguir algumas regras opcionais que você pode adicionar ao combate da sua campanha.

O Uso de Armas com a Mão Ambiesquerda

Presume-se que todos os personagens são melhores com uma mão do que com a outra (na vida real, a maioria das pessoas é destra, algumas são canhotas e somente muito poucas são verdadeiramente ambidestras).

No momento em que o personagem é criado, o jogador deve especificar qual mão ele tem tendência a usar mais (direita ou esquerda). Se ele não especificar nenhuma, o Mestre deve assumir que o personagem é destro.

Se, por alguma razão, um personagem lutar com sua mão ambiesquerda ao invés da mão destra, ele estará submetido a uma penalidade igual a -2 em todas suas jogadas de ataque. Exemplo: se um personagem se encontrar com sua mão direita acorrentada a uma parede, e precisar sacar uma adaga e arremessá-la, usando sua mão ambiesquerda, ele estaria submetido à penalidade de -2 nas jogadas de ataque.

Se você quiser que seu personagem seja ambidestro, consulte o parágrafo "Ambidestrezia", na seção "Pontos de Perícia com Armas".

De Joelhos ou Sentado

O personagem que estiver ajoelhado ou sentado (por exemplo, por ter sido nocauteado ou atingido) estará em desvantagem durante um combate. Ele não pode se mover tão efetivamente e, por isso, não pode se esquivar de ataques direcionados contra ele. Por essa razão, sempre que alguém ataca uma vítima que está de joelhos, o atacante ganha um bônus igual a +1 na jogada de ataque; toda vez que alguém ataca uma vítima que está sentada, o atacante ganha um bônus igual a +2 na jogada de ataque; e sempre que alguém ataca uma vítima que está caída de costas (mas ciente do ataque e tentando evitá-lo), o atacante ganha um bônus igual a +4 na jogada de ataque.

Um ataque contra um personagem que está *imobilizado* (através da mágica) ou dormindo será automaticamente bem sucedido, e causará o dano normal.

Quando está sentado, ajoelhado ou caído, o personagem pode se levantar de duas maneiras diferentes. Se ainda tiver um ataque por realizar nessa rodada, o personagem pode desistir dele, não atacar, e se levantar. Ou, ele pode esperar até o teste de iniciativa da próxima rodada ser realizado: quando chegar a vez dele de descrever sua ação, ele poderá se levantar, sem perder nenhum ataque naquela rodada.

Alcance e Iniciativa

Esta é uma regra para dar alguma vantagem àqueles personagens e grupos (e monstros) que sempre têm ataques à distância preparados.

Quando dois grupos se vêem a uma distância menor ou igual a 6 m (neste caso, um grupo pode ser composto de apenas uma pessoa ou uma criatura, ou pode ter mais elementos), e somente um dos grupos tiver ataques a distância já preparados, esse grupo tem direito a um "disparo adicional" com suas armas de longo alcance.

Não se trata de uma rodada de combate inteira, nem de uma roda-

da bônus devido ao fator surpresa e sim de uma fração de segundo de reação instintiva por parte dos portadores de armas de longo alcance no grupo. Enquanto eles estiverem atirando, magos e clérigos não poderão lançar magias e outros personagens não poderão sacar armas. Um perito em faca não pode sacar uma e arremessá-la nessa fração de segundo; ele só pode fazê-lo se já a tiver nas mãos. Nessa fração de segundo, os personagens não poderão realizar nenhuma outra ação se não, talvez, dizer ou gritar algo curto a outro.

Depois que esse disparo adicional é realizado, você deve fazer o teste de iniciativa normalmente na primeira rodada completa de combate. O grupo que sofreu o ataque ganha um modificador igual a +2 por estar em ligeira desvantagem pela superioridade do inimigo em termos de armas de arremesso.

Lembre-se de que essa opção só pode ser tomada quando um lado, e não o outro, tiver armas de arremessopreparadas (isto é, arcos ou bestas à mão, com as flechas ou os quadrelhos já posicionado, ou armas de arremesso como lanças, azagaias, machadinhas e facas, já na mão). Além disso, o grupo que pode escolher essa opção não é obrigado a escolhê-la; o grupo não tem que atirar contra outra pessoa, grupo ou monstro no instante que avista o alvo. Se o grupo escolher não atirar, a oportunidade será perdida e os personagens terão as opções usuais de conversar com o outro grupo; se eles escolherem lutar, o teste de iniciativa será feito normalmente. O lado que não tem armas de longo alcance não recebe o modificador de +2 dessa vez.

Se o grupo estiver vagando num local de pouca visibilidade (como, por exemplo, em uma masmorra), o Mestre pode dizer que o alvo mal pode ser visto e que o grupo não é capaz de perceber muitos detalhes sobre o alvo: "vocês vêem um grupo de silhuetas do tamanho de seres humanos movendo-se pelo corredor em sua direção. No momento em que, vocês os avistam, eles também os vêem, e diminuem a velocidade.



Vocês não conseguem distinguir o que eles são...". Nesse ponto, se os PJs tiverem armas de longo alcance e os PdMs não, os PJs poderão fazer esse disparo adicional, mas têm que enfrentar a perspectiva de atacar uma quantidade desconhecida de inimigos. Por tudo que sabem, eles poderiam estar atirando contra o Rei e seu séquito de aventureiros.

Quando dois grupos têm armas de longo alcance preparadas, nenhum deles ganha essa opção. Faça o teste de iniciativa normalmente. (Se dois grupos têm armas de longo alcance preparadas, e um grupo avista o outro sem que o segundo grupo perceba, aquele grupo ganha a iniciativa, mas não o "disparo adicional". Imagine a situação da seguinte maneira: quando o primeiro grupo dispara sua saraivada, os portadores de armas de longo alcance do segundo grupo viram-se imediatamente e também disparam a sua. Depois disso, caímos em uma situação de combate normal.)

Por último, lembre que as habilidades mágicas de longo alcance não contam, para essa opção, mas habilidades "naturais" sim. Um sopro-dragão funciona como uma arma de longo alcance preparada, da mesma maneira que os espinhos da cauda de um mantícora. Entretanto, as magias de um dragão dourado não contam, nem o feitiço de um vampiro, por exemplo.

Pontos de Perícia com Armas

Você conhece as Perícias com Armas descritas nas páginas 71-73 do *Livro do Jogador*. Nesta seção, falaremos de algumas coisas especiais, adicionais que você pode fazer em uma campanha usando as Perícias com Armas.

Inteligência e Perícias

Veremos uma série de coisas interessantes que podem ser feitas com as regras de Perícias com Armas. Para isso, teremos de usar a regra de Perícias extras descri-

ta na página 22 do *Livro do Jogador*. Esta regra diz que, se o Mestre permitir, você pode escolher perícias extras, no momento que está criando seu personagem, iguais em número às línguas extras que ele tem devido ao alto valor de sua Inteligência (veja tabela 4, página 22, *Livro do Jogador*). Essas perícias extras podem ser divididas entre Perícias com Armas e Perícias Comuns da maneira que o jogador preferir.

Perícia com Uma Única Arma, Especialização em Armas

No *Livro do Jogador*, as únicas coisas que você pode fazer com Perícias com Armas são escolher perícias com uma arma ou se especializar em determinadas armas.

Vamos rememorar rapidamente as informações daquela seção:

Um personagem tem de ter Perícia com uma arma para poder usá-la normalmente. Para ter a perícia, o personagem "gasta" um dos Pontos de Perícia com armas que ele tem, naquela arma. Se ele usar uma arma para a qual não têm perícia, ele estará sujeito a uma penalidade em sua jogada de ataque: -2 no caso de armas totalmente estranhas, ou -1 no caso de armas similares àquelas nas quais ele já tem perícia. (Essa penalidade é maior se o personagem não for um Homem de Armas.)

Para se especializar em uma determinada arma, o personagem tem de dedicar um ponto de perícia com arma extra a ela. (No caso de arcos ou bestas, são dois pontos extras.) Quando está usando uma arma na qual se especializou, o personagem ganha um bônus igual a +1 na jogada de ataque e outro igual a +2 no dano. (Com arcos e bestas, ele ganha uma categoria de alcance a mais em vez do bônus, a queima roupa: de 2 a 10 m para bestas e de 2 a 20 m para arcos. Nessas distâncias, ele ganha um bônus igual a +2 na jogada de ataque. Além disso, se a arma estiver preparada e houver um alvo à vista, ele poderá disparar na rodada de combate antes de fazer o teste de iniciativa.)

Somente Guerreiros de classe única, que não são paladinos nem rangers, podem se especializar em armas. Estes personagens podem escolher uma arma no momento em que é criado, mas poderá se especializar em outras armas à medida que for ganhando novos pontos.

Com isso em mente, vamos acrescentar ao uso das perícias com armas...

Perícia com Grupo de Armas

Contudo, vamos olhar de forma realista para as perícias com armas. Atualmente, se um personagem tem a perícia com arma Adaga/Punhal, ele não tem a perícia Faca. Ele com certeza não tem a perícia Espada Curta. Claro que o Mestre sempre pode decidir que estas armas são semelhantes entre si. Se ele o fizer, o homem de armas estaria submetido a uma penalidade igual a -1 para acertar com a arma desconhecida, ao invés de -2. (Veja página 72 do *Livro do Jogador*).

Ainda assim, para ser perito em todos os tipos de lâminas descritas no *Livro do Jogador* e nas que foram adicionadas nesse livro, você teria que gastar por volta de 14 pontos de perícia com armas, e isso é demais.

Por isso, estamos criando a possibilidade de escolher perícias com armas em grupos.

Para esse fim, existem dois tipos de grupos: Grupos Abrangentes e Grupos Limitados.

Grupos Limitados

Um Grupo de Armas Limitado é um conjunto de armas que são muito similares na maneira como são manejadas.

Custa dois Pontos de Perícia com Armas para tornar-se perito em um grupo limitado inteiro. Pagos esses dois pontos, o personagem saberá como usar cada arma nesse grupo sem a penalidade usual de -2 pela falta de familiaridade (esse -2 é válida para Homens de Armas; no caso das outras classes, a penalidade é mais severa, como descrito na página 72 do *Livro do Jogador*).



Veremos a seguir vários exemplos de Grupos limitados. As armas marcadas com um asterisco (*) são armas descritas no capítulo *Equipamento do Livro do Guerreiro*.

Alviões:

Alvião de cavalaria,
Alvião de infantaria.

Arcos:

Arco curto composto,
Arco curto,
Arco longo composto;
Arco longo,
Daikyu*.

Armas de Haste:

Alabarda,
Aprisionador,
Bardiche,
Bec de corbin,
Bidente,
Bill-guisarme,
Bordona,
Fauchard gancho,
Fauchard,
Glaive guisarme,
Glaive,
Guisarme voulge,
Guisarme,
Martelo lucerno,
Naginata*;
Partisan,
Pique,
Ranseur,
Spetum,
Tetsubo*,
Voulge.

Armas tipo "Porrete":

Clava,
Malagueta*,
Maça de cavalaria,
Maça de infantaria,
Maça estrela,
Martelo de batalha.

Bestas:

Besta de mão,
Besta leve,
Besta pesada.

Fundas:

Funda,
Cajado-funda,

Lanças:

Arpões,

Azagaia,
Lança Longa*,
Lança,
Tridente.

Chicotes:

Açoite,
Chicote.

Lâminas de Esgrima:

Adaga/Punhal,
Faca/Estilete*,
Main-gauche*,
Florete*,
Sabre*.

Lâminas Curtas:

Adaga/Punhal,
Espada curta/Drusus*,
Faca/Estilete*,
Main-gauche*.

Lâminas Longas:

Cimitarra,
Espada bastarda,
Espada longa,
Katana*,
Montante.

Lâminas Médias:

Khopesh,
Sabre de Abordagem*,
Wakizashi*.

Lanças de Justa:

Lança de cavalaria leve,
Lança de cavalaria média,
Lança de cavalaria pesada,
Lança de torneio.

Machados:

Machadinha/Machado de Arremesso,
Machado de Guerra.

Manguais:

Mangual de cavalaria,
Mangual de infantaria.

Como você pode perceber existe uma pequena interseção entre os grupos Lâminas de Perfuração e Lâminas Curtas; algumas armas pertencem a ambos os grupos.

Você perceberá também que alguns grupos não parecem economizar nenhum ponto de perícia com arma. Os grupos Machados, Manguais, Alviões, Fundas e Chicotes têm todos duas armas cada. Como um grupo limitado custa dois pontos de perícia, parece não haver economia.

O que é verdade...a menos que, outras armas relacionadas a esses grupos sejam desenvolvidas ou introduzidas em sua campanha. Se isto acontecer (se, por exemplo, um machado de guerra de tamanho médio for introduzido na campanha (então o personagem que for perito naquele grupo será capaz de usá-la sem nenhuma penalidade, enquanto que o personagem que é perito somente nos dois machados existentes estará submetido a uma penalidade no ataque).

Esses grupos estão muito próximos das categorias relacionadas na página 73 do *Livro do Jogador*, e o Mestre pode, se desejar, usar essas categorias como grupos relacionados. Isso ajuda a determinar se um homem de armas está submetido à penalidade de ataque total quando usa uma arma com a qual não está familiarizado, ou se recebe somente metade da penalidade por usar uma arma similar a uma outra na qual é perito.

Grupos Abrangentes

Um Grupo de Armas Abrangente é uma coleção de armas que são, de alguma forma, similares quanto à maneira como são empunhadas.

Custa três Pontos de Perícia com Armas para se tornar perito em todo um grupo abrangente. Depois de pagos esses três pontos, o personagem saberá como usar todas as armas pertencentes a esse grupo sem estar submetido à penalidade usual por não estar familiarizado.

Veremos a seguir vários exemplos de Grupos Abrangentes. Como no caso anterior, as armas marcadas com um asterisco (*) são armas descritas no capítulo *Equipamento do Livro do Guerreiro*.

Armas Pequenas de Arremesso:

Adaga/Punhal,
Dardo,
Faca/Estilete*,
Machadinha/Machado de Arremesso
Shuriken*.

Armas de Talhar/Concussão:

Alvião de cavalaria,



Alvião de infantaria,
Clava,
Malagueta*,
Maça de cavalaria,
Maça de infantaria,
Maça estrela,
Machadinha/Machado de Arremesso,
Machado de Guerra,
Martelo de batalha.

Armas de Haste:

Alabarda,
Aprisionador,
Arpão,
Azagaia,
Bardiche,
Bec de corbin,
Bidente,
Bill-guisarme,
Bordona,
Fauchard gancho,
Fauchard,
Glaive guisarme,
Glaive,
Guisarme voulge,
Guisarme,
Lança Longa*,
Lança,
Martelo lucerno,
Naginata*,
Partisan,
Pique,
Ranseur,
Spetum,
Tetsubo*,
Tridente,
Voulge.

Lâminas:

Adaga/Punhal,
Cimitarra,
Espada bastarda,
Espada curta/Drusus*,
Espada longa,
Faca/ Estilete*,
Katana*,
Khopesh,
Main-gauche*,
Montante,
Florete*,
Sabre de Abordagem*,
Sabre*,
Wakizashi*.

Mais uma vez, você encontrará alguma intersecção entre o grupo Armas Pequenas de Arremesso e os outros grupos.

Esses grupos *não* podem ser usados para avaliar a semelhança entre as armas a fim de determinar se um personagem está submetido à penalidade total ou parcial na jogada de ataque por estar usando uma arma com a qual ele não está familiarizado.

Sem Grupo

Por último, as armas que veremos a seguir não pertencem a nenhum tipo de grupo. Para aprender a usar qualquer uma dessas armas, o personagem tem de gastar um ponto de perícia com arma com ela, e nenhuma delas é usada de forma similar a qualquer outra arma. Quando um personagem pega uma delas e a usa sem ser um perito no seu manuseio, ele fica submetido à penalidade completa.

Armas Não Pertencentes a Grupo Algum:

Arcabuz,
Boleadeiras*,
Bordão/Bo*,
Corrente*,
Bicheiro/Gancho*,
Laço,
Nunchaku*,
Rede,
Sai*,
Zarabatana.

Nota Especial: o cesto* (soco inglês) não exige nenhuma perícia. Ele amplia o dano causado por um soco, e todo mundo sabe como socar.

Especialização em Armas e Grupos de Armas

Embora seja possível tornar-se perito em um grupo inteiro de armas, isso não significa que o personagem pode se especializar em um grupo inteiro de armas.

Como antes, a especialização em uma arma na qual o personagem já é perito custa um Ponto de Perícia com Armas. O personagem *não* pode

pagar dois pontos para ser perito no grupo Lâminas de Esgrima e depois mais dois para se especializar no mesmo grupo: ele teria que usar um ponto para se especializar em cada arma *individualmente*.

Vamos supor que um personagem queira saber como usar todos os tipos de lâminas já feitas...mas ele quer ser especialmente bom com a Espada Longa. Por ser um Homem de Armas de primeiro nível, ele tem quatro Pontos de Perícia com Armas para começar. Ele gasta três para ser perito em todo o grupo Lâminas, e gasta seu quarto ponto para se especializar em Espada longa. Ele realizou seu desejo: ele é capaz de pegar e usar qualquer arma de lâmina sem penalidade, mas é particularmente competente com a Espada longa.

De forma similar, um personagem poderia ser perito em todos os arcos, e especialmente bom com o Arco Longo Composto. Ele gasta dois pontos de perícia com armas para ser perito em todo o grupo Arcos, e gasta mais dois pontos (porque a especialização em arcos é mais complicada (veja página 73 do *Livro do Jogador*) para se especializar em Arco Longo Composto. Esse personagem estará em desvantagem manejando qualquer tipo de arma que não seja um arco, mas é capaz de usar todos os arcos, e é especialmente bom com o Arco Longo Composto.

Nota

Isso é tudo o que você precisa saber sobre o uso das *Perícias com Armas...* quando elas são usadas para comprar perícia e especialização. Mas existem outras coisas nas quais se pode usar essas perícias, como você verá à medida que avançar na leitura do capítulo.

Ambidestrezza

Se desejar que seu personagem seja ambidestro, como descrito no parágrafo "O Uso de Armas com Mão Ambiesquerda", o jogador tem de dedicar uma perícia com armas à Ambidestrezza.

Se assim o fizer, ele será capaz de lutar normalmente com ambas as



mãos, e será igualmente competente com as duas realizando tarefas que não sejam de combate.

Isso não dá ao personagem a possibilidade de dois ataques por rodada. Só significa que, se ele perder a capacidade de usar uma das mãos, ou deixar cair a arma dessa mão, ele será igualmente competente com a outra.

Especialização em Estilo

Você pode usar Perícias com Armas para se especializar-se em certos *estilos* de luta, como, por exemplo, duas espadas, armas de duas-mãos, etc. Nós descrevemos como fazer isso mais adiante no parágrafo “Estilos de Luta”.

Especialização em Boxe e Luta Livre

Da mesma maneira que você pode se especializar em determinadas armas, você também pode se especializar em Boxe e Luta Livre. Você já conhece Boxe e Luta Livre do *Livro do Jogador*, páginas 128-130; aqui, você aprenderá como melhorar as habilidades Boxe e Luta Livre de um personagem. Você encontrará essa informação mais adiante, no parágrafo “Boxe, Luta Livre e Artes Marciais”.

Artes Marciais

Além disso, você aprenderá como tornar seu personagem perito (ou até mesmo especialista) em artes marciais de estilo oriental. Essas regras funcionam da mesma maneira que as regras de Boxe e Luta Livre já existentes, mas compreendem um conjunto novo de golpes e táticas que um personagem talentoso pode usar em combate. Essas regras, também, você encontrará mais adiante, na seção “Boxe, Luta Livre e Artes Marciais”.

Estilos de Luta

A campanha ganha mais cor quando os homens de armas lutam usando estilos diferentes.

Um homem de armas-cavaleiro gigantesco brandindo uma espada tem uma aparência e luta de uma maneira bem diferente de um esgrimista esguio usando um florete e um main-gauche.

Mais adiante, descreveremos vários estilos comuns de combate... e as coisas interessantes que você pode fazer com eles se tiver uma Especialização em Estilo.

Todos esses estilos referem-se a lutas usando apenas *armas de combate corpo-a-corpo*. Nenhum deles se aplica a armas de arremesso.

Os Quatro Estilos de Luta

Existem quatro Estilos de Luta comuns que podem ser utilizados por um personagem que está usando uma arma de combate corpo-a-corpo:

Estilo Uma Arma: o personagem empunha uma arma em uma mão e não carrega nada na outra. A arma pode ser tão curta quanto uma Adaga ou tão longa quanto uma Espada Bastarda ou uma Lança Longa.

Estilo Duas Mãos: o personagem empunha uma arma que exige (ou pelo menos admite) o uso de duas mãos. Entre essas armas incluem-se aquelas que exigem duas mãos (Montante, Armas de Haste e Bordão, por exemplo) e aquelas que podem ser usadas com uma ou com duas mãos (Espada Bastarda e Lança, por exemplo).

Estilo Arma e Escudo: o personagem empunha uma arma em sua mão direita e carrega um escudo em sua mão ambiesquerda. Essa combinação pode variar desde a opção de um arruaceiro que seria adaga e broquel pequeno até a escolha clássica de um cavaleiro que inclui espada longa e escudo de corpo.

Estilo Duas Armas: o personagem empunha uma arma em cada mão. A menos que ambas as armas sejam Pequenas (P na coluna Tamanho na tabela de Armas), a arma que o personagem carrega na mão ambiesquerda tem de ser mais leve que

sua arma principal. Esse personagem pode variar desde um ladrãozinho pé-de-chinelo empunhando duas adagas idênticas, até um esgrimista usando um florete em uma mão e um main-gauche na outra, ou um homem de armas vestindo uma amadura pesada com uma espada longa em uma mão e uma espada curta na outra. Nota: veja as regras para “Ataques com Duas Armas” na página 127 do *Livro do Jogador*.

Todos os Homens de Armas são criados sabendo como utilizar todos os quatro estilos. Os sacerdotes são criados sabendo usar os estilos Uma Arma, Duas Mãos e Arma e Escudo. Os ladinos são criados sabendo usar os estilos Uma Arma, Duas Mãos e Duas Armas. Arcanos começam o jogo sabendo como usar os estilos Uma Arma e Duas Mãos. Os personagens não podem aprender novos estilos depois de terem sido criados; esses são os estilos aos quais eles estão limitados pela escolha de suas classes.

Os personagens podem usar um estilo de arma que eles conhecem, com uma arma que eles não sabem como usar. Exemplo: os arcanos conhecem o estilo Duas Mãos...então eles podem aprender a usar um bordão. Se um arcano que não tem a perícia bordão vier a pegar um, ele poderá empunhá-lo com as duas mãos. Entretanto, ele estará submetido a uma penalidade igual a -5 devido a sua falta de familiaridade e a sua classe de personagem.

Cada estilo traz algumas vantagens e desvantagens básicas quando são usados. Elas estão expostas a seguir junto com a descrição de cada estilo individual. Além disso, os personagens podem se especializar nesses estilos. Homens de Armas de classe única podem eventualmente se especializar em todos eles; as outras classes podem se especializar somente em um estilo.



Como se Especializar nos Estilos

Você se Especializa em um Estilo dedicando um ponto de perícia com arma àquele *estilo de luta*.

Linhas Gerais

Para se usar uma Especialização em Estilo com uma arma específica, você tem de ser um perito com essa arma. Exemplo: um personagem poderia ter comprado a Especialização no Estilo Duas Mãos. Se tiver a Perícia Armas de Haste, ele poderá usar os benefícios da Especialização em Estilo sempre que usar armas de haste. Mas se não tiver também a perícia Montante, e empunhar um para usar, ele *não receberá* os benefícios da Especialização no Estilo Duas Mãos com essa arma.

Você pode ter tanto Especialização em Arma quanto Especialização em Estilo para a mesma arma, mas nenhuma delas é dependente da outra; você pode ter uma sem a outra. Exemplo: um personagem poderia ter a Perícia Sabre, Especialização no Sabre e por último Especialização no estilo Uma Arma; ele seria um mestre esgrimista com o sabre. Ou, ele poderia ter somente Perícia e Especialização no Sabre, ou só a Perícia Sabre e a Especialização no estilo Uma Arma.

Especializações em Vários Estilos

Um Homem de Armas de classe única pode ter mais de uma Especialização em Estilo. Armas como a Espada Bastarda, a Azagaia e a Lança, que podem ser usadas com uma ou com duas mãos, com ou sem escudo, podem ter até um máximo de quatro Especializações em Estilo escolhidas para cada uma delas.

Exemplo: um Homem de Armas de classe única tem a Perícia Espada Bastarda. Teoricamente ele poderia ter Especialização nos Estilos Uma Arma, Duas Mãos, Arma e Escudo e Duas Armas associadas a ela. No intervalo entre lutas, ou mesmo no decorrer de uma luta, ele

poderia mudar a forma como usa sua arma para obter vantagens diferentes durante um combate.

Limitações da Especialização em Estilo

O personagem pode ser criado com apenas uma Especialização em Estilo. Se for um Homem de Armas de classe única, ele poderá aprender outras especializações à medida que adquire novas Perícias com Armas através da experiência.

Somente Homens de Armas, Ladinos e Sacerdotes podem comprar Especializações em Estilo. Somente Homens de Armas e Ladinos podem comprar a Especialização no Estilo Duas Armas. Somente Homens de Armas de classe única podem aprender *mais do que uma* Especialização em Estilo.

Veremos a seguir as descrições dos quatro Estilos de Luta.

Estilo Uma Arma

O Estilo Uma Arma significa que o personagem empunha uma arma de uma mão em uma das mãos e nada na outra. Embora na vida real essa forma de usar a arma implica com frequência numa desvantagem se comparada com muitas outras, ela é muito popular nos filmes e na literatura...e por isso tem algum mérito no jogo.

Vantagens

A vantagem do estilo uma arma no AD&D® é o fato de o personagem ficar com uma mão livre para segurar, trocar de arma, realizar manobras supressa, ou o que quer que surja no decorrer do combate.

Exemplo: dois guerreiros vão se enfrentar, e um deles prende a arma do outro (veja a manobra Prender, no parágrafo "Manobras de Combate Corpo a Corpo"), o guerreiro que está utilizando o estilo uma arma pode usar sua mão livre para executar manobras de boxe; ou tentar realizar manobras com as mãos nuas (v. o parágrafo "Boxe, Luta Livre e Artes Marciais").

Desvantagens

A principal desvantagem desse estilo de luta é o fato de o personagem não ganhar o benefício de um bônus na CA devido ao escudo.

Especialização em Estilo

Se o personagem dedicar uma perícia com armas à Especialização no Estilo Uma Arma, ele ganhará um bônus igual a +1 na CA sempre que estiver usando qualquer arma de uma mão (para a qual ele tenha perícia) no Estilo Uma Arma. Ele não recebe o bônus se estiver carregando um escudo ou empunhando uma arma em sua mão ambíesquerda.

Além disso, ele pode dedicar uma perícia *extra* ao Estilo Uma Arma e receber um bônus total igual a +2 a ser aplicado sobre a CA quando estiver lutando neste estilo. No entanto, esse é o limite máximo. Ele não pode dedicar mais que duas perícias (e receber um bônus igual a +2 na CA) ao Estilo Uma Arma.

Estilo Duas Mãos

O Estilo Duas Mãos implica em carregar e empunhar uma arma com as duas mãos. Naturalmente, muitas armas (incluindo entre elas as armas de haste, o machado grande, o montante, e outras) exigem a técnica duas mãos. Para outras armas (como a espada bastarda, a azagaia e a lança) este estilo é uma opção. (As opções para Duas Mãos do Arpão, Azagaia, Lança Longa, Lança e Tridente estão descritas no capítulo *Equipamento* desse livro e não no *Livro do Jogador*.)

Vantagens

A principal vantagem da técnica duas mãos é o fato dela permitir que o personagem empunhe uma grande variedade de armas de duas mãos que são capazes de causar quantidades substanciais de dano.

Uma segunda vantagem se refere ao fato que, se você estiver usando uma arma de duas mãos, a manobra



Desarmar (veja o parágrafo “Manobras de Combate Corpo-a-Corpo”, mais adiante) só pode ser usada parcialmente contra você.

Um único sucesso na manobra Desarmar contra alguém que esteja empunhando uma arma de duas mãos não arrancará a arma das mãos de quem a está empunhando; ele simplesmente tirará a arma da posição correta e fará com que a pessoa tenha de gastar algum tempo para se recuperar, por isso o personagem que a está empunhando perde automaticamente a iniciativa na próxima rodada.

Entretanto, duas manobras Desarmar bem sucedidas feitas contra o personagem na mesma rodada provocarão a perda da arma.

Desvantagens

Da mesma forma que no caso do estilo uma arma, a técnica com armas de duas mãos tem o inconveniente da pessoa que a está utilizando não poder usar um escudo, nem adicionar o bônus devido ao escudo na CA.

Especialização em Estilo

Você pode usar uma perícia com arma para ter uma Especialização no Estilo Duas Mãos.

A Especialização no Estilo Duas Mãos traz um benefício bastante específico: quando você estiver empunhando uma arma com as duas mãos, o Fator de Velocidade dessa arma é reduzido em 3 pontos.

Exemplo: um guerreiro com Especialização no Estilo Duas Mãos empunhando uma Espada Bastarda consegue manusear sua arma com mais rapidez no estilo Duas Mãos do que no estilo uma mão. Usada no estilo uma mão, a Espada Bastarda tem um Fator de Velocidade igual a 6. No estilo duas mãos (normal), ela tem um Fator de Velocidade igual a 8. Mas empunhada com as duas mãos por alguém que tenha Especialização no Estilo Duas Mãos, ela tem um Fator de Velocidade igual a (8-3) 5.

Isso acontece porque quando o guerreiro manuseia esse tipo de arma

com as duas mãos no cabo, ele produz um efeito alavanca maior sobre a lâmina e consegue movê-la com mais rapidez. Isso é o que a Especialização no Estilo Duas Mãos faz pelo personagem: ensina-o como usar a arma com mais rapidez e agressividade do que alguém que recebeu um treinamento menos especializado na arma.

Armas de Uma Mão Usadas com Duas Mãos

Alguns jogadores não percebem que muitas outras armas de uma mão podem ser empunhadas com as duas mãos. Como essas armas não causam mais dano se forem empunhadas com as duas mãos, não existe, em geral, muita razão para usá-las dessa forma; entretanto, com a Especialização no Estilo Duas Mãos, existe uma razão.

Se você se especializar no Estilo Duas Mãos e depois empunhar uma arma de uma mão com as duas mãos, você também receberá um bônus igual a +1 no dano. Dessa forma, se tiver Especialização no Estilo Duas Mãos e usar uma espada longa com as duas mãos, você causará 1d8+1 pontos de dano ao invés de 1d8 (ou 1d12+2 contra alvos grandes, ao invés de 1d12).

Entre as armas de uma mão que você pode empunhar com as duas mãos dessa maneira incluem-se: Machado de Guerra, Clava, Mangual de infantaria, Alvião de infantaria, Mangual de cavalaria, Maça de cavalaria, Alvião de cavalaria, Maça estrela, Espada longa e Martelo de Batalha.

Estilo Arma e Escudo

Essa é a técnica clássica de se usar uma arma de uma mão e carregar um escudo no outro braço.

Vantagens

A principal vantagem do Estilo Arma e Escudo é o fato de você adicionar o bônus do escudo a sua CA; isso será especialmente bom se você conseguir encontrar um escudo mágico que adicione um bônus melhor à CA.

A segunda vantagem é o fato de o personagem poder usar a manobra Carga com Escudo (mais adiante, no parágrafo “Manobras de Combate Corpo-a-Corpo”).

Desvantagens

A desvantagem do Estilo Arma e Escudo é o fato do braço esquerdo (braço direito, no caso de personagens canhotos) ser dedicado ao escudo e não ter nenhuma outra utilidade. Se o personagem for desarmado, tudo que ele terá para empunhar ofensivamente até conseguir recuperar a arma será seu escudo. Se for preso em combate, ele não poderá usar sua mão do escudo para segurar.

Especialização em Estilo

Se usar um ponto de perícia com armas para se especializar no Estilo Arma e Escudo, você terá direito a um ataque extra por rodada...isto é, somente quando estiver usando um escudo na mão do escudo. Você pode usar esse ataque extra *somente* com as manobras Carga com Escudo e Bloqueio (veja mais adiante o parágrafo “Manobras de Combate Corpo-a-Corpo”).

Da mesma forma que acontece com as regras normais de “Ataque Com Duas Armas” (v. *Livro do Jogador*, página 127), quando estiver atacando com as duas mãos em uma única rodada de combate, o personagem ficará sujeito a um redutor igual a -2 nas jogadas de ataque com sua arma e igual a -4 nas jogadas de ataque nas manobras Carga com Escudo ou Bloquear. (De acordo com o que foi descrito anteriormente no parágrafo “O Uso de Armas com a Mão Ambiesquerda, se você for ambidestro, os redutores serão respectivamente -2 com a arma e -2 com o escudo.) Se você dedicar um *segundo* ponto de perícia com armas para se Especializar no Estilo Arma e Escudo, essa penalidade reduzirá-se para 0 com a arma e -2 com o escudo. (Se você for ambidestro, essa penalidade será 0 com a arma e 0 com o escudo.)



Em todas as rodadas nas quais executar duas manobras, você não adicionará à CA o bônus devido ao escudo durante o resto da rodada. Se brandir sua espada e aplicar um Golpe com o Escudo na mesma rodada, você não adicionará seu bônus devido ao escudo na CA se alguém vier a atacá-lo mais tarde durante a mesma rodada.

Estilo Duas Armas

Usando esse estilo popular, o guerreiro tem uma arma em cada mão (em geral uma arma mais longa em sua mão direita e uma mais curta em sua mão ambiesquerda. A menos que o personagem tenha Especialização nesse Estilo, a segunda arma (a da mão ambiesquerda) terá de ser mais curta que a arma principal.

Vantagens

Uma grande vantagem desse estilo é o fato de você sempre ter outra arma na mão se deixar cair ou perder uma delas. Uma única manobra Desarmar não é suficiente para deixá-lo sem armas.

Desvantagens

A principal desvantagem desse estilo, como acontece com alguns outros, é o fato de você não adicionar o benefício de um escudo a sua CA.

Especialização em Estilo

Por favor, leia o parágrafo "Atacando com Duas Armas" do *Livro do Jogador*, página 127, antes de continuar.

Se dedicar um ponto de perícia com armas para se especializar no Estilo Duas Armas, você receberá dois benefícios importantes. Primeiro, a penalidade nas jogadas de ataque diminui; antes, ela era igual a -2 com a arma principal e -4 com a secundária, mas com a Especialização no Estilo Duas Armas ela se torna igual a 0 com a arma principal e -2 com a secundária. (Se você for ambidestro, como se pode ver no parágrafo "O Uso de Armas com Mão Ambiesquerda, acima, essa penalidade será igual

a 0 com a arma principal e 0 com a arma secundária.) Segundo, você tem permissão para usar armas do mesmo comprimento nas duas mãos, portanto, você pode, por exemplo, empunhar duas espadas longas.

Quando estiver lutando usando a técnica de duas armas, você poderá optar por tentar a mesma manobra com ambas as armas (por exemplo, dois golpes, ou duas manobras Desarmar), ou tentar uma manobra diferente com cada mão (uma golpeia e a outra bloqueia, uma prende e outra golpeia). Se as duas manobras forem diferentes, cada uma delas submeterá a jogada de ataque a uma penalidade igual a -1.

Embora não estejam sujeitos às penalidades da mão ambiesquerda pelo fato de estarem usando duas armas, os rangers não recebem um bônus nas jogadas de ataque se dedicarem um ponto de perícia com armas ao Estilo Duas Armas. Eles recebem outro benefício, o de serem capazes de usar armas de mesmo comprimento.

Exemplo de Especialização em Estilo

Vejamos a seguir um exemplo de como um personagem pode usar as regras para perícias com armas, especialização em arma e a especialização em estilo para se tornar muito perigoso e realmente versátil.

Berris é um guerreiro de 1º nível, mas já está bastante familiarizado com a arma que escolheu, a Espada Bastarda. Ele optou por ter Especialização na Espada Bastarda (dois pontos). Especialização no Estilo Duas Mãos com a Espada Bastarda (um ponto) e Especialização no Estilo Uma Arma com a Espada Bastarda (um ponto).

Devido a sua especialização com arma, ele recebe um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataques e outro igual a +2 nas jogadas de dano toda vez que estiver usando uma Espada Bastarda, independente da técnica que ele estiver utilizando.

Quando estiver usando a arma no Estilo Uma Arma, empunhada com uma mão, ele adiciona um bônus igual a +1 a sua CA.

Quando estiver usando a arma no Estilo Duas Mãos, o fator de velocidade da arma cai de 8 (fator de velocidade normal para a Espada Bastarda empunhada com as duas mãos) para 5, o que a transforma em uma arma muito rápida em suas mãos.

Especialização em Estilo e a Ficha do Personagem

Como as especializações em estilo trazem certos benefícios ao personagem em combate, esses benefícios devem ser anotados na ficha do personagem.

A ficha do personagem tem espaço para todas as anotações concernentes. Exemplo: a ficha do personagem Berris mencionado anteriormente, teria as lacunas preenchidas com as seguintes informações:

Habilidades e Restrições

Especiais:

- +1 nas jogadas de ataque;
- +2 no dano da Espada Bastarda;
- +1 na CA usando Uma Mão, Fator de Velocidade 5 usando Duas Mãos.

Pontos de Perícia com Armas

Disponíveis: 4

- Perícia Esp. Bastarda: 1
- Espec. na Esp. Bastarda: 1
- Estilo Uma Arma: 1
- Estilo Duas Mãos: 1

Manobras de Combate Corpo-a-Corpo

Golpear e contra-golpear, golpear e contra-golpear: é a fórmula para um combate automático e enfadonho e não a maneira de se conduzir o tipo de combate emocionante e cheio de ação que deveria ser a espinha dorsal de suas aventuras de AD&D®.

Por isso, descreveremos a seguir todos os tipos diferentes de manobras de combate que seus personagens podem realizar em combate.



Essas manobras não estão limitadas apenas à classe dos Homens de Armas. *Qualquer personagem pode realizar qualquer uma dessas manobras, contanto que ele tenha a arma ou o equipamento apropriados.* Qualquer sacerdote que tenha um escudo pode realizar uma manobra Golpe com Escudo ou uma manobra Carga com Escudo; qualquer ladino ou arcano pode Desarmar um inimigo com um bom ataque. Mas os homens de armas estarão realizando essas manobras com mais frequência.

Cada uma dessas manobras, quando usada em combate, constitui um Ataque. Os personagens que tem direito a mais de um ataque por rodada podem misturar e combinar suas manobras. Um personagem com dois ataques por rodada poderia, por exemplo, Golpear e Bloquear, realizar um ataque contra um alvo específico e uma manobra Desarmar, uma Prender e uma Agarrar dois Golpes, dois Bloqueios ou qualquer outra combinação que ele queira.

Alvos Específicos

Dê uma olhada na página 82 do *Livro do Mestre*. No parágrafo "Acertando um Alvo Específico", você encontrará as regras para Alvos Específicos.

Como você verá nessas regras, quando quiser atacar um alvo específico, você terá de anunciar isso antes de fazer o teste de iniciativa, e sua iniciativa estará submetida a uma penalidade igual a +1. Portanto, quando chegar sua vez no combate, sua jogada de ataque sofrerá uma penalidade de -4. Naturalmente, você pode especificar alvos usando armas de combate corpo-a-corpo, armas de arremesso, armas de projéteis e até com magias que funcionam como armas, como, por exemplo, dardo místico.

Os ataques contra Alvos Específicos podem ser usados com diversos objetivos. Os mais importantes deles são os seguintes: desarmar uma arma; atingir uma parte específica do corpo, quebrar algo que está sendo segurado, ignorar armadura; e resultados especiais.

Desarmar uma arma justifica a existência de uma manobra específica, por isso você encontrará o parágrafo "Desarmar" mais adiante.

Golpear uma Parte Específica do Corpo

Como foi mencionado no *Livro do Mestre*, novamente no parágrafo "Acertando um Alvo Específico", o AD&D® normal não utiliza um sistema de danos localizados que verifica onde cada golpe acerta e que partes do corpo são feridas. Veremos algumas opções para esse tipo de coisa mais adiante neste capítulo, mas essa seção diz respeito a uma coisa um pouco diferente.

É comum os monstros terem funções ou partes do corpo que produzem efeitos extraordinários ou mágicos; entre os exemplos incluem-se os olhos do Beholder, os tentáculos do verme de carniça, as cabeças da quimera, e assim por diante. Muitas estátuas animadas são impedidas por um medalhão, inscrição ou gema encravada.

Um herói pode realiza ataques contra alvos específicos com o objetivo de atingir estas partes específicas; isso é uma coisa muito heróica a se fazer. Cabe ao Mestre determinar quanto dano estas partes do corpo podem suportar; algumas suportarão apenas 1 ponto de dano antes de serem destruídas, enquanto outras podem ser expressas em frações do número total de pontos de vida da criatura.

Quebrar Algo que Está Sendo Segurado

Muitas vezes, um inimigo estará segurando alguma coisa e um herói não desejará que ele continue segurando. A manobra Desamarrar é realizada quando o personagem atacante deseja derrubar o objeto de suas mãos, se ele quiser destruí-lo nas mãos do oponente, a manobra a ser realizada é a Quebrar Algo que Está Sendo Segurado.

Se um alquimista estiver segurando uma garrafa com um líquido inflamável para lançar contra o grupo, será muito heróico brandir uma espada ou

arremessar uma faca e quebrá-la enquanto o alquimista a levanta para fazer o arremesso: com um único golpe você protegeu seus amigos e imolou um inimigo maligno. Se um adversário demoníaco tiver conseguido finalmente pôr as mãos em uma Varinha Amaldiçoada Anti-Vida, será mais do que apropriado disparar uma flecha ou um quadrelo para quebrá-la nas mãos do demônio.

Mais uma vez, o Mestre decide quantos pontos de dano são necessários para quebrar estas coisas. No caso de um frasco com líquido, não são muitos; um ou dois no máximo.

Ignorar a Armadura

Essa opção não é apresentada para permitir que os heróis evitem ou ignorem o valor normal da CA. Se isso fosse permitido, todos os PJs e todos monstros estariam realizando, quase que exclusivamente, ataques contra alvos específicos, o que seria muito maçante.

Não, a opção Ignorar Armadura é usada quando o Mestre introduziu um monstro ou um inimigo que não pode ser derrotado de maneira alguma a não ser descobrindo e explorando seu "ponto fraco". Da mesma forma que o invulnerável homem de bronze da mitologia grega, esses monstros são impossíveis de serem feridos (isso é expresso normalmente através de uma CA monstruosa e uma invulnerabilidade a todas as armas mágicas, exceto as mais poderosas (+4 ou mais); entretanto, todos eles têm um ponto fraco.

Esses pontos fracos são sempre visíveis a olho nu, se o herói tiver a idéia de procurar por ele e puder ver a parte do corpo onde ele está. (Exemplo: poderia acontecer de um dragão não querer voar; para manter as asas abaixadas, cobrindo seus pontos vulneráveis.) Um homem de armas esperto perceberá que ele está escondendo alguma coisa e tentará enganá-lo de modo que ele mova as asas.

Se o herói for brilhante o suficiente para procurar pelo ponto fraco e, quem sabe, enganar o monstro fazendo-o mostrar seu ponto fraco, o homem de armas pode, então, fazer um ataque contra um Alvo Específi-



co e atingi-lo. Ela causará um grande dano ao monstro (ou quem sabe mata-lo-á imediatamente; cabe ao Mestre decidir).

Exemplos: um dragão que tem o couro invulnerável (mas que, de forma suspeita, nunca abre a boca para soprar fogo...porque o interior de sua boca não tem proteção); um homem mecânico com uma pequena fenda, praticamente invisível, usada pelo inventor para abri-lo (mas que um herói com uma faca pode usar para danificar seu mecanismo interno); um homem de armas totalmente coberto de armadura, exceto um dos calcanhares; uma múmia que mantém um braço cruzado sobre o peito para proteger seu coração que de outra forma estaria indefeso; um golem de 3 m de altura, cujo ponto fraco está no topo de sua cabeça.

Outra vez, isso só funciona quando o Mestre tiver criado um monstro que pode (ou deve) ser vencido dessa forma. Se uma luta não estiver indo muito bem para os personagens, mas eles estiverem gradativamente causando dano no monstro, então o monstro provavelmente não é uma dessas bestas-invulneráveis-com-pontos-fracos, e será inútil realizar muitos ataques contra Alvos Específicos "só para garantir".

Resultados Especiais

Por último, os ataques contra Alvos Específicos podem ser usados para se conseguir diversos resultados especiais, resultados especialmente corretos e interessantes como os que você vê em filmes e na literatura de fantasia. Exemplos:

Marcar as Iniciais em Alguém. Cada ataque contra um Alvo Específico bem sucedida permitirá que um personagem com uma lâmina afiada entalhe uma letra ou inicial em uma mesa, parede... ou na pele de um oponente. Isso causa apenas um ponto de dano, mas pode ter dois resultados: contra um inimigo de nível ou influência menor ou igual, pode fazer com que ele perca o moral ou se entregue (decisão a cargo do Mestre); contra um inimigo de nível ou

influência maior ou igual, a manobra será considerada um insulto tão grande que o inimigo não descansará enquanto você não estiver morto. Por isso, é melhor usar essa manobra contra lacaios inimigos para impressioná-los e assustá-los, para convencê-los a fugir ou a ajudá-lo. Essa manobra utilizada contra oponentes que têm a mesma habilidade ou status que você, criará um inimigo para o resto da vida.

Arrancar Botões. Cada ataque contra Alvo Específico bem sucedido dará ao personagem a possibilidade de arrancar um botão, broche, gema ou outro elemento indumentário da roupa de um inimigo. Ela também pode ser usada para retirar um colar do pescoço de alguém, abrir o fecho de um bracelete, etc. Usada com este objetivo, a manobra tem os mesmos bons efeitos que marcar as iniciais em alguém, mas não garantirá a inimizade eterna de um oponente de mesmo nível que você.

Grampear. Essa manobra clássica é melhor executada com uma faca arremessada, uma flecha ou um quadrelo, embora possa ser realizada com armas afiadas de combate corpo-a-corpo. O alvo deve estar perto de alguma peça de mobília ou de uma parede, e essa mobília ou parede deve ser de madeira, emboço ou qualquer outro material no qual estas armas sejam capazes de penetrar. Com um ataque contra um Alvo Específico bem sucedido, você "grampeia" algum objeto da roupa do alvo (a sua escolha) em uma superfície próxima. O alvo terá de gastar uma rodada de combate libertando-se. (Essa operação não exige nenhum tipo de teste; leva-se apenas alguns momentos para tirar a faca, rasgar o tecido de suas roupas, o que for necessário.) Se você atacar o oponente enquanto está preso, ele terá uma penalidade igual a -2 adicionada a sua CA (i. e., um 3 torna-se um 5) e aos ataques. Se o alvo tiver sido grampeado e for obrigado a se defender enquanto tenta se libertar, sua CA e seus ataques estarão submetidos a estas penalidades, mas ele conseguirá se libertar ao final de três rodadas.

Tomar Refém. Se um personagem consegue agarrar uma vítima durante uma rodada (veja a manobra Agarrar, mais adiante), ele poderá usar um ataque contra um Alvo Específico em sua próxima rodada para colocar sua adaga na garganta do refém. Essa operação não causa nenhum dano, mas depois disso, o atacante poderá, a qualquer momento, usar a faca causando o dobro do dano normal (o que ele provavelmente fará se o refém não se entregar ou se outra pessoa que ele está ameaçando não se entregar).

Desarmar

Desarmar é uma variação especial do ataque contra um Alvo Específico. Com a manobra Desarmar, o atacante direciona seu ataque contra a arma que seu alvo está usando no momento.

Desarmar contra Armas de Uma Mão

Com a manobra Desarmar básica, o atacante segue as regras normais dos ataques contra Alvo Específico (anunciando sua intenção antes do teste de iniciativa e adicionando um modificador igual a +1 a sua iniciativa, e depois se submetendo a uma penalidade igual a -4 no ataque); se for bem sucedido, ele (normalmente) fará com que a arma de seu inimigo saia voando da mão dele.

Jogue 2d6, o resultado indica a distância que a arma cai. Cada ponto corresponde a 30cm de distância. Jogue 1d6. O resultado indica em que direção a arma voa. (Com relação à direção que o atacante está virado. Para Frente significa para frente do atacante; Para Trás significa para trás do atacante).

- 1 = Para Frente
- 2 = Frente, Direita
- 3 = Atrás, Direita
- 4 = Para Trás
- 5 = Atrás, Esquerda
- 6 = Frente, Esquerda

A manobra Desarmar também pode ser usada contra varinhas mágicas, bolas de cristal e qualquer ou-



tro tipo de aparato mágico que esteja sendo segurado com uma mão. Se fizer parte do vestuário (como as jóias), o item não poderá ser Desarmado. (Nota: armas, quando estiverem sendo utilizadas, não podem ser usadas como jóias.)

Desarmar contra Armas de Duas Mãos

A manobra Desarmar não funciona tão bem contra armas de duas mãos. Se você executar a manobra Desarmar contra alguém que está empunhando uma arma de duas mãos (incluindo cajados mágicos), ela tirará, por pouco tempo, a arma de equilíbrio; quem estiver empunhando a arma, perderá automaticamente a iniciativa na próxima rodada. Entretanto, duas manobras Desarmar executadas *na mesma rodada* contra quem está empunhando, derrubará a arma; jogue 1d6 para ver a que distância ela voa e 1d6 para ver em qual direção.

Naturalmente, as duas manobras Desarmar não precisam ter sido feitas pelo mesmo personagem. Dois personagens podem trabalhar juntos para desarmar alguém que esteja empunhando uma arma de duas mãos; ou, um personagem com ataques múltiplos em uma rodada pode fazer o trabalho sozinho.

Se um personagem tiver sua arma de duas mãos parcialmente desarmada, e ainda lhe restar pelo menos um ataque a realizar nessa rodada, ele poderá optar por não realizar o ataque e usá-lo para recuperar o equilíbrio de sua arma ao invés de atacar.

Exemplo: Torreth e Amstard estão lutando. Torreth tem uma espada longa e um escudo. Amstard carrega um montante. Ambos os personagens têm dois ataques por rodada. Torreth ganha a iniciativa. Ele realiza uma manobra Desarmar com sucesso, tirando a espada de Amstard de equilíbrio. Amstard realizará seu primeiro ataque na rodada. Ele pode socar Torreth com sua manopla, mas nesse caso sua espada continuará fora de equilíbrio, ou ele pode se recuperar da manobra Desarmar. Ele opta por se recuperar. Reequilibra a espada novamente e está pronto para o próximo embate. Ele não terá nenhuma penalidade aplicada contra sua iniciativa no próximo turno.

Desarmar contra Escudos

A manobra Desarmar só tem de utilidade parcial quando é usada contra um escudo. Ela não desprenderá o escudo do braço de quem o está empunhando. Mas, anulará seu efeito (tira-o de alinhamento, de modo que a pessoa que o em-

punha não é mais protegido por ele) durante o resto da rodada, deixando de adicionar o bônus devido ao escudo à CA (e quaisquer benefícios mágicos, também). No começo da próxima rodada de combate, antes mesmo do teste de iniciativa, o personagem recupera o bônus devido ao escudo adicionado à CA.

Se o escudo tem outras propriedades, elas continuam funcionando mesmo que o escudo seja Desarmado e saia do alinhamento. Exemplo: vamos dizer que o escudo irradia a magia *Proteção ao Mal*. Se for Desarmado, ou sair do alinhamento, quem o empunha ainda recebe os benefícios da magia *Proteção ao Mal*. Somente quando o escudo é derrubado ou tirado à força de quem o empunha, é que se perde esse benefício.

Da mesma forma que no caso da manobra Desarmar contra Armas de Duas Mãos, se tiver o escudo desarmado, e pelo menos um ataque a realizar nessa rodada, o personagem pode optar por deixar de realizar seu ataque e usá-lo para recuperar o escudo.

Exemplo: no início da próxima rodada, Jeter, o aliado de Amstard, entra na luta com uma alabarda. Torreth ganha a iniciativa novamente. Ele ataca Amstard e erra. Jeter decide Desarmar o escudo +4 de Torreth. Ele obtém um sucesso na manobra e o





Desarma. Agora, Amstard realiza seu ataque, e tem suas chances aumentadas pois o bônus adicionado à CA de Torreth devido ao escudo não é levado em conta. Ele acerta Torreth com um golpe poderoso. Torreth tem direito a outro ataque nessa rodada: percebendo que vai se machucar se não levantar seu escudo, ele esquece o segundo ataque e usa o tempo para reerguer o escudo.

Desarmar com Armas de Arremesso e de Projéteis

Você pode realizar a manobra Desarmar contra armas de arremesso e de projéteis.

Quando estiver arremessando armas pequenas (P), suas jogadas de ataque ficarão submetidas a uma penalidade igual a -2, pois essas armas não são muito pesadas e é mais difícil elas arrancarem uma arma das mãos de alguém. Armas Médias (M) ou maiores, flechas, quadrelos e pedras de funda não estão submetidas a essa penalidade.

A manobra Desarmar com Armas de Arremesso e Projéteis só pode ser executada contra armas de uma mão. Ela falha automaticamente e contra armas de duas mãos e escudos.

Desarmar Habilmente

Se for um guerreiro muito experiente, e estiver disposto a se submeter a uma séria penalidade para impressionar seu inimigo, você pode realizar uma manobra "desarmar habilmente" contra armas de uma mão (somente). Essa manobra recebe as penalidades de ataques contra Alvos Específicos: anuncia-se a intenção antes de fazer o teste de iniciativa, e depois adiciona-se um modificador igual a +2 na iniciativa e outro igual a -8 nas jogadas de ataque.

Mas se for bem sucedido, quando desarma o adversário, você lança a arma praticamente em qualquer lugar que deseje, a menos de 4 m de distância do alvo. Se, por exemplo, um de seus aliados perdeu a espada e seu inimigo está empunhando uma arma equivalente, você poderia que-

rer Desarmar Habilmente seu inimigo de modo que a espada dele caísse bem na frente de seu amigo. Ou, se você está lutando com uma adaga e seu inimigo tem uma espada que você quer, você poderia Desarmar Habilmente a espada dele fazendo-a voar; depois você larga sua faca e a espada cai bem na sua mão.

Esse é o tipo de coisa despropositadamente heróica (afinal de contas, isso só acontece em filmes e nos romances de aventura) que o Mestre pode não querer permitir em uma campanha mais realista. Por outro lado, ele pode dar XPs aos personagens que tiverem audácia para tentá-la...e conseguirem um sucesso!

Agarrar

A manobra Agarrar é um outro tipo de ataque contra um alvo específico. Para realizá-la, você tem de ter pelo menos uma mão livre; é melhor ter duas se você estiver agarrando e tentando segurar uma pessoa.

Quando for realizar uma manobra Agarrar, comece da mesma maneira que um ataque contra um Alvo Específico (avise antes do teste de iniciativa, modificador igual a +1 na iniciativa, -4 em suas jogadas de ataque).

Se for bem sucedido, você terá posto sua mão no que quer que quisesse agarrar; poderia ser a arma do inimigo, um item importante que você estava tentando recuperar ou qualquer outra coisa do gênero.

Entretanto, o fato de ter agarrado o objeto, não significa que ele esteja sob seu controle. Se alguma outra pessoa já o estiver segurando, ela lutará com você para controlá-lo.

Jogue 1d20 na mesma rodada que você realizou a manobra Agarrar. Seu oponente fará o mesmo.

Compare seu resultado com o valor de sua habilidade Força. Aquelle que conseguir o melhor resultado contra a pontuação na habilidade e força, ganhará o "cabo de guerra".

Em termos da manobra Agarrar, todas as pontuações de 18 (01-50, 51-75, etc.) são simplesmente equi-

valentes a 18. Entretanto no caso de um 18 com um valor percentual maior ganha de um 18 com um valor percentual menor. (Por exemplo, um 18/40 ganha de um 18/30, um 18/00 ganha de um 18/99, etc.)

Exemplo: Rathnar o Bárbaro tenta agarrar a Orbe de Rubi de Blasendom das mãos de seu inimigo. Ele é bem sucedido na jogada de ataque e põe sua mão livre sobre a Orbe.

Rathnar tem Força 17. Seu inimigo tem Força 15. Ambos lançam 1d20.

Rathnar tira 10. Passou no teste com uma margem igual a 7. Seu inimigo tira 9. Passou no teste com uma margem igual a 6. Rathnar arranca a Orbe.

Se agarrar alguma coisa e depois falhar no teste de Força, você terá perdido: seu oponente arrancou o objeto de sua mão.

Um empate (exemplo: se vocês dois são bem sucedidos em seus testes de força com uma margem igual a 5, ou os dois falharem com uma margem igual a 2, ou chegaram a algum outro resultado idêntico) significa que vocês jogam 1d20 de novo na mesma rodada. Para determinar em que momento da rodada isso acontece, trate esse segundo lançamento como se ele fosse um segundo ataque na mesma rodada (em outras palavras, ele acontece depois que todos os outros personagens tiverem realizado sua primeira manobra na rodada).

No entanto, todos esses testes de Força, resultantes de uma única manobra Agarrar, contam como um único "ataque"; se um personagem puder fazer dois ataques em uma rodada, e seu primeiro ataque for uma manobra Agarrar, e ela levar a dois ou três testes de Força devido à disputa, tudo isso ainda corresponderá a apenas um ataque. O personagem ainda terá direito a seu segundo ataque mais tarde na mesma rodada.



Agarrando uma Pessoa

Se estiver Agarrando alguém para segurá-lo contra sua vontade, você precisará consultar as regras de Luta Livre do *Livro do Jogador*, página 129-130. Veja também o parágrafo "Boxe, Luta Livre e Artes Marciais" mais adiante.

Se estiver Agarrando alguém usando apenas uma mão, você terá dois fatores contra você. Primeiro, o ataque será tratado como se fosse um ataque contra um Alvo Específico, com as penalidades usuais; segundo, você é tratado como se o valor de sua Força fosse 3 pontos menor. Se tiver Força igual a 15 e agarrar alguém com uma mão, você fará seu teste de Força como se ela fosse igual a 12.

(Valores de Força igual a 18 não caem automaticamente para 15; isso dependerá do bônus percentual de Força. Um 18/00 cai para um 18/51. Um 18/91-18/99 cai para um 18/01. Um 18/76-18/90 cai para um 18 simples. Um 18/51-18/75 cai para um 17. Um 18/01 -18/50 cai para um 16. E o 18 simples cai para um 15.)

Se usar as duas mãos, você não terá que utilizar as regras de ataques contra Alvos Específicos; você poderá usar um ataque de Luta Livre sem avisá-lo com antecedência, e não estará sujeito à penalidade igual a -1 na iniciativa nem a de -4 na jogada de ataque. Além disso, você pode usar toda sua pontuação de Força. Determine os resultados de seu ataque como se se tratasse de um ataque de Luta Livre.

Se ainda tiver algum ataque para fazer nessa rodada, seu oponente poderá responder com um ataque de Luta Livre, Boxe, ou outro ataque qualquer (como, por exemplo, apunhalar você com uma arma pequena). Se seu ataque de Luta Livre tiver resultado em algum tipo de imobilização (qualquer resultado na tabela "Golpes de boxe e luta livre" com um "*" ao lado), ele estará submetido a uma penalidade igual a -4 na jogada de ataque no caso de qualquer ataque, que não seja uma manobra de Luta Livre. Entretanto, ele pode usar o ataque para tentar se livrar da imo-

bilização (usando a tática do teste de Força descrito anteriormente, na exposição da manobra Agarrar).

Agarrando um Monstro

As mesmas regras se aplicam para agarrar monstros...mas existem algumas coisinhas para se considerar.

Sem Valor da Habilidade Força. A maioria dos monstros não têm uma pontuação na habilidade Força. Isso torna as comparações um pouco mais difíceis. Em geral, se acontecer uma situação dessas, o Mestre deveria decidir ele mesmo qual a Força que um monstro específico tem.

Vejam os uma regra rudimentar para avaliar aproximadamente a pontuação da Força: determine qual o maior dano que o monstro consegue causar em um único ataque. Esse será seu parâmetro inicial. (Em outras palavras, se ele causa 1d8 pontos de dano com seu ataque mais violento, você começa com o número 8.)

Se o monstro tem ataques múltiplos, adicione 1 ao número inicial para cada ataque extra que o monstro tem.

Adicione 8 ao número se o monstro for um animal conhecido por sua habilidade de carregar peso (cavalos, pégasos, camelos) ou contiver partes destes monstros (como é o caso do hipogrifo).

O Mestre pode ajustar esse número como desejar.

O resultado é uma avaliação grosseira da Força do monstro.

(É verdade que existem muitos exemplos que não se adaptam bem a essa regra. Mas ela é um começo.)

Exemplo: o Pesadelo Voador tem os seguintes ataques 2-8/4-10/4-10. Seu ataque que causa mais dano é 10 (nosso número inicial); ele tem dois ataques extras por rodada (o que adiciona +2 àquele número); é um animal tipo cavalo (adiciona +8). Pontuação final de Força: 20.

Diferença de Tamanho. Além disso, o tamanho relativo dos dois combatentes é importante. Os humanos são monstros de tamanho "médio" (M). Eles levam uma vantagem

quando estão agarrando monstros pequenos (como goblins, diabretes e crianças, por exemplo) e uma desvantagem quando estão agarrando monstros grandes (dragões, golens e hipopótamos, por exemplo).

Aumente 3 pontos na Força de um personagem quando ele estiver agarrando e lutando com um monstro menor, e diminua 6 pontos na força quando o personagem estiver agarrando e lutando com um monstro maior. (Esse bônus e essa penalidade são *divididos ao meio* no caso de raças semihumanas de personagens-jogadores e PdMs. Portanto, halflings, goblins, kobolds e gnomos ficam submetidos a um redutor igual a -3 quando estão lutando luta-livre com oponentes de tamanho Médio; Anões, por terem tamanho próximo ao dos humanos, não têm redutor. Os humanos recebem um bônus igual a +1 na Força quando estão lutando com halflings, goblins, kobolds e gnomos.)

A manobra Agarrar é realizada somente com as mãos. O personagem pode estar usando luvas ou até mesmo o Cesto descrito no capítulo *Equipamento* desse livro, mas não pode estar segurando nenhuma outra arma na mão que está fazendo a tentativa de Agarrar.

Retardar Ataque

Esse é um tipo de manobra de não-ataque.

A manobra Retardar Ataque é uma maneira do personagem adiar a realização de seu ataque dentro da rodada de combate. Ela é realizada geralmente quando o personagem está esperando que as circunstâncias da batalha mudem, de modo que ele possa acertar algum lugar que, no momento, está muito bem protegido. Arqueiros usam muito essa manobra para poderem atirar de surpresa com mais eficiência.

Para realizar a manobra Retardar Ataque, quando for sua vez de declarar a intenção, o personagem diz: "Estou retardando minha manobra". A vez passa para o próximo personagem.



Então, quando todos os personagens tiverem agido na rodada, e os ataques secundários estiverem sendo avaliados, o Mestre pergunta novamente ao personagem o que ele vai fazer; neste momento, ele poderá realizar sua ação. Se não o fizer, ele ficará privado desse ataque.

Personagens com Ataques Múltiplos

Se um personagem já tem ataques múltiplos em uma rodada, ele ainda pode realizar a manobra Retardar Ataque com qualquer um ou com todos seus ataques. Isso pode deixar as coisas um pouco complicadas, mas não é muito difícil.

Exemplo: nessa luta, Rathnar, o Bárbaro (que tem um ataque por rodada), Drusilla, a Donzela da Lança (que tem dois ataques por rodada) e Lacksley, o Arqueiro (que tem três ataques a cada duas rodadas, e dois ataques nessa rodada) estão lutando contra um homem de armas da selva (dois ataques por rodada) e seu aliado, um jaguar monstruoso (três ataques por rodada).

Nessa rodada, Lacksley quer disparar contra o jaguar; mas ele ainda está preso em uma armadilha para animais carregada a mola, e Drusilla se encontra entre ele e o jaguar.

Os personagens-jogadores ganham a iniciativa. Drusilla usa seu primeiro ataque para arremessar sua lança contra o homem de armas da selva. Rathnar usa seu único ataque para brandir seu machado contra o monstruoso jaguar. Lacksley anuncia que está retardando sua manobra. Agora é a vez dos os monstros responderem; o homem de armas da selva ataca Drusilla com a lança e o jaguar salta sobre Rathnar e usa um de seus dois ataques com as garras.

Chegou a hora das manobras secundárias. Drusilla erra seu segundo golpe. Rathnar não tem um segundo golpe. É a vez de Lacksley agir. Ele pergunta ao Mestre se Drusilla já mudou de posição, e o Mes-

tre diz que sim. Ele atira, acertando monstruoso jaguar. O homem de armas da selva acerta seu segundo golpe em Drusilla, e o jaguar imobiliza Rathnar com seu segundo golpe com a pata.

É hora das manobras terciárias. Lacksley, devido a sua manobra Retardar Ataque, está realizando agora o que teria sido sua manobra secundária. Ele atira novamente no jaguar, matando-o; o jaguar rola para longe de Rathnar antes dele conseguir realizar seu terceiro ataque, uma mordida mortal ou um golpe ainda mais letal.

Bloqueio

Dê uma olhada na regra opcional "Bloqueando", descrita na página 86-87 do Livro do Mestre.

Essa é uma forma de simular um guerreiro adotando uma estratégia defensiva; a manobra Bloqueio apresentada neste livro é realizada de uma maneira diferente.

Para realizar a manobra Bloqueio, você tem de anunciar que vai Bloquear, antes do teste de iniciativa ser realizado. (Se tiver mais de um ataque por rodada, você terá de dizer quantos deles serão Bloqueios.)

Depois, durante a rodada, na primeira vez que um atacante dirigir um golpe contra você (mesmo que isso aconteça antes da sua vez de atacar), você faz um teste de Bloqueio. Jogue como se fosse para acertar seu atacante, e jogue contra a CA dele (incluindo todos os bônus devidos a escudo, itens mágicos, etc.). Você pode usar sua arma com o nível normal de chance dela acertar, ou seu escudo com um bônus igual a +2 adicionado a sua chance de acertar (mais quaisquer bônus mágicos que o escudo confira). Se você for bem sucedido, o ataque dele terá sido bloqueado e não causará dano nenhum a você.

Você pode Bloqueio armas de arremesso, mas não ataques com projéteis (quadrelos, flechas, pedras de funda, dardos místicos, etc.).

Escolha dos Bloqueios

Você não precisa necessariamente Bloquear o primeiro ataque feito contra você... embora essa seja a maneira mais simples de fazer as coisas. Se preferir, você pode escolher qual atacante vai Bloquear.

Exemplo: Amstard está lutando contra um ogro e seu bobo da corte goblin. Antes da determinação da iniciativa, ele anuncia que usará um de seus ataques para Bloquear.

Os PdMs vencem a iniciativa e atacam. O bobo da corte ataca antes. Amstard anuncia que não está Bloqueando esse ataque. O bobo o acerta, causando um dano minúsculo. Então o ogro ataca. Amstard anuncia que está Bloqueando esse ataque. O ogro faz sua jogada de ataque e é bem sucedido; Amstard faz sua jogada de ataque e obtém um sucesso, Bloqueando o ataque.

Aí chega a vez dos personagens-jogadores. Amstard ainda tem um ataque sobrando, e ataca o ogro.

Se um personagem Retardar seu Bloqueio, prevendo que algum outro oponente o atacará, mas o ataque nunca chegar a se materializar (por exemplo, porque aquele oponente específico foi a algum outro lugar), e ele ainda estiver sofrendo ataques nessa rodada, ele poderá usar aquele Bloqueio contra um desses outros ataques. Ele não pode, entretanto, usá-lo contra um ataque que já tenha sido realizado.

Bloqueio com Armas de Haste

Se estiver empunhando uma arma de haste, você pode bloquear um ataque de outro personagem empunhando sua arma, mesmo que esse personagem esteja atacando outra pessoa. Para fazer isso, você deve estar dentro do alcance desse atacante ou de sua vítima.

Exemplo: Amstard está empunhando uma alabarda atrás de uma parede de escudos formada por seus amigos. Amstard anuncia, antes da definição da iniciativa, que usará um de seus ataques para



Bloquear e o outro para atacar. Depois da iniciativa, um PdM usando um glaive faz um ataque contra Drusilla. Embora o inimigo com o glaive esteja fora do alcance de Amstard, Drusilla está bem a sua frente e dentro de seu alcance. Amstard faz seu teste de Bloqueio, joga contra a CA do inimigo com o glaive, e é bem sucedido; ele bloqueia o ataque. Quando chega a vez dos PJs atacarem, Drusilla derruba o inimigo do glaive e Amstard usa sua albarda contra outro oponente.

Bloqueio com Armas de Arremesso

Em situações desesperadas, um personagem pode bloquear usando uma arma de arremesso que ele está segurando (arco, bستا ou cajado-funda, mas não uma funda.) Entretanto, se for bem sucedido em seu bloqueio, a arma estará arruinada; o ataque do inimigo a terá destruído. Ele pode continuar bloqueando com a arma até ela ficar completamente destruída (existem regras para a destruição de armas e armaduras no capítulo *Equipamento* desse livro), mas ela nunca mais poderá ser usada com seu objetivo original.

Bloqueio do Livro do Mestre

Mesmo que esteja utilizando essa manobra Bloqueio, você ainda pode usar a opção de bloqueio do *Livro do Mestre*, página 86-87.

Por falar nisso, como o Bloqueio do *Livro do Mestre* funciona contra todos os ataques realizados naquela rodada contra o guerreiro, ele precisa anunciar, antes da iniciativa ser determinada, que está realizando a manobra Bloqueio, para receber o bônus na CA.

Prender

Com a manobra Prender, você se aproxima de seu inimigo (bem na cara dele) e usa uma arma ou seu escudo para prender ou capturar a arma dele (geralmente em-

purrrando-a contra ele de modo que ele não possa se mover.

Essa manobra funciona da mesma forma que um ataque contra um Alvo Específico, com a diferença que você *não precisa anunciá-la antes do teste de iniciativa* e sua iniciativa não recebe um modificador igual a +1. Você ainda está sujeito à penalidade igual a -4 na jogada de ataque.

Se você obtiver sucesso no ataque, a vítima não poderá usar a arma presa enquanto a pressão não terminar, e você não pode utilizar a arma que está prendendo enquanto a pressão não terminar.

No momento em que a preensão é realizada, a vítima tem uma chance de resistir, fazendo um teste de Força, exatamente como descrito anteriormente na manobra Agarrar. Se for bem sucedida, ela desprenderá a arma; se tiver ataques sobrando nessa rodada, ela pode realizá-los todos. Se falhar, a arma permanecerá presa durante o resto da rodada; a vítima perde um de seus ataques dessa rodada (se só tiver um, ela não poderá fazer nada até a próxima rodada); mas na próxima rodada e nas seguintes, suas primeiras tentativas de libertação da arma em cada rodada não serão contadas como um dos ataques a que ela tem direito. (As tentativas subsequentes, na mesma rodada, contam como ataques.)

É possível Prender alguém com a arma de arremesso que você está carregando (com exceção da Funda comum). Enquanto estiver sendo usada para Prender, ela não poderá ser utilizada como uma arma de projéteis. Se ela estava armada (uma flecha preparada, um quadrelo engatilhado ou uma pedra na atiradeira do cajado-funda), esse projétil será perdido no conflito; o personagem terá de recarregar a arma mais tarde.

Puxar/Fazer Tropeçar

Essa manobra é usada para derrubar um oponente.

Quando for usar a manobra Puxar/Fazer Tropeçar, o atacante anunciará sua intenção quando chegar sua

vez de atacar. Ele descreve para o Mestre como vai realizar a manobra, que pode chegar à conclusão que ela é impossível.

Mas, se for possível, o atacante joga contra a CA do alvo como se fosse um ataque normal.

O alvo, então, joga 1d20 contra sua própria Destreza. Se for bem sucedido, ele se mantém em pé. Se falhar, ele cai. Entre os modificadores que devem ser adicionados à Destreza incluem-se:

+6, se O Alvo Não Estava Se Movendo.

-3, se O Alvo Não Estava Esperando o Ataque.

A manobra Puxar/Fazer Tropeçar tem mais efeito sobre alguém que está se movendo e não percebeu sua presença. Um alvo que está parado (não andando nem correndo) e ciente do atacante, é muito difícil de ser derrubado.

O Uso de Armas de Haste

As Armas de Haste (e quaisquer outras armas com elementos longos do tipo cajado (bordões, lanças, etc.) são armas boas de se ter à mão quando se está tentando a manobra Puxar/Fazer Tropeçar.

Você pode Puxar/Fazer Tropeçar alguém que esteja dentro do alcance de sua arma, por exemplo, sem nenhuma penalidade adicional na jogada de ataque.

Você pode Puxar/Fazer Tropeçar animais que estejam se movendo usando uma arma de haste; a jogada de ataque correspondente a esta manobra estará submetida a uma penalidade igual a -6 se o animal for Grande (mas você não pode nem tentar fazer isso em um animal Grande sem ter algum tipo de arma de haste).

E, por último, elas são muito úteis para derrubar cavaleiros de suas montarias. Com um aprisionador ou uma arma de haste (mas não com um cajado nem com uma lança), você pode atacar um cavaleiro montado tendo uma boa chance de derrubá-lo de seu cavalo. Os modificadores de Destreza relacionados anterior-



mente também se aplicam à chance do cavaleiro permanecer montado.

Debilitar

Debilitar alguém — isto é, acertá-lo na cabeça para fazê-lo desmaiar — é uma manobra que você empreende quando deseja capturar um inimigo vivo ou simplesmente incapacitá-lo sem o matar.

Para isso, o personagem que está atacando realiza um ataque contra um Alvo Específico submetido a um modificador adicional igual a -4 (portanto, ele fica com um modificador total igual a -8, mais as penalidades usuais dos ataques contra Alvos Específicos e o fato de ter que anunciar sua manobra antes da iniciativa e ter sua iniciativa submetida a um modificador igual a +1).

Se o ataque atingir o alvo, o personagem avalia o dano causado pela arma normalmente. Ele tem 5% de chance de nocautear a vítima (como acontece nas regras de Boxe e Luta Livre) para cada ponto de dano que causar, até um máximo de 40%.

Exemplo: Sir Amstard quer nocautear um nobre oponente, ao invés de matá-lo. Ele ataca tentando Debilitar o oponente. Por sorte, mesmo com a penalidade igual a -8, ele obtém um sucesso na jogada de ataque contra seu oponente. Com sua espada, ele causa 6 pontos de dano. Isso dá a ele (6x5%) 30% de chance de um nocaute instantâneo. Jogando o dado de porcentagem, ele tira um 42; ele falhou dessa vez mas tentará de novo.

O dano causado pelos ataques com a manobra Debilitar é igual ao dano causado no Boxe; em outras palavras, somente 25% do dano é real, ou “permanente”. Os outros 75% são temporários, e seu efeito desaparece depois de um certo tempo, como discutiremos mais tarde nesse capítulo.

Quando estiver usando uma arma mágica ou especial para realizar a manobra Debilitar, você *não leva em conta os bônus da arma nas jogadas de ataque e dano*. Você não está usando a arma da maneira que ela deve ser usada; você está atingindo

seu alvo com a prancha da lâmina, o cabo ou pomo da arma, etc. Por isso, aqueles bônus não valem nada.

Quando realizada sobre um personagem que está dormindo ou imobilizado por alguma magia, a manobra Debilitar é automaticamente bem sucedida. A chance de nocaute sobe para 10% por ponto de dano chegando, até um máximo de 80%. No entanto, se o resultado do dado de porcentagem for maior ou igual a 81, a vítima não terá sido nocauteada — ela foi acordada pelo ataque. (Por que tentar uma manobra Debilitar em um alvo que já está dormindo? Porque você pode querer seqüestrá-lo ou tirá-lo clandestinamente de uma cela e não pode correr o risco dele acordar e alertar os guardas.)

A manobra Debilitar só pode ser executada com armas de combate corpo-a-corpo ou com as mãos vazias; ela não pode ser realizada com arma de arremesso.

A manobra Debilitar só pode ser usada em monstros Pequenos (P) ou Médios (M); ela não funcionará em monstros Grandes (G) ou maiores, como os dragões. É simplesmente impossível nocauteá-los com essa manobra.

Golpe com Escudo

O golpe com escudo é uma manobra básica. Se estiver usando um broquel, um escudo pequeno ou um escudo médio, você pode utilizá-lo para atacar ou para se defender, golpeando o corpo do alvo.

Quando chegar sua vez de atacar, você simplesmente anuncia que está golpeando com o escudo e faz sua jogada de ataque. Você não adiciona nenhum bônus ao ataque devido ao escudo, independente de seu tamanho ou do encantamento mágico que existe nele.

Um golpe com escudo causa 1-3 pontos de dano, mais seu bônus de Força. Depois que tiver realizado um golpe com escudo, você perde o bônus que é adicionado à CA devido ao escudo até o final da rodada a partir deste momento até seu próximo ataque. (Se tiver a possibilidade de realizar um ataque mais tarde

durante a rodada, você recupera o bônus da CA; se não puder realizar um ataque até a próxima rodada, você recupera o bônus da CA no início da próxima rodada).

Essa é uma boa manobra para se tentar quando você derrubou sua arma, já que ela causará um pouco mais de dano que um ataque com as mãos nuas.

Carga com Escudo

Essa manobra funciona como uma combinação das manobras Puxar/Fazer Tropeçar e Golpe com Escudo.

O atacante deve começar a uma distância maior ou igual a 3 m da vítima, e tem de ter um escudo médio ou um escudo de corpo. Basicamente, ele corre com a maior velocidade possível em direção a sua vítima, jogando-se sobre ela, com a esperança de feri-la ou derrubá-la.

Da mesma forma que acontece com o Golpe com Escudo, o atacante não recebe nenhum bônus na jogada de ataque devido ao escudo, nem adiciona o bônus do escudo à CA desde o momento em que inicia a manobra até seu próximo ataque.

Se for bem sucedido, ele causa um dano igual ao do Golpe com Escudo, e o alvo terá de ser bem sucedido numa jogada de 1d20 contra sua Destreza para continuar em pé. O alvo deve aplicar os seguintes modificadores em sua Destreza:

- +3 O Alvo Estava Movendo-se em Direção ao Atacante
- +3 O Alvo Não Estava Se Movendo
- 3 O Alvo Foi Atingido Por Trás
- 3 O Alvo Não Estava Ciente do Ataque

Como você pode ver, uma queda é mais provável neste caso do que na manobra Puxar/Fazer Tropeçar.

No entanto, o atacante também tem uma chance de ser derrubado.

Se falhar na jogada de ataque, ele tromba da mesma forma contra o alvo, mas não causa dano. O atacante deve fazer um teste de Destreza com uma penalidade igual a -6; se for bem sucedido, ele continua em pé, mas se



falhar, ele cai. De qualquer forma, seu alvo permanece em pé.

Mesmo que seja bem sucedido em sua jogada de ataque, ele ainda tem uma chance de cair. O atacante joga 1d20 contra sua própria Destreza, sem nenhum ajuste. Se falhar, ele cai.

Golpear/Estocar

Essa é a manobra básica de combate, e está incluída aqui só por uma questão de abrangência.

Com a manobra Golpear/Estocar, o atacante usa a arma que tem em mãos e golpeia, talha de golpe ou fere de ponta a vítima. Se acertar, o atacante causa o dano apropriado à arma e ao bônus de Força do atacante.

“Golpear” com Armas de Projéteis ou Armas de longo alcance significa atirar com ela/lançá-la contra seu alvo. Geralmente, você só diz “Atirar” ao invés de “Golpear” quando vai anunciar a manobra.

Surpresa e Manobras Relâmpago

Todas essas manobras, e as muitas possibilidades que elas oferecem aos personagens deles adaptarem seus estilos de luta, deveriam lhe dar a idéia de que o Mestre deve estar sempre encorajando manobras e estilos de combate esquisitos, extravagantes e interessantes. Isso é muito mais divertido do que o simples e lento combate do tipo golpe vs. golpe.

Portanto, o Mestre deveria recomendar esforços inteligentes e criativos nos combates dando bônus nas jogadas de ataque e dano

Exemplos:

Um herói vestindo uma armadura leve com a perícia comum Acrobacia poderia investir contra um oponente, depois usar sua Acrobacia para saltar sobre ele e golpeá-lo pelas costas; o Mestre poderia dar-lhe um bônus adicional na jogada de ataque, pelo fato dele estar golpeando uma parte do corpo do alvo que não é protegida pelo escudo.

Um personagem com uma besta poderia usar um ataque contra um Alvo Específico visando a corda que

prende o candelabro, fazendo com que ele caia na cabeça do vilão; ao invés de atribuir uma grande penalidade na jogada de ataque por um tiro tão absurdo, o Mestre poderia dar ao jogador um bônus na mesma jogada devido ao fator surpresa no ataque, e mudar a chance percentual de nocaute, como nas regras de Ataques Não Letais (Livro do Jogador, página 128).

Um Espadachim subindo um lance de escadas perseguido de perto pelos homens da guarda, poderia empurrar uma pilba de tonéis escada abaixo; o Mestre poderia considerar que ele realizou uma manobra Puxar/Fazer Tropeçar contra cada um dos guardas, e até mesmo aumentar a chance de sucesso, pelo fato de ter tentado esta manobra clássica.

Por outro lado, um jogador poderia criar um plano ou inventar uma manobra que é simplesmente descabida ou abusiva para a campanha. O Mestre pode aplicar penalidades nas jogadas de ataque e dano manobra.

Exemplos:

O jogador de Rathnar chega à conclusão que se Rathnar fizer caretas contra um orc contra o qual está lutando, o orc ficará assustado e fugirá. Quando Rathnar tenta essa estratégia, o orc faz caretas para ele também, depois começa o processo de cortar Rathnar em fatias.

Mais tarde, depois de passar algum tempo na guilda dos curandeiros, Rathnar está equipado com armaduras melhores e se encontra em um terrível combate contra outro orc. Rathnar diz que vai se agachar e rolar por baixo das pernas do orc, para depois se levantar atrás dele e o parti-lo em dois pelas costas. Entretanto, o jogador de Rathnar esqueceu de levar em consideração que Rathnar está usando uma volumosa armadura simples e não sabe nada de acrobacia. O Mestre designa uma penalidade elevada a ser aplicado ao teste de Destreza quando Rathnar tenta a manobra. Rathnar acaba batendo contra as pernas do orc e ficando deitado de

costas enquanto o orc assoma sobre ele, e o Mestre dá ao orc um bônus na jogada de ataque devido à posição desajeitada do herói.

Não Diga Não; Determine a Dificuldade

Uma boa regra empírica para se usar, quando um personagem tenta fazer alguma coisa estranha ou ousada durante um combate, é: não diga não para a proposta; determine mentalmente a dificuldade de se realizar a manobra, dê ao jogador uma idéia geral dessa dificuldade, e deixe-o tentar.

Uma maneira fácil de fazer isso é designar arbitrariamente um “nível de dificuldade” entre 1 e 10 para qualquer manobra especial. Depois, faça o personagem tentar passar em um teste contra qualquer uma de suas habilidades (Força, Destreza, etc.) que pareça se aproximar mais da tarefa... e subtraia esse número de dificuldade da habilidade dele. Se conseguir um resultado menor ou igual a sua habilidade modificada, ele conseguiu realizar a tarefa.

Exemplo: Drusilla quer tentar a mesma manobra que Rathnar ia realizar. Ela também não tem nenhum treinamento em acrobacia, mas está vestindo uma armadura leve de couro. O Mestre acha que essa manobra será bem difícil para ela (embora não tão difícil quanto foi para Rathnar), e define para a manobra um nível de dificuldade igual a 5 se ela abandonar sua lança. O fator será igual a 8, se ela tentar levar a lança junto na manobra. Ele diz à jogadora de Drusilla que é difícil, mas possível, embora vá ser praticamente impossível se ela usar sua lança. Relutantemente, ela larga a lança e puxa uma espada curta antes de tentar a manobra.

A pontuação em Destreza de Drusilla é igual a 13: com a penalidade de -5, ele é modificada para 8. Em sua ação, ela tenta a manobra, e joga 1d20 contra sua Destreza modificada. Ela tira um 8, e consegue um sucesso; Drusilla rola por entre as pernas do orc, levanta-se atrás dele e guarda a espada curta



antes que ele perceba o que o atingiu. O Mestre dá a ela um bônus arbitrário igual a +4 na jogada de ataque devido ao valor surpresa da manobra.

Alguém com a perícia comum Acrobacia poderia vir a ser capaz de realizar a mesma manobra de se abaixar e rolar sem nenhuma penalidade, ou com uma penalidade definida apenas pelo tipo de armadura que estiver vestindo. Veja a tabela "Modificadores de Armadura para Briga" na página 128 do Livro do Jogador; esses modificadores funcionariam igualmente bem nessa situação.

Outra coisa a se fazer quando uma manobra vai provavelmente funcionar automaticamente se o alvo não percebê-la vindo, é determinar um nível de dificuldade para a chance do alvo vê-la. Essa dificuldade poderia ser uma penalidade ou um bônus, dependendo de quão óbvia é a manobra, e poderia variar de 1 a 10 em ambas as direções. O Mestre faria o alvo pretendido jogar 1d20 contra sua Inteligência modificada e, se conseguir um resultado menor ou igual a esse número, ele perceberia a manobra que está sendo tentada e seria capaz de evitá-la. Se falhar, o Mestre pode dar ao atacante as chances comuns de sucesso, ou até mesmo fazer do ataque um sucesso automático.

Exemplo: Amstard está envolvido em uma briga de rua com um homem de armas gigantesco; eles estão tonteando um ao outro, e Amstard acabou de ir ao chão. Seu jogador anuncia que ele vai tentar um truque clássico: ele discretamente pega um punhado de areia e, enquanto está se levantando para voltar à luta, ele lança a areia no rosto do oponente, cegando-o.

Esse é um truque razoável para se tentar. O Mestre decide que a chance do brutamontes perceber a manobra de Amstard é diretamente proporcional à discrição de Amstard ao apanhar a areia. Ele diz para Amstard fazer um teste de Destreza, sem modificadores, enquanto pega a areia... e a margem com

que ele conseguir o sucesso será dificuldade do brutamontes perceber a manobra que está sendo tentada.

A Destreza de Amstard é 13. Ele tira 10 numa jogada com 1d20, conseguindo um sucesso com uma margem igual a 3. A inteligência do brutamontes é 7. Secretamente, o Mestre joga 1d20 para o brutamontes, e tira 8; o brutamontes não percebe a manobra. Mas o jogador de Amstard não pode saber disso enquanto Amstard não realizar a manobra.

Amstard agora joga a areia; isso conta como um ataque. O Mestre diz que ele deve fazer uma jogada de ataque comum. Amstard consegue um sucesso contra a CA do brutamontes, que fica temporariamente cego...

De qualquer maneira, é assim que funciona o processo de raciocínio. Os jogadores deveriam ter a oportunidade de tentar praticamente qualquer manobra ou abordagem que eles consigam imaginar, e o Mestre deveria descobrir qual é a chance de sucesso de cada tentativa. Nada deveria ser impossível de se tentar só porque não está especificamente coberto pelas regras.

Manobras na Campanha

Todas as manobras e abordagens vistas anteriormente podem ser usadas em qualquer campanha de AD&D®. Existem duas coisas que você deveria saber sobre elas.

Primeiro, elas adicionarão uma grande riqueza de detalhes a seu combate. Usando-as, você pode fazer praticamente tudo o que conseguir imaginar o personagem fazendo. Entretanto, o reverso desse benefício é o fato dele adicionar um certo nível de complexidade a seu combate; o Mestre e os jogadores têm que gastar mais tempo com manobras e situações de combate individuais. Por isso, não recomendamos que você use essas manobras enquanto não tiver uma boa noção do sistema de combate, e não for capaz de mestrar combates básicos com pouca ou nenhuma dificuldade.

Segundo, elas permitirão que os personagens-jogadores tenham mais

cor e sejam mais eficientes em combate. Mas o reverso desse benefício é que os PdMs e os monstros podem ser igualmente coloridos e eficientes. Será um despertar duro para os personagens-jogadores quando eles encontrarem um bando de homens de armas malignos tão diverso e talentoso quanto o deles é.

Boxe, Luta Livre e Artes Marciais

Boxe e Luta Livre são descritos no Livro do Jogador, páginas 128-129. Nós desenvolveremos um pouco mais essas regras nesta seção, e apresentaremos regras para manobras básicas de artes marciais de estilo oriental.

Especializando-se em Boxe e Luta Livre

Apesar de todo mundo ter conhecimento suficiente de boxe e luta livre, para ser considerado perito, agora você vai poder se Especializar em qualquer uma dessas técnicas.

Para se Especializar, você tem de dedicar um ponto de perícia com armas à técnica desejada. Qualquer personagem de qualquer classe pode se Especializar em Boxe ou Luta Livre (ou Artes Marciais, conforme veremos mais adiante)... mas com exceção do Monge Guerreiro (descrito no Livro do Sacerdote), nenhum personagem que não seja um Homem de Armas de classe única, pode se especializar em mais de uma dessas técnicas. Um Homem de Armas de classe única pode acabar se especializando nas duas, mas pode começar o jogo sendo especialista em apenas uma delas.

Essa Especialização não conta como uma Especialização em Arma. Um homem de armas de primeiro nível pode se especializar em Espada Longa e Boxe, se quiser. Um Ladino, que não pode ter nenhuma Especialização em Arma, ainda poderia se especializar em um estilo de luta desarmada.

As especializações nos estilos de luta (isto é, Uma Arma, Duas Mãos,



etc.) não garantem nenhum bônus em combates de Boxe, Luta Livre ou Artes Marciais. Elas são úteis somente em lutas com armas de combate corpo-a-corpo.

Ataques Normais de Boxe

Releia as regras existentes no *Livro do Jogador*, página 128. Lembre-se que um soco normal causa 1-2 pontos de dano (mais bônus de Força), e um soco com uma manopla de metal causa 1-3 pontos de dano (mais bônus de Força), e que 75% de todo o dano causado pelo boxe é temporário, e desaparece depois de alguns minutos depois do combate ter se encerrado.

Um personagem pode controlar seus golpes, de maneira a não causar dano, ou causar somente o dano do soco (sem o bônus de Força).

Especialização em Boxe

Se um personagem gastar uma Perícia com Armas em Boxe, especializando-se com isso em Boxe, ele recebe os seguintes benefícios:

Ele ganha um bônus igual a +1 em todas suas jogadas de ataque quando está Boxeando;

Ele adiciona um bônus igual a +1 em todas as jogadas de dano usando o Boxe;

Ele ganha um bônus tabelar igual a +1 em todos os ataques de Boxe;

Ele ganha um ataque de Boxe adicional por rodada de combate (as duas mãos têm que estar livres, sem segurar nada, para o personagem ganhar esse benefício); e

Se desejar, quando aplica seu golpe, o personagem pode também se recusar a causar os +2 pontos de dano adicionais que a especialização lhe confere.

O bônus tabelar é um reflexo da precisão que o personagem consegue com o Boxe. Como você já sabe, quando o personagem acerta um golpe, o próprio resultado determina qual manobra ele realizou; você usa a tabela da página 129 do *Livro do Jogador*, e o resultado do ataque

também determina qual foi a manobra utilizada.

Mas no caso de um sucesso, o especialista em Boxe pode modificar esse resultado. Se tiver um bônus tabelar igual a +1, ele pode escolher um golpe acima ou abaixo na tabela.

Exemplo: Sir Amstard usa o Boxe contra um troll. (Afinal de contas, ele é imprudentemente corajoso.) Ele consegue um resultado igual a 12 na jogada de ataque, o que significa um sucesso. Consultando a tabela "Golpes de boxe e luta livre", nós vemos que o golpe é um soco no rim, que causa 1 ponto de dano, e tem 5% de chance de provocar um nocaute. Mas Amstard é um especialista em Boxe com um bônus tabelar igual a +1. Ele pode transformar esse resultado em um Gancho - 11 (que causa 2 pontos de dano e tem 9% de chance de provocar um nocaute), ou um Gancho - 13 (que causa 2 pontos de dano e tem 10% de chance de provocar um nocaute). Ele transforma o soco no rim em um Gancho - 13.

Somente um personagem que se especializou em Boxe e, por isso, tem um bônus tabelar, é que pode afetar seus resultados com o Boxe dessa forma.

Um personagem que está usando um Cesto pode adicionar os bônus devidos à Especialização em Boxe em suas jogadas de ataque e de dano feito com seu Cesto. Se tiver se especializado no Cesto também, ele poderá decidir em cada rodada qual de seus bônus ele aplicará naquela rodada específica. Além disso, você pode usar o resultado da jogada de ataque do Cesto para determinar que manobra de Boxe foi usada junto com o ataque; você ainda usa o dano do Cesto e não o da manobra, mas agora também tem a possibilidade de um nocaute. Isso pode tornar os combates com o Cesto um pouquinho mais complicados, e o Mestre pode não permitir a utilização dessa regra se preferir.

É possível um Homem de Armas continuar melhorando suas habilida-

des no Boxe: veja o parágrafo "Continuando a Especializar-se", a seguir.

Ataques Normais de Luta Livre

Releia as regras da página 128 do *Livro do Jogador*. Cada golpe de luta livre bem sucedido causa 1 ponto de dano (mais o bônus de Força, se o atacante assim o desejar); uma imobilização contínua causa mais 1 ponto de dano, acumulativo, por rodada.

Em combates de Luta Livre, quando dois personagens estão lutando, cada um deles faz um ataque contra o outro - usando jogadas de ataque normais contra a CA do oponente, e utilizando a tabela "Modificadores de Armadura Para Briga" da página 128 do *Livro do Jogador* para obter os modificadores a serem aplicados nas jogadas de ataque.

Em uma única rodada de combate, um personagem pode usar Luta Livre contra outro personagem, obtendo os resultados normais da tabela Golpes de boxe e luta livre daquela mesma página. No caso dos resultados de Luta Livre dessa tabela que estão marcados com um asterisco (*), o atacante, se for bem sucedido, poderá manter aquela imobilização até ela ser interrompida; use as regras de teste de Força descritas anteriormente para a manobra "Agarrar" para determinar quando as imobilizações são interrompida.

Um personagem consegue mudar o dano causado com a luta livre; ele pode não causar dano, causar o ponto de dano associado a cada manobra bem sucedida, ou o ponto de dano mais o bônus de Força que lhe é permitido, o que ele preferir.

Da mesma forma que acontece com o Boxe, o dano causado com a Luta Livre também é temporário.

Especialização em Luta Livre

Se um personagem gasta um Ponto de Perícia com Armas em Luta Livre, e com isso se especializar em Luta Livre, ele recebe os seguintes benefícios:



Ele ganha um bônus igual a +1 em todas suas jogadas de ataque quando estiver usando Luta Livre;

Ele ganha um bônus igual a +1 em todo o dano que ele causar enquanto estiver usando Luta Livre (isto é, todas suas manobras causarão 2 pontos de dano mais seu bônus de Força, e as imobilizações contínuas causam mais 1 ponto de dano acumulativo para cada rodada em que a imobilização for mantida);

Ele ganha um bônus tabelar igual a +1 em todos os ataques de Luta Livre;

Ele ganha um bônus de Força igual a +2, válido somente para manter uma imobilização de Luta Livre (ou seja, um personagem com Força igual a 15 joga contra Força 17 sempre que estiver mantendo uma imobilização de Luta Livre, mas somente nesse caso); e

Quando optar por não causar o dano devido a seus golpes de Luta Livre, o personagem poderá também optar por não causar dano devido ao bônus igual a +2 garantido pela especialização.

Portanto se tiver um bônus tabelar igual a +2, e tirar um 16 na jogada de ataque (Cotovelada), o personagem poderá escolher uma Rasteira ou uma Chave de braço. Ele decidirá baseado na situação atual: se seu objetivo principal for levar seu oponente ao chão, ele escolherá uma Rasteira, se for melhor para ele realizar uma manobra que lhe permita imobilizar seu oponente, ele escolherá uma Chave de braço.

É possível um Homem de Armas continuar melhorando suas habilidades em Luta Livre: v. o parágrafo "Continuando a Especializar-se", mais adiante.

Artes Marciais

Como já foi dito no *Livro do Jogador*, todo mundo sabe socar e lutar Luta Livre.

Aa artes marciais, no entanto, são outra estória. Nem todo personagem que está participando de uma campanha normal no estilo medieval saberá como utilizar as Artes Marciais de estilo oriental.

As Artes Marciais descritas nessa seção não correspondem a nenhum estilo de luta do mundo real; elas são uma combinação de manobras "genéricas" de artes marciais na tradição dos filmes de artes marciais.

Essas Artes Marciais estão disponíveis em uma campanha somente se o Mestre decidir que a arte está disponível para os personagens aprenderem. Primeiro ele tem de decidir se quer que os personagens sejam capazes de usar essas manobras em sua campanha, o que tenderá a dar à campanha um sabor mais oriental; depois, se quiser usá-las, ele precisará criar uma história para essas habilidades de combate. Em geral, elas foram desenvolvidas por alguma civilização distante, e o comércio recente com essa cultura trouxe alguns praticantes e professores da arte para a sociedade dos personagens-jogadores.

Para aprender os princípios básicos das Artes Marciais, o personagem gasta um ponto de Perícia com Armas em Artes Marciais. Depois de ter gasto esse ponto, ele pode usar as Artes Marciais da mesma forma que as outras pessoas usam Boxe e Luta Livre, como descreveremos logo a seguir.

Resultados de Artes Marciais

Em seu nível básico, o talento em Artes Marciais é usado exatamente como o Boxe ou a Luta Livre. Um combate de Artes Marciais acontece quando um personagem ataca com suas mãos, pés e até a cabeça, nus. Nenhuma arma é usada. (Um personagem pode segurar uma arma em uma mão e nada na outra, atacando com sua arma em uma rodada e com seu talento em Artes Marciais na seguinte.)

Exatamente como acontece com o Boxe, o dano causado com as Artes Marciais é tratado de uma maneira ligeiramente diferente. O dano causado em qualquer ataque de Artes Marciais com as mãos nuas é dividido em duas partes: 25% do dano causado no ataque é dano real, enquanto que os 75% restantes são dano "temporário". O dano temporário é discutido na página 129 do *Livro do Jogador* e no

parágrafo "Recuperação", mais adiante neste capítulo.

Quando estiver atacando usando o talento Artes Marciais, o personagem faz uma jogada de ataque normal contra a Categoria de Armadura do alvo. (Se estiver usando armadura, o personagem atacante ficará submetido aos "Modificadores de Armadura Para Briga" da tabela 57 mostrada na página 128 do *Livro do Jogador*.) Se atingir o alvo, ele causará o dano indicado para a manobra mais o bônus devido a sua pontuação em Força.

Se a jogada de ataque resultar num sucesso, o atacante deve consultar a tabela abaixo usando o resultado do ataque. Se, por exemplo, o personagem tirar um 13 na jogada de ataque, o resultado será um Soco no Tronco que causa 1 ponto de dano (mais o bônus de Força do atacante aplicado ao dano).

Tabela de Resultados de Artes Marciais

Jogada de Ataque	Manobra de Arte Marcial	Dano	% No
20+	Soco na Cabeça	3	15
19	Chute Alto	2	10
18	Chute em Ponto Vital	2	8
17	Soco em Ponto Vital	2	5
16	Cabeçada	2	5
15	Chute Lateral	1	3
14	Cotovelada	1	1
13	Soco no Tronco	1	2
12	Chute Baixo	1	1
11	Golpe de Raspão	0	1
10	Soco no Tronco	1	2
9	Chute Baixo	1	1
8	Soco no Corpo	1	2
7	Joelhada	1	3
6	Chute Lateral	1	5
5	Cabeçada	2	10
4	Soco em Ponto Vital	2	10
3	Chute em Ponto Vital	2	15
2	Chute Alto	2	20
1*	Soco na Cabeça	3	30

* Ou menos

NO - % Nocate



Descrição das Manobras

Soco no Tronco: esse é um soco direto no estômago ou no peito do alvo.

Cotovelada: com essa manobra, o atacante crava seu cotovelo no peito, flanco ou estômago do alvo.

Golpe de Raspão: essa é uma manobra que poderia ter começado como qualquer outro tipo de manobra, mas acabou passando de raspão no alvo; não o atingiu com firmeza.

Chute Baixo: o atacante chuta o alvo na perna ou na coxa.

Cabeçada: o atacante bate sua testa contra o rosto do alvo, o que se constitui numa manobra vigorosa.

Soco na Cabeça: trata-se de um golpe forte, com o punho na cabeça do inimigo, especialmente em seu queixo.

Chute Alto: o atacante chuta o alvo em algum ponto da parte superior do corpo: estômago, peito, costas ou ombro.

Joelhada: o atacante leva seu joelho de encontro ao estômago ou à coxa do alvo.

Chute Lateral: com essa manobra, o atacante tem tempo para preparar e desferir um chute lateral muito poderoso (que pode ser realizado no final de um salto cinematográfico).

Chute em Ponto Vital: o atacante chuta seu alvo em algum ponto

vulnerável: virilha, rim, pescoço, pleixo solar, etc.

Soco em Ponto Vital: o atacante leva seu punho de encontro a um dos pontos vulneráveis mencionados na manobra anterior.

Especialização em Artes Marciais

As mesmas regras de Especialização se aplicam às Artes Marciais: depois que tem a perícia Artes Marciais (gastando para isso um ponto de Perícia com Armas), o personagem pode se especializar nela (gastando outro ponto).

Quando torna-se Especialista em Artes Marciais, o personagem recebe os seguintes benefícios:

Um bônus igual a +1 em todas suas jogadas de ataque quando estiver usando Artes Marciais;

Um bônus igual a +1 sobre todo o dano que causar quando estiver usando Artes Marciais;

Um bônus tabelar igual a +1 em todos seus ataques de Artes Marciais;

Ele tem direito a um ataque de Artes Marciais adicional por rodada de combate (as duas mãos têm que estar livres, sem segurar nada, para o personagem poder ganhar esse benefício); e

Ele pode optar por não causar dano com seu ataque da mesma forma que os personagens de Boxe e

Luta Livre o fazem, e quando opta por não causar dano com seu ataque, ele pode também se recusar a causar o dano adicional igual a +1 que a Especialização lhe confere.

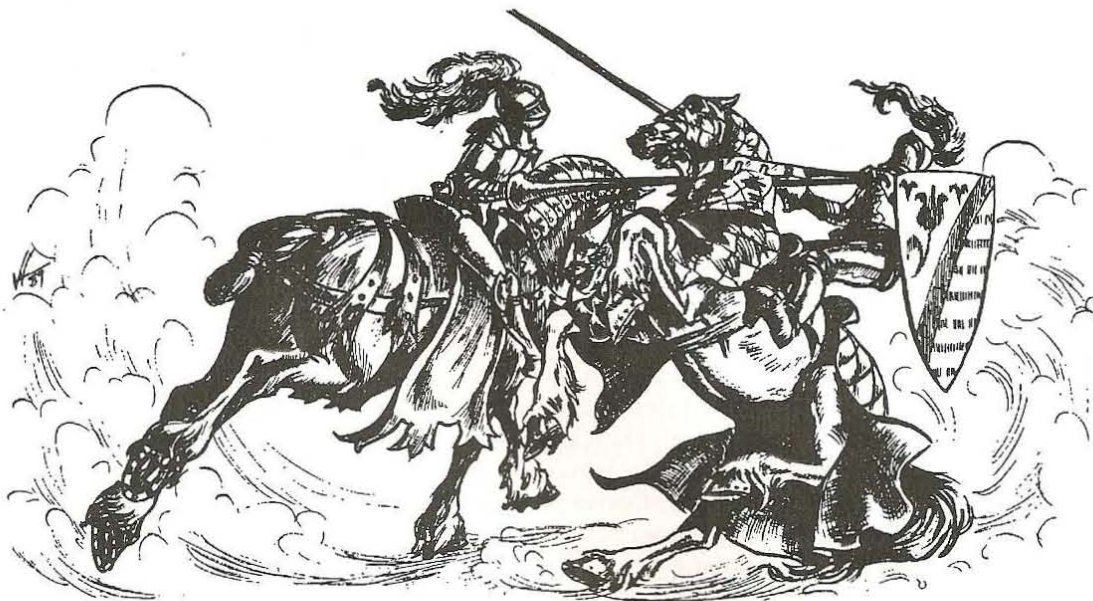
Logo, se tirar um 15 na jogada de ataque, e o ataque for bem sucedido, ele terá dado um Chute Lateral. Se usar seu bônus tabelar igual a +1, ele poderá transformá-lo em uma Cotovelada ou uma Cabeçada. Provavelmente, ele escolherá transformar a manobra em uma Cabeçada para aumentar o dano causado e a chance de nocaute.

É possível um Homem de Armas continuar a melhorar suas habilidades em Artes Marciais: v. o parágrafo "Continuando a Especializar-se", mais adiante.

Mais de Um Estilo

Qualquer personagem pode se especializar em um dos três tipos de combate desarmado (Boxe, Luta Livre e Artes Marciais).

Um Homem de Armas de classe única só pode se especializar em um dos três tipos de combate desarmado no momento de sua criação. Depois do primeiro nível, entretanto, ele pode se especializar nos outros dois estilos. Ele só pode se especializar em um estilo cada vez que recebe uma Perícia com Armas nova, portanto, ele não poderia ser um es-





pecialista em todos os três estilos enquanto não chegasse ao sexto nível de experiência... mas é mais provável no nono nível.

Em geral, se quiser se especializar em mais de um estilo, o personagem escolherá Artes Marciais ou Boxe, nunca os dois, pois a utilidade deles é bastante parecida; logo, ele escolherá Luta Livre, porque a Luta Livre é útil quando o personagem está sendo seguro.

Continuando a Especializar-se

Essa é uma opção que está disponível apenas para os Homens de Armas de classe única (e os Monges Lutadores do *Livro do Sacerdote*).

Se continuar a dedicar pontos de Perícia com Armas a um estilo de combate desarmado *depois de já ter se especializado nele*, o personagem receberá os seguintes benefícios. Nota: o personagem não pode possuir mais do que a Especialização básica em nenhuma das artes enquanto se encontra no primeiro nível de experiência; por isso, no primeiro nível, ele pode dedicar um ponto ao Boxe, um ponto à Luta Livre, ou dois pontos às Artes Marciais, mas nunca mais que isso para nenhum deles. No terceiro nível, quando receber mais um ponto, ele poderá usá-lo para melhorar sua Especialização.

Para cada ponto adicional dedicado a sua arte:

Ele ganha um bônus igual a +1 em todas suas jogadas de ataque usando seu estilo de combate; Ele ganha um bônus igual a +1 sobre todo o dano que ele causar usando seu estilo de combate; e

Ele ganha um bônus tabelar igual a +1 em todos os ataques realizados com aquele estilo de combate. No caso de bônus tabelares maiores ou iguais a +2, o personagem pode escolher qualquer manobra dentre as que são cobertas por seu bônus tabelar (veja o exemplo abaixo).

Exemplo: Cassius, o Gladiador, é um Especialista em Boxe. Ele se Especializou em Boxe no primeiro nível, gastou outro ponto de Perícia com Armas em Boxe no terceiro ní-

vel, mais um no sexto, e outro ainda no nono.

No nono nível, ele tem um bônus igual a +3 nas jogadas de ataque com Boxe, um bônus igual a +3 nas jogadas de dano com Boxe e um bônus tabelar igual a +3.

Vamos supor que ele tirou 16 em sua jogada de ataque, e foi bem sucedido. Esse resultado normalmente indicaria um Soco de raspão. Mas ele tem o bônus tabelar igual a +3. Ele pode escolher qualquer manobra que esteja entre 19 e 13, ao invés de ter simplesmente que usar o resultado igual a 16. Ele pode decidir que a manobra foi um Golpe lateral, um Golpe na nuca, um Soco no rim, um Soco de raspão (o resultado dos dados), um Jab, um Upper-cut ou um Gancho.

Destas sete manobras, o Jab e o Gancho causam mais dano, e o Gancho tem uma chance ligeiramente maior de provocar um nocaute, por isso, ele o escolhe. Com seu soco, ele causa os 2 pontos de dano básico devido à manobra, +3 pontos do bônus de dano que ele ganha pela especialização, e qualquer bônus que ele tenha devido a sua Força.

O Lutador de Artes Marciais Completo

Se quiser criar um personagem que seja principalmente um lutador de Artes Marciais, você teria que escolher outras Perícias Comuns e com Armas que são apropriadas aos heróis clássicos de artes marciais.

Quase todas as Perícias com Armas são apropriadas para esse tipo de personagem, incluindo todas as espadas, arcos e armas de haste, e principalmente perícias com as armas de samurai descritas no capítulo *Equipamento* desse livro.

Entre as Perícias Comuns que são especialmente apropriadas incluem-se: (Geral) Dança, Senso de Direção, (Homem de Armas), Lutar no Escuro, Vigor, Correr, (Ladino, o dobro dos pontos) Saltar, Andar na Corda-Bamba e Acrobacia.

Em campanhas para o lutador de artes marciais com mais elementos clássicos e orientais, Perícias Comuns como: (Geral) Talento Artístico, (Sacerdote, o dobro dos pontos a menos que seja Paladino) História Antiga, Astrologia, Cura, Herbalismo, História Local, Instrumento Musical, Ler/Escriver, Religião, (Arcano, o dobro dos pontos a menos que seja Ranger) História Antiga, Astrologia, Herbalismo, Ler/Escriver e Religião.

As Especializações em Estilo de Luta, descritas nesse capítulo, também são muito apropriadas para o personagem.

Naturalmente, você não será capaz de comprar todas essas coisas para seu personagem Artista Marcial, mesmo que seu Mestre permita que você adquira Perícias extras de acordo com sua inteligência conforme mencionado anteriormente nesse capítulo. Não pense em ter todas essas habilidades, e sim em ter habilidades específicas que tornem o personagem único, diferente de todos os outros PJs... mesmo que eles, também, sejam em princípio Lutadores de Artes Marciais.

Exemplo: um personagem poderia ser um Paladino/Espadachim que tem Perícia com Armas em todas as Lâminas de Esgrima (dois pontos), Especialização no Sabre (um ponto) e Especialização em Boxe (um ponto). O outro personagem poderia ser um Ranger/Domador de Feras que tem Perícia com Armas em todos os Arcos (dois pontos) e Perícia e Especialização em Artes Marciais (dois pontos). Dessa maneira, é pouco provável que dois Artistas Marciais sejam mesmo que remotamente parecidos.

Em Campanhas Orientais

Se sua campanha for ambientada em um cenário oriental, você precisará fazer uma mudança simples. Ao invés das perícias normais Boxe e Luta Livre serem grátis, e a perícia Artes Marciais custar um ponto, a perícia normal Artes Marciais será grátis, enquanto as perícias Boxe e Luta Livre custarão um ponto cada.



Manobras com as Mãos Nuas

É possível usar a maioria das manobras descritas no parágrafo "Manobras de Combate Corpo-a-Corpo" quando se está lutando com as mãos nuas, seja Boxe, Luta Livre ou Artes Marciais.

Quando um personagem deseja realizar uma manobra que não é uma das manobras comuns para o estilo de luta com as mãos nuas em questão, ele anuncia o fato no momento apropriado dentro da seqüência de combate (isto é, se for algum tipo de ataque contra um Alvo Específico, ele avisa o mestre antes do teste de iniciativa; caso contrário, ele o faz quando for a vez dele de descrever sua ação naquela rodada).

Quando chega sua vez, ele faz sua jogada de ataque. Se for especialista em algum estilo de luta com as mãos nuas, ele ainda ganha o bônus na jogada de ataque devido a essa Especialização. Se for bem sucedido, ele não realizará uma das manobras de seu estilo de luta; e sim a manobra específica que ele escolheu. Entretanto, se for um Especialista, ele receberá o bônus de dano correspondente a seu estilo de luta.

Vejamos a seguir alguns exemplos de como isso funciona com Manobras de Combate Corpo-a-Corpo específicas:

Ataques Contra Alvos Específicos: Boxe e Artes Marciais

Um Boxeador ou um Artista Marcial pode realizar ataques contra Alvos Específicos, mas nenhum deles causará qualquer dano extra. Eles podem ser muito efetivos em situações muito específicas de combate se o personagem estiver tentando realizar um dos ataques contra Alvos Específicos normais: Golpear uma Parte Específica do Corpo (conforme mencionado anteriormente, para danificar o olho especial de um Beholder, por exemplo), Quebrar Algo que Está Sendo Segurado (embora o atacante corra o risco de entornar sobre si o conteúdo

do que quer que ele esteja quebrando) e Ignorar Armadura (mais uma vez, essa manobra só funciona em monstros para os quais o Mestre tenha determinado uma fraqueza específica).

Um Boxeador ou um Artista Marcial pode também realizar um ataque contra Alvos Específicos visando uma parte específica do corpo. Veja o texto sobre "Sistema de Danos Localizados", mais adiante. Esse é o tipo de ataque que o personagem quer usar se estiver tentando atingir um inimigo no queixo para nocauteá-lo, golpeá-lo no plexo solar para fazê-lo se curvar, e assim por diante; todas as regras normais do Sistema de Danos Localizados são usadas.

Ataques Contra Alvos Específicos: Luta Livre

Um lutador de Luta Livre pode usar um ataque contra um Alvo Específico para escolher a manobra de Luta Livre que ele deseja como resultado. Se for bem sucedido, ele não sorteia aleatoriamente qual a manobra de luta livre que acontece; ele escolhe. Isso é especialmente útil quando se está tentando conseguir uma imobilização como resultado.

Exemplo: um lutador de Luta Livre decide tentar um ataque contra um Alvo Específico. Antes do teste de iniciativa, ele anuncia que vai tentar um ataque contra um Alvo Específico para conseguir como resultado uma Chave de braço. Ele está sujeito à penalidade usual de +1 sobre a iniciativa; quando chega sua vez, ele está submetido a um modificador igual a -4 para acertar. Se acertar, o golpe resulta em uma Chave de braço, independente do resultado obtido.

Além disso, quando estiver lutando (Luta Livre) contra outro personagem, um guerreiro pode achar vantajoso tentar realizar um ataque contra um Alvo Específico para abaixar o elmo do inimigo, cegando-o durante uma ou duas rodadas de combate.

Mas, é obvio, que esse sucesso depende muito da boa vontade do

Mestre. Se ele acha que estas manobras são mais chateação do que diversão, não tente realizá-las.

Desarmar

É possível um guerreiro desarmar um oponente armado com as mãos livres, mas é perigoso. Quando estiver fazendo esta tentativa, a CA do lutador de mãos nuas estará submetida a uma penalidade igual a 2 (exemplo, um 5 torna-se um 7: ele está tendo que se expor a um ataque), e a jogada de ataque de sua tentativa de Desarmar terá um modificador adicional igual a -4. Mas se for bem sucedido terá tanto efeito quanto qualquer outra manobra Desarmar.

Agarrar

Funciona exatamente como descrito acima, a manobra Agarrar foi projetada para ser usada com as mãos nuas, e por isso não sofre nenhuma penalidade quando o atacante está com as mãos nuas.

Retardar Ataque

Um guerreiro com as mãos nuas pode retardar seu ataque sem nenhuma penalidade.

Bloqueio

Um lutador com as mãos nuas, tentando bloquear um ataque de mãos nuas, tem as chances normais.

Da mesma forma que acontece com a manobra Desarmar, é possível, mas perigoso, um guerreiro de mãos nuas bloquear um ataque feito com uma arma de combate corpo-a-corpo. A CA do personagem que está Bloqueando está sujeita a uma penalidade igual a 2 (pelas mesmas razões descritas na manobra Desarmar), e sua CA permanece em desvantagem até chegar o próximo ataque. Então, quando estiver realizando a manobra Bloqueio (que geralmente consiste em ficar tão perto do inimigo que o personagem que está Bloqueando consegue por sua própria mão sob a mão que desce com a arma), o personagem que está Bloqueando recebe um modificador adicional igual a -2 em sua jogada de ataque.



Prender

Um personagem com as mãos nuas não pode usar a manobra Prender para prender as mãos nuas de uma outra pessoa. Use as regras de Luta Livre para tentativas deste tipo.

Um personagem com as mãos nuas pode tentar usar a manobra Prender para prender a arma de alguém; use os modificadores descritos anteriormente para a manobra Bloqueio.

Puxar/Fazer Tropeçar

Um personagem com as mãos nuas pode tentar Puxar/Fazer Tropeçar outro personagem sem nenhuma penalidade adicional. Com as mãos nuas, o personagem só pode Fazer Tropeçar personagens que estão próximos a ele, e não pode Fazer Tropeçar *nenhuma* criatura ou monstro Grande.

Debilitar

Um ataque do tipo Debilitar feito com as mãos nuas (basicamente, um soco no queixo) é uma manobra clássica. Ela pode ser realizada usando-se Boxe e Artes Marciais, mas não com Luta Livre. Da mesma forma que acontece com a manobra Debilitar normal, o lutador de mãos nuas faz seu ataque contra um Alvo Específico com um modificador adicional igual a -4; se for bem sucedido, causará o dano normal desse tipo de ataque, e terá os 5% normais de chance de nocaute por ponto de dano causado.

Com a manobra Debilitar e o ataque contra um Alvo Específico visando a Cabeça, o personagem tem *dois* ataques que podem atingir a cabeça de um inimigo. No entanto, eles são muito diferentes, e por isso não são redundantes.

A manobra Debilitar dá a possibilidade de provocar um nocaute; o ataque contra um Alvo Específico visando a Cabeça não.

O ataque contra um Alvo Específico visando a Cabeça oferece a possibilidade de vários resultados incomuns (Cegueira, Queda, etc.); a manobra Debilitar não.

E o ataque contra um Alvo Específico visando a Cabeça só pode ser usado se o Mestre permitir o Sistema de Danos Localizados em sua campanha. Se ele não permitir, a manobra Debilitar é tudo o que lhe resta.

Golpe com Escudo

Como o Golpe com Escudo exige o uso de um escudo, é óbvio que um personagem com as mãos nuas não pode realizar essa manobra.

Carga com Escudo

Como a Carga com Escudo também exige o uso de um escudo, um personagem com as mãos nuas não pode realizar essa manobra.

Golpear/Estocar

Quando um personagem tenta a manobra Golpear/Estocar com as mãos nuas, nós a chamamos de "Soco" e usamos as regras normais de Boxe.

Sistema de Danos Localizados

Nós dissemos anteriormente, que esse livro todo consiste de sistemas opcionais para sua campanha; bem, esse sistema de Danos Localizados pode ser considerado muito opcional.

O AD&D® não encoraja a utilização de um sistema de Danos Localizados, pelas razões dadas na página 99 do *Livro do Mestre* ("Morte e Dano"). Entretanto, alguns mestres e jogadores desejado um sistema desses, por isso, nessa seção nós apresentamos um sistema de Danos Localizados que lhe permite avaliar ferimentos individuais... e continuar fiel à filosofia do jogo.

Os Números de "Entorpecimento" e de "Inutilização"

Quando se está usando esse sistema, a primeira coisa a fazer é calcular os Números de

"Entorpecimento" e de "Inutilização" de seu personagem.

Calcule 25% (um quarto) do total de pontos de vida de seu personagem (não conte os ferimentos atuais; só o total inicial de pontos de vida). Arredonde o resultado para cima se a fração for maior ou igual a 0,5. Na ficha de seu personagem, junto à indicação do número de pontos de vida, anote a palavra "Entorpecimento" e esse número. (Você pode, também, usar a Ficha de Combate existente no final desse livro.) Se o resultado for 0, anote 1 em seu lugar.

Depois calcule 50% (metade) do total de pontos de vida de seu personagem. Arredonde o resultado para cima se a fração for maior ou igual a 0,5. Na ficha de seu personagem, também junto à indicação do número de pontos de vida (ou na Ficha de Combate desse livro), anote a palavra "Inutilização" e o resultado do cálculo. Se o resultado for igual a 1, anote 2 em seu lugar.

Exemplo: Zaross tem 27 pontos de vida. Seu número de "Entorpecimento" é 6,75 (arredonda para 7), e seu número de "Inutilização" é 13,5 (arredonda para 14).

Partes do Corpo

Agora, sempre que você for conduzir um combate, proceda normalmente. E cada golpe normal bem sucedido é deduzido normalmente do número de pontos de vida do personagem.

Todo golpe normal bem sucedido (isto é, todo golpe que não foi declarado como tendo sido direcionado contra uma parte específica do corpo) atinge o tronco do personagem (i.e., qualquer ponto entre os ombros e o quadril).

Entretanto, se realizar um ataque contra um Alvo Específico, você poderá direcionar seu ataque contra qualquer uma das outras seis Partes do Corpo (cabeça, dois braços, duas pernas e os pontos que causam atordoamento).

As Partes

Essas são as Partes do Corpo do personagem:



Tronco: conforme descrito acima. O Tronco é atingido por qualquer ataque que não seja um ataque contra um Alvo Específico.

Cabeça: só pode ser atingida com um ataque contra um Alvo Específico com um modificador adicional igual a -4 na jogada de ataque.

Braços (2): um direito, outro esquerdo. Só podem ser atingidos com ataques contra Alvos Específicos.

Pernas (2): uma direita, outra esquerda. Só podem ser atingidas com ataques contra Alvos Específicos.

Pontos que causam Atordoamento: essa categoria bastante ampla inclui o plexo solar e outros centros nervosos que, quando atingidos, tendem a causar muita dor à vítima. Os Pontos que causam Atordoamento só podem ser atingidos com ataques contra Alvos Específicos submetidos a um modificador adicional igual a -4 em sua jogada de ataque.

Efeitos Gerais dos Ataques contra Alvos Específicos

Quando você realiza um ataque contra um Alvo Específico visando uma dessas partes especiais, podem acontecer coisas interessantes:

Se o dano causado pelo ataque num único golpe for maior ou igual ao número de "Entorpecimento" da vítima, o local ficará entorpecido. Ele estará inutilizado durante o resto da rodada de combate. No início da próxima rodada, antes do teste de iniciativa, o personagem recupera completamente o uso daquela parte do corpo.

Se o dano causado pelo ataque num único golpe for maior ou igual ao número de "Inutilização" da vítima, o local ficará Inutilizado durante o resto da luta. Depois que a luta terminar (isto é, um dos lados estiver derrotado, tiver se rendido ou fugido, ou os dois lados estiverem em paz), o personagem recuperará o uso da parte do corpo depois de 2d6 minutos... ou imediatamente, se ele for curado magicamente até que o número de pontos de vida perdidos seja menor ou igual ao número de "Entorpecimento".

Para que esses efeitos ocorram, lembre que o ataque tem que ter causado a quantidade de dano exigida em um *único golpe*; neste caso, o resultado de diversos golpes não se somam.

O Dano causado com golpes de Boxe, Luta Livre e Artes Marciais também podem fazer partes do corpo ficarem Entorpecidas ou Inutilizadas.

Um ataque com a manobra Debilitar (descrito no parágrafo "Manobras de Combate Corpo-a-Corpo"), independente de quanto dano causa, nunca consegue os resultados de Entorpecimento e Inutilização. O objetivo dessa manobra é um nocaute instantâneo; se o nocaute falha, a vítima sofre apenas o dano causado pelo ataque mas nenhum dos resultados especiais de localizações do corpo descritos nesta seção.

Efeitos Característicos dos Ataques contra Alvos Específicos

Você pode estar se perguntando, "Imaginar um braço inutilizado é fácil; mas o que significa quando sua cabeça está inutilizada?"

Para evitar as piadas que resultariam normalmente de uma linha de raciocínio tão direto, vamos falar sobre os verdadeiros efeitos dessa "inutilização" para cada uma das partes do corpo.

Tronco: o tronco não fica inutilizado; os números de "Entorpecimento" e "Inutilização" não têm nenhum efeito sobre ele.

Cabeça: quando um personagem sofre um ataque cujo resultado corresponde a um "Entorpecimento" ou "Inutilização" na cabeça, um dos seguintes eventos pode ocorrer. O Mestre, e não o jogador, escolhe qual. Ele pode decidir aleatoriamente usando 1d6, ou simplesmente escolher o que mais lhe agrada.

(1) *Cegueira:* o personagem fica cego (devido à dor, e não a qualquer ferimento em seus olhos) até o Entorpecimento ou a Inutilização acabar. Quando um personagem está cego mas ainda tenta se defender, qualquer pessoa que o ata-

car receberá um bônus igual a +4 em sua jogada de ataque (se, por alguma razão, ele estiver sentado, ajoelhado ou deitado de costas, os bônus aplicados à jogada de ataque serão cumulativos).

(2) *Surdez:* o personagem ouve um zumbido em seus ouvidos até o Entorpecimento ou a Inutilização acabar. O personagem não fica sujeito a nenhuma penalidade em combate, mas não consegue ouvir nenhuma ordem ou aviso gritado para ele.

(3) *Tontura:* o personagem está abalado e tonto. Todos seus testes de Destreza estarão submetidos a uma penalidade igual a -4 até o Entorpecimento ou a Inutilização acabar. Toda vez que for atingido em combate e sofrer mais de 2 pontos de dano, ele terá de ser bem sucedido em um teste de Destreza, para evitar a queda.

(4) *Queda:* o personagem está estirado de costas no chão devido ao golpe, mas não sofre nenhum efeito adicional. Sua cabeça não está realmente Entorpecida ou Inutilizada; a desvantagem da queda desaparece, tão logo ele se levante novamente.

(5) *Cegueira e Surdez.*

(6) *Tontura e Queda.*

Braços (2): um braço Entorpecido ou Inutilizado não é capaz de segurar uma arma; o personagem deixa a arma cair imediatamente. O personagem não deixará cair um escudo preso a seu braço, mas não terá o benefício do escudo em sua CA enquanto seu braço não se recuperar.

Pernas (2): quando a perna de um personagem está Entorpecida ou Inutilizada, ele tem de fazer imediatamente uma jogada de 1d20 contra sua Destreza. Se conseguir um resultado menor ou igual a sua Destreza, ele permanecerá em pé (sobre uma perna); caso contrário, ele cai no chão (e será considerado como estando sentado se vier a ser atacado). Sua taxa de movimentação cai para um quarto do que era até ele se recuperar. Toda vez que for atingido por um ataque que causa mais do que 2 pontos de dano, ele terá que



fazer a mesma jogada de 1d20 contra a Destreza, e cairá se o resultado for uma falha. Um ataque do tipo carga com escudo levará automaticamente esse personagem ao chão.

Pontos que causam Atordoamento: quando um personagem é vítima de um resultado igual a “Entorpecimento” ou “Inutilização” em um ponto que causa atordoamento, ele perde o fôlego e tem dificuldades para se defender. Sua taxa de movimentação cai para a metade do que deveria ser até ele se recuperar; e seus atacantes recebem um bônus igual a +2 em suas jogadas de ataque até ele se recuperar. (Esse bônus é cumulativo, com outros bônus devido a cegueira ou posição desfavorável.)

Como Registrar Esses Ferimentos

É simples registrar esses ferimentos.

Você não precisa registrar o dano separadamente. Todas as perdas de pontos de vida são aplicadas na reserva de pontos de vida do personagem, como era feito antes.

Você deve registrar todos os resultados especiais de combate e durante quanto tempo eles terão efeito na Ficha de Combate existente no fim desse livro ou em uma folha de rascunho. Exemplo: “Braço direito inutilizado até o fim do combate.”

Ferimentos Individuais e Cura Mágica

Quando um personagem que foi vítima de um resultado Inutilização for curado num prazo menor que a parte do corpo precisaria para se recuperar naturalmente, então presume-se que a cura mágica cure antes a região machucada. Se a magia curar um quarto dos pontos de vida do personagem, a parte do corpo Inutilizada voltará a funcionar novamente.

Efeitos Permanentes e Incapacitantes

Esse sistema não prevê nenhum efeito ou incapacitação permanente devido ao dano, de acordo com as filosofias gerais do AD&D®.

Sistema de Danos Localizados: Monstros

Essas regras podem ser usadas também com monstros, mesmo com aqueles que têm membros e partes do corpo extras (cabeças, asas, caudas extra, etc.). Da mesma forma que acontece com os seres humanos, é necessário um golpe “Entorpecedor” (um quarto dos pontos de vida do monstro num único golpe) para entorpecer uma área durante uma rodada, e um golpe de “Inutilizador” (metade dos pontos de vida do monstro em um único golpe) para incapacitar aquela parte do corpo durante o resto da luta.

Lembre-se que o número de “Inutilização” não significa que o monstro (ou o personagem) tem 50% de seus pontos de vida investidos naquela parte do corpo; se fosse assim, uma criatura poderia ter mais que 300% de seus próprios pontos de vida! Os números de “Entorpecimento” e de “Inutilização” são apenas maneiras de se determinar quanto dano é necessário para se incapacitar uma certa parte do corpo, e os pontos de dano são sempre subtraídos do número original de pontos de vida da vítima.

Esse Sistema e os Personagens de Nível Baixo

Os personagens de nível baixo, com suas pequenas reservas de pontos de vida, são comparativamente fáceis de se ferir quando se usa esse sistema. Um personagem com 10 pontos de vida tem um número de Entorpecimento igual a 3 e um número de Inutilização igual a 5. Entretanto, como esses efeitos especiais do dano são todos temporários, e adicionam um certo sabor ao combate, você não deve ter dificuldades ao usá-los com personagens de qualquer nível.

Não se esqueça porém, que todos esses ataques especiais têm de ser Ataques Contra Alvos Específicos. Eles não ocorrem devido a resultados aleatórios de dados.

Recuperação

Você já sabe quanto rápido os personagens recuperam o uso de partes de corpo atingidas quando essas partes estão inutilizadas: são necessários apenas 2d6 minutos.

Mas existem alguns outros tipos de recuperação que precisam de uma abordagem pormenorizada.

Recuperação de Dano Temporário

Como você sabe, o dano causado por manobras de Boxe, e Artes Marciais e pela manobra Debilitar são 25% reais e 75% temporários.

Isso significa que, toda vez que um personagem está sofrendo dano devido a um desses ataques, ele tem de calcular qual parte desse dano é real e “permanente”, que deve ser curado através da magia ou com o uso de medicamentos, e qual parte é temporária, e desaparecerá depois de certo um tempo.

Anotando o Dano Temporário

Em geral, é trabalho demais calcular estas frações para cada ataque que você sofre. Ao invés disso, mantenha uma contagem independente de todo o dano que você recebe durante um único combate de ataques de Boxe, Artes Marciais e da manobra Debilitar. Quando o combate terminar, divida o dano em suas partes Real e Temporária. Quando tiver uma fração menor ou igual a 0,5 no resultado de Dano Real, arredonde para baixo; todo o resto do dano será dano Temporário.

Exemplo: Sir Amstard está participando de um combate de Boxe com o devastador Cassius, e está levando a pior. Ele é atingido por um golpe de 5 pontos de dano, outro de 6 e mais um de 3, e nesse terceiro golpe Cassius consegue um sucesso no teste de nocaute, e Amstard cai.

Amstard sofreu um total de 14 pontos de dano. Um quarto disso, ou 25%, é Dano Real. Isso equivale a 3,5, que nós arredondamos para



3. Ele sofreu 3 pontos de Dano Real. Os 11 pontos restantes são Dano Temporário.

Recuperando-se do Dano Temporário

Os personagens se recuperam do Dano Temporário à razão de 1 ponto de vida a cada cinco minutos. Se o Dano Temporário deixou o personagem inconsciente, ele recuperará a consciência quando voltar a ter 1 ponto de vida ou mais.

Exemplo: Amstard, no exemplo acima, sofreu 11 pontos de dano antes de ser nocauteado. Ele recuperará um ponto de vida a cada 5 minutos. Depois de 55 minutos, ele estará tão saudável quanto pode estar até o Dano Real que ele sofreu ser curado. Entretanto, como não foi o Dano Temporário que o nocauteou, e sim o resultado de um ataque de Boxe, ele não acordará devido à recuperação do Dano Temporário; a recuperação de um nocaute é tratada de forma diferente.

Cura Mágica e Dano Temporário

Quando um personagem que sofreu tanto Dano Real quanto Temporário recebe uma cura mágica, a magia de cura primeiro cura o Dano Real. Se curar todo o Dano Real, ela passa então a atuar sobre o Dano Temporário.

Exemplo: vamos supor que Amstard seja tratado com uma magia curar ferimentos leves imediatamente depois de ser nocauteado. O sacerdote tira 6 numa jogada com 1d8. Os primeiros três pontos da cura mágica recuperam os três pontos de Dano Real. Os três remanescentes são subtraídos de seu Dano Temporário. Depois que tudo isso tiver sido feito, Amstard estará com 0 pontos de Dano Real e 8 pontos de Dano Temporário.

Recuperando-se de um Nocaute

Um nocaute pode ser conseguido com ataques de Boxe e Artes Marciais ou com a manobra Debilitar.

Toda vez que é nocauteado, o personagem tem de fazer imediatamente um teste de Colapso (v. a "Tabela 3", Constituição no *Livro do Jogador*, página 15). Se passar no teste, ele acordará depois de 2d6 minutos. Se falhar, acordará depois de 2d6 horas.

Dano Temporário e Nocaute

Se um personagem sofrer Dano Temporário suficiente para levá-lo à inconsciência no mesmo golpe em que sofreu um Nocaute, ele não acordará enquanto as condições para a recuperação tanto do Dano Temporário quanto do Nocaute não tiverem sido satisfeitas.

Exemplo: em uma revanche, Amstard deixa Cassius abobalhado até que um último golpe o põe a nocaute. Esse último golpe deixou-o com -3 pontos de vida, e portanto, inconsciente, além disso, Amstard conseguiu um sucesso na jogada de porcentagem para o Nocaute. Então, quando Cassius acorda?

Cassius levará 20 minutos para recuperar 4 pontos de Dano Temporário, o que o deixará com 1 ponto de vida e o fará acordar. Cassius faz um teste de Colapso e obtém um sucesso, o que significa que ele acordará do Nocaute depois de 2d6 minutos. Ele tira um 7, portanto ele acordará em 7 minutos.

Mas as duas recuperações têm que acontecer para ele acordar. Depois de 7 minutos, ele ainda estará inconsciente, e continuará assim até que os 20 minutos tenham se passado.

Cura Mágica e Nocaute

Se um personagem Nocauteado receber uma cura mágica (uma magia curar ferimentos leves ou alguma magia de cura mais poderosa, com exceção de magias irrelevantes como curar doenças e neutralizar venenos), e for bem sucedido em seu teste de Colapso, ele acordará imediatamente (desde que, como de costume, ele tenha mais de 0 pontos de vida).

Se receber cura mágica mas falhar no Teste de Colapso, ainda assim a magia o ajudará: ele pode agora, cal-

cular sua recuperação como se ele tivesse passado no teste de Colapso.

Situações de Combate

Nem todas as lutas acontecem em espaços amplos com chão plano e condições de iluminação adequadas. Discutiremos a seguir que efeitos as más condições podem ter sobre o combate.

Escuridão e Cegueira

Quando as coisas estão realmente escuras, os personagens têm dificuldade para encontrar e atacar seus inimigos... e para se defenderem contra os ataques de seus inimigos.

Os personagens e os monstros não começam a sofrer as penalidades devidas à escuridão enquanto não estiver, de fato, muito escuro. Quando fica muito escuro, eles passam a sofrer penalidades nas jogadas de ataque contra seus inimigos e, se seus inimigos puderem ver melhor do que eles, os inimigos ganham bônus em suas jogadas de ataque.

Na página 155 do *Livro do Jogador* existe uma tabela de Distâncias e Visibilidade.

Vamos adicionar uma linha àquela tabela: Escuridão Total. No caso de Escuridão Total, todas os alcances da visão são iguais a 0.

Modificadores de Combate para Escuridão e Cegueira

Condição	CaC	AD	BI
Céu Limpo (de dia)	-0	-0	+0
Crepúsculo	-1	-2	+1
Escuridão Total	-4	-6	+3
Névoa ou chuva leve	-0	-1	+0
Nevoeiro Espesso ou nevasca	-3	-4	+0
Nevoeiro Moderado	-2	-3	+0
Nevoeiro Suave ou neve	-1	-2	+0
Noite de lua cheia	-2	-4	+2
Noite sem lua	-3	-6	+3
CaC - Corpo-a-Corpo			
AD - a Distância			
BI - Bônus de Infravisão			

Na tabela acima, você encontrará as mesmas condições de visibilidade na primeira coluna.



A segunda coluna indica a penalidade de ataque a que o personagem está submetido quando está atacando alguém num combate corpo-a-corpo com aquele nível de visibilidade.

A terceira coluna relaciona as penalidades por disparar contra alguém num combate à distância naquelas condições de visibilidade. Essa penalidade é usada uma vez a Curta Distância, duas vezes para Distância Média e mais uma vez quando em Longa Distância (v. a Tabela 45, na página 95 do *Livro do Jogador*).

A quarta coluna é o Bônus para Infravisão. Se um personagem tem Infravisão, seu bônus deve ser adicionado a sua penalidade de ataque para combate corpo-a-corpo, e contra sua penalidade de ataque à distância sofridas para cada nível de distância.

Como Isso Funciona

Quando está em uma situação na qual suas jogadas de ataque estão submetidas a uma penalidade para atacar num combate corpo-a-corpo, o personagem está obviamente em alguma área escura. Ele, e todos os outros com visão similar, terão suas jogadas de ataque submetidas às penalidades de combate corpo-a-corpo e à distância.

Exemplo: Rathnar está participando de uma luta no meio de uma névoa muito densa. Ele mal consegue ver um palmo à frente do nariz. Um inimigo aparece no meio da névoa. Rathnar o ataca... mas sua jogada de ataque está submetida a uma penalidade igual a -3. A névoa é tão espessa que é difícil de golpear exatamente no lugar pretendido. Ele consegue um resultado na jogada de ataque que mal iria acertar seu oponente em condições normais, nessas circunstâncias, seu golpe resulta claramente em uma falha.

A penalidade para ataques à distância fica maior à medida que o atacante se afasta de seu alvo.

Exemplo: Sir Amstard, na liderança de um exército, está atirando contra um exército de orcs que se aproxima, e se encontra no meio da planície. Os orcs estão a 200

metros de distância, no limite do alcance dos arcos longos dos heróis. O clima entretanto, está garoento, o que deve ser considerado como uma Névoa na tabela acima.

A tabela mostra que as jogadas de ataque de Amstard e seus aliados estão submetidas a um modificador igual a -1 ... para cada categoria de distância. Isso significa um modificador igual a -1 para distância pequena, outro para média e, finalmente, um para longa distância. As jogadas de ataque de Amstard e seus amigos estão submetidas a um modificador igual a -3 quando eles disparam contra os orcs.

De repente, as nuvens se abrem e uma chuva pesada cai sobre todo mundo. O Mestre define que a chuva equívale a um Nevoeiro Suave ou à neve. Os orcs ainda não chegaram a 140 m, portanto continuam a longa distância. Amstard e seus amigos atiram de novo. Desta vez, as jogadas de ataque estão submetidas a um modificador igual a -2 para cada categoria de distância, ou seja um modificador total igual a -6 nas jogadas de ataque contra seus inimigos.

Como Funciona a Infravisão (A Forma Simples)

O jeito mais simples de usar Infravisão nessas circunstâncias é ignorar a quarta coluna da tabela acima e dizer simplesmente que a Infravisão cancela todas as penalidades devidas à escuridão. Isso é simples, fácil de se lembrar e não causa nenhuma controvérsia durante o combate.

Como Funciona a Infravisão (A Forma Complicada)

Se você preferir mais realismo e complexidade, a infravisão será uma ajuda, mas não tão boa quanto estar à luz do dia.

Com essas regras opcionais, a Infravisão pode ser uma grande ajuda nos momentos de escuridão. Um personagem com Infravisão não estará em desvantagem devido a condições de iluminação precárias.

Primeiro, num combate corpo-a-corpo, em qualquer condição de escuridão na qual uma pessoa tenha

uma visão melhor do que as outras, ela ganha um bônus para atacar. Esse bônus é igual à penalidade de ataque do outro sujeito. (O personagem com infravisão ainda está sujeito à penalidade normal – na verdade, esse bônus cancela a penalidade do personagem.)

Exemplo: está escuro e sem lua lá fora, e Rathnar está lutando com Aspendale, o Elfo. Rathnar não tem infravisão; Aspendale tem. Por não ter infravisão, as jogadas de ataque de Rathnar estão submetida a uma penalidade igual a -3 num combate corpo-a-corpo com Aspendale. Aspendale, portanto, tem um bônus igual a +3 quando golpeia Rathnar. (-3 devido a má iluminação, +3 pela desvantagem de Rathnar, +3 devido ao bônus de infravisão).

Segundo, num combate a distância, o personagem que tem visão melhor ganha um bônus em sua jogada de ataque. Esse bônus, também, é igual à penalidade que seria aplicada à jogada de ataque do outro sujeito num combate corpo-a-corpo, não à distância.

Exemplo: depois de levar uma pancada, Rathnar corre para um local escuro e pega seu arco. Aspendale prepara-o. Atirando de uma distância Média, Rathnar está submetido a uma penalidade igual a -12 na jogada de ataque! Isso equívale a -6 para as distâncias Pequena e Média, de acordo com a tabela acima.

Terceiro, a terceira coluna da tabela acima dá um bônus pela Infravisão. Esse bônus se aplica à penalidade do personagem no caso de um combate corpo-a-corpo e para cada categoria de distância nos combate à distância.

Exemplo: Aspendale contra ataca. Ele também estaria submetido a um modificador igual a -6 para cada categoria de distância, mas ele tem Infravisão. Ele recebe um -6 pelas distâncias Pequena e Média, mas isso é compensado por um bônus igual a +3 para a Distância Pequena e outro igual a +3 para a Longa. Sua penalidade: -6. E pelo fato de enxergar melhor no escuro do que Ra-



thnar, ele ganha um bônus igual à penalidade de Rathnar em combate corpo-a-corpo: +3. Sua penalidade final é igual a -3. Ele atira em Rathnar, acertando-o em cheio.

Chão Instável

Às vezes os personagens têm que lutar em um terreno instável. Terremotos acontecem. Monstros gigantes cavam uma passagem para fora das profundezas da terra, chacoalhando tudo. Os personagens participam de batalhas navais nas quais lutam no convés dos navios.

Quando situações deste tipo aparecem, o Mestre decide qual é a influência do movimento do chão. Se ela for suficientemente violenta, os personagens terão de ser bem sucedidos em jogadas de 1d20 contra suas pontuações em Destreza no início de cada rodada de combate para ficarem em pé. Às vezes estes testes de Destreza terão bônus, às vezes penalidades. Quando falharem nesses testes, eles cairão.

A tabela a seguir mostra várias situações desse tipo e os tipos de testes de Destreza que elas exigem:

Situação	Teste de Destreza Exigido?
Convés de Navio,	
Oscilando	Sim, Destreza +3
Oscilando levemente	Não
Sacudido por Tempestade	Sim, Destreza -3
Monstro Grande Cavando	Sim, Destreza
Terremoto Grande	Sim, Destreza -6
Terremoto Pequeno	Sim, Destreza
Tremor Grande	Sim, Destreza +3
Tremor Pequeno	Não

Portanto, se um personagem com uma Destreza igual a 13 estiver lutando no convés de um navio sacudido por uma tempestade, toda vez que for fazer seu teste de Destreza, ele o fará com um modificador igual a -3: ou seja, terá de conseguir um

resultado menor ou igual a 10 em 1d20 para permanecer de pé caso contrário cairá.

Combate Sobre Montarias

Você encontrará regras para combate sobre montarias no *Livro do Mestre*, páginas 105-106. Vamos aperfeiçoá-las um pouco.

Justa

A Justa é um tipo de combate no qual dois homens de armas montados, armados com lanças, cavalgam um na direção do outro e tentam trespassar um ao outro com suas armas.

É o esporte dos cavaleiros e reis, e é muito apropriado para campanhas com cenário medieval.

Iniciativa

Regra especial: quando dois cavaleiros estiverem se enfrentando numa justa, não se preocupe com o teste de iniciativa. Na primeira rodada de uma justa, os dois combatentes cavalgam um em direção ao outro e fazem a jogada de ataque; na segunda, ambos continuam suas trajetórias, viram-se e começam de novo.

Todos os ataques são resolvidos simultaneamente. A iniciativa não entra em jogo.

Se a justa estiver acontecendo durante uma batalha maior, na qual outras coisas estão ocorrendo e por necessário fazer testes de iniciativa, tente o seguinte: quando for a vez do personagem da justa que venceu a iniciativa agir, o outro participante da justa que perdeu a iniciativa também faz sua jogada de ataque, apesar disso ocorrer durante o meio da seqüência de combate do inimigo. Isso ajuda a simular o fato de que os golpes com a lança ocorrem simultaneamente.

Ataques Múltiplos

Quando um personagem que tem ataques múltiplos em uma única rodada está participando de uma justa, ele não tem a possibilidade de fazer ataques múltiplos com a lança. Ele só pode usar a lança uma vez em cada rodada de combate (e perde a próxima rodada virando o cavalo, se for voltar para enfrentar seu inimigo).

No entanto, esse segundo ataque na mesma rodada ainda pode ser efetivo; o melhor uso que ele tem é o cavaleiro Bloquear o ataque de lança com seu escudo. Isso pode alongar a justa — o que não é ruim; uma justa clássica deveria durar pelo menos algumas rodadas.

Lanças e Cair do Cavalo

O *Livro do Mestre*, página 105-106, discorre sobre ser derrubado do cavalo em combate, mas não discute profundamente a utilidade da lança neste processo.

A lança é designada para desmontar os oponentes e causar dano. Sempre que uma lança atinge um alvo montado e causa 8 pontos de dano ou mais (depois de ter sido dobrado), existe uma chance da vítima ser derrubada. Ela tem de fazer um teste de Cavalgar Criatura Terrestre; se falhar, ela cairá e sofrerá um dano adicional igual a 1-2 pontos.

Como os dois lanceiros podem atingir o oponente ao mesmo tempo, e pode acontecer de ambos falharem no teste da perícia Cavalgar, os dois podem ser derrubados simultaneamente... o que tende a ser embaraçoso, e pode ser perigoso no caso de grandes batalhas.

Quebra de Lanças

As lanças se quebram com freqüência. Toda lança que atingir o alvo e causar mais de 12 pontos de dano, e toda lança que for Bloqueada com um escudo, pode se quebrar. O jogador rola 1d6; no caso de um resultado igual a 1 ou 2, a lança se quebra e torna-se inútil (a não ser que ela seja usada como uma clava).

Especialização em Lança

Se um personagem tem Especialização em Armas na lança, ele recebe os benefícios usuais correspondentes aos bônus nas jogadas de ataque e de dano. Além disso, ele recebe também os seguintes benefícios:



Ele será capaz de realizar a manobra Carga com Escudo com a ponta de sua lança. Para que essa manobra cause dano como se fosse uma Carga com Escudo ao invés de um golpe com lança, o personagem tem de estar sobre a montaria, e tem de acertar um personagem que tem uma armadura de metal (ou de couro e metal) ou um escudo. Se o personagem não tiver uma armadura desse tipo, o ataque será automaticamente um golpe de lança.

Ele adiciona um bônus igual a +2 a sua CA (isto é, uma CA igual a 2 ficaria igual a 0), somente enquanto está participando de uma justa e somente contra outro participante da justa. (Isto é, o bônus adicionado à CA só vale para os ataques de lança, e só funciona quando o defensor está montado e carregando uma lança).

Arqueirismo Montado

Somente o Arco Curto Composto, o Arco Curto, o Dai-kyu (descrito no capítulo *Equipamento* desse livro), e as Bestas podem ser usados sobre uma montaria. O Arco Longo e o Arco Longo Composto não podem.

Atirar com um arco de cima de um cavalo parado (que não esteja correndo) é uma manobra cuja jogada de ataque fica submetida a uma penalidade igual a -1.

Atirar das costas de um cavalo que está andando ou trotando, é uma manobra cuja jogada de ataque fica submetida a uma penalidade igual a -2.

Atirar das costas de um cavalo galopando, é uma manobra cuja jogada de ataque fica submetida a uma penalidade igual a -4.

Em algumas tribos bárbaras, especialmente aquelas que moram em grandes planícies, todo homem de armas tem a perícia Cavalgar Criatura Terrestre para o tipo de montaria preferido pela tribo e Especialização em Arco Curto Composto. Isso os transforma em oponentes perigosos num combate de cavalaria.

Torneios

Torneios são eventos nos quais os guerreiros se reúnem para competir entre si... por prêmios, para mostrar suas habilidades, etc.

As lutas não são tudo o que acontece, e os homens de armas não são os únicos que comparecem. Os torneios são grandes eventos sociais nos quais todo mundo se junta para observar, competir, fazer fofoca, comércio, apostar e praticar esporte. Mas os homens de armas são o centro das atenções; os eventos revolvem em torno deles e de seus feitos.

O Torneio Básico

O torneio básico, em um cenário medieval, consiste em uma competição de justas. Ele pode ser realizado em um campo simples, mas é muito mais colorido e divertido quando ocorre em uma liça.

A Pista de Justa

Esse campo consiste em uma longa faixa de terreno com uma cerca baixa dividindo-a em dois corredores; os competidores da justa cavalgam um na direção do outro, tendo sempre a cerca a sua esquerda, e realizam os passes de armas da justa até que um deles seja desmontado.

Ao longo de um ou dos dois lados da liça, são preparadas arquibancadas para os espectadores. Pode ser que haja um camarote ou uma área especial para o governante local e sua comitiva.

Nas duas extremidades da liça, no local onde os cavalos fazem a volta, existem armeiros com lanças para serem usadas pelos cavaleiros. Em uma das extremidades da liça fica uma saída para o campo onde estão armadas as tendas dos cavaleiros e outros participantes.

A Competição

O evento mais popular em um torneio, o evento em torno do qual gira o torneio, é a justa.

Nessa competição, todos os guerreiros participantes apresentam-se ao senescal, ou a outro dignatário de menor importância que realiza o tra-

balho de organizar o torneio. Não é cobrada nenhuma taxa de inscrição, mas cada participante tem de ter sua própria montaria, armaduras e lanças. Será melhor se ele tiver também um escudeiro, pajem ou amigo para esperar ao lado de seu armeiro de lanças e lhe entregar uma lança nova quando alguma delas quebrar.

Em algumas sociedades, todos os participantes têm de pertencer à nobreza, mas essa decisão é deixada a cargo de cada Mestre.

A competição de justas é do tipo eliminatória simples. Os participantes são divididos em pares escolhidos aleatoriamente (às vezes a escolha não é tão aleatória, se os organizadores quiserem fazer guerreiros especialmente interessantes lutarem entre si... ou para influenciar os resultados do torneio). Cada par realiza um certo número de passes de armas até um dos participantes ser derrubado (ou se render para evitar maiores danos). Se ambos os combatentes forem derrubados no mesmo passe de armas, eles se levantam, montam de novo e começam mais uma vez.

O vencedor de cada par passa para a próxima rodada de disputas; o perdedor é consolado.

Quando o número de participantes é ímpar, um guerreiro fica sem oponente. Ele tem de "enfrentar o substituto". Um oponente é escolhido para aquele participante da justa; alguém que tenha perdido um combate anterior, um homem de armas que não se inscreveu na competição, etc. Independente de quem vencer a luta, o participante da justa passa para a próxima rodada (e tem dessa forma uma ligeira vantagem sobre aqueles que não enfrentaram o substituto); mas ele estará tão cansado e ferido quanto qualquer outro guerreiro.

Nenhum guerreiro pode enfrentar o substituto mais de uma vez em um torneio; os organizadores rearrumam os pares se o mesmo guerreiro ficar sem um oponente em outra rodada. Nos últimos combates da competição, o número de participantes do torneio terá se tornado par e os substitutos não serão mais necessários.



A cada rodada, o número de participantes é reduzido à metade, até haver apenas dois; o vencedor desse combate é o ganhador do torneio.

Lanças de Ponta Romba

Os torneios podem ser realizados com lanças de ponta romba. As lanças de ponta romba funcionam exatamente como as lanças normais, mas causam dano da mesma forma que o Boxe (isto é, 75% de todo o dano causado é temporário, e desaparece depois do fim da disputa). As lanças de ponta romba não têm cabeças de metal nem pontas agudas; elas pesam tanto quanto as lanças normais, mas custam apenas a metade do preço.

A Rainha do Amor e da Beleza

Muitas vezes, o vencedor de uma competição de justas pode escolher a "Rainha do Amor e da Beleza" do torneio. O governante local ou o organizador do torneio dá a ele uma coroa ou uma grinalda que o guerreiro pode conceder a qualquer dama de sua escolha (presente no torneio); normalmente, a coroa é colocada na ponta da lança do guerreiro, de modo que ele possa cavalgar ao longo das arquibancadas e

entregar a coroa, na ponta da lança, para a dama de sua escolha. A Rainha do Amor e da Beleza senta-se com o guerreiro e o governante local no banquete daquela noite, e o prêmio é um sinal de status e respeito, mas não confere nenhum benefício duradouro.

Naturalmente, em uma campanha na qual as mulheres também lutam, a guerreira entregaria a coroa para o "Rei da Elegância".

Prêmios

É comum serem ofertados prêmios ao vencedor de uma justa. Em geral, não se trata de prêmios em dinheiro, ou mágicos; e sim de placas com jóias ou ornamentos que funcionam como troféus para o vitorioso.

Outros Eventos

Entre os outros eventos que acontecem em um torneio (dependendo dos organizadores e do Mestre) incluem-se:

Competições de Arqueirismo

Em geral, a competição de arqueirismo é para arcos longos ou bestas leves; alguns torneios têm uma competição de cada.

Na competição de arqueirismo, os alvos são colocados a uma distância correspondente a longo alcance para aquela arma; as jogadas de ataque de todos os competidores ficam submetidas a um modificador igual a -5. Os alvos tem CA igual a 10.

Em cada rodada do torneio, cada participante dispara cinco flechas ou quadrelos contra seu alvo. Um erro conta como 0 pontos. Um sucesso normal conta 3 pontos. Se um personagem conseguir um resultado 5 pontos maior do que ele precisava para ser bem sucedido, ele contará 5 pontos. Se o resultado dos dados for um 20 natural, ele contará como 10 pontos (um tiro na mosca!).

No final de cada rodada, os pontos são somados e corta-se à metade o número de participantes, os que têm menos pontos, são eliminados. O processo continua até haver somente dois ou três competidores sobrando; quando isso acontecer, a competição terá chegado a sua rodada final.

Na rodada final, são utilizadas as mesmas regras, mas são usados alvos menores e mais difíceis de serem atingidos; eles tem CA igual a 4.

Os prêmios consistem frequentemente de arcos, aljavas, feixes de flechas novas e jóias. O arqueirismo é





muito respeitado; ele não tem o mesmo tipo de status ou prêmios que a justa, mas atrai mais atenção que as justas a pé. Nobres e camponeses podem participar sem distinção.

Em algumas culturas, a besta é vista como uma arma vulgar; nestas culturas, a maioria dos torneios não tem uma competição de bestas. As poucas competições deste tipo que vierem a ocorrer não serão prestigiadas por competidores nobres.

Justas a Pé

As justas a pé são organizadas da mesma forma que as justas, com a diferença que seus participantes combatem a pé, e não estão restritos à nobreza (mesmo quando a justa está).

Como as armas de combate corpo-a-corpo são mais letais que as lanças de ponta romba, alguns organizadores de torneios preferem não realizar justas a pé; as chances de um guerreiro morrer são significativamente altas, e não se exige ou se espera dos organizadores que eles tenham um sacerdote de alto nível à disposição para ressuscitar um guerreiro camponês que venha a morrer em uma competição.

Os prêmios consistem normalmente de armas e pequenas jóias, em geral não tão valiosas ou extravagantes quanto aquelas recebidas pelos participantes da justa.

Barraquinhas

Estão também presentes nos torneios maiores fileiras de barraquinhas; um grande torneio é um lugar fascinante para se fazer compras, e um bom lugar para se encontrar especialistas em todos os tipos de artesanato, fabricação de armas e armaduras.

Dança, Socialização

Por último, o torneio é um grande evento social. Músicos tocam, pessoas fazem fofoca e bailes são organizados; é um ótimo lugar para se ouvir novos boatos, ou comê-los, para encontrar contatos, para topar com mistérios... coisas que o Mestre deveria ter em mente.

Quando Terminar um Combate

Os combates no RPG não têm que prosseguir até que todos os guerreiros de um dos lados estejam mortos... ou até mesmo derrotado.

Não se esqueça que um dos lados (incluindo o dos PJs) pode se entregar, ou fugir, ou até mesmo convencer o outro lado a parar de lutar e participar de algum diálogo ou negociação.

Quando toda luta tiver que acabar com um dos lados alcançando uma vitória total e sanguinolenta, o jogo torna-se rapidamente enfadonho. Quando existe a possibilidade de um número maior de desfechos, existe mais incerteza com relação ao combate e ao enredo da campanha.

Se você tem personagens que não pararão de lutar quando deveriam, você tem problemas. Vejamos a seguir algumas coisas a se fazer quanto a eles.

Quando os Personagens Não Aceitam a Rendição

Quando seus personagens não aceitam jamais a rendição de um inimigo, você tem um problema sério, porque isso também significa que esses personagens nunca se renderão (pois eles sabem que isso sempre significa morte certa), e que você nunca pode ter dois personagens (PJ e PdM) lutando entre si e mais tarde acabando como aliados (a menos que ambos sejam Cruéis, Caóticos e Malignos) por exemplo).

Você pode impor o direito de seus PdMs se renderem (e terem a expectativa de sobreviverem com isso) através de um par de meios.

Primeiro, um personagem que está prestes a virar picadinho e se rende, poderia ter alguma informação crítica para os personagens, e dizer algo como "Matem-me e vocês jamais saberão sobre (preencha o espaço em branco)". Esse PdM obstinado não revelará a informação, mesmo quando submetido a uma

dor cruciante, a menos que os PJs prometam aceitar sua rendição (e a dos amigos dele) e manter os PdMs vivos depois disso. (Se os PJs prometerem, e mais tarde mudarem de idéia, você sempre poderá castigá-los com uma vingança).

Segundo, uma divindade, espírito ou monstro local poderia ver a barbárie dos PJs contra os PdMs que se renderam e se ofender. Muito mais forte do que os PJs jamais serão, esse ser seqüestra o mais agressivo dos PJs, diz a ele o que está fazendo e por quê, e depois amaldiçoa ou mata o PJ como uma lição para os outros.

Essa é uma técnica de força bruta, mas de qualquer maneira, estes personagens já mostraram, que entendem pouca coisa além da força bruta.

Quando os Personagens Sempre Perseguem Fugitivos

Alguns personagens perseguem todo grupo de inimigos que foge do combate, com a intenção premeditada de alcançá-los e matá-los.

A melhor maneira de se opor a esse tipo de atitude, e persuadir os PJs a deixar um bando ocasional de PdMs e monstros irrelevantes escapar, é fazer estes inimigos terem armadilhas preparadas ao longo de sua rota de fuga. Se os PJs os perseguirem, cairão nas armadilhas, sofrerão dano e passarão por dificuldades. Isso os ensinará a serem mais cuidadosos em eventos futuros.

Quando virem inimigos fugindo, pode ser que os personagens cheguem à conclusão de que eles próprios podem ocasionalmente vir a fugir.

Quando os Personagens Nunca Negociam

Às vezes, quando existe um grande número de PJs e PdMs em combate, pode acontecer dos PdMs tentarem acalmar os ânimos, pedindo aos dois lados para se apartarem e pararem de lutar – pelo menos por algum tempo. Pode ser



que o PdM tenha percebido que os dois grupos deviam ser aliados, ou que ele queira subornar os PJs, ou até mesmo conduzir negociações para a rendição... de uma posição de força militar.

Se seus personagens nunca negociam, mais uma vez as opções que se abrem em sua campanha são limitadas. Você tem que impor um pouco de bom senso a eles. Uma boa maneira disso acontecer é fazer os PJs lutarem contra um grupo de PdMs que tem um refém ou um artefato crucial para os PJs. Os PdMs dizem que matarão o refém ou destruirão o artefato se os PJs não interromperem o combate por um instante. E eles estão dizendo a verdade...

Depois que tiverem perdido vários reféns ou artefatos importantes para eles, é possível que os PJs comecem a reconsiderar suas políticas reacionárias. E quando se habituarem a discutir um pouco com o inimigo, pode ser que eles percebam que é possível também para eles começar este tipo de comunicação em combates futuros.

Notas Sobre a Sequência de Combate

Vejamos algumas dicas para que você tenha mais opções em combate.

Ataques contra Alvos Específicos

Com todas as regras e opções que introduzimos no *Livro do Guerreiro*, precisamos lembrá-lo para ser diligente com relação a perguntar sobre ataques contra Alvos Específicos durante a Sequência de Combate.

O combate se desenvolve seguindo essa sequência:

- (1) O Mestre decide o que os PdMs e os monstros vão fazer;
- (2) O Mestre pergunta aos jogadores o que eles vão fazer;
- (3) Faz-se um teste de Iniciativa; e
- (4) O combate é resolvido na ordem indicada pela iniciativa.

Em muitas campanhas, o Passo 2 é pulado. O Mestre decide o que os PdMs e os monstros vão fazer, diz para os jogadores fazerem o teste de iniciativa, e depois pergunta a cada personagem-jogador, quando chega sua vez, o que ele vai fazer.

Mas se estiver usando ataques contra Alvos Específicos, você terá que ter o cuidado de manter o Passo 2 na sequência, para que os ataques contra Alvos Específicos dos personagens sejam definidos antes do teste de iniciativa ser feito.

Tenha a Iniciativa em Mente

Existe uma outra boa razão para se pular o Passo 2 da Sequência de Combate:

Embora a profissão do homem de armas seja combater, alguns Mestres colocam os personagens-jogadores em combate com mais frequência do que é necessário.

Por que isso acontece? Porque é muito fácil narrar um encontro do tipo: "Vocês viram a esquina e 10 metros à frente, vêem um grupo de seis orcs avançando. Eles também vêem vocês. Façam o teste de iniciativa."

Mais uma vez o Passo 2 foi esquecido; e, dizendo "Façam o teste de iniciativa", você presume que os personagens-jogadores atacam os orcs, e que os orcs atacam os PJs. E não só presume: você praticamente garante que isso vai acontecer. Os jogadores aceitarão o convite do Mestre à iniciativa, e o combate acontecerá sem ninguém perceber que eles tinham outras opções.

Se isso se tornou um hábito seu enquanto está mestrando, tente, substituí-lo por alguma outra coisa: pergunte "O que vocês vão fazer?" em vez de pedir que eles façam testes de iniciativa. Isso dá aos jogadores a oportunidade de conversarem ou desafiarem o outro grupo. Pode ser que o combate aconteça de qualquer maneira; um PJ particularmente belicoso, ou PdMs agressivos, são capazes de fazer o combate acontecer quase imediatamente. Mas se isso não ocorrer, os PJs e os PdMs poderão conversar, discutir, optar por lu-

tar ou concordar em cooperar, fazer o que quiserem.

Se os dois grupos decidirem lutar, faça o teste de iniciativa normalmente.

Táticas

Com muita frequência, os personagens homem de armas vão simplesmente para linha de frente em todos os combates, e nas situações nas quais não há combate, ele se senta na retaguarda e escuta, enquanto seus amigos magos e sacerdotes, mais instruídos, cuidam de todos os detalhes sem importância da vida do aventureiro que não envolvem combates.

Bom, nenhuma dessas abordagens é especialmente boa.

Durante um combate, o ataque à linha de frente é apenas uma das várias opções que o grupo precisa cobrir.

E fora do combate, o guerreiro é admiravelmente apropriado para cuidar dos vários detalhes do dia a dia que dizem respeito ao grupo de aventureiros.

Táticas de Combate

Quando os personagens (não só os personagens homens de armas) entram em um combate, essas são algumas das coisas que os homens de armas deveriam se lembrar e providenciar:

Barreiras de Escudo e Armas de Haste

Como já foi mencionado antes, um personagem com uma arma de haste (uma lança longa, ou uma azagaia) pode se posicionar atrás de um personagem com uma arma mais curta e atacar os mesmos alvos que seu aliado está atacando. Essa é uma das principais vantagens das armas de haste, mas ela é com muita frequência ignorada nas campanhas de AD&D®.

Vejamos como isso funciona:

O personagem com a arma de haste posiciona-se atrás de seu aliado, de preferência um guerreiro com um escudo. Pelo fato de ter de fazer



tudo com o amigo em sua frente, o guerreiro que está empunhando a arma de haste recebe um modificador igual a -2 toda vez que atacar qualquer oponente que esteja do outro lado de seu amigo. No entanto, ele não fica limitado apenas ao inimigo do homem atrás do qual ele está: se nosso herói com a arma de haste estiver atrás de uma linha de três homens (que estão lado a lado), ele será capaz de atingir qualquer oponente que esteja suficientemente perto para atacar qualquer um daqueles três homens com uma arma de comprimento médio.

Isso é útil em um combate, pois o combatente que empunha a arma de haste pode atacar alvos sem estar de frente ou envolvido diretamente com eles. Isso significa que ele pode mudar de alvo sem nenhuma movimentação extravagante. Quando um de seus companheiros estiver em desvantagem, ou levando a pior, o personagem com a arma de haste pode começar a atacar o inimigo desse companheiro.

E não esqueça da arma de haste vs. Bloqueio com armas de haste, como descrito anteriormente na exposição dessa manobra.

Táticas de Matilha

Quando um grupo de aventureiros entra em combate contra um único monstro grande que pode ser enfrentado diretamente (como um troll, por exemplo, e não um dragão, que tem uma forte combinação de habilidades de combate corpo-a-corpo, habilidades de combate à distância e mobilidade), é tolice simplesmente se alinhar e retalhar a coisa. Na verdade, não é necessariamente uma opção inteligente simplesmente cercar o monstro e retalhá-lo. Tente esta opção, como uma alternativa:

Cerque o monstro, claro.

Na primeira rodada, metade do círculo de heróis deveria realizar um Bloqueio, ou a manobra Bloquear do *Livro do Mestre*. A outra metade deveria atacar com tanto vigor quanto possível.

Na segunda rodada, a ação se inverte: o grupo que atacou na última rodada, agora se defende, e o grupo que se defendeu, agora ataca.

Na vida real (por exemplo, quando praticada por matilhas de lobos), essa tática produz com frequência o efeito de confundir a presa e reduzir sua efetividade no combate. A presa sente uma mordida em suas costas e se vira para atacar naquele ponto; mas enquanto está se concentrando nos inimigos que estão naquela direção, os lobos que agora estão a suas costas realizam seus ataques.

No AD&D®, a tática da matilha pode ter efeitos similares... se o Mestre desejar permiti-la. Se o Mestre aprovar o uso dessa tática, ele poderá cooperar fazendo o monstro, pelo menos durante algumas rodadas, se comportar da maneira prevista: a cada rodada, o monstro se vira e ataca o grupo que o atacou por último, e está agora se defendendo. Isso dará ao grupo várias rodadas de combate nas quais eles terão a vantagem e poderão acabar com o monstro.

Mas tenha cuidado: mesmo que o Mestre seja simpático o suficiente para lhes dar essa ligeira vantagem tática, mais cedo ou mais tarde até mesmo o mais estúpido dos monstros “acordará” e tentará escapar do círculo de guerreiros. Nada dura para sempre.

Pode ser que seu Mestre não esteja interessado em permitir que essa tática funcione. Pergunte a ele se ela tem chance de trazer alguma melhoria para a sua campanha. Se ele disser que não, nem tente. Mesmo que diga que sim, pode ser que ele não se lembre de garantir esse pequeno benefício; se, depois de algumas tentativas com essa tática, você ainda não a tiver visto funcionar, desista dela.

Mistura Tática

É uma boa idéia os personagens que lutam (incluindo ladinos e sacerdotes) em um grupo apresentarem uma mistura de armas e estilos de combate. Vários deveriam ser guerreiros de linha da frente, usando armaduras pesadas e armas grandes, que causam muito dano. Um

ou dois deveriam ser guerreiros de retaguarda, portando armas de haste. E um ou dois deveriam estar armados, com arcos, bestas ou até mesmo fundas ou facas de arremesso.

Isso dá ao grupo uma certa versatilidade. Os guerreiros pesados podem enfrentar a oposição pesada. Os guerreiros com armas de haste podem atacar o inimigo com um risco reduzido de serem feridos. Os personagens com armas de projéteis deveriam se concentrar primeiro na eliminação dos inimigos com armas de projéteis, e depois podem voltar sua atenção para os inimigos que lutam corpo-a-corpo.

É muito bom quando os personagens podem se misturar e combinar seus papéis. Qualquer personagem pode ter uma funda ou um machado de arremesso em seu cinto e se tornar um combatente com armas de projéteis em questão de segundos, por exemplo.

Rotação

Acontece com frequência de um guerreiro da linha de frente acabar sendo gravemente ferido enquanto luta... e ter de continuar lutando até o inimigo ser derrotado, porque ele não tem outra opção. Isso não tem que ser obrigatoriamente desse jeito.

Em um grupo de combate grande, os guerreiros de linha de frente muito feridos podem ser “rotacionados”, tirados da linha de frente e substituídos por homens de armas em melhores condições... ou nem mesmo serem substituídos: a barreira de escudos (isto é, os outros guerreiros de linha de frente) podem fechar a fila e tapar o buraco.

Veja as regras para Retirada (*Livro do Jogador*, página 128). Durante sua ação de combate, o combatente ferido anuncia que está se retirando; o(s) aliado(s) que está(ão) a seu lado precisa(m) anunciar que está(ão) bloqueando a perseguição (isto é, ele(s) está(ão) se movendo para que o inimigo não possa nem passar pela linha). Isso coloca o homem ferido atrás de sua própria li-



nha, onde ele pode evitar ser ferido ou até mesmo procurar alguma cura.

Se um dos guerreiros com armas de haste estiver de acordo, eles podem usar o resto de sua rodada de combate para trocarem de arma. O homem ferido pega a arma de haste, e o outro guerreiro pega as armas de linha de frente. Na próxima rodada de combate, o guerreiro ferido começa a atacar com sua arma de haste.

Essa é uma boa maneira de manter as pessoas vivas.

Carregadores de Lanças

Em algumas campanhas, os jogadores adotam a postura de que os PdMs existem para serem mortos de modo que os PJs não o sejam.

Isso é ridículo; um grupo de aventureiros com uma postura desse tipo ganharia logo uma reputação muito ruim, e teria cada vez mais dificuldade para contratar PdMs, perceberia que as estalagens e as tavernas sempre lhes negariam seus serviços e os sábios diriam para eles se escafederem, etc.

Entretanto, há um tipo de PDM carregador de lança que qualquer grupo de aventureiros deveria considerar a possibilidade de contratar – e esse é o verdadeiro carregador de lanças.

Em muitas cidades e vilas, os heróis podem encontrar um jovem forte e robusto que está disposto a unir-se a eles pela promessa de algum tesouro e treinamento em combate. Esse jovem cheio de energia não deveria ser enfiado dentro de uma armadura e colocado na linha de frente para ser morto: ao invés disso, ele deveria ser encarregado de carregar uma ou duas armas extras e garantir durante todo o decorrer do combate que todos seus aliados têm armas. Em um combate, o carregador de lanças pode agir como um guerreiro com arma de haste que fica atrás da linha de frente, se ele já não tiver coisas demais para fazer. Ele também serve como uma defesa a mais para pessoas que ficam atrás da linha de frente porque não sabem lutar muito bem: PdMs não combatentes, magos, etc.

Vejamos como isso funciona:

Ao carregador de lanças é dada uma única arma própria, como, por exemplo, uma lança, mas ele também carrega um par de armas extras, que pertencem ao grupo – como, por exemplo, uma espada longa em uma bainha nas costas e uma espada curta pendurada em seu cinto.

Durante o combate, ele fica atrás da linha e golpeia ocasionalmente algum inimigo por sobre a linha. Sempre que um PJ perde uma arma (devido a uma falha crítica, a uma manobra Desarmar realizada por um inimigo ou quando uma arma é destruída por um oponente), o carregador de lança usa sua próxima rodada de combate disponível para se aproximar do PJ e lhe dar uma das armas extras que está carregando.

O carregador de lanças também é útil para ter uma visão mais geral do que está acontecendo no combate. Ele poderia ver novos inimigos se aproximando no horizonte, ou perceber um escapando sorratamente para contornar a borda da barreira de escudos, antes que um personagem-jogador tenha a oportunidade de fazê-lo.

Como esse personagem é um PDM, ele não tem que dividir o desejo frenético dos personagens de fazer com que cada rodada de combate de cada combate conte para alguma coisa. Ele pode se dar ao luxo de ficar de olho nas coisas e não estará necessariamente desesperado para atingir um inimigo em cada rodada.

Uma variante desse personagem é o carregador de lanças dedicado a um PJ específico. Um PJ que é um atirador de lanças, por exemplo, poderia ter um pajem ou um escudeiro para carregar duas ou três lanças extras para ele. Neste caso, normalmente o PJ é responsável por ensinar o pajem ou escudeiro a lutar (sem deixar que ele morra) para que o PDM possa algum dia se tornar um cavaleiro.

Dirigindo o Tráfego

Ajuda muito um guerreiro no grupo agir como um coordenador tático (i. e., um líder de

combate). No combate, ele observa a situação e dá ordens a seus aliados.

O coordenador tático deveria ser aquele que percebe que um de seus amigos da linha de frente está sendo feito em pedaços, e ordena que o personagem seja levado para trás da linha. Quando descobre que um inimigo em particular é mais perigoso que o resto, o coordenador tático deveria ordenar aos guerreiros que estão portando armas de projéteis e de haste para concentrarem seus esforços naquele inimigo. Quando a luta vira contra os heróis e não pode ser revertida, o coordenador tático deveria ordenar a retirada – e se certificar, se possível, que ela seja feita de maneira ordenada, sem que ninguém fique para trás e as fileiras de combate sejam mantidas.

Se nenhum PJ guerreiro se apresentar como voluntário ou assumir naturalmente o papel de líder, o Mestre poderia ajudar a “dar um empurrãozinho” escolhendo, o PJ que ele achar que seria o melhor para o papel... e depois fazer os PdMs procurarem esse personagem para receber ordens quando as situações de combate aparecerem.

Táticas da Campanha

O homem de armas não está indefeso nem é inútil fora do combate.

Em situações nas quais o grupo está se preparando para uma aventura, planejando uma missão ou simplesmente chegando a algum lugar novo (vila, castelo, o que for), os guerreiros (principalmente o líder de combate) deveriam se responsabilizar por aprender as seguintes coisas... e relatar esses fatos aos outros:

Combate e Missões de Combate:

Qual é a configuração do terreno da região? Os guerreiros deveriam receber descrições detalhadas (e, se possível, mapas) da área onde eles estarão lutando; isso os ajudará a planejar estratégias, emboscadas, etc.



Que tipo de forças a oposição tem? Essa informação poderia conter detalhes sobre o exército do inimigo, ou a guarnição de um castelo que os heróis querem invadir, ou simplesmente rumores do que poderia ser encontrado na masmorra escura que os personagens querem explorar.

Tem algo estranho acontecendo no local? Se houver, poderia ser o sintoma de alguma coisa importante para os personagens. Os moradores ouvem roncões e estrondos nas profundezas da terra que não existiam antes? Isso poderia indicar que um dragão se mudou para a região... ou que alguém está fazendo algum tipo de mineração em segredo. De repente, aparece um monte de gente estranha na cidade? Isso poderia significar que o inimigo tem espiões na cidade, ou que está contratando novos homens de armas, que passam pela cidade rumo a seu destino final. Sempre que tem algo de estranho acontecendo, os heróis terão mais cedo ou mais tarde que enfrentar sua origem, e deveriam estar tão preparados quanto possível. Quando os guerreiros ouvem falar de alguma coisa estranha que está acontecendo, eles realmente deveriam conferenciar com os magos e os sacerdotes, que poderiam ter idéias sobre o assunto com base em seus próprios campos de estudo.

Os heróis podem contar com ajuda local? Se estiverem participando de um assalto, os heróis poderão pedir, contratar ou recrutar tropas locais para lhes dar cobertura? Se puderem, e a situação justificar essa atividade, eles deveriam. Mas se nunca perguntarem, eles quase nunca conseguirão ajuda.

Os heróis podem contratar especialistas locais? Se a missão for levá-los a uma área cuja situação é mais conhecida por um personagem local do que por eles, é uma boa idéia os personagens contratarem um especialista local. Guias que conhecem a situação local, em especial, são uma ajuda de valor inestimável.

Que tipo de equipamento o grupo precisará? Qualquer tipo de situação especial (paredes para escalar,

monstros específicos contra os quais se vai lutar, terrenos interessantes para se cruzar, etc.) provavelmente exigirá equipamento especializado, e é responsabilidade dos guerreiros determinar que tipo de equipamento é esse... e depois arranjá-lo.

Recém Chegando à Cidade

Como são os alojamentos dos personagens? Independente dos personagens estarem sendo hospedados por amigos, em uma estalagem ou pelo governante ou nobre local, o guerreiro deveria verificar seus quartos no que diz respeito à segurança. Se os heróis forem atacados em seus quartos no meio da noite no escuro, o guerreiro deveria saber (pois se preparou com antecedência) quantas saídas há no quarto, se elas estão abertas, fechadas ou trancadas, quão defendível é o quarto, em qual pavimento ele se localiza e quão alto ele está com relação ao solo, etc. Pode ser que ele queira conferenciar com o Ladino, que poderia estar inclinado a verificar a existência de portas secretas ou armadilhas, ou a possibilidade de se subir para o telhado quando os heróis saem pela janela.

Como são as leis locais? O guerreiro deveria descobrir quais são os regulamentos locais com relação ao porte de armas e ao uso de armaduras. Se descobrir que é ilegal ou restrito, ele deveria contar a seus amigos. Ao contrário do que alguns grupos de campanha pensam, as comunidades locais têm o direito de fazer leis deste tipo e fazer com que elas sejam obedecidas... e quando personagens-jogadores desafiam as autoridades locais, recusando-se a tirarem as armaduras ou a abandonarem suas armas, ou até mesmo atacando e matando oficiais locais, os PJs serão momentaneamente? vilões, e não os heróis.

As outras classes de personagens têm seus próprios assuntos para explorar nas mesmas situações. Vamos fazer uma comparação:

Magos podem ser responsáveis por: descobrir a história da situação atual, como ela chegou onde está;

talvez haja alguma pista de como consertar as coisas, na história do caso. Pegar detalhes da magia da situação; somente um mago é capaz de avaliar adequadamente esses detalhes; talvez o mago consiga preparar ou pesquisar uma contra-magia útil para a situação.

Os Sacerdotes podem ser responsáveis por: aprender o que os sacerdotes locais acham da situação. Comungar com suas divindades para ver se elas têm alguma profecia, conselho ou advertência a oferecer. Abastecer o grupo; o sacerdote é o mais bem preparado para cuidar das necessidades comuns (comida, roupas, etc.).

Os Ladinos podem ser responsáveis por: ouvir os rumores na rua e descobrir o que está acontecendo; é sempre uma pista para a resolução de um problema se os governantes dizem uma coisa e as pessoas comuns dizem outra diferente sobre a mesma situação. Avaliar as oportunidades de infiltração e invasão; o ladino é o personagem mais bem preparado para determinar quão possível e útil seria dar uma espiada no campo inimigo, invadir um local específico, etc.

Naturalmente, todas essas descrições são generalizações. Qualquer personagem específico poderia ser particularmente talentoso em um desses papéis, mesmo que ele pertença à classe de personagem "errada". Mas alguém deveria realizar cada uma dessas tarefas; caso contrário, os personagens irão enfrentar uma situação sabendo menos do que poderiam saber sobre ela.

A Ficha de Combate

Na página 122 existe uma Ficha de Combate. Um dos lados é para os PJs, o outro é para o Mestre registrar estatísticas vitais de combate sobre os personagens.



Homens de Armas não vivem apenas com o talento para o combate (embora eles sejam conhecidos por morrer com ele). Eles precisam também de equipamento, as ferramentas de seu ofício: armas, armaduras e utensílios variados apropriados para a classe dos Homens de Armas.

Neste capítulo, falaremos sobre esse equipamento, e acrescentaremos detalhes às armas e armaduras apresentadas no *Livro do Jogador*.

Armas Antigas

Precisamos esclarecer alguns detalhes relativos às armas apresentadas no *Livro do Jogador*.

Uma Mão, Duas Mãos

As armas, podem ser divididas em quatro categorias de acordo com a forma como são seguradas e manejadas: somente com uma mão, com uma mão mas pode ser empunhada com duas mãos, com uma ou com duas mãos, ou somente com duas mãos.

Somente com Uma Mão significa que a arma só pode ser manejada com uma mão, em uma mão ou na outra.

Com Uma Mão mas Pode Ser Empunhada com as Duas Mãos refere-se à armas que foram projetadas para serem usadas principalmente com uma mão mas que podem ser usadas com duas mãos. Essas armas têm cabos ou punhos suficientemente grandes para que a pessoa que a está empunhando possa fazê-lo com ambas as mãos, o que não traz nenhum benefício... a menos que o personagem tenha uma Especialização no Estilo Duas Mãos (v. a descrição da técnica com Duas Mãos no capítulo *Combate*).

Com Uma ou com Duas Mãos são armas projetadas especificamente para serem usadas com uma ou com as duas mãos, e têm estatísticas de dano independentes para os dois estilos diferentes de luta.

Somente com Duas Mãos são armas que só podem ser empunhadas com as duas mãos.

Exemplos

Todas as armas descritas no *Livro do Jogador* pertencem a uma dessas quatro categorias, como se pode ver a seguir:

Somente com Uma Mão

Adaga/Punhal, Dardo, Maça de Infantaria, Machadinha, Machado de Arremesso, Faca, Lanças (todas, exceto a de 8pp), Açoite, Foice, Espada/Khopesh, Cimitarra, Espada Curta e Chicote.

Com Uma Mão mas Pode Ser Empunhada com as Duas Mãos

Machado de Guerra, Clava, Mangual de Infantaria, Alvião de Infantaria, Mangual de Cavalaria, Maça de Cavalaria, Alvião de Cavalaria, Maça Estrela, Espada Longa e Martelo de Batalha.

Com Uma ou com Duas Mãos

Arpão, Azagaia, Lança (a de 8pp), Espada Bastarda, Tridente.

Somente com as Duas Mãos

Arcabuz, Zarabata-na, Arcos (todos), Bestas (todas), Aprisionador, Armas de Haste (todas), Bordão, Funda (uma mão para carregar, uma mão para lançar), Cajo-funda, Montante.

Mais informações Sobre Uma ou Duas Mãos

Como você pode ver, existem cinco armas na categoria Com Uma ou com Duas Mãos: a Espada Bastarda e quatro armas do tipo da lança (Arpão, Azagaia, Lança e Tridente).

No *Livro do Jogador*, presume-se que você está lutando com a Lança em uma mão, e usando o Arpão, a Azagaia e o Tridente com duas mãos. (Isso porque a Lança é uma arma de tamanho Média e as outras são Grandes.) Entretanto, no *Livro do Guerreiro*, todas essas armas podem ser usadas tanto com uma mão quanto com as duas.

Armas com Uma ou Duas Mãos

Arma	Preço	Peso (kg)	Tam.	Tipo+	Fator de Velocidade	Dano P-M	Dano G
Arpão %							
Com Uma Mão	20 po	3	G	P	7	1d4+1	1d6+1
Com Duas Mãos	20 po	3	G	P	7	2d4	2d6
Azagaia %							
Com Uma Mão	5 pp	1	M	P	4	1d4	1d4
Com Duas Mãos	5 pp	1	M	P	4	1d6	1d6
Lança %							
Com Uma Mão	8 pp	2,5	M	P	6	1d6	1d8
Com Duas Mãos #	8 pp	2,5	M	P	6	1d8+1	2d6
Lança, Longa %							
Com Uma Mão	5 po	4	G	P	8	1d8	1d8+1
Com Duas Mãos #	5 po	4	G	P	8	2d6	3d6
Tridente %							
Com Uma Mão	15 po	2,5	G	P	7	1d6+1	3d4
Com Duas Mãos	15 po	2,5	G	P	7	1d8+1	3d4

% Essa arma é projetada para ser usada com uma ou com duas mãos.

Essa arma causa o dobro do dano quando é apoiada com firmeza para receber uma carga.



Mas elas podem também ser empunhadas com as duas mãos, e quando o são causam ainda mais dano. A tabela mostra o dano causado com uma ou com duas mãos para cada uma das quatro armas.

Estamos também acrescentando a essa lista a Lança Longa. Ela é igual à lança comum, mas montada em uma haste muito mais longa (3,5m-5,5m). Ela não é muito conveniente para ser usada com uma mão, mas causa bastante dano quando usada com as duas.

O Arpão, a Azagaia, a Lança e o Tridente podem todos ser arremessados, mas o dano causado pela arma arremessada é sempre igual ao dano com uma mão, e nunca o dano que ela causa quando é usada com as duas mãos. A Lança Longa não é feita para ser arremessada.

Essas cinco armas do tipo da lança são tão rápidas e maneáveis quando são usadas com uma ou com duas mãos; por isso, diferentemente da Espada Bastarda, o fator de velocidade delas não piora quando são usadas com duas mãos.

Armas Novas

Vários dos Kits para Homens de Armas descritos no capítulo *Kits Para Homens de Armas* mencionam armas novas apropriadas para aqueles tipos de homens de armas. Na próxima página existe um quadro com todas essas armas novas; um pouco adiante nós discutiremos o que elas são e como são usadas.

Muitas dessas armas têm habilidades especiais, bônus e funções não retratados no quadro; essas habilidades ajudam a justificar os altos custos indicados para algumas das armas.

Outras armas, particularmente as de osso e pedra, parecem ter utilidade muito limitada. Existe uma razão para isso, que discutiremos um pouco mais adiante nessa seção.

Taxas de Mísseis

Arma	CAD	P	M	G
Adaga,				
de osso	2/1	1	2	3
de pedra	2/1	1	2	3
Azagaia,				
de pedra	1	2	4	6
Boleadeiras	1	3	6	9
Corrente	*	0,5	1	2
Daikyu	2/1	7	14	21
Estilete	2/1	1	2	3
Faca,				
de osso	2/1	1	2	3
pedra	2/1	1	2	3
Laço	*	1	2	3
Lança,				
de pedra	1	1	2	3
Rede	*	1	2	3
Shuriken	2/1	2	4	6
Tridente	1	0	1	2

A corrente, o laço e a rede foram incluídos na tabela acima pelo fato do uso, que é feito deles em combate, ser muito parecido com o das armas de arremesso. O alcance deles está descrito com relação ao comprimento da corrente, do laço ou cordão da rede.

O "*" significa que a arma não tem precisamente uma cadência de tiros; ela pode ser usada com tanta frequência quanto o nível do personagem (e talvez a especialização) o permita para armas de combate corpo a corpo.

O Uso Dessas Tabelas

O fato dessas armas aparecerem em tabelas em um suplemento de AD&D *não* significa que os jogadores podem imediatamente comprar essas armas para seus personagens. Em geral, essas armas não estão disponíveis, e só podem ser escolhidas com a permissão do Mestre... e essa permissão deveria depender da origem do personagem.

Como você pode ver, cada uma dessas armas é apropriada para uma certa cultura (e no Kit para Homens de Armas pertencente a essa cultura); e cada uma dessas armas é mais tarde

descrita com mais detalhes adiante, no parágrafo correspondente à cultura ou ao Kit para Homens de Armas.

Exemplo: Se não for um Gladiador, seu personagem não poderá começar a jogar com um drusus. Na verdade, se ele não pertencer a uma cultura na qual existam gladiadores, nunca viajar para um lugar onde exista tal cultura e nem ao menos passar por um mercado que tenha contato com uma cultura dessas, ele nunca poderá *conseguir* um drusus.

Por isso, o Mestre, e somente o Mestre, decide quão acessível cada uma dessas armas é, baseado na quantidade de vínculos que a cultura da campanha tem com a cultura que cria essas armas. Mesmo que ele diga que há contato, pode ser que não seja possível ou fácil para os PJs adquirirem essas armas; afinal de contas só porque alguns samurais visitam a corte de seu rei não significa que eles estejam dispostos a vender suas preciosas katanas.

Em resumo, a aquisição desse tipo de equipamento é deixada como um exercício de interpretação e aventura, em seções de jogo realizadas, e não como uma coisa tão simples quanto eliminar algumas peças de ouro da ficha de seu personagem.

Armas para Gladiador

Gladiadores recebem treinamento em diversas armas. Além das armas novas relacionadas no quadro acima, os gladiadores podem ser treinados nas seguintes armas, que estão disponíveis com mais frequência: Arco longo (qualquer tipo), Arco curto (qualquer tipo), Adaga, Mangual de Infantaria, Faca, Alabarda, Açoite, Cimitarra, Espada curta, Lança, Tridente e Chicote.

A espada curta usada pelos gladiadores, é uma arma que tem a lâmina curta e reta, com os dois gumes afiados; chamada gládio, daí a origem do nome gladiadores. O gládio tem as mesmas características que uma espada curta normal.



Tabela de Novas Armas

Arma	Preço	Peso (kg)	Tamanho	Tipo+	Fator de Velocidade	Dano	
						P-M	G
Adaga							
de osso !	1pp	0,5	P	P	2	1d2	1d2
de pedra !	2pp	0,5	P	P	2	1d3	1d2
Arma de Haste							
Naginata &#	8po	5	G	P	7	1d8	1d10
Tetsubo &	2po	3,5	G	E	7	1d8	1d8
Azagaia, de pedra %							
Com uma mão	5pc	1	M	P	4	1d4	1d4
Com duas mãos	5pc	1	M	P	4	1d4+1	1d6
Bicheiro/Gancho !							
Preso	2po	1	P	P	2	1d4	1d3
Segurado	5pc	1	P	P	2	1d4	1d3
Bo &	2pc	2	G	E	4	1d6	1d4
Boleadeiras !	5pp	1	M	E	8	1d3	1d2
Cesto !	1po	1	P	C	2	1d4	1d3
Corrente &	5pp	1,5	G	E	5	1d4+1	1d4
Daikyu &	100po	1,5	G	-	7	-	-
Espada							
Drusus !	50po	1,5	M	C	3	1d6+1	1d8+1
Florete !	15po	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Katana %							
Com uma mão	100po	3	M	C/P	4	1d10	1d12
Com duas mãos	100po	3	M	C/P	4	2d6	2d6
Sabre !	17po	2,5	M	C	4	1d6+1	1d8+1
Sabre de abordagem !	12po	2	M	C	5	1d6	1d8
Wakizashi \$	50po	1,5	M	C/P	3	1d8	1d8
Estilete !	5pp	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Faca							
de osso !	3pc	0,25	P	P/C	2	1d2	1d2
de pedra !	5pc	0,25	P	P/C	2	1d2	1d2
Flecha de caça, de pedra &	3pc/12	1/20	M	P	-	1d4	1d4
Flecha para daikyu &	3pp/6	0,5	M	P	-	1d8	1d6
Laço &	5pp	1,5	G	-	10	-	-
Lança,							
Longa %							
Com uma mão	5po	4	G	P	8	1d8	1d8+1
Com duas mãos #	5po	4	G	P	8	2d6	3d6
de pedra %							
Com uma mão	8pc	2,5	M	P	6	1d4	1d6
Com duas mãos	8pc	2,5	M	P	6	1d6	2d4
Malagueta !	2pc	1	P	E	4	1d3	1d3
Main-gauche !	3po	1	P	P/C	2	1d4	1d3
Nunchaku !	1po	1,5	M	E	3	1d6	1d6
Rede &	5po	5	M	-	10	-	-
Sai !	5pp	1	P	P/E	2	1d4	1d2
Shuriken	3pp	0,5	P	P	2	1d4	1d4

! Essa arma é feita para ser empunhada com uma mão, e não pode ser usada com duas mãos.

\$ Essa arma é feita para ser empunhada com uma mão, mas pode ser usada com duas mãos. (Veja as regras para Especialização no Estilo com Duas Mãos no capítulo *Combate*).

% Essa arma é feita para ser empunhada com uma mão ou com duas mãos.

& Essa arma é feita para ser empunhada com as duas mãos.

Essa arma causa o dobro do dano quando é apoiada com firmeza para receber um ataque.

+ A categoria "Tipo" está dividida em corte (C), perfurante (P) ou de concussão (E). Isso define o tipo de ataque feito, o que pode mudar a eficiência da arma quando empregada contra diferentes tipos de armadura. Veja a regra opcional no *Livro do Jogador*, pág. 120.



Boleadeiras

As boleadeiras são três bolas presas a cordas ou cordões de quase um metro de comprimento; as outras pontas dos cordões são amarradas juntas em um nó. A pessoa que utiliza as boleadeiras gira-as pelo nó e atira-as contra um alvo; se o atingirem, elas se enrolarão no alvo, e as bolas se chocarão violenta e dolorosamente contra o alvo durante o processo. Depois que elas se enrolaram no alvo, a vítima precisa de uma rodada inteira e um teste de habilidade contra Força para se libertar. (Se falhar em seu teste de Força, o personagem não se livrará das boleadeiras nessa rodada.)

Essa arma causa pouco dano, mas é particularmente útil se você estiver usando as regras de Danos Localizados descritas no capítulo *Regras de Combate*.

Se o atacante realizar um ataque contra um alvo específico visando as Pernas do alvo (ele não precisa especificar qual delas; se for bem sucedido, o ataque atingirá as duas), e for bem sucedido, a boleadeira enrolará firmemente em torno das pernas do alvo. Ele não poderá mais correr nem andar enquanto não se livrar dela. Ele terá de ser bem sucedido em um teste de Destreza simplesmente para evitar uma queda. De fato, se estiver se movendo quando o ataque é realizado, o alvo fica submetido a uma penalidade igual a -3 em seu teste de Destreza para evitar a queda.

Se o atacante realizar um ataque contra um alvo específico visando os Braços do alvo (novamente, ele não precisa especificar qual deles; ambos serão atingidos) e for bem sucedido no ataque, a boleadeira se enrolará com firmeza em torno de seus braços e do tronco. Ele não poderá empunhar sua arma e deixará de ganhar o bônus na CA devido a seu escudo até se libertar. Durante o teste para ver se consegue libertar sua pontuação na habilidade Força fica submetida a uma penalidade igual a -2, pelo fato dele não ter efeito de alavanca.

Se o atacante realizar um ataque contra um alvo específico visando a Cabeça do alvo, a boleadeira se enrolará no pescoço do alvo e começará a estrangulá-lo. (Isso não acontece se o alvo estiver usando um Elmo Fechado ou um Elmo Grande, descritos mais adiante nesse capítulo.) Na rodada em que atinge o alvo, a boleadeira causa o dano indicado. A partir daí, para cada rodada que começar enrolada na garganta da vítima, ela causará 1d3 pontos de dano por estrangulamento. O dano deixa de ser causado quando a boleadeira for removida ou quando o alvo morrer.

A perícia Boleadeira não está relacionada com nenhuma outra perícia com armas. A especialização traz os benefícios usuais. No caso de um ataque contra um alvo específico visando a cabeça do alvo, o bônus de dano se aplica somente ao dano inicial; ele não é somado às rodadas subsequentes de estrangulamento.

Qualquer trabalhador de couro ou ferreiro é capaz de fazer um conjunto de boleadeiras... mas ele tem de saber as medidas certas das cordas e os pesos exatos das bolas para fazê-las corretamente. Ouvindo simplesmente a descrição de uma arma dessas, o armeiro consegue fazer algo parecido... mas, a menos que ele seja bem sucedido em seu teste de habilidade com uma margem maior ou igual a 3, a arma que ele está fazendo não ficará bem ajustada e as jogadas de ataque feitas com ela receberão um modificador igual a -4.

Cesto

O cesto é uma arma parecida com uma luva, crivada de pontas e espinhos nas costas da mão e nos nós dos dedos. Os Gladiadores que lutam com o cesto normalmente usam dois, um em cada mão; neste caso, o gladiador tem que possuir a Especialização em Arma com o Cesto, Especialização no Estilo Duas Armas e/ou Especialização em Boxe.

O combate com o cesto é muito popular entre a platéia da arena, por ser extremamente sanguinolento. Além disso, pelo fato das armas causarem comparativamente pouco

dano, os guerreiros tendem a durar um tempo maior em combate.

Quando está usando um cesto ou dois, o personagem pode realizar a manobra Agarrar com a mão que está com o cesto. Essa jogada de ataque estará submetida a um redutor igual a -2 devido à falta de jeito, e a Força do personagem também receberá um redutor igual a -2 (para efeito de manter a imobilização).

Por ser simplesmente um bônus nos ataques do tipo soco, o cesto não exige uma perícia com armas; qualquer pessoa pode usar os cestos sem estar submetido a qualquer penalidade de perícia. Dessa forma, a Especialização com o cesto custa somente um ponto de perícia com arma.

Em uma cultura onde existe combate de gladiadores, os cestos são encontrados com facilidade nas lojas de ferreiros, mas não são exportados, pelo fato de serem armas tão básicas, o mercado não é muito bom. Qualquer ferreiro estrangeiro que ouça a descrição dos cestos será capaz de fazer cestos perfeitamente funcionais; os primeiros dois cestos que ele fizer custarão o dobro do preço indicado, e os subsequentes custarão o preço indicado.

Drusus

O Drusus é um Gládio (espada curta) de qualidade Excepcional (como se pode ver nos tipos de qualidades de armas descritos no capítulo *Criação do Personagem* desse livro de regras). Ele se parece com um gládio normal e é somente testando o fio da lâmina que alguém é capaz de diferenciar um do outro. O Drusus é forjado de modo que o metal receba uma têmpera melhor e por isso mantém um gume melhor, e depois é afiado até cortar como uma navalha.

Por isso, ele causa +1 ponto de dano e dá um bônus não mágico igual a +1 na jogada de ataque, a mais que o gládio. (Isso significa que o personagem que o empunha ganha um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque quando estiver usando a arma, mas a arma não dá a ele a habilidade de atingir monstros que exigem armas mágicas para serem afetados.)





O Drusus também tem uma vantagem. Para manter o gume afiado, ele tem de ser amolado regularmente com muito mais atenção e vagar do que uma arma normal exige. Depois de um dia qualquer no qual o Drusus tenha sido usado em combate (mesmo que seja um ataque!), alguém com o talento secundário Armeiro ou Ferreiro de Armas, ou que tenha a perícia comum Forjaria, Fazer Armaduras ou Forjar Armas, tem de afiar a lâmina durante meia hora... ou no dia seguinte ela se comportará como uma espada curta comum (perdendo os bônus para atacar e causar dano) até ser afiada novamente.

A Exposição à altas temperaturas (a forja de um ferreiro, hálito de um dragão, lava, etc.) arruinarão a temperatura do Drusus, transformando-o em uma espada curta comum e acabando para sempre com seus bônus nas jogadas de ataque e de dano.

O Drusus usa a mesma perícia com armas que a espada curta. Se um personagem é capaz de usar uma espada curta, ele consegue usar um Drusus com a mesma perícia. A especialização em arma em uma delas não se aplica à outra.

Em culturas nas quais existem gladiadores, um ferreiro de armas que precise de um resultado maior ou igual a 14 num teste da perícia forjar armas para ser bem sucedido conseguirá fazer um Drusus pelo custo indicado. Essas armas raramente são exportadas, já que a demanda local para as poucas peças fabricadas é alta. Um ferreiro estrangeiro não conseguiria fazer uma se ela fosse simplesmente descrita para ele; ele teria que estudar com um ferreiro local. Depois disso, ele seria capaz de fazer a arma.

Laço

O laço é um pedaço de corda com um nó corredio na ponta; quem o empunha, segura a outra ponta da corda com sua mão ambidestra, rodopia o laço com sua outra mão e arremessa a laçada em direção alvo. No caso de um sucesso, o laço firma-se em torno do alvo, dan-

do chance a quem a manuseia de derubá-lo, puxá-lo para o chão, fazê-lo tropeçar, etc.

Em outras palavras, quando você ataca alguém com um laço, você tem de declarar o que está tentando conseguir com o ataque.

Se estiver tentando fazê-lo tropeçar, você estará tentando fazer a laçada assentar em torno das pernas. Essa manobra exige ataque contra um alvo específico visando as pernas conforme descrito na seção Danos Localizados do capítulo *Regras de Combate*.

Se você acertar, o alvo terá de fazer um teste de Destreza, com os modificadores para a manobra Puxar\Fazer Tropeçar; no caso de uma falha, ele cairá; se for bem sucedido, ele terá conseguido pular para fora da laçada antes que ela se fechasse.

Se estiver tentando prender os braços dele junto ao corpo, você estará tentando fazer a laçada assentar em volta de seu tronco e de seus braços. Isso exige um ataque contra um alvo específico visando os braços conforme descrito na seção Danos Localizados do capítulo *Regras de Combate*.

Se você acertar, o alvo terá de fazer um teste de Força, novamente com os modificadores usuais para a manobra Puxar\Fazer Tropeçar. No caso de um sucesso, ele terá escapado da laçada antes que você conseguisse puxá-la. Se falhar, você terá esticado a laçada. Os dois braços dele estarão presos, como na manobra Prender. O alvo pode lutar em todas as rodadas, também de acordo com as regras da manobra Prender. Cada laço adicional que o alvo tiver prendendo-o, acrescentará uma penalidade igual a -4 a sua habilidade Força em todas as tentativas de se libertar. Quando a Força chega a 0, ele não tem nenhuma chance de escapar.

Se tiver a intenção de desmontar um cavaleiro, você estará tentando fazer a laçada assentar em torno do tronco — e depois preparar-se para o impacto (quando o movimento da montaria dele o levar ao fim de sua corda, tanto você quanto ele levarão

um tranco). Isso não exige um ataque contra um alvo específico: você tem simplesmente que acertar seu alvo de forma normal.

Se você acertar, tanto você quanto o desafortunado cavaleiro terão de fazer testes de Força. Se ele conseguir um resultado melhor que o seu, o laço será arrancado de suas mãos e você receberá 1d2 pontos de dano. Se seu resultado for melhor que o dele, você o derruba da montaria e ele sofre 1d3 pontos de dano devido ao impacto com o laço e com o solo. Se vocês dois forem bem sucedidos em seus testes pela mesma margem, os dois resultados acontecem; o laço é arrancado de suas mãos, causando-lhe 1d2 pontos de dano, e ele é arrancado do cavalo, sofrendo 1d3. (Além disso, se você teve tempo suficiente para amarrar sua corda em um objeto absolutamente estacionário, como uma rocha, você não tem que fazer o teste de Força; você ganhará a disputa, a menos que seu alvo consiga um resultado igual a 1, o que significa que a corda arrebentou e ele poderá cavalgar para longe rindo.)

Se você estiver tentando laçar a cabeça de um alvo (por exemplo, quando você está em cima de uma árvore e seu alvo é um guarda insuspeitado que está passando em abaixo), isso é um ataque contra um alvo específico visando a Cabeça do alvo, de acordo com as regras normais.

Se, depois de aplicar os modificadores, o resultado ainda indicar um sucesso, você poderá puxar o laço causando 1d3 pontos de dano (mais seu bônus de Força). Nas rodadas subsequentes, você poderá puxar causando 1 ponto de dano em cada (mais seu bônus de Força). Mas se você estiver posicionado de modo a levantar o alvo no ar (exemplo: se você está em cima do galho de uma árvore, laçar sua vítima e depois pular do galho do outro lado, segurando o laço de modo a levantar sua vítima), você causará a sua vítima 1d4 pontos de dano por rodada devido ao estrangulamento (os Bônus de Força não se aplicam nesse caso). Se ele conseguir pegar a faca e se liber-



tar, será bom para ele; caso contrário, será bom para você. Enquanto estiver estrangulada, a vítima não conseguirá gritar nem dar o alarme.

Se você estiver tentando fazer com que sua laçada caia sobre a cabeça de um cavaleiro montado... bem, isso é difícil, mas possível. Trate como se fosse um ataque contra um alvo específico normal visando a cabeça.

Se acertar, você deverá fazer seu teste de Força novamente. Se vencer, ele sofrerá 1d4 de dano devido ao impacto do laço se retesando em seu pescoço... mas, mesmo assim o laço será arrancado de sua mão, causando 1d2 pontos de dano em você, e ele poderá fugir. Se você vencer, ele sofrerá 2d6 pontos de dano devido ao impacto, outros 1d3 por ter caído no chão e agora ele estará desmontado. Se vocês dois forem bem sucedidos em seus testes pela mesma margem, ele sofrerá 1d4 pontos de dano, cairá da montaria e sofrerá 1d3 pontos de dano adicionais, e você sofrerá 1d2 pontos de dano pelo fato do laço ter sido arrancado de suas mãos. (Nesse exemplo, se você teve tempo de amarrar a outra extremidade de seu laço a um objeto absolutamente estacionário, seu alvo continua podendo fazer o teste. No caso de um resultado igual a 1, a corda arrebentará e ele sofrerá 1d4 pontos de dano. No caso de qualquer outro resultado, ele será automaticamente desmontado e sofrerá 3d6 pontos de dano.

Esta manobra, apesar de ser difícil de ser preparada, poderia facilmente quebrar o pescoço de sua vítima, matando-a instantaneamente.)

Na tabela anterior, o laço está relacionado como uma arma grande por causa da quantidade de espaço necessário para girá-lo e arremessá-lo.

Você não pode realizar uma manobra Bloqueio ou Desarmar com o laço, nem usá-lo como uma arma de combate corpo-a-corpo para Prender – somente à distância.

O laço exige sua própria perícia que não está relacionada a nenhuma outra perícia com arma. A especialização em arma dá a você os bônus

usuais de +1 na jogada de ataque e +2 no dano toda vez que houver algum dano causado pelo laço (o estrangulamento depois do golpe inicial continua sendo igual a 1d4, e não 1d4+2).

As culturas que têm gladiadores não são as únicas que desenvolveram o laço. São freqüentes as civilizações que dependem fortemente de rebanhos de animais, terem o laço como uma arma. Em algumas culturas, o laço é uma das armas favoritas dos assassinos. Cabe ao Mestre determinar se o laço é uma arma comum na cultura dos personagens.

Se não for, um PJ precisa apenas treinar com alguém que tenha perícia com a arma (e o PJ tem de ter um ponto de perícia com arma sobrando) para aprender como fazer e usar o laço.

Rede

A rede do gladiador consiste de uma pequena (de 2,5 m a 4 m de diâmetro) rede circular com pesos ao longo de sua extremidade e uma corda que é usada para controlá-las. Normalmente, ela é dobrada de modo a cair aberta quando for arremessada; o gladiador arremessa com uma mão, segurando firmemente a corda com a outra.

Se for bem sucedido em sua jogada de ataque, o gladiador terá realizado uma manobra Prender contra seu alvo (veja as regras relativas à manobra Prender no capítulo *Regras de Combate*). Todas as notas relativas à manobra Prender se aplicam neste caso, com exceção de uma: o personagem preso não pode realizar nenhum tipo de ataque contra o recípro enquanto não vencer um teste de Força e se livrar da rede.

Na rodada seguinte àquela em que prendeu seu oponente com a rede, o gladiador pode escolher o que ele quer fazer.

Ele pode segurar a corda com sua mão ambiesquerda (para manter a manobra Prender), sacar outra arma com sua mão livre, e atacar sua presa com aquela arma. Mais cedo ou mais tarde, a presa passará no teste

de Força e se livrará da rede; nesse meio tempo, o gladiador poderá realizar várias rodadas de ataques sem oposição.

Alternativamente, ele pode tentar melhorar a imobilização da presa. Continuando a enrolar a corda em torno de sua vítima, ele pode aumentar a apreensão até a vítima não ter nenhuma chance de escapar. Para conseguir isso, ele tem de fazer uma jogada de ataque simples contra a CA de sua vítima em cada rodada. A cada sucesso, a vítima perde 4 pontos de Força efetiva para o propósito de se libertar da rede. Se a vítima passar no teste de Força contra seu captor antes de sua Força chegar a 0, ela se liberta (e sua Força terá o valor normal para todos os outros objetivos.) Se falhar, e sua Força chegar a 0, ela estará irremediavelmente enrolado na rede e só conseguirá sair quando seu captor o permitir.

Quando um gladiador lança a rede e erra, ela fica aberta e desdobrada. Isso não significa que ele não pode mais lutar com ela... mas a rede não poderá ser usada com a mesma precisão, por não estar dobrada da forma correta. Toda jogada de ataque subsequente com a rede desdobrada é feita com um modificador igual a -3.

Com a rede dobrada da forma correta, um atacante é capaz de realizar as manobras Desarmar, Bloqueio e Prender. Depois que a rede está desdobrada, estes ataques ficam submetidos a um redutor igual a -3.

A perícia com a rede também dá a habilidade de dobrar corretamente a rede, e de fazer redes para luta. A Especialização em Arma dá o bônus normal igual a +1 na jogada de ataque; como ela não pode lhe dar o bônus de +2 na jogada de dano (a rede não causa dano), você tem esse bônus igual a +2 adicionado a sua Força quando estiver fazendo testes de Força contra a presa da rede.

As culturas que têm combates de gladiadores exportam estas armas, e o conhecimento de como usá-las (os gladiadores fazem demonstrações e exibições em capitais estrangeiras o



tempo todo). Além disso, as culturas sem conhecimento do combate de gladiadores desenvolvem o talento em rede independentemente; se o Mestre permitir, qualquer personagem que tiver o kit Selvagem para homens de armas, o talento secundário Caçador, a perícia comum Caça ou qualquer bom motivo, poderia gastar um ponto de perícia com armas para aprender a usar a rede.

Armas para Piratas

O mundo da pirataria não exige que os piratas usem nenhuma arma específica... mas por razões de tradição e conveniência, algumas armas específicas são muito comuns entre as tripulações piratas.

Em adição às armas existentes na tabela acima, piratas terão familiaridade com: Machado de guerra, Arco (todos os tipos), Clava, Besta (todos os tipos normalmente disponíveis), Adaga/Punhal, Machadinha, Machado de Arremesso, Arpão, Azagaia, Faca, Arma de haste/Pique, Arma de Haste/Partisan, Açoite (principalmente para propósitos disciplinares), Funda, Lança, Espada (todas exceto Khopesh), Tridente e Chicote (principalmente com objetivos disciplinares).

Adicionalmente, o mundo dos Piratas coincide com o dos Espadachins em grau considerável. Se o Mestre permitir (e normalmente não existe nenhuma razão para negá-lo), os Piratas podem ter acesso a todas as armas relacionadas na tabela acima e as descritas, para os Espadachins.

As armas novas para Piratas são:

Sabre de Abordagem

O sabre de abordagem é uma espada pequena, pesada, afiada somente de um lado, com um copo pesado (cúpula protetora) ao redor do cabo para proteger a mão.

O copo do sabre de abordagem traz os seguintes benefícios: dá a quem o empunha um bônus igual a +1 nas jogadas de ataque com a manobra Bloqueio; e funciona da mesma maneira que uma manopla de ferro se a pessoa que o está usando quiser bater em alguém com o copo ao

invés de cortar com a lâmina. (Veja o *Livro do Jogador*, páginas 128-129. Ataques com as mãos nuas causam 1d2 pontos de dano, mais o bônus de força, e os outros efeitos do Boxe descritos na tabela da página 129: as manoplas de metal e outras proteções de metal para as mãos transformam o dano em um 1d3 mais o bônus de força. Nota: um sabre de abordagem encantado, digamos, um sabre de abordagem +1, não dá o bônus de +1 nas tentativas de acertar e causar dano com esses golpes com o copo... somente nos ataques com a lâmina.)

A perícia com o Sabre de Abordagem está relacionada com a perícia com a espada pequena, adaga/punhal, faca/estilete e main-gauche. A especialização em Armas com o Sabre de Abordagem é normal, com a diferença que você também ganha o bônus igual a +1 nas jogadas de ataque e o de +2 nas jogadas de dano relativas aos golpes com o copo.

Em uma campanha com piratas, os sabres de abordagem são comuns e estão disponíveis em qualquer comunidade portuária; eles são muito menos comuns no interior.

Malagueta

A malagueta é uma pequena vara de madeira ou de metal. Ela é inserida em um buraco existente na amurada do navio, e as cordas do navio são amarradas na malagueta. Ela pode ser arrancada e usada para golpear violentamente os inimigos; em um combate de piratas, todos que perdem uma arma, ou começam a luta sem uma, acabam com uma malagueta na mão.

A perícia com arma com a malagueta está relacionada com as clavas e as maçãs; se você tem a perícia Clava ou Maça, recebe apenas um modificador igual a -1 quando está usando uma malagueta para a qual não tem a perícia. A Especialização em Armas com malaguetas traz os benefícios usuais.

As malaguetas podem ser encontradas com facilidade em qualquer navio; você consegue quantas quiser em uma vila ou cidade costeira, es-

pecialmente em estaleiros, armazéns ou empresas que vendem suprimentos para barcos.

Bicheiro/Gancho

O bicheiro é um gancho de metal com uma barra transversal de madeira ou metal na base; ele é segurado em uma das mãos, com o gancho saindo por entre os dedos médio e anelar, usado normalmente para fisgar e descarregar peixe.

Entretanto, da mesma forma que a malagueta, ele pode ser encontrado com facilidade no convés dos navios. Além disso, muitos piratas que perdem uma mão têm uma taça com um gancho conectados ao coto, e dessa forma sempre têm uma arma "à mão" – uma que não pode ser derubada nem Desarmada.

A perícia bicheiro não está associada a nenhuma outra perícia. A Especialização garante os benefícios usuais.

Armas para Samurai

O exótico mundo oriental apresenta muitas armas que são estranhas para os ocidentais... incluindo os PJs na maioria das campanhas.

Muitas dessas armas parecem ser apenas um pouquinho diferentes e ter nomes diferentes. Entre as armas antigas, já familiares, com formas e nomes ligeiramente alterados incluem-se: o Machado de Guerra, a Machadinha, a Adaga (tanto), Alabarda, Azagaia, Lança de cavalaria leve, Maça, Pique, Lança, Espada longa, Espada curta, Montante (nodaichi) e Tridente. Essas armas tem características de jogo idênticas às versões normais, e as perícias com as armas comuns funcionam igualmente bem com as versões mais exóticas.

As armas da sociedade dos samurais relacionadas na tabela acima são:

Bo

O Bo é uma cajado comum de madeira de lei, do tamanho de um homem ou ligeiramente maior.



O Bo usa a mesma perícia que o Bordão. Se for capaz de usar um, você conseguirá usar o outro. (Isso não significa que os dois estilos sejam idênticos; um guerreiro oriental de bo em combate tem uma aparência muito diferente de um combatente ocidental de bordão. Mas se eles trocassem as armas, eles seriam igualmente bons com a arma do outro... cada qual com seu próprio estilo.) A Especialização no bo dá as vantagens usuais.

Os bos são comuns em todo lugar; qualquer cajado de madeira de lei com 2 a 3 metros de comprimento é um bo. No entanto, para usá-lo dessa maneira, você tem de ter a perícia com armas bo/bordão. A diferença principal entre as armas, e a razão pela qual o bordão causa mais dano contra monstros Grandes, é o fato do bordão de combate ter as extremidades revestidas de ferro, ou até mesmo de chumbo. (Um bordão que não tem esses elementos deveria causar o mesmo dano que um bo.)

Corrente

Essa arma é um pedaço de corrente com 2 a 3 m de comprimento com pesos nas duas extremidades. Durante o combate, ela é girada com muita rapidez, e os pesos nas pontas causam o dano ao alvo.

A corrente combina algumas das características úteis das armas de combate corpo-a-corpo e do laço. Você pode usá-la para realizar ataques contra alvos específicos e as manobras, Desarmar, Bloqueio e Golpear/Estocar normais. Adicionalmente, você consegue realizar três das cinco funções especiais do laço: Puxar/Fazer Tropear atingindo as pernas do alvo, Desmontar um cavaleiro e Laçar a Cabeça de um Cavaleiro.

A corrente é fácil de se ocultar, e (pelo menos nos países ocidentais) em geral não é reconhecida como arma até ser usada como uma.

A corrente exige sua própria perícia com armas, que não está relacionada a nenhuma outra arma. A Especialização em Arma dá os bônus usuais.

As correntes são encontradas em qualquer civilização que tem a capacidade tecnológica para produzi-las (isso inclui a maioria dos cenários de campanha para AD&D), mas a técnica de se lutar com elas é um desenvolvimento principalmente oriental. O personagem teria de estudar com um praticante da técnica, e ser capaz de gastar um ponto de perícia com arma, para aprender como usar a arma.

Daikyu

O daikyu é o arco longo do samurai. Ele tem 2,10 m (portanto ele é designado como sendo de tamanho M). A empunhadura do daikyu não se localiza no centro da arma; e sim mais perto da extremidade inferior, de modo a poder ser utilizado por alguém que está em cima de um cavalo ou de joelhos.

Da mesma forma que os outros arcos, o daikyu pode ser usado para realizar ataques contra alvos específicos e as manobras, Desarmar, Retardar Ataque e Golpear/Estocar (isto é, atirar).

O daikyu e a katana são as duas armas principais do samurai.

O daikyu exige sua própria perícia com arma. Ela está relacionada, mas não é idêntica, às outras perícias com arcos. A Especialização em Arma confere os benefícios usuais.

O daikyu não é exportado pelas nações orientais. No entanto, se você estiver em uma dessas nações, será uma tarefa simples encomendar a fabricação de um. Um armeiro do ocidente teria que ter estudado no Oriente para fazer um.

Katana

A katana é a espada do samurai. Ela tem uma lâmina de comprimento mediano, ligeiramente curvada, uma pequena guarda, circular e um cabo apropriado para o uso com uma ou duas mãos. A lâmina é afiada somente ao longo de um dos gumes e na ponta, mas é afiada como uma navalha. Ela é forjada com uma técnica especial conhecida somente no oriente, no qual camadas de aço e ferro são intercaladas, aque-

cidas, moldadas, alongadas, remoldadas, alongadas, remoldadas, de novo e de novo até a lâmina ser composta de camadas microscopicamente finas de metais alternados, o que lhe dá resistência, elasticidade e a capacidade de manter um corte extraordinário. Esse é o motivo pelo qual a katana tem a velocidade e o dano excelentes relacionados para ela.

A katana exige sua própria perícia com armas, que é relacionada com a espada bastarda e o grupo das lâminas longas. A especialização em armas traz os benefícios usuais.

As katanas são armas muito pessoais; um samurai ficará desonrado se perder a sua e, portanto, muito poucas são perdidas. Isso significa que é muito difícil conseguir uma no Ocidente, a não ser que seja tomando-a de seu possuidor... o que é uma tarefa bastante difícil. No Oriente, o personagem poderia estar disposto a encomendar uma de um ferreiro, pelo preço relacionado... se conseguir um bom resultado no teste de reação do PdM. (Um ferreiro comum não seria capaz de fazer uma. A técnica de fabricação da lâmina exige estudo no Oriente e o aprendizado de uma perícia comum Forjar Armas independente e especializada.)

Além disso, um herói que faz um favor ou realiza uma missão para um senhor Oriental poderia ser recompensado com um conjunto composto de uma katana e um wakizashi, se tiver muita sorte; isso seria uma grande honra.

Naginata

A naginata é uma arma de haste, com 2 a 2,5 m de comprimento e com uma lâmina curvada e parecida com uma espada, na extremidade. Ela é a arma favorita das guerreiras do oriente, mas elas não ficam limitadas à naginata, nem ela limitada a elas.

A perícia em Naginata está relacionada a todas as outras armas de haste. A especialização confere os benefícios usuais.

As naginatas podem ser encontradas com facilidade em portos orien-



tais, e elas serão exportadas, se o Mestre disser que existe um mercado para elas.

Nunchaku

O nunchaku consiste de dois pedaços de madeira resistente conectados à um pequeno pedaço de corrente ou corda.

Esta arma pode ser usada para realizar ataques contra alvos específicos e as manobras, Desarmar, Bloqueio e Golpear/Estocar.

O Nunchaku exige sua própria perícia, que não está relacionada a nenhuma outra perícia com armas (incluindo os manguais). A especialização traz os benefícios usuais. Os mestres no uso da arma têm com frequência especialização em nunchaku e Especialização no Estilo Duas Armas, o que lhes dá a habilidade de lutar efetivamente com o nunchaku em qualquer uma das mãos. O único jeito de adquirir essa perícia é estudar com alguém que já a tenha, e ter um ponto de perícia disponível para gastar com o nunchaku.

Os nunchaku podem ser encontrados com facilidade em portos orientais, e eles são exportadas; os colecionadores do ocidente têm um grande entusiasmo por essas armas, apesar de eles normalmente não serem capazes de usá-las.

Sai

Essa é uma arma pequena, defensiva, composta de uma barra de metal com um cabo, e guardas de tamanho avantajado curvadas para cima. Quando usada por alguém com perícia na arma, o sai confere um bônus igual a +1 nas jogadas de ataque das manobras Prender e Desarmar.

Na tabela no início desse capítulo, o Sai está relacionado como tendo dois tipos de dano: P (perfurante) e E (concussão). Isso não está completamente correto; o sai normal é uma arma que causa dano apenas por concussão. No entanto, certos homens de armas preferem que ele seja uma arma afiada de ferir de ponta, então o dano pode ser Perfuran-

te. Um sai só pode ter um tipo de dano, nunca os dois.

O sai exige sua própria perícia, que não está relacionada a nenhuma outra. A especialização em armas confere os benefícios usuais. Para aprender a perícia, é preciso estudar com alguém que já a tenha, e o personagem tem de ter um ponto de perícia com armas para gastar.

Muitos homens de armas peritos no sai têm Especialização no Estilo Duas Armas e usam dois sais quando em combate.

O sai pode ser encontrado com facilidade em portos orientais, e eles são exportados.

Shuriken

Os shuriken, frequentemente chamados de estrelas da morte, são pequenas armas de arremesso. Elas causam tanto dano quanto uma adaga arremessada, e são muito mais fáceis de ocultar. Shurikens ornamentais podem ser usados como jóias e não são reconhecidas como armas, e um bolso cheio de shurikens não pesa mais que muitas das outras armas simples.

Entretanto, o shuriken exige sua própria perícia com arma, que não está relacionada a nenhuma outra. A especialização em arma confere os benefícios usuais. Para aprender a perícia shuriken, é preciso estudar com alguém que a tenha, e tem-se que ter um ponto de perícia com armas para gastar.

O shuriken pode ser encontrado em portos orientais, mas a maioria dos colecionadores ocidentais não sabem como usá-las.

Tetsubo

O tetsubo é um longo cajado, que tem a ponteira da extremidade crivada de tiras de metal.

A sua perícia com armas está relacionada a outras armas de haste; a especialização confere os benefícios usuais.

Os tetsubos podem ser adquiridos em mercados orientais, mas não são exportados por serem uma arma relativamente simples de se fazer.

Wakizashi

O wakizashi é a companheira pequena da katana. Sua lâmina é forjada da mesma maneira, e a arma se parece com uma versão menor da katana. É comum ela formar um conjunto com a katana, e tem uma importância quase igual à da katana para o samurai. Somente os samurais podem usar tanto a katana quanto o wakizashi.

A perícia com o wakizashi está relacionada à espada curta. A especialização traz os benefícios usuais. Muitos samurais lutam com a katana em uma mão e o wakizashi na outra, usando a técnica duas armas, e alguns aprendem a especialização no estilo duas armas para melhorar ainda mais suas habilidades nesse estilo.

Wakizashis são tão difíceis de achar quanto as katanas.

Nota

O suplemento *Oriental Adventures* de AD&D® descreve muitas outras armas e contém uma grande quantidade de material de referência para a criação de personagens e organização de campanhas orientais. Uma certa quantidade de conversões é necessária, já que o suplemento foi escrito para a primeira edição do AD&D®.





Armas para Selvagens

O termo genérico "selvagens" é usado aqui para se referir a diversos de tipos diferentes de povos. Eles têm em comum as seguintes características: não são tão avançados tecnologicamente quanto as pessoas normais da campanha, embora alguns deles façam armas de bronze ou de ferro; e é provável que eles sejam caçadores-acumuladores que ainda não abraçaram a revolução agrícola. E isso é na verdade tudo o que eles têm de ter em comum. "Selvagens" poderiam ser povos altamente cultos, artísticos e pacíficos, mas se tiverem chãos sujos ou armas com pontas de sílex, o resto do mundo os chamará de selvagens. Para outros propósitos, o termo "selvagens" engloba o homem de Neanderthal, os Cro-magnon da Idade da Pedra Lascada e homens da Idade da Pedra Polida.

Os selvagens estereotipados conhecem as seguintes armas: Zarabatana (a maioria das tribos da selva), Arco Longo e Curto (mas não arcos compostos), Clava, Adaga, Machadinha, Mahcado de Arremesso, Azagaia, Faca, Funda e Lança.

Dependendo do nível de desenvolvimento tecnológico, eles podem fazer suas armas (incluindo pontas de flechas, de lanças, etc.) de bronze, ferro, pedra ou até mesmo osso.

Para nossos propósitos, as armas de ferro e de bronze têm as mesmas características que as armas de aço; não vale a pena gerar estatísticas totalmente novas para as diferenças sutis no mecanismo do jogo.

As armas de pedra e de osso, por outro lado, exigem suas próprias estatísticas, que é o motivo pelo qual elas estão representadas na tabela no início do capítulo.

Armas de Pedra

As armas de pedra são usadas exatamente da mesma forma que suas correspondentes modernas, mas valem menos dinheiro, causam menos dano e são mais propensas se quebrarem.

Os danos e custos (se alguma vier a ser vendida no mercado) dessas armas são dados na tabela acima.

As armas de pedra têm uma chance de se quebrarem toda vez que atingem o alvo e causam dano. Toda vez que uma arma de pedra atinge o alvo, o jogador tem de lançar 1d6. Independente do resultado, esse ataque causa o dano total, mas no caso de um resultado igual a 1, a arma, ou sua ponta se quebra, tornando-a inútil.

Armas de Osso

As armas de osso são usadas da mesma forma que suas correspondentes modernas, mas valem ainda menos dinheiro, só podem ser usadas com armas de ferir de ponta menores (facas e adagas), e se quebram ainda com mais facilidade – no caso de um resultado igual a 1 ou 2 numa jogada com 1d6.

Outros Usos para Armas de Pedra e de Osso

Geralmente, ninguém em sã consciência vai negociar com alegria, armas de aço modernas por suas correspondentes de osso ou de pedra. Mas os personagens *nem sempre* têm escolha.

Os personagens que têm o kit para homens de arma "Selvagem" são criados com o nível de armas que o Mestre decidir para eles: "Moderno", de pedra ou de osso. Em uma campanha na qual a maioria dos selvagens são simplesmente caçadores que vivem a uma certa distância da cultura dos PJs, mas que comercializam e interagem com eles, as armas modernas são permitidas. Quando a cultura selvagem é distante e tecnologicamente mais primitiva, as armas de pedra são mais apropriadas. Se a idéia que é os selvagens sejam realmente muito primitivos, as armas de osso são a escolha mais apropriada. É bastante provável que quando alcançarem regiões mais avançadas e verem quanto dano a mais causam as armas modernas, esses personagens selvagens optem por adotá-las... embora seja provável que eles continuem usando os tipos

de armas que conhecem melhor (lanças, arcos, adagas, etc.).

Lembre-se, porém, de que a *clava* é a mesma arma não importando o nível de avanço tecnológico; o mais ríspido homem da caverna é capaz de fazer uma clava com estatísticas iguais às do mais moderno taco de baseball.

Além disso, os personagens-jogadores poderiam se ver sem armas e lançados à deriva em um ambiente selvagem. Se quiserem armas, eles terão de fazê-las, possivelmente de pedra ou osso. Para esse fim, também, as características das armas vistas acima podem ser úteis.

Armas para Espadachins

As armas para Espadachins são armas leves, rápidas e usadas por oponentes com armaduras leves, geralmente em um ambiente (uma cultura, nação ou até mesmo somente uma cidade) no qual armas e armaduras mais pesadas são ilegais ou antiquadas. Elas são também apropriadas para campanhas e situações a bordo; a armadura leve é mais fácil de ser tirada e desse modo você não afunda se cair do convés. Por isso, em geral, os Espadachins surgem em áreas onde os dias dos cavaleiros empunhando espadas largas e vestindo armaduras de placas são coisas do passado... ou no mínimo estão com os dias contados. Personagens Espadachins poderiam se enfiar em armaduras simples e pegar lanças no caso de guerras verdadeiras, mas em suas aventuras cosmopolitas na cidade grande, eles preferem coisas mais leves... e podem ter certeza de que a maioria dos oponentes que eles enfrentarão estarão armados e protegidos da mesma forma.

Entre as armas descritas no *Livro do Jogador* que podem ser consideradas armas para Espadachins incluem-se: Arcos (todos os tipos), Bestas (todos os tipos disponíveis), Adaga/Punhal, Faca, Armas de Haste (todos os tipos) e Espadas Curtas. Os únicos tipos de escudos que eles usam regularmente são os broquéis e os escudos pequenos, e eles têm uma ten-



dência a vestir somente corselete de couro, acolchoado e gibão de peles.

Entre as armas novas relacionadas na tabela acima incluem-se:

Estilete

O estilete é um tipo de faca com a lâmina estreita e afiada somente na ponta. Sua característica mais extraordinária é o fato dele dar um bônus (não mágico) igual a +2 nas jogadas de ataque contra certos tipos de armadura: armadura simples e armadura de bronze, loriga e cota de malha. (Isso porque sua ponta e lâmina estreitas penetram com mais facilidade em qualquer tipo de armadura que não seja de metal sólido ou de placas de metal sobrepostas.)

Fora isso, ele se comporta como outra faca qualquer, e a perícia com armas Faca é exatamente igual a perícia com armas Estilete: se sabe uma, você sabe a outra igualmente bem, sem nenhum custo adicional em pontos de perícia.

Main-gauche

O main-gauche é uma adaga de lâmina larga com um copo (v. a descrição do Sabre de Abordagem, acima) e guardas grandes. Apesar de ser uma arma de ferir de ponta, ele é principalmente uma arma defensiva empunhada com a mão esquerda na técnica duas armas (ou na especialização no estilo duas armas).

Quando é usada por alguém que tem a perícia com armas Main-gauche, a arma dá um bônus igual a +1 nas jogadas de ataque das manobras Desarmar e Bloqueio. Pelo fato de seu copo ser parecido com o do sabre de abordagem, o main-gauche, também, funciona como uma manopla de ferro se a pessoa que o estiver usando agredir seu oponente com o cabo ao invés de cortar com a lâmina.

A perícia Main-gauche está relacionada, mas não é idêntica à perícia adaga. A especialização traz os benefícios usuais.

Florete

O florete é uma espada de uma mão com uma lâmina longa, normalmente afiada somente na ponta. É uma arma de ferir de ponta com a qual se pode realizar finitas e estocar. Espadachins com frequência aprendem a Especialização no Estilo Duas Armas e usam o florete com outro florete, com o main-gauche, com uma espada curta ou com uma adaga. Ele também é usado ocasionalmente com o broquel.

O florete exige sua própria perícia, que está relacionada à perícia sabre – não à espada longa e as armas relacionadas a ela. A especialização em arma traz os benefícios usuais.

Você pode ter um florete com um copo. Isso adiciona 2 po ao custo, +0,5 kg ao peso e os benefícios normais do copo: +1 nas jogadas de ataque com a manobra Bloqueio e o benefício de uma manopla de ferro para o Boxe.

Sabre

O sabre é um arma leve de corte. Geralmente seus praticantes usam apenas o sabre, e com frequência têm Especialização no Estilo Uma Arma e Especialização em Arma no Sabre. Eles são muito letais com suas lâminas e pode ser que se sintam excessivamente orgulhosos das cicatrizes faciais que acumulam (e distribuem).

O sabre exige sua própria perícia, que está relacionada à perícia florete.

Os sabres, assim como os sabres de abordagem e os main-gauches, têm um copo. Isso traz os benefícios normais do copo: +1 nas jogadas de ataque com a manobra Bloqueio e o

benefício de uma manopla de ferro para o Boxe.

Armaduras Novas

Alguns dos novos tipos de homens de armas representados pelos kits também têm suas próprias formas especiais de armaduras: o Gladiador e o Samurai introduzem, novas formas de armadura na campanha.

Armaduras para Gladiador

Existem três tipos normais de armaduras para gladiador: Trácia, Gaulesa e Samnita.

Tipo de Armadura	Categoria de Armadura
Trácia	9
Gaulesa	7
Samnita	5

Elas são todas feitas de diversas peças menores de armadura, entre as quais se incluem:

Peça da Armadura	Preço	Peso (kg)
Cinto:		
Cinto de metal que protege a cintura	2 po	2,5
Couraça:		
Placa peitoral de couro ou de metal	50 po	10
Fasciae:		
Tiras de couro nas pernas	10 po	2,5
Gálea:		
Elmo com Visor	10 po	2,5
Galero:		
Peça no ombro do lado que usa arma	5 po	1,5
Manicae:		
Manga de couro	10 po	2,5
Myrrmillo:		
Elmo com visor lembrando um peixe	10 po	2,5



Também são usadas pelos gladiadores o parma (um escudo pequeno, redondo ou quadrado) e o scutum (um escudo médio retangular).

Os nomes desses tipos de armadura foram tirados de lugares do mundo real (Trácia, Gália e Sâmnio); se houver gladiadores em sua campanha, pode ser que você queira dar a esses tipos de armaduras os nomes de outros lugares mais apropriados ao seu cenário.

Trácio

O gladiador trácio usa apenas fasciae em suas pernas. Isso dá a ele uma CA igual a 9 ou 8 se ele estiver empunhando um escudo – e ele carrega um escudo, um parma. Nos combates entre gladiadores, o trácio luta somente com uma adaga. Aventurando-se no campo, ele poderia usar o que quisesse.

Gaulês

O gladiador gaulês usa a gálea, o cinto, a manica no braço da arma e a fasciae. Isso lhe garante uma CA igual a 7. Ele também carrega um scutum, a fim de reduzi-

la para 6. O gladiador Gaulês luta com qualquer número de armas.

Samnita

O Samnita é o tipo de gladiador que usa a armadura mais pesada, uma couraça, fasciae em suas pernas, manica no braço da arma e a gálea. Sua CA básica é igual a 5 ou 4 levando-se em conta o scutum que ele carrega.

Se alguém vier a usar apenas a couraça, sua CA básica será igual a 7.

Armaduras para Samurai

A principal diferença entre a armadura oriental e a ocidental, do ponto de vista do mecanismo de jogo, é descritiva. A armadura oriental é colorida e construída com meticulosidade, com frequência brilhantemente esmaltada ou decorada com uma pintura ou com couros pintados, com cordões de seda, banhada em metais preciosos, etc.

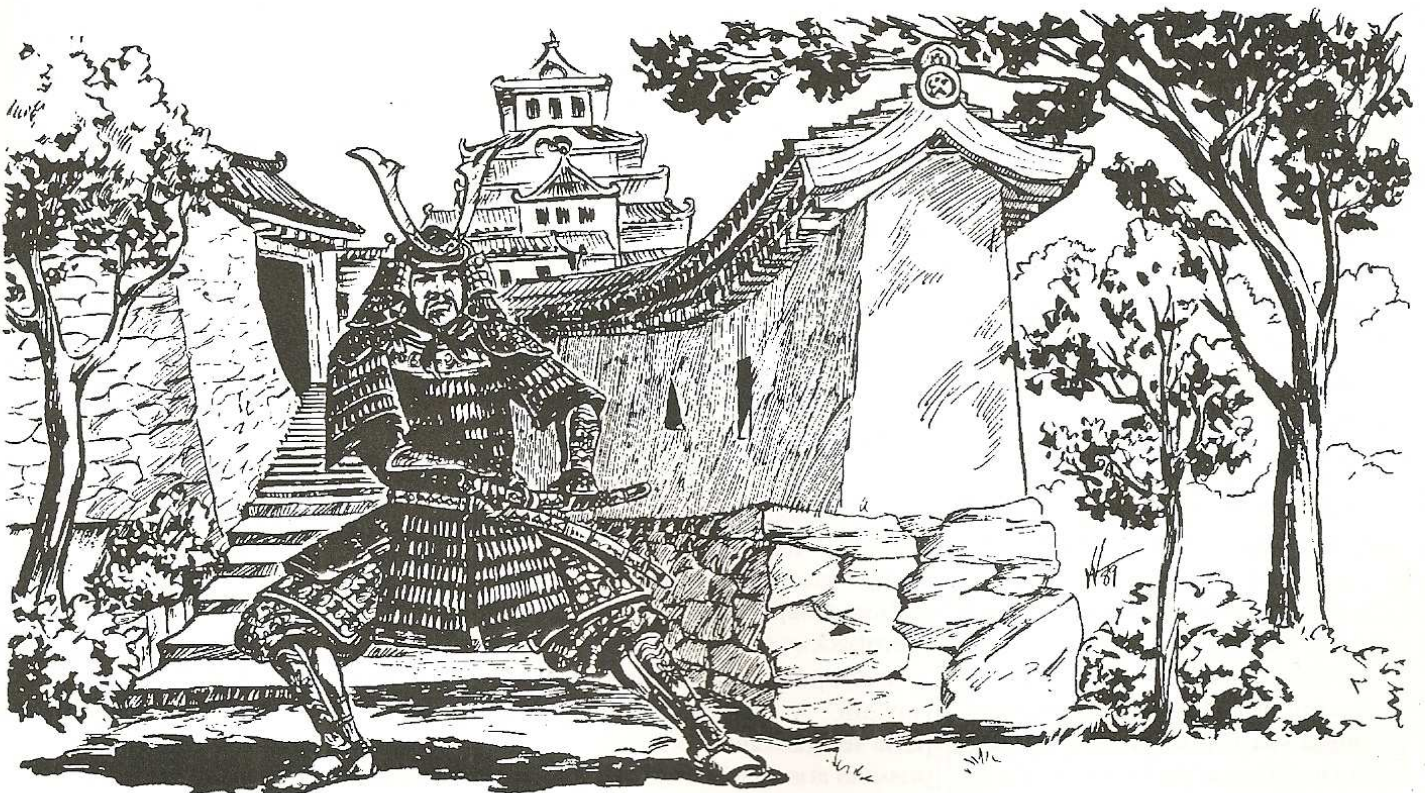
Mas do ponto de vista do mecanismo de jogo, armadura de couro é armadura de couro, de placas é de placas. O samurai usa uma armadura que é equivalente ao corselete

acolchoado, à cota de talas, à brunea e à brigandina; preços, pesos e valores de CA básicos são idênticos aos das armaduras equivalentes de estilo ocidental. Entretanto, pode ser que um samurai queira gastar mais que o preço mínimo de sua armadura; o dinheiro extra é usado para transformá-la em um exemplo notável da arte oriental.

Kote

O samurai tem também um tipo de armadura desconhecida no ocidente: a *kote*. Trata-se de um par de mangas blindadas que podem ser usadas escondidas debaixo da túnica samurai.

Mecanicamente, a *kote* custa duas vezes o preço de um broquel e funciona quase igual a ele. Existe um par de diferenças entre o broquel e a *kote*. É impossível desarmar a *kote* e você pode empunhar armas nas mãos dos braços aos quais a *kote* está presa. O fato da *kote* consistir de um par de mangas não significa que você ganha um bônus igual a +2 na CA; mas apenas o +1 normalmente conferido pelo broquel.





Efeitos da Armadura

Veremos a seguir algumas regras opcionais para serem usadas quando os personagens de sua campanha estiverem vestindo armaduras. Pode ser que você queira usar algumas, todas ou nenhuma delas; nós tentaremos discutir que efeitos cada opção terá em sua campanha.

Grande parte da informação que estaremos discutindo e detalhando está contida nas tabelas a seguir.

Tipo de Armadura	Testes		Peso (kg)
	CA	Dex	
Armadura de Batalha	2	-3	30
de Bronze Completa	4	-3	22,5
Simples	1	-3	35
Brigandina	3	-3	25
Brunea	6	-2	17,5
Corselete	6	-2	15
Acolchoado de Couro	8	0	5
de Couro Batido	8	0	7,5
Cota de Malha	4	-2	12,5
de Talas de Gladiador	5	-2	20
Gaulesa	7	-1	7,5
Samnita	5	-2	15
Trácia	9	0	2,5
Escudo			
Broquel/Kote de Corpo	* -0**		1,5
Médio/Scutum	* -3**		7,5
Pequeno/Parma	* -2**		5
Gibão de Peles	* -1**		2,5
Loriga	6	-3	15
Loriga Segmentada	7	-1	25
	4	-2	17,5

* Um escudo melhora a CA: corselete de couro + escudo tem CA 7.

** Essa penalidade só é aplicada em determinadas situações; veja abaixo.

A armadura que o personagem usa afeta sua CA, sua Carga (se esse sistema opcional estiver sendo usado) e também sua capacidade de re-

alizar ações que exigem destreza – em outras palavras, uma armadura mais pesada penaliza a pontuação de Destreza do personagem para efeitos de testes de Destreza e de perícias comuns baseadas na Destreza.

A escolha da proteção de cabeça de um personagem, por outro lado, afeta sua Carga, sua capacidade de ver as coisas e a capacidade de algumas armas e ataques o afetarem em combate, voltaremos a esse assunto mais adiante.

Tipo de Elmo	Visão	Audição (kg)	Peso
Capuz de Cota de Malha	-0	-1	1
Elmo Grande Aberto	-3	-4	5
Fechado	-1	-2	2,5
Gorro	-2	-3	2,5
Sem	-0	-1	1
	-0	-0	0

Efeitos sobre a CA

Os efeitos da armadura sobre as CAs dos personagens já estão bem documentados no próprio jogo.

Durante a campanha, a única função do sistema armadura/CA que tende a causar problemas envolve o escudo. Lembre-se que os ataques feitos contra a retaguarda do personagem são avaliados com a CA sem o escudo (a menos que ele esteja preso a suas costas, é claro); isso é uma coisa fácil de se esquecer. Os Mestres, caso não mantenham a informação anotada em uma ficha auxiliar, devem perguntar aos jogadores: "Qual é sua CA da retaguarda?" quando incidentes deste tipo acontecerem, e não apenas "Qual é sua CA?".

Efeitos sobre a Velocidade

Existe uma concepção errônea de que a armadura, particularmente a armadura simples, transforma heróis graciosos em passalhos desajeitados que podem ser derrubados com relativa facilidade.

Nada poderia estar mais longe da verdade. A armadura é projetada para ser tão acomodatória quanto possível aos movimentos do guerreiro, por isso, o AD&D® não prescre-

ve nenhum tipo de penalidade a ser aplicada à iniciativa de um guerreiro pelo fato dele estar usando uma armadura.

Mas, as armaduras não são feitas para se realizar alguns tipos de movimento (acrobacias, dança, etc.) e por isso restringem muitas outras habilidades baseadas na Destreza, como veremos a seguir. Ela também é pesada, o que diminui a velocidade de um personagem que está correndo com a armadura, como já foi comentado no livro básico.

Efeitos sobre os Testes de Destreza

A armadura interfere na elegância do personagem em muitas situações. Por essa razão, nós prescrevemos uma penalidade a ser aplicada nos testes de Destreza (e perícias comuns baseadas na destreza) do personagem quando ele estiver usando uma armadura; essas penalidades estão relacionadas na tabela acima.

Essas penalidades devem ser aplicadas quando o personagem está usando qualquer uma das perícias comuns exceto Cavalgar Criatura Terrestre ou Alada, ou Conduzir Caruagens que não estão sujeitas à penalidade. (Por que alguém estaria usando muitas dessas perícias vestindo uma armadura é um mistério... mas poderia acontecer.)

Além disso, a penalidade recomendada para escudos deve ser aplicada quando o personagem está usando as perícias comuns Malabarismo, Andar na Corda-Bamba e Acrobacia. (O Mestre pode optar por não permitir a aplicação da penalidade do escudo em certos casos de uso dessas perícias. Exemplo: um personagem que está fazendo malabarismos usando técnicas que exigem apenas uma mão não será atrapalhado pelo fato de ter um escudo na outra mão. Mas essas exceções serão raras.)

Durante a Campanha...

Essas penalidades a serem aplicadas nos testes de destreza são fornecidas somente para aqueles jogadores para os quais o assun-



to tem alguma importância. Se você não se importa com essas coisas, não use essas regras: elas seriam apenas um incômodo e uma complicação a mais para você.

Mas se você preferir que um personagem tenha um pouco menos de elegância quando está usando uma armadura completa ou um gibão de peles do que quando está usando um macio corselete de couro ou está sem armadura alguma, essas regras são indicadas para sua campanha.

Efeitos sobre a Visão e a Audição

Os elmos e os capacetes restringem a visão e a audição. Eles emolduram a face, obscurecem a visão, atrapalham a audição e geralmente dão ao personagem uma capacidade menor de observação do que está acontecendo a sua volta. (Às vezes, eles também evitam que machas despedacem seu crânio, que é o motivo pelo qual os guerreiros gostam de elmos e capacetes.)

Com essas regras opcionais, nós falaremos sobre diferentes tipos de elmos e capacetes, como são usados, e que outros efeitos eles têm em combate.

Outros Elmos e Capacetes

Os tipos de armadura relacionados no *Livro do Jogador*, página 99, incluem apenas dois tipos de elmos (o elmo grande e o bacinete) e não descrevem quais são as diferenças que existem entre eles... além do preço e do peso.

No *Livro do Guerreiro*, nós falaremos sobre seis tipos diferentes de proteção para a cabeça. Cada um deles tem efeitos diferentes sobre a capacidade do personagem ver as coisas e se proteger dos diferentes tipos de dano.

O Que a Proteção para a Cabeça Não Faz

A única coisa que sua escolha de proteção para a cabeça não faz é mudar sua Categoria de Armadura. Um homem de armas pode ter uma armadura completa e um elmo

grande, ou uma armadura completa sem elmo nenhum, e continuará tendo a mesma CA. Por isso, quando estiver escolhendo a proteção para a cabeça de seu personagem, não se preocupe com a CA do personagem, pois ela não será afetada.

Testes de Visão e Audição

Durante um combate ou em qualquer outra situação ruidosa (como uma taverna barulhenta, uma multidão atacando, um terremoto, um furacão ou um concurso de canto na fábrica esfumaçada de um anão), pode acontecer do Mestre querer que seus personagens sejam bem sucedidos em testes de Visão e Audição para verem e ouvirem certas coisas.

Quando um guerreiro está olhando fixamente em uma determinada direção, não há nada distraíndo-o e um ogro está vindo daquela direção, com certeza o guerreiro vai ver o ogro. Não é necessário fazer nenhum teste.

Mas quando existe uma chance do personagem deixar de perceber uma determinada coisa (a critério do Mestre), o personagem tem de fazer um Teste de Visão ou de Audição (o que quer que a situação exija).

Um Teste de Visão ou de Audição é uma jogada de 1d20 contra a Inteligência ou a Sabedoria do personagem, o que for maior. Se o personagem conseguir um resultado menor ou igual sua habilidade, ele terá passado no teste e poderá ver ou ouvir o que quer que tenha de ver ou ouvir. Se falhar, ele não verá nem ouvirá nada.

No entanto, a proteção para a cabeça impõe penalidades nos Testes de Visão e Audição do personagem, além de outros benefícios e limitações.

Sem Proteção Para a Cabeça

Se um personagem decide não usar proteção alguma para a cabeça, ele não estará submetido a nenhuma penalidade nos testes de Visão e Audição.

Entretanto, o personagem tem uma desvantagem, se você estiver usando as regras opcionais de Danos

Localizados do capítulo *Regras de Combate*.

Se o personagem não estiver usando proteção para a cabeça, o atacante pode realizar um ataque contra um alvo específico visando a cabeça ignorando dessa forma os benefícios da CA. (Entretanto, todos os benefícios devido à existência de escudos, altas pontuações em Destreza e itens mágicos continuam vigorando.) Como essa é uma manobra muito difícil (um redutor total igual a -8 na jogada de ataque), isso não ajuda muito o atacante, a menos que a vítima esteja muito bem armada.

Exemplo: Halway, o arqueiro, tem dois alvos possíveis, Territor e Bosque, dois guardas animais. Territor está usando um corselete de couro batido mas nenhuma proteção na cabeça; isso faz com que sua CA seja igual a 8, mais o bônus devido à Destreza, ele fica com a CA igual a 6. Bosque está usando uma armadura completa +2, sem nenhuma proteção na cabeça, e um escudo de corpo; o que faz com que o valor de sua CA seja igual a -2.

Depois de aplicados todos os modificadores devido à distância, Destreza e outros fatores, a TAC0 de Halway fica igual a 16. (Ele é um guerreiro de 6º nível, com uma Destreza igual a 16 e está atirando de um Distância Média.)

Se atirar em Territor, CA 6, ele precisará apenas de um resultado menor ou igual a (16-6) 10 na jogada de ataque. Se disparar contra a cabeça desprotegida de Territor, o tiro ficará muito mais difícil; ele está atirando contra uma CA igual a 8 (CA 10, -2 devido à Destreza de Territor), e portanto precisaria normalmente de um resultado menor ou igual a (16-8) 8; mas com o modificador igual a -8 na jogada de ataque pelo fato de ser um tiro na cabeça, ele voltará a precisar de um resultado maior ou igual a 16. É mais fácil ele atingir Territor com um tiro normal, sem especificar o alvo.

Se disparar contra Bosque, CA -2, ele precisará de um resultado maior ou igual a (16-[-2]) 18 para atingi-lo. Se disparar contra a ca-



beça desprotegida de Bosque, o tiro torna-se um pouco mais fácil; ele está atirando contra uma CA igual a 9 (CA 10, modificada pelo escudo de Bosque), e precisaria normalmente de um resultado maior ou igual a (16-9) 7; com o modificador igual a -8 para acertar na cabeça, ele tem de conseguir um resultado maior ou igual a 15. Essa opção faz com que seja ligeiramente mais fácil acertar Bosque, e pode trazer os efeitos especiais do golpe visando a cabeça se for bem sucedido, por isso é esse o tiro que ele tenta.

Quanto menor (e melhor) for a CA do alvo, melhor será a opção de se tentar um tiro na cabeça, se ela estiver desprotegida e o resto do corpo estiver com armadura. Os personagens interessados nessa opção deveriam fazer o cálculo para os dois tiros e comparar os resultados, se eles souberem todas as CAs e os modificadores relacionados ao ataque; se não souberem, deveriam perguntar ao Mestre, em termos gerais, se vale mesmo a pena tentar um tiro deste tipo.

O Gorro

O gorro é um sólido acolchoado, de couro ou até mesmo de aço que é quase do tamanho de uma touca, boina ou chapéu, e é usado quase da mesma forma. Ele não impõe nenhuma penalidade ao usuário nos Testes de Visão, mas impõe um redutor igual a -1 nos Testes de Audição (por cobrir parcialmente as orelhas). Ele é usado frequentemente junto com o corselete acolchoado, corselete de couro, gibão de peles, cota de talas e outras armaduras leves.

O Capuz de Cota de Malha

O capuz de cota de malha é acolchoado e assenta bastante bem ao redor do pescoço e em toda cabeça com exceção do rosto, do queixo à testa. Da mesma forma que o Gorro, ele não impõe ao usuário nenhuma penalidade nos Testes de Visão mas impõe um redutor igual a -1 nos Testes de Audição. Ele é usado normalmente junto com cota de malha.

É comum, um cavaleiro que veste uma armadura pesada usar um capuz de cota de malha e um Elmo Grande sobre ele. O único benefício que isso traz ao cavaleiro é o fato dele poder remover o Elmo Grande, para ver e ouvir melhor, e ainda ter alguma proteção sobre a cabeça. Como desvantagem, ele adiciona algum peso ao equipamento do cavaleiro, mas não afeta seus Testes de Visão e de Audição além do que o uso do Elmo Grande já o faz.

O Elmo Aberto

O Elmo Aberto, feito de couro reforçado, ou de metal, cobre a parte de trás, dos lados e de cima da cabeça, deixando a maior parte do rosto descoberta. Isso dá ao usuário uma penalidade igual a -1 nos Testes de Visão e uma penalidade igual a -2 nos Testes de Audição (ele cobre completamente as orelhas, mas em geral tem pequenos buracos ou uma grade sobre as orelhas para que a pessoa que o está usando possa ouvir alguma coisa).

Entre os exemplos deste tipo de elmo incluem-se os elmos Coríntios da Grécia Antiga. Em uma campanha medieval, os elmos abertos são frequentemente usados por oficiais militares e soldados que têm meios para comprar essa proteção.

O Elmo Fechado

O Elmo Fechado é feito de metal e é muito parecido com o Elmo Aberto... com a diferença que existe uma placa de armadura, frequentemente na forma de um visor que pode ser aberta, na frente do rosto. Isso impõe ao usuário uma penalidade igual a -2 nos Testes de Visão, e um redutor igual a -3 nos Testes de Audição.

Entre os exemplos incluem-se o bacinete mencionado no *Livro do Jogador*, a gálea e o myrmillo para gladiadores mencionados anteriormente, e muitos outros elmos de combate. Muitos cavaleiros e outros homens de armas montados usam elmos desse tipo.

Se a pessoa que está usando um Elmo Fechado estiver também ves-

tindo uma armadura simples ou de batalha, ela ganhará um bônus adicional igual a +1 nos testes de resistência contra sopro-de-dragão e contra as magias *mãos flamejantes, pirotecnia, bola de fogo, esfera flamejante, muralha de fogo, bola de fogo controlável, nuvem incendiária e chuva de meteoros*, e outras magias e efeitos mágicos baseados no fogo (de acordo com a determinação do Mestre).

Se alguém usar um Laço, uma Corrente ou uma Boleadeira numa tentativa de amarrar a cabeça de um cavaleiro, e ele estiver usando um Elmo Fechado, a vítima terá de jogar 1d6. No caso de um resultado igual a 4-6, o ataque será tratado normalmente, mas se o resultado for igual a 1-3, o ataque será tratado como se fosse uma tentativa normal de desmontar o cavaleiro com o laço ou a corrente; o atacante não causa dano extra além do que os ataques feitos contra a cabeça com o laço normalmente causam.

O Elmo Grande

O Elmo Grande é um elmo pesado que cobre a cabeça toda, do topo à parte superior dos ombros, e tem fendas na altura dos olhos e orifícios para se respirar; o elmo grande não tem visor removível. Ele impõe uma penalidade igual a -3 nos Testes de Visão e igual a -4 nos Testes de Audição.

O Elmo Grande traz os seguintes benefícios adicionais:

Se a pessoa que usa um Elmo Grande recebe um bônus igual a +2 no teste de resistência contra magias arcanas como *hipnotismo, luz lançada nos olhos, cegueira, padrão hipnótico, sugestão, fogo da contemplação, padrão prismático*, e algumas outras magias de controle da mente... mas não *enfeitiçar pessoas, enfeitiçar monstros nem dominação*.

Se a pessoa que usa um Elmo Grande também estiver usando armadura simples ou de batalha, ela ganha um bônus igual a +2 nos testes de resistência contra sopro-de-dragão, e contra magias do tipo *mãos flamejantes, pirotecnia, bola de*



fogo, esfera flamejante, muralha de fogo, bola de fogo controlável, nuvem incendiária e chuva de meteoros, e outras magias e efeitos mágicos baseados no fogo (de acordo com a determinação do Mestre). Se, ao invés de uma armadura simples ou de batalha, ele estiver usando uma armadura completa, o bônus nos testes de resistência será igual a +3.

Se alguém usar um Laço, Corrente ou Boleadeira numa tentativa de laçar a cabeça de um cavaleiro, e ele estiver usando um Elmo Grande, o ataque será automaticamente tratado como se fosse um ataque normal. Com o laço ou a corrente, é uma tentativa normal de desmontar usando o laço ou a corrente, e o atacante não causará o dano extra que o ataque com o laço visando a cabeça normalmente causa. No caso das Boleadeiras, o ataque causa o dano normal, mas não o dano por estrangulamento.

Na Campanha...

Se usar essas regras em uma campanha, você adicionará um pouco de cor e distinção entre os tipos de armaduras que seus PJs estarão usando. Por outro lado, trata-se mais uma vez, de um aumento no nível de complexidade que o jogo não tem necessariamente que ter. Use essas regras somente se a complexidade adicional não o incomodar, e se as funções especiais dos diferentes tipos de elmos lhe agradarem.

Armaduras Variantes

Os tipos de armaduras descritos no *Livro do Jogador* são todos que você precisa para jogar AD&D. Entretanto, você pode usar outros tipos de armaduras em sua campanha; falaremos em seguida sobre dois tipos diferentes de armaduras variantes.

Armadura Racial

É pedir muito supor que os elfos fabricam armaduras da mesma maneira que os humanos fazem as suas, que elas se parecem e funcionam de forma idêntica. Vejamos alguns modos de fazer as arma-

duras de raças diferentes parecerem mais distintas entre si.

Tamanho da Armadura

A armadura feita para uma raça raramente serve em outra; ela pode ser grande demais, pequena demais, ou ter proporções demasiadamente estranhas.

Você encontrará a seguir uma tabela. A coluna da esquerda mostra o tipo de semihumano que está tentando usar a armadura. A linha de cima mostra para que espécie a armadura foi construída. Os valores percentuais mostradas são as chances da pessoa conseguir usar a armadura, e os símbolos "+" e "-" mostram se é mais provável que a armadura seja grande demais ou pequena demais para o usuário. (Se não houver nenhum símbolo, significa que as probabilidades são iguais, 50% de ser grande demais, 50% de ser pequena demais.) "Grande demais" poderia significar que a armadura fica tão frouxa ou vazia que ela atrapalha o usuário e não o protege bem o suficiente, ou que é tão "comprida" que interfere com sua maneira de andar. "Pequena demais" poderia significar que ela não é larga o suficiente para acomodar o peito do usuário, ou que é "curta" a ponto de deixar o usuário com uma aparência ridícula e não protege o suficiente.

Muitas coisas podem afetar essas chances percentuais, a critério do mestre.

Se um personagem de um determinado sexo estiver tentando colocar uma armadura construída para o outro sexo, as chances dela servir ficarão menores. A chance é reduzida em 10% (mas nunca fica menor que 5%). Se não servir devido ao modificador, é porque a mulher achou a

armadura do homem grande demais, ou o homem achou a da mulher pequena demais.

No entanto, o Mestre pode às vezes permitir que a diferença de sexo *ajude* – nos casos em que é pouco provável que a armadura sirva em um ser humano do sexo masculino por ser muito pequena nos ombros e peito. Uma mulher humana tentando vestir uma armadura de um meio-elfo do sexo masculino não estaria submetida a nenhum modificador, e poderia receber um modificador igual a +10 ao tentar vestir uma armadura de elfo do sexo masculino.

Lembre-se que a armadura completa tem modificadores próprios para as chances dela servir; ela tem uma chance de apenas 20% de servir em um outro membro da mesma raça (10% se o novo usuário for do outro sexo). Um personagem *não pode* vestir uma armadura completa feita para um personagem de outra raça, e ponto final.

O Mestre pode permitir que determinações anteriormente interpretadas da altura e da compleição do personagem afetem as chances indicadas na tabela abaixo. Exemplo: se um jogador sempre dizia que seu personagem humano era baixo e atarracado, digamos 1,55 m e muito musculoso, de modo que muitas pessoas faziam piadas dizendo que ele tinha um ancestral anão, o Mestre pode dar a ele um bônus igual a +15% na chance dele conseguir vestir uma armadura anã; isso aumenta sua chance de 50% para 65%, como se ele fosse um ser humano tentando vestir uma armadura de sua própria raça. O Mestre deveria, entretanto, subtrair o mesmo modificador da chance que o personagem terá de conseguir vestir uma armadura feita

Raça Tentando Usar a Armadura	Raça Para a Qual a Armadura Foi Feita					
	Anão	Elfo	Gnomo	1/2 Elfo	Halfling	Humano
Anão	80%	0% -	10% -	10% -	35% -	40%
Elfo	10% +	90%	50% -	70% +	35% +	50% +
Gnomo	40% +	40% +	75%	25% +	60% +	20% +
Halfling	75% +	30% -	35% -	35% +	70%	20%
Humano	50% -	20% -	5% -	30% -	10% -	65%
Meio-Elfo	20% +	45%	10% +	70%	35%	50%



para seres humanos; essa chance cairá de 65% para 50%.

Exemplo: um grupo de aventureiros mata um beholder em sua toca e encontra as armaduras que pertenceram às vítimas anteriores. Entre os aventureiros existe um bárbaro humano enorme, uma esguia guerreira humana, um machadeiro anão e um gnomo do sexo feminino. Entre as vítimas mortas incluem-se um elfo com uma cota de malha encantada e um halfling com um corselete de couro encantado. Os heróis verificam quem é capaz de usar as armaduras encontradas.

O Mestre decide arbitrariamente que o bárbaro humano não precisa nem jogar os dados. Ele sempre se descreveu como sendo imponente, com músculos enormes, e um físico de levantador de pesos. Nessa campanha, isso o ajuda com frequência junto às damas, mas desta vez isso o desqualifica como possível usuário de qualquer tesouro.

A esguia guerreira humana tenta a cota de malha do elfo. Um humano tentando usar uma armadura élfica, na tabela acima, tem 20% de chance dela servir. O Mestre aumenta a chance dela em 10% pelo fato dela ser uma humana tentando vestir a armadura de um elfo do sexo masculino; sua compleição é uma vantagem neste caso. Ele aumenta mais 10% pois durante a campanha ela sempre se descreveu como tendo uma compleição frágil, muito esguia. Isso aumenta sua chance para 40%. Ela tira um 38 no dado de porcentagem; o que significa que ela consegue usar a cota de malha. Ela também experimenta o corselete encantado. Uma humana tentando usar a armadura de um halfling do sexo masculino tem 10% de chance de sucesso, e o Mestre decide mais uma vez que ela tem direito aos +20% relativos aos dois modificadores mencionados anteriormente. Ela tem 30% de chance, mas tira um 79; e não consegue vesti-la.

O machadeiro anão experimenta a cota de malha do elfo. Um anão tentando usar uma armadura élfica tem 0% de chance de conseguir.

Ele não pode. Ele tem 35% de chance de conseguir usar a armadura do halfling; o Mestre diminui essa porcentagem para 25% pelo fato desse personagem sempre ter se descrito como sendo especialmente truncado para um anão. Mas ele consegue um resultado igual a 03 no dado de porcentagem; e consegue usar o corselete encantado.

A fêmea gnomo experimenta a malha élfica. Ela tem 40% de chance de conseguir. O Mestre não usa nenhum modificador devido ao sexo dela. Ela tira um 51 e falha. Ela experimenta o corselete; ela tem 60% de chance com ele, -10% devido a diferença de sexo, o que dá um resultado final igual a 50%. Ela tira um 33 e consegue vesti-lo.

Dessa forma, a guerreira humana fica com a cota de malha, e o anão e a gnomo devem decidir ou sortear quem fica com o corselete.

Armaduras Raciais de Alta Qualidade

As armaduras encontradas como tesouro têm uma chance de serem armaduras de alta qualidade. As armaduras comuns têm 10% de chance no dado percentual; as armaduras mágicas têm 25% de chance.

Cada raça adiciona uma coisa diferente a sua armadura se ela for de alta qualidade.

Anões: a armadura de Alta Qualidade dos anões apresenta uma altíssima resistência ao dano. Sempre que tiver que fazer um teste de resistência (v. Livro do Mestre, páginas 57-58), a armadura anã de Alta Qualidade recebe um bônus adicional igual a +6 além daqueles que ela receba por ser mágica. Além disso, se você estiver usando as regras de "Dano Causado à Armadura" descritas mais adiante nesse capítulo, todas as armaduras anãs de Alta Qualidade terão o dobro do número de pontos de dano das armaduras comuns.

Elfos: a armadura élfica de Alta Qualidade tem metade do peso da armadura comum; é feita de aço élfico (v. a tabela da página 56 do Livro do Mestre).

Gnomos: os gnomos fazem corseletes de couro e cotas de talas muito silenciosas; essas são as únicas armaduras de Alta Qualidade que eles fazem. As armaduras de Alta Qualidade dos gnomos não estão sujeitas a nenhuma penalidade na tabela "Ajustes aos Talentos de Ladrão Devido à Armadura" (Livro do Jogador, página 56); por isso, os ladrões gnomos e os ladrões de classe dupla não estão sujeitos ao modificador de -30% quando estão batendo carteira, nem só redutor de -20% quando estão se movendo em silêncio, etc.

Meio Elfos: os armeiros meio-elfos não fazem nenhuma armadura de couro ou de bronze, corselete acolchoado, cota de talas ou gibão de peles de Alta Qualidade. Todas as outras armaduras deles podem ser feitas com Alta Qualidade. As armaduras de Alta Qualidade dos meio-elfos são feitas com aço de boa qualidade; seu peso é -10% menor que o de uma armadura comum do mesmo tipo, aço de qualidade, com espessura normal, -10% de peso e ganha um bônus igual a +2 nos testes de resistência (v. a coluna "Metal" da tabela existente na página 56 do Livro do Mestre).

Halflings: os halflings só fazem armaduras de couro com Alta Qualidade. As armaduras de couro de Alta Qualidade dos halflings equivalem à coluna "Sem Armadura" da tabela "Ajustes aos Talentos de ladrão devidos à Armadura" (página 56 do Livro do Jogador).

Humanos: os seres humanos fazem todos os tipos de armaduras com Alta Qualidade. Essas são armaduras especialmente resistentes; seja qual for o material de que são feitas, elas têm um bônus igual a +2 nos testes de resistência na linha correspondente da tabela "Testes de Resistência para Objetos" na página 58 do Livro do Mestre. Além disso, quando a armadura simples (exceto as de bronze), a armadura de batalha e a armadura completa são de Alta Qualidade elas são feitas com aço de qualidade, mas ao invés de serem mais leves que o normal, elas são feitas com uma espessura maior para ter



maior resistência ao dano. Elas recebem um bônus igual a +4 nos testes de resistência na tabela "Testes de Resistência para Objetos", e têm pesos normais. Além disso, a pessoa que usa uma armadura dessas recebe um bônus igual a +2 nos testes de resistência contra ataques com Bastão, Cajado, Varinha e Sopro-de-Dragão. Adicionalmente, se você estiver usando as regras de "Dano Causado à Armadura" que serão descritas mais adiante nesse capítulo, elas terão uma vez e meia o número de pontos de vida correspondente àquele tipo de armadura.

Outras Notas Sobre Armaduras Raciais de Alta Qualidade

Todas as exposições acima servem para armaduras, não para escudos. Os escudos de Alta Qualidade não têm nenhum bônus especial a menos que você esteja usando as regras de "Dano à Armadura" caso em que eles podem sofrer duas vezes mais pontos de dano que os tipos normais de escudo.

Quanto custa um conjunto de armadura racial de Alta Qualidade? Primeiro, o Mestre tem que decidir se existe alguma à venda. Em geral, a resposta será não; existe apenas 1% de chance de um armeiro da vila vir a fazer uma parte qualquer de uma armadura de alta qualidade para vender e se isso acontecer, ela será uma armadura racial da raça do armeiro. A chance sobe para 5% em uma cidade grande, e para 25% se você estiver procurando por uma armadura racial da raça mais comum da cidade. Portanto, para encontrar uma armadura anã de alta qualidade, vá a uma grande comunidade de anões... e mesmo lá suas chances continuarão pequenas.

Mas se encontrar o que está procurando, ou for capaz de contratar um armeiro para fazer um conjunto para você, ele custará dez vezes mais que o preço normal da armadura. Isto significa que uma armadura simples de alta qualidade feita pelos anões custará, 6.000 po. Muitas vezes, este preço não compensa para o aventureiro.

Um armeiro elfo jamais fará um conjunto de armadura de Alta Qualidade para alguém. Uma armadura dessas só é feita para a realeza élfica, e seus reis às vezes presenteiam um herói não elfo com uma peça dessas... mas somente como recompensa por feitos de excepcional valor que tenham ajudado aos elfos.

Outra pergunta que os aventureiros com certeza farão: um armeiro de uma raça é capaz de construir uma armadura de Alta Qualidade de seu próprio tipo para uma outra raça? Exemplo: um mestre armeiro gnomo é capaz de construir uma armadura gnomo de Alta Qualidade para um ser humano?

A resposta é sim. Ao invés de custar dez vezes o preço normal da armadura, ela custará 15 vezes. Mas isso pode ser feito. Mais uma vez, porém, um armeiro elfo jamais fará armadura de Alta Qualidade para alguém que não seja um de seus governantes.

As armaduras de Alta qualidade feitas sob medida demoram quatro vezes mais para serem feitas que as armaduras normais, de qualidade média.

Armadura feita em Etapas

O que acontece quando um personagem compra um pesado peitoral de metal de um conjunto de armadura de batalha e então usa mangas de cota de malha,

grevas e um gorro de couro? (Isto é, o que acontece além dele ficar com uma aparência estúpida?)

Os personagens podem usar armaduras construídas com restos de outros, conjuntos de armaduras misturados. Isso não é tão bom, e com certeza não tem uma aparência tão boa, quanto usar um conjunto completo. Mas às vezes a necessidade obriga os personagens a vestirem o que está à mão.

Quando se está montando um conjunto de armadura com as peças que se tem à mão, a primeira coisa a fazer é ver o que existe disponível. Compare a armadura a sua disposição com a tabela abaixo.

Exemplo: um personagem tem todo seu equipamento roubado. Mais tarde, ele encontra o resultado de uma batalha, no qual havia alguns soldados mortos ainda com suas armaduras. Um dos corpos tem uma armadura de batalha muito castigada (cuja placa peitoral está intacta), enquanto o outro está vestido com um conjunto completo de cota de malha (cujo peito está crivado de furos e uma das pernas está destruída).

Ele experimenta colocar os dois juntos para que eles formem um conjunto. Ele põe a placa peitoral da armadura de batalha. Consultando a tabela, vemos que ela dá um bônus igual a 4 na CA. Ele põe

Bônus na CA de acordo com o Tipo de Peça:

Tipo de Armadura	Bônus na CA de acordo com o Tipo de Peça:					
	Conjunto Completo	Placa Peitoral	Dois Braços	Um Braço	Duas Pernas	Uma Perna
Armadura de batalha	8	4	2	1	2	1
Armadura de bronze	6	3	2	1	1	0
Armadura completa	9	4	3	1	2	1
Armadura simples	7	3	2	1	2	1
Brigandina	4	2	1	0	1	0
Brunea	4	2	1	0	1	0
Corselete acolchoado	2	1	1	0	0	0
Corselete de couro	2	1	1	0	0	0
Corselete de couro batido	6	3	2	1	1	0
Cota de malha	5	2	2	1	1	0
Cota de talas	3	1	1	0	1	0
Gibão de peles	4	2	1	0	1	0
Loriga	3	1	1	0	1	0
Loriga segmentada	6	3	2	1	1	0



também os dois braços da cota de malha. Consultando a tabela, vemos que eles dão um bônus igual a 2. Ele veste a perna que sobrou da cota de malha. Consultando a tabela, vemos que ela dá um bônus igual a 0 na CA. (Ele colocará também o elmo ou capacete de um desses homens de armas, para ter alguma proteção para a cabeça no caso de um ataque contra um alvo específico contra ela.)

Seu bônus na CA é 6, o que significa que sua CA agora vale 4 – nada mau. Se tiver um escudo, sua CA será igual a 3. Se alguém realizar um ataque contra um alvo específico visando sua perna desprotegida, ele terá uma CA igual a 10 (ou 9 com o escudo), conforme descrito no capítulo Regras de Combate, mas a jogada de ataque do atacante estará submetida a uma penalidade igual a -4 no caso de um ataque contra um alvo específico.

Peso da Armadura Feita em Etapas

Para calcular o peso de uma armadura feita em etapas, siga as seguintes instruções:

As placas peitorais pesam 1/2 do peso da armadura original.

Cada braço e cada perna pesa 1/8 do peso da armadura original.

Acerca das Armaduras Mágicas

Se um conjunto de armadura mágica for usado como matéria prima para se construir uma armadura em etapas, ela não transmitirá nenhum de seus bônus mágicos; como a armadura mágica está dividida em pedaços, ou as peças estão meramente separadas e não vestidas juntas, o bônus mágico não funciona.

Armaduras para Gladiadores

Essas regras para armaduras construídas em etapas são, na verdade, a forma como foram construídas os tipos de armaduras para gladiadores descritos nesse capítulo.

A armadura **trácia** é composta de fasciae, o equivalente ao Gibão de peles usado nas duas pernas – o que

garante um bônus igual a 1, e leva o valor final da CA para 9.

A armadura **gaulesa** é composta de fasciae (Gibão de peles usado nas duas pernas), uma manica (o equivalente ao Corselete de Couro Batido em um braço, que dá um bônus igual a 1), e um cinto protetor de metal. O cinto é uma peça especial da armadura dos gladiadores; ele é metade de uma placa peitoral de um Gibão de peles tanto em termos de peso quanto de CA e, portanto, adiciona um bônus igual a 1 à CA. Completa, a armadura Gaulesa adiciona um bônus igual a 3 à CA, o que leva a um valor final para a CA de 7. Nota: o cinto não pode ser usado em adição à Placa peitoral, somente no lugar dela.

A armadura **samnita** é composta de uma couraça (uma placa peitoral equivalente à de um corselete de couro batido o que adiciona um bônus igual a 3 à CA), e o equivalente a um corselete de couro batido em um braço (bônus igual a 1 na CA) e em ambas as pernas (bônus igual a 1 na CA), o que leva a uma CA final igual a 5.

A peça de armadura chamada Galero, usada no ombro do lado que empunha a arma, não adiciona nenhum bônus à CA; e é considerada parte da manga ou da placa peitoral.

Dano Causado à Armadura

Durante uma campanha é mais fácil simplesmente não se preocupar com o dano que as armaduras e os escudos estão sofrendo. Presume-se que os personagens saem para se aventurar, entram em combates e durante suas horas de folga eles consertam suas armaduras.

Se você quer saber precisamente quanto dano uma peça de armadura pode sofrer antes de ser destruída, e como consertar armaduras danificadas (sem que os PJs tenham eles mesmos que repará-las), pode usar as seguintes regras:

Pontos de Dano

Toda vez que um personagem que está usando uma armadura é atingido por um ataque,

sua armadura também sofre dano. Ela sofre 1 Ponto de Dano para cada golpe que o atinge. Se um ataque atinge o alvo e causa 1 ponto de dano, a armadura sofre 1 PD. Se um ataque atinge o alvo e causa 10 pontos de dano, a armadura sofre 1 PD.

Os escudos só sofrem dano quando o personagem Bloqueia um golpe com o Escudo. Toda vez que ele bloqueia um ataque que o teria atingido, seu escudo sofre 1 PD.

Os Elmos só sofrem dano quando o personagem tem sua cabeça atingida por um ataque contra um alvo específico ou uma manobra Debilitar. Toda vez que um personagem que está usando um elmo é atingido por um ataque destes o elmo sofre 1 PD

No momento em que uma peça de armadura passa a ter 0 PD, ela se rompe e está arruinada; não pode mais ser reparada. Enquanto tiver pelo menos 1 PD ela poderá ser reparada.

As armaduras têm os seguintes PDs:

Tipo da

Armadura	CA	PDs
Armadura		
de batalha	2	40
de bronze	4	30
completa	1	45
simples	3	35
Brigandina	6	20
Brunea	6	20
Brunea completa	6	40
Completa	2	80
Corselete		
acolchoado	8	10
de couro	8	10
de couro batido	4	30
de couro acolchoado	8	20
Cota		
de bardo	5	50
de malha	5	25
de talas	7	15
De Gladiadores		
Gaulesa	7	15
Samnita	5	25
Trácia	9	5
Elmos		
Capuz de Cota de Malha +0		15
Aberto	+0	20
Fechado *	+0	25
Grande	+0	35
Gorro	+0	5



Escudos		
Broquel	+1	10
de Corpo	+1	35
Médio	+1	25
Pequeno	+1	10
Gibão de peles	6	20
Loriga	7	15
Loriga Segmentada	4	30
Meia brunea	7	30
Meio acolchoado	9	10
Meio brigandina	7	30

* Inclui bacinete, gálea, myrmillo.

Armaduras Montadas em Etapas

Se estiver usando as regras para Armaduras Montadas em Etapas descritas anteriormente nesse capítulo, você deverá considerar as Placas Peitorais como tendo o número de PDs relacionados para ela na tabela acima. Cada braço e perna terá uma quantidade de PDs equivalente à 1/10 do total de PDs da tabela. As placas peitorais sofrerão todos os PDs dos ataques a menos que eles sejam ataques contra alvos específicos visando outras partes do corpo.

Armadura Mágica

As Armaduras Mágicas não perdem seu encantamento de proteção gradativamente à medida que são danificadas. No entanto, se o número de PDs chegar a 0 antes dela ser reparada, a armadura e também o encantamento serão destruídos.

Ser mágica não confere nenhum Ponto de Dano extra à armadura. Ela pode ser destruída gradativamente pela força bruta como qualquer armadura não encantada.

O Conserto de Armaduras

No capítulo *Criação de Personagem*, são apresentadas orientações para o conserto de armaduras danificadas sob o título “Conserto de Armaduras” e “Conserto de Armaduras Mágicas”.

Efeitos sobre a Campanha

Essas regras para calcular o dano causado às armaduras adicionam um pouco de complexidade aos combates no jogo. Toda vez

que um personagem é atingido em combate, ele terá de adicionar um registro em uma folha de rascunho separada para mostrar o dano que sua armadura está sofrendo. É fácil de esquecer; o Mestre terá que lembrar constantemente seus jogadores para fazerem isso durante as primeiras semanas depois que tiver introduzido essa regra na campanha. Por isso, nós recomendamos que você use esse sistema somente se ele for importante para você. Se não for, não se preocupe com ele.

Itens Mágicos

Veremos a seguir alguns tipos novos de tesouros mágicos, mágica especialmente apropriadas para os personagens combatentes.

Bracelete de Talismãs: ele parece ser um bracelete muito bem acabado, feito com pequenos elos de ouro maciço. Ele se parece com qualquer outro bracelete ao qual foram incorporados pequenos talismãs.





Mas quando um homem de armas (somente um homem de armas, um homem de armas multiclasse ou um homem de armas de classe dupla) desliza o bracelete ao redor da lâmina ou do cabo de uma arma, e diz a palavra de comando gravada na fivela do bracelete, a arma *desaparece...* e um talismã de ouro representando a arma aparece no bracelete.

A partir daí, toda vez que o homem de armas disser a palavra de comando e o nome da arma, ela aparecerá magicamente na mão do pulso no qual o bracelete se encontra... e o bracelete desaparece.

O bracelete tem capacidade para comportar no máximo quatro armas/talismãs dessa maneira. Elas podem ser normais ou mágicas. Escudos e outros tipos de equipamento não podem ser guardados dessa maneira; somente armas feitas para serem armas. Armas de cerco não podem ser armazenadas.

A mudança do bracelete para arma não leva tempo nenhum, mas pode ser realizada somente uma vez por turno. O bracelete em si só pode ser usado oito vezes por dia; transformar o bracelete em arma conta como um uso, e transformar a arma novamente em bracelete também conta como um uso.

Se a arma armazenada no encantamento do bracelete for invocada, empunhada, e então desarmada, o personagem não poderá invocar outra arma do bracelete. O bracelete em si está dentro da arma. O personagem tem de recuperar a arma, para depois poder usar sua magia.

Uma arma pode ser retirada da coleção do bracelete. Quando deseja fazê-lo, o personagem tira o bracelete do pulso e fala o nome da arma, e *depois* diz a palavra de comando... o contrário do processo anterior.

O bracelete não conhece magicamente seu dono. Qualquer pessoa que roubar o bracelete e descobrir o que ele é, poderá usá-lo e invocar as armas do proprietário anterior.

A maior utilidade desse item ocorre quando a pessoa que o empunha deseja carregar diversas armas dife-

rentes, mas quer fazê-lo secretamente. No caso de um homem de armas, as armas armazenadas poderiam ser um arco longo e uma aljava (as aljavas contam como parte da arma para a qual elas carregam flechas), uma espada bastarda, uma alabarda e uma adaga. Isso dá ao homem de armas a habilidade de invocar a arma mais apropriada para a tarefa em vista.

Se a arma se quebrar, o bracelete não quebrará, a pessoa que o está usando precisa chamar o bracelete e desligar a arma quebrada dele.

As aljavas não são magicamente reabastecidas quando estão no formato de talismãs. A quantidade de flechas que estiver na aljava quando ela se tornar um amuleto ainda estará lá quando ela se transformar novamente numa aljava. Da mesma forma, uma corda de arco arrebentada, continuará arrebentada.

O *Bracelete de Talismãs* não pode ser usado na mesma arma em conjunto com os Anéis da Prontidão.

Gaiola de Proteção: esse objeto parece uma gaiola grande que foi habilmente dobrada e transformada em um pacote do tamanho de um escudo médio.

O usuário, que pode pertencer a qualquer classe de personagem, coloca-a no chão, afasta-se, e bate palmas com força duas ou três vezes.

Se ele bater palmas duas vezes, a gaiola crescerá até se transformar em uma barraca com estrutura de metal capaz de abrigar oito pessoas – você pode substituir quatro pessoas por um cavalo. Essa cabana não traz nenhum benefício mágico a seus habitantes, mas usando-a e ficando todos juntos para se aquecerem, um grupo será capaz de sobreviver a uma tempestade de neve que mataria um grupo sem proteção; erguendo-a no deserto, um grupo pode evitar o perigo e o desconforto de uma tempestade de areia.

Se o usuário bater palmas três vezes, a gaiola crescerá até se transformar em uma forte cela com 3 m x 3 m. A porta da cela tem o equivalente a uma *fechadura arcana*; o proprietário da gaiola pode abri-la na

hora que quiser, e qualquer feiticeiro que saiba a magia *Arrombar* conseguirá abri-la usando essa magia. Uma pessoa dentro da cela teria que ser bem sucedida em um teste de Barras/Portais (ou usar uma magia *Arrombar*) para poder escapar; é impossível abrir a fechadura da porta com o talento Abrir Fechaduras.

Para fazer a gaiola voltar à sua forma original, o proprietário bate palmas novamente, duas vezes se ela estiver na forma de barraca, três se estiver na forma de cela. Se houver alguém dentro dela no momento em que ela era uma tenda e começou a diminuir, a gaiola se abrirá ao redor da pessoa que está dentro; nem a barraca nem a pessoa sofre qualquer dano. Se alguém estiver dentro no momento em que ela era uma cela e começou a diminuir, ela diminuirá envolvendo a pessoa, e causando 2d6 pontos de dano antes de se abrir; com isso, ela ficará arruinada para sempre.

A *Gaiola de Proteção* conhece seu proprietário. Se alguém vier a encontrá-la em um tesouro, terá de carregá-la junto com seu equipamento durante um mês para que a gaiola se adapte à pessoa. Se seu verdadeiro proprietário vendê-la a outra pessoa em sua presença, a gaiola passará imediatamente a obedecer às palmas de seu novo proprietário.

Amuleto da Concessão: quando as divindades e outros seres poderosos ficam contentes com a façanha realizada por um mortal, eles às vezes o presenteariam com um *Amuleto da Concessão*. Trata-se de um amuleto ou estátua pequenos, geralmente feito de um material semiprecioso e com cinco a oito centímetros, que representa o deus ou um de seus aspectos.

O amuleto é muito parecido com um *desejo restrito*. Ele representa uma concessão que a divindade fará para o personagem em algum momento do futuro. Para usá-lo, o proprietário deve jogar o item no chão com força suficiente para ele se quebrar, e depois fazer seu pedido.

O pedido deve ter algo a ver com os atributos do deus: não adianta pedir à Deusa do Amor para secar



um oásis e transformá-lo em deserto, ou pedir ao Deus dos Terremotos uma neblina para esconder os personagens.

O deus escuta quando o favor é pedido. E ele, sob a falsa aparência do Mestre, avalia o favor. Se for algo que pertence a um de seus atributos, e o deus não achar que o personagem está fazendo o pedido por pura ganância ou egoísmo, e se fazer a concessão não entrar em conflito com nenhum outro objetivo ou desejo do deus, ele realizará o favor.

Portanto, seria apropriado pedir ao Deus dos Insetos para enviar uma nuvem de abelhas para dispersar os inimigos de alguém, ou pedir à Deusa do Amor para fazer um PdM se apaixonar pelo personagem, ou pedir à divindade da Terra para fazer com que as árvores frutíferas cresçam de modo a evitar que os personagens morram de sede e de fome.

Pelo fato da divindade estar avaliando o pedido do personagem, ele não pode esperar que um favor abusivo seja concedido. E a maioria dos inimigos que roubarem o amuleto do PJ não terão sucesso ao usá-lo; uma pessoa poderia pegá-lo, jogá-lo no chão e quebrá-lo com seu pedido, e ver o deus irritado pisoteando-o duramente e libertando o PJ fiel. (Isso, entretanto, corresponde à utilização de um favor.) Mas um PdM amigo do proprietário do amuleto poderia vir a ser capaz de pegar o item e pedir ao deus que ajude o verdadeiro proprietário do amuleto... principalmente se ele estiver doente ou tiver sido seqüestrado e não puder fazê-lo por si só.

Qualquer personagem de qualquer classe pode receber um amuleto desses como uma concessão. Mas quando são encontrados em um tesouro, eles são inúteis; afinal de contas, não foram projetados para o personagem que o encontrou.

O *Amuleto da Concessão* não irradia magia.

Anéis da Prontidão: esse item mágico é composto de dois anéis simples de ferro, um para ser usado em um dedo e outro maior, com aproximadamente 5 cm de diâmetro.

O anel maior deve ser colocado em algum objeto. Ele pode ser costurado ou preso a uma armadura; colocado no botão de uma arma (neste caso, ele encolhe até ficar do tamanho certo); ou pode ser unido a qualquer item do equipamento pessoal que pesa menos de 50 kg.

Se o anel maior estiver unido a um objeto, e o anel menor estiver sendo usado por um personagem, ele só precisará pronunciar a palavra mágica inscrita dentro do anel menor. Quando o fizer, se o outro anel estiver num raio de 15 quilômetros, ele transportará instantaneamente aquele objeto até o personagem.

Se o item unido ao outro anel for uma arma, ela aparecerá na mão do personagem. Se o item for uma armadura, ela aparecerá vestida no personagem; se ele já estiver usando uma armadura, ela aparecerá perto dele. Se o item for alguma coisa diferente, ele aparecerá da maneira que o Mestre determinar; uma coroa aparecerá na cabeça do personagem, enquanto que uma roca aparecerá a seu lado, por exemplo.

Se o item unido ao anel maior estiver a mais de 15 quilômetros de distância, nada acontecerá.

O uso dos anéis deve ser anunciado antes do teste de iniciativa naquele turno de combate. O uso dos anéis é instantâneo. O personagem diz a palavra mágica antes do teste de iniciativa; então, mais tarde, quando chegar na hora da sua ação no turno, o item em questão aparecerá.

Se um personagem encontrar o anel menor sem o maior, ele poderá invocar o objeto ao qual o anel maior está unido. Esses anéis não reconhecem o dono. Uma busca interessante para uma campanha seria a de um personagem que encontrasse o anel menor e teria de vagar pelo mundo para encontrar o maior e invocá-lo junto com seu objeto; lembre-se, ele só funciona num raio de 15 quilômetros da pessoa que o usa.

A mágica funciona somente se o objeto que estiver unido ao anel maior for inanimado. Coisas vivas não são transportadas.

Depois de invocados, esses objetos não podem ser enviados de volta. Essa é uma viagem só de ida.

Os anéis podem ser usados qualquer número de vezes; eles não se esgotam.

Muitos heróis usam esse item mágico para nunca perderem suas armas. Se tiver sua espada desarmada durante um combate, o herói poderá invocá-la na próxima rodada, sem perder tempo para ir buscá-la. Alguns vigaristas usam-no para fazer trapanças: eles ligam o anel maior a algum grande tesouro, vendem esse objeto a um comerciante, saem da cidade com o dinheiro dele e depois invocam o tesouro novamente. Essa é uma boa tática até os comerciantes vingativos o alcançarem.

Esse item mágico pode ser usado por qualquer personagem de qualquer classe.

Os *Anéis da Prontidão* não podem ser usados na mesma arma junto com um *Bracelete de Talismãs*.

Bainha do Espaço Infinito: esse item parece uma bainha normal para uma faca grande; a bainha pode ter qualquer comprimento entre 15 e 25 cm, incluindo sua argola.

Mas ela não acomoda uma faca. Ela acomoda uma espada – uma espada inteira. Usando uma magia parecida com a que é utilizada na *Bolsa do Espaço Infinito*, esse item acomoda a maior parte do comprimento da lâmina em um espaço não-dimensional, de modo que somente o cabo da arma aparece, e a bainha dá a impressão de haver mais uns 10 cm de lâmina. (Ela fica com uma aparência bastante estranha quando acomoda uma espada bastarda, pois o cabo parecerá mais longo que a lâmina, mas a bainha do espaço infinito é capaz disso.)

Cada bainha do espaço infinito é construída para acomodar um tipo de espada. O Mestre pode decidir para qual tipo de espada ela foi construída, ou pode jogar os dados e consultar a tabela abaixo. A bainha não acomoda uma espada para a qual ela não foi construída.



Resultado do d100	Arma Acomodada Pela Bainha	Resultado Alternativo
01-10	Espada bastarda	01-15
11-15	Sabre de abordagem	
16-20	Adaga	16-25
21-25	Punhal	26-30
26-30	Gládio/Drusus	
31-33	Katana	
34-38	Khopesh	31-35
39-43	Faca	36-45
44-53	Espada longa	46-65
54-58	Main-gauche	
59-68	Florete	
69-73	Sabre	
74-78	Cimitarra	66-75
79-88	Espada curta	76-90
89-93	Estilete	
94-98	Montante	91-00
99-00	Wakizashi	

Ignore os resultados que não forem apropriados para o cenário de sua campanha; se não tiver katanas, você não precisa aceitar nenhum resultado de bainhas para katanas.

A coluna "Resultado Alternativo" é usada se você não estiver usando as armas novas introduzidas no *Livro do Guerreiro*.

Esse item mágico pode ser usado por qualquer classe de personagens, mas a maioria deles acaba nas mãos de homens de armas e ladinos.

Sela do Cavalo-Fantasma: esse é um item mágico muito estranho que só pode ser usado por homens de armas (de classe única, multi- ou dupla).

Sob todos os aspectos, ela é uma sela de couro comum, de boa qualidade. No entanto, trata-se de um item mágico. Se for usada por um único cavalo, ela se harmoniza com esse cavalo depois de três dias. (Ela não tem que ser usada continuamente durante 72 horas – mas apenas como um sela normal)

Depois que ela se harmonizou com o cavalo, não acontece nada de extraordinário... a menos que o cavalo morra enquanto está usando a sela. Se isso acontecer, o espírito do

cavalo permanecerá com a sela durante mais 24 horas. Meia hora depois do cavalo ter morrido, o espírito do cavalo "acordará", se erguerá sobre suas patas invisíveis e se preparará para carregar seu mestre onde quer que ele queira ir. O cavalo-fantasma continuará a usar a sela e a carregá-la... e o dono do cavalo ou outros cavaleiros favoritos poderão montá-lo durante esse período.

Durante as próximas 24 horas, o cavalo-fantasma carregará seu cavaleiro incansavelmente onde quer que ele queira ir, à maior velocidade que o cavalo era capaz de alcançar enquanto estava vivo. Mas isso é uma visão fantasmagórica: a sela flutua no ar, 1,20 a 1,50 m do chão (à altura que o cavalo vivo a carregava); o cavaleiro deve montar normalmente, tratar o cavalo como sempre tratou e fingir que tudo está como sempre foi.

Além de correr, o cavalo-fantasma não tem nenhuma habilidade incomum. Ele não pode ser visto nem tocado. Ele é capaz de relinchar, nitrir e corcovear... embora se veja somente a sela corcoveando no ar. Ele não é realmente capaz de voar; quando chega a uma ravina, por exemplo, ele tem de descer até o fundo e subir o outro lado como teria feito se estivesse vivo.

Ele amedronta os cavalos vivos. Nenhum cavalo normal chegará a uma distância menor que 30 metros da sela animada. Por essa razão, ela é melhor utilizada quando o personagem está sozinho e o cavalo morre enquanto ele está montado.

Se um personagem matar o cavalo para ganhar essas 24 horas de serviço rápido, e incansável, o cavalo-fantasma lembrar-se-á disso e ficará magoado... mesmo que o personagem o faça secretamente, usando veneno ou mágica de longa distância, o cavalo saberá a verdade. Ele permitirá que o cavaleiro monte a sela flutuante, e comportar-se-á normalmente durante algum tempo, mas em algum momento catastrófico ele tentará matar o personagem. Ele pode pular de um precipício, levá-lo

diretamente para o inimigo do qual ele está tentando fugir, ou derrubá-lo em um poço cheio de serpentes.

Essas selas também podem ser feitas para mulas, camelos ou qualquer outro animal terrestre. Elas não funcionam em pégasos, grifos e outras feras voadoras.

Escudo da Medusa: esse item mágico só pode ser usado por homens de armas ou sacerdotes (incluindo homens de armas e sacerdotes multiclasse e de classe dupla).

Ele tem o formato e funciona como um escudo médio normal. Mas o lado de fora (o lado que fica virado para o inimigo) reflete a luz como um espelho, e o de dentro (onde estão as tiras com as quais o homem de armas o segura) é *claro como cristal*.

Para usar o *escudo da medusa*, o homem de armas o segura diante de si, em frente a seus olhos, e olha através de sua superfície límpida. Enquanto estiver fazendo isso, ele ficará imune aos olhares petrificantes de criaturas como a medusa e o basilisco, e a itens mágicos que duplicam esses olhares. Se o personagem que está carregando esse escudo se deffrontar com uma criatura capaz de transformá-lo em pedra, ele refletirá a imagem da criatura de volta para ela, e será ela que terá de ser bem sucedida em um teste de resistência contra petrificação para não ser transformada em pedra.

Diferentemente dos escudos normais, o *escudo da medusa* pode sofrer apenas dois pontos de dano antes de se quebrar. Em outras palavras, se for atingido duas vezes, ele será destruído.

Equipamento Genérico

As seguintes peças de equipamento são de alguma utilidade para os homens de armas e as outras classes de personagens.

Atl-Atl: trata-se de uma vara com um sulco largo, e raso no cabo e um nó na extremidade; tem de um a dois metros de comprimento.



O personagem posiciona uma azagaia (e não uma lança, lança longa, arpão ou tridente) de modo que sua base fique assentada contra o nó e a azagaia repouse sobre a ranhura; o homem de armas segura-o na outra extremidade. Depois disso, quando arremessar a azagaia, ele usará o atl-atl como uma alavanca e se à capaz de alcançar uma distância muito maior que antes.

Quando é usada com um atl-atl, a azagaia adquire as seguintes características:

Azagaia/Atl-Atl: CAD 2/3, P 3, M 6, L 9.

O Atl-Atl custa 1 peça de prata para ser feito, mas qualquer pessoa com a perícia Forjar Armas é capaz de entalhá-lo em uma vara. Pesa 0,5 Kg.

Lâmina Retrátil: Essa é uma arma perigosa usada principalmente por ladinos e homens de armas caóticos, embora qualquer personagem sorrato seja capaz de adquirir uma. Consiste de uma lâmina idêntica em características a uma faca, alojada em um bastão ou cabo inofensivos. Quando o dispositivo secreto é pressionado, a lâmina projeta-se instantaneamente e o personagem fica armado.

Geralmente, a lâmina retrátil é montada em objetos que o personagem carrega consigo constantemente... e quando ele não quer que se saiba que ele está armado. Entre os objetos comuns com lâminas embutidas incluem-se cetros reais, extremidades de bordões (o que transforma o bordão em uma lança), e às vezes os cabos de espadas e adagas. É comum os assassinos carregarem uma adaga com uma lâmina co-

num... e uma lâmina retrátil envenenada.

A lâmina retrátil pesa meio quilo e custa 40 po. Quando é embutida em um objeto comum, ela adiciona meio quilo ao peso e 40 po ao preço do objeto. Em geral, ela não pode ser montada em uma arma já existente; tem de ser embutida na arma quando ela é feita.

A lâmina retrátil é ilegal na maioria das civilizações. Se as autoridades pegarem um personagem usando uma delas, elas o prenderão pressuando intenções de assassinato.

Bainha com Dispositivo Secreto: esse é outro item considerado útil por ladinos, assassinos e personagens que querem parecer desarmados.

Trata-se de uma bainha para uma das seguintes armas: Adaga, Faca ou Estilete. Uma bainha feita para uma dessas três armas não acomodará nenhuma das outras duas. Não pode ser feita para uma arma que não seja uma dessas três. Ela não é apenas uma bainha, mas também um aparelho mecânico, usado no braço do personagem, logo abaixo do cotovelo.

Sempre que o personagem estica o braço e o flexiona de uma maneira certa, a lâmina que está na bainha aparece em sua mão. O personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Destreza para conseguir segurá-la; ele recebe um bônus igual a +3 pelo fato da manobra não ser muito difícil, mas um resultado igual a 20 natural sempre significa uma falha. Se a tentativa de segurar a lâmina falhar, ela escapará e cairá no chão. Ela não pode ser lançada como uma faca de arremesso; pois não ferirá quem quer que ela venha a atingir, e sem-

pre acerta o cabo quando escapa dessa forma.

Essa é uma outra maneira, não mágica, de um personagem que não está armado armar-se de repente quando a necessidade surgir. Na sequência de combate, ele deve anunciar sua intenção de desembainhar sua lâmina antes do teste de iniciativa; quando chegar a hora de sua ação naquela rodada, se ele ainda for capaz de esticar o braço, a lâmina escorregará até sua mão e estará instantaneamente pronta. O personagem ainda pode atacar nessa rodada; a ação de armar-se não usa um ataque.

A Bainha com Dispositivo Secreto pesa 0,5 kg e custa 35 po. Ela exige alguém com as perícias Preparar Armadilhas e Forjar Armas para ser feita. Da mesma forma que a Lâmina Retrátil, ela é ilegal na maioria dos lugares, mas é um crime menor, punido com uma multa (10d6 peças de ouro) e alguns dias (1d6) na cadeia.

* * *

Esse é o fim do *Livro do Guerreiro*.

Agora que você terminou de lê-lo, a coisa mais importante a se lembrar é: use o que quer que se aplique a você, como Mestre, e nada além disso. Se alguma regra ou recomendação o incomodar, se você sentir que ela desequilibrará sua campanha ou levará seus jogadores a adquirirem maus hábitos, não a permita em sua campanha. Da mesma forma que para todas as outras regras, recomendações e orientações: experimente-as. Você pode vir a gostar delas.

Resultados de Artes Marciais

Jogada de Ataque	Manobra de Arte Marcial	Dano	% No
20+	Soco na Cabeça	3	15
19	Chute Alto	2	10
18	Chute em Ponto Vital	2	8
17	Soco em Ponto Vital	2	5
16	Cabeçada	2	5
15	Chute Lateral	1	3
14	Cotovelada	1	1
13	Soco no Tronco	1	2
12	Chute Baixo	1	1
11	Golpe de Raspão	0	1
10	Soco no Tronco	1	2
9	Chute Baixo	1	1
8	Soco no Corpo	1	2
7	Joelhada	1	3
6	Chute Lateral	1	5
5	Cabeçada	2	10
4	Soco em Ponto Vital	2	10
3	Chute em Ponto Vital	2	15
2	Chute Alto	2	20
1*	Soco na Cabeça	3	30

* Ou menos

NO - % Noucate

Tabela de Armas com Uma ou Duas Mãos

Arma	Preço	Peso (kg)	Tam.	Tipo+	Fator de		Dano	
					Velocidade	P-M	P-M	G
Arpão %								
Com Uma Mão	20 po	3	G	P	7	1d4+1	1d6+1	
Com Duas Mãos	20 po	3	G	P	7	2d4	2d6	
Azagaia %								
Com Uma Mão	5 pp	1	M	P	4	1d4	1d4	
Com Duas Mãos	5 pp	1	M	P	4	1d6	1d6	
Lança %								
Com Uma Mão	8 pp	2,5	M	P	6	1d6	1d8	
Com Duas Mãos #	8 pp	2,5	M	P	6	1d8+1	2d6	
Lança, Longa %								
Com Uma Mão	5 po	4	G	P	8	1d8	1d8+1	
Com Duas Mãos #	5 po	4	G	P	8	2d6	3d6	
Tridente %								
Com Uma Mão	15 po	2,5	G	P	7	1d6+1	3d4	
Com Duas Mãos	15 po	2,5	G	P	7	1d8+1	3d4	

% Essa arma é projetada para ser usada com uma ou com duas mãos.

Essa arma causa o dobro do dano quando é apoiada com firmeza para receber uma carga.

Tabela de Tamanho da Armadura

Raça Tentando Usar a Armadura	Raça Para a Qual a Armadura Foi Feita					
	Anão	Elfo	Gnomo	1/2 Elfo	Halfling	Humano
Anão	80%	0% -	10% -	10% -	35% -	40%
Elfo	10% +	90%	50% -	70% +	35% +	50% +
Gnomo	40% +	40% +	75%	25% +	60% +	20% +
Halfling	75% +	30% -	35% -	35% +	70%	20%
Humano	50% -	20% -	5% -	30% -	10% -	65%
Meio-Elfo	20% +	45%	10% +	70%	35%	50%

Modificadores de Combate para Ecuridão e Cegueira

Condição	CaC	AD	BI
Céu Limpo (de dia)	-0	-0	+0
Crepúsculo	-1	-2	+1
Ecuridão Total	-4	-6	+3
Névoa ou chuva leve	-0	-1	+0
Nevoeiro Espesso ou nevasca	-3	-4	+0
Nevoeiro Moderado	-2	-3	+0
Nevoeiro Suave ou neve	-1	-2	+0
Noite de lua cheia	-2	-4	+2
Noite sem lua	-3	-6	+3

CaC - Corpo-a-Corpo

AD - a Distância

BI - Bônus de Infravisão

Tabela de Armadura Feitas por Etapas

Tipo de Armadura	Bônus na CA de acordo com o Tipo de Peça:					
	Conjunto Completo	Placa Peitoral	Dois Braços	Um Braço	Duas Pernas	Uma Perna
Armadura de batalha	8	4	2	1	2	1
Armadura de bronze	6	3	2	1	1	0
Armadura completa	9	4	3	1	2	1
Armadura simples	7	3	2	1	2	1
Brigandina	4	2	1	0	1	0
Brunea	4	2	1	0	1	0
Corselete acolchoado	2	1	1	0	0	0
Corselete de couro	2	1	1	0	0	0
Corselete de couro batido	6	3	2	1	1	0
Cota de malha	5	2	2	1	1	0
Cota de talas	3	1	1	0	1	0
Gibão de peles	4	2	1	0	1	0
Loriga	3	1	1	0	1	0
Loriga segmentada	6	3	2	1	1	0

Tabela de Novas Armas

Arma	Preço	Peso (kg)	Tamanho	Tipo+	Fator de Velocidade	Dano	
						P-M	G
Adaga							
de osso !	1pp	0,5	P	P	2	1d2	1d2
de pedra !	2pp	0,5	P	P	2	1d3	1d2
Arma de Haste							
Naginata & #	8po	5	G	P	7	1d8	1d10
Tetsubo &	2po	3,5	G	E	7	1d8	1d8
Azagaia, de pedra %							
Com uma mão	5pc	1	M	P	4	1d4	1d4
Com duas mãos	5pc	1	M	P	4	1d4+1	1d6
Bicheiro/Gancho !							
Preso	2po	1	P	P	2	1d4	1d3
Segurado	5pc	1	P	P	2	1d4	1d3
Bo &	2pc	2	G	E	4	1d6	1d4
Boleadeiras !	5pp	1	M	E	8	1d3	1d2
Cesto !	1po	1	P	C	2	1d4	1d3
Corrente &	5pp	1,5	G	E	5	1d4+1	1d4
Daikyu &	100po	1,5	G	-	7	-	-
Espada							
Drusus !	50po	1,5	M	C	3	1d6+1	1d8+1
Florete !	15po	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Katana %							
Com uma mão	100po	3	M	C/P	4	1d10	1d12
Com duas mãos	100po	3	M	C/P	4	2d6	2d6
Sabre !	17po	2,5	M	C	4	1d6+1	1d8+1
Sabre de abordagem !	12po	2	M	C	5	1d6	1d8
Wakizashi \$	50po	1,5	M	C/P	3	1d8	1d8
Estilete !	5pp	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Faca							
de osso !	3pc	0,25	P	P/C	2	1d2	1d2
de pedra !	5pc	0,25	P	P/C	2	1d2	1d2
Flecha de caça, de pedra &	3pc/12	1/20	M	P	-	1d4	1d4
Fecha para daikyu &	3pp/6	0,5	M	P	-	1d8	1d6
Laço &	5pp	1,5	G	-	10	-	-
Lança,							
Longa %							
Com uma mão	5po	4	G	P	8	1d8	1d8+1
Com duas mãos #	5po	4	G	P	8	2d6	3d6
de pedra %							
Com uma mão	8pc	2,5	M	P	6	1d4	1d6
Com duas mãos	8pc	2,5	M	P	6	1d6	2d4
Malagueta !	2pc	1	P	E	4	1d3	1d3
Main-gauche !	3po	1	P	P/C	2	1d4	1d3
Nunchaku !	1po	1,5	M	E	3	1d6	1d6
Rede &	5po	5	M	-	10	-	-
Sai !	5pp	1	P	P/E	2	1d4	1d2
Shuriken	3pp	0,5	P	P	2	1d4	1d4

! Essa arma é feita para ser empunhada com uma mão, e não pode ser usada com duas mãos.

\$ Essa arma é feita para ser empunhada com uma mão, mas pode ser usada com duas mãos. (Veja as regras para Especialização no Estilo com Duas Mãos no capítulo *Combate*).

% Essa arma é feita para ser empunhada com uma mão ou com duas mãos.

& Essa arma é feita para ser empunhada com as duas mãos.

Essa arma causa o dobro do dano quando é apoiada com firmeza para receber um ataque.

+ A categoria "Tipo" está dividida em corte (C), perfurante (P) ou de concussão (E). Isso define o tipo de ataque feito, o que pode mudar a eficiência da arma quando empregada contra diferentes tipos de armadura. Veja a regra opcional no *Livro do Jogador*, pág. 120.

Ficha para Personagem Homem de Armas

Nome do Personagem: _____ Classe: _____
 Jogador: _____ Kit de Homem de Armas: _____
 Raça, Sexo: _____ Tendência: _____
 Altura, Peso: _____ Nível: _____
 Cabelo, Olhos: _____ Pontos de Experiência: _____
 Idade, Aparência: _____ Pontos de Experiência para o Próximo Nível: _____
 Força: _____ P/ Acertar _____ Dano: _____ Carga: _____ Sustentação: _____ Portas: _____ Barras/Portais: _____
 Destreza: _____ Ajus. Reaç.: _____ Ajuste Ataq. a Distância: _____ Ajuste Def.: _____
 Constituição: _____ Ajus. PVs: _____ Colapso: _____ Chan. Ressur.: _____ Res. Veneno: _____ Regen: _____
 Inteligência: _____ # de Línguas: _____ Círculo de Magia: _____ Aprend. Magias: _____ Mag./Nível: _____ Imun.: _____
 Sabedoria: _____ Ajus. Magia: _____ Magias Extras: _____ % Falha: _____ Imun.: _____
 Carisma: _____ # Max. Aliados: _____ Fator de Lealdade: _____ Ajus. Reação: _____

Bônus e Habilidades Raciais: _____

Pontos de Vida: _____ Tipo de Dado de Vida: d _____ Categoria de Armadura: _____
 TACO: _____ Ataques/Rodada: _____ Taxa de Movimentação: _____
 Testes de Resistência: _____ Paralisação/Veneno/Morte por Magia: _____
 Bastão/Cajado/Varinha: _____ Petrificação/Transformação: _____
 Sopros-de-Dragão: _____ Magia: _____
 Habilidades e Restrições Especiais: _____

Progressão de Magias: 1° _____ 2° _____ 3° _____ 4° _____

Perícias Bônus do Kit para Homem de Armas: _____

Benefícios do Kit: _____

Limitações do Kit: _____

Línguas Conhecidas: _____

Perícias com Armas	Pontos	Perícias Comuns	Pontos
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Ficha de Combate dos Homens de Armas (Lado do PJ)

Números de "Paralisação" e "Inutilização"

PVs do Personagem: _____

Número de Paralisação: _____ (25% dos PVs do personagem, arredondados para cima se maiores que ,5)

Número de Inutilização: _____ (50% dos PVs do personagem, arredondados para cima se maiores que ,5)

Dano Real = Dano Temporário

<i>Localização do Corpo</i>	<i>Modificador para Acertar</i>	<i>Efeitos dos Números de "Paralisação" e "Inutilização"</i>
Tronco	-0	Sem efeito
Cabeça	-8*	O Mestre escolhe ou joga 1d6 <ol style="list-style-type: none"> 1) Cegueira: atacante ganha +4 na jogada de ataque 2) Surdez: personagem não consegue ouvir 3) Tonto: teste de Destreza com modificador igual a -4 4) Nocaute: personagem nocauteado 5) Cego e Surdo: como acima 6) Tonto e Nocauteado: como acima
Braços	-4*	Derruba a Arma; escudos não melhoram a CA
Pernas	-4*	Teste de Destreza para Ficar de Pé
Pontos de Atordoamento	-8*	taxa de movimentação Cai Pela Metade; Atacantes ganham +2 na jogada de ataque

* Especificar Alvos: anunciada antes da iniciativa, +1 no lançamento

<i>Manobra de Combate</i>	<i>Modificador no Ataque</i>	<i>Resultado da Manobra</i>
Ataque Contra um Alvo Específico*	-4	Varia
Desarmar*	-4	Arma de 1-mão voa a 2d6 pontos (cada ponto vale 30 cm de distância). Arma de 2-mãos ou escudo saem do equilíbrio
Agarrar*	-4	Põe a mão no objeto
Retardar Ataque	-0	O ataque espera um momento posterior da rodada
Bloqueio	-0	Anuncia-se antes da iniciativa; bloqueio bem sucedido para o ataque inimigo
Prender	-4	Arma do inimigo presa contra ele
Puxar/Fazer Tropeçar	-0	Ataque com sucesso derruba o inimigo
Debilitar*	-8	Dano x 5% = chance de Nocaute (40% no máximo)
Golpe com Escudo	-0	1-3 pontos de dano (+ bônus de Força)
Carga com Escudo	-0	Igual ao golpe com escudo + chance de queda
Golpear/Estocar	-0	Ataque básico com arma ou com as mãos vazias

* Ataque contra um Alvo Específico: anunciado antes do teste de iniciativa, +1 no teste

Ficha para a Criação de Kit para Homens de Armas

Kit para Homens de Armas: _____

Campanha: _____

Mestre: _____

Descrição: _____

Papel: _____

Talentos Secundários: _____

Perícias com Armas: _____

Perícias Comuns: _____

Equipamento: _____

Benefícios Especiais: _____

Limitações Especiais: _____

Opções de Capital Inicial: _____

Raças: _____

Notas: _____

Advanced Dungeons & Dragons®

Livro do Guerreiro

Quem disse que os guerreiros são os primos pobres do AD&D? Ninguém poderá mais falar isso depois de ler o Livro do Guerreiro — 128 páginas de idéias e dicas de como transformar seu guerreiro na máquina de combate mais poderosa e letal do planeta — novas armas, novas perícias, novos estilos de luta e os kits para homens de armas transformam este suplemento para AD&D numa fonte de informação muito útil e valiosa para mestres e jogadores.



Advanced Dungeons & Dragons, AD&D e o logo da TSR
são marcas registradas da TSR Inc.
© 1995 TSR Inc. todos os direitos reservados.
TSR, Inc. é uma subsidiária da Wizards of the Coast, Inc.