

# CAVALΣΦΡΘΣ GRΣCΘ RΘMΛΠΘ RPG



# GVΦΛ ΠΑΡΑ ΚΑΥΑΛΣΦΡΘΣ ΓΡΣCΘ RΘMΛΠΘ

Este é um guia prático para o RPG Greco romano. As regras a seguir são um resumo rápido sobre a criação de técnicas, a listagem geral dos talentos disponíveis no jogo e mais informações a respeito da tabela da classe cavaleiro.

## Gerador de técnicas/poderes ou magias

Abaixo descrevo um conjunto de regras para criação de técnicas/poderes ou magias. O objetivo é que você possa adaptar este modelo a qualquer RPG que deseje (*preferencialmente se for sistema d20*).

As regras são baseadas no sistema d20. As tabelas que criei tem o intuito de orientar mestre e jogador na hora de criar uma técnica/magia ou poder. No meu caso o uso principal para para se criar técnicas de cavaleiros do zodíaco greco romano.

Em primeira instância, este sistema foi desenvolvido para cavaleiros do zodíaco, portanto cada nível de poder é chamado de RANK que vai do 1° até o 9°.

### RANK

O RANK define o nível de poder de uma técnica. Notavelmente uma técnica de RANK 9 sempre será muito mais poderosa do que uma técnica de RANK 1. Suas variáveis numéricas tendem a aumentar conforme se avança o RANK. Cada RANK que um cavaleiro possa ter, precisa primeiramente ser habilitado e para habilitá-lo o jogador deverá pagar um determinado custo de XP. Quanto maior o RANK, maior será o custo de XP para habilitar.

Os RANKS são uma maneira de estipular os limites dos poderes que um personagem pode criar. Pois durante a criação de um personagem em Greco Romano, o jogador poderá criar a técnica que ele quiser. Mas todas as características relevantes a esta técnica que ele deseja montar, já deverá estar prevista na listagem geral do gerador de técnicas/poderes.

Vamos supor que o jogador que ter a técnica Meteoro de Pégasos, basta definir as características desta técnica como: dano e alcance para que seja consultada na listagem geral. Conforme o seu nível de personagem e o nível de RANK que você se encontrar, você saberá quanto de dano esta técnica será capaz de causar e o seu alcance máximo.

Cada técnica terá a sua listagem individual de características e estas características já está previstas na regra onde você só deverá consultar o RANK e o seu nível para descobrir as variantes do seu poder.

Veja abaixo as principais características quem podem compor uma técnica ou RANK.

### Habilitar

Para poder ter acesso a um RANK de técnica o jogador precisa pagar um custo de Xp para poder habilitá-lo. Quando você paga este custo de experiência, você habilita o RANK e poderá desenvolver suas técnicas baseadas neste nível de RANK.

## Requisito

O requisito estabelece o nível mínimo que um cavaleiro deverá ter para ter acesso ao nível das técnicas. Cada RANK pertence a um determinado nível. Caso você cumpra tal requisito, você estará habilitado a adquirir aquele RANK desde que tenha XP suficiente para pagar o custo necessário para habilitar o RANK.

## Dano

É a quantidade de dano que a sua técnica é capaz de causar, este dano está limitado ao nível atual do personagem. O dano é estabelecido por um dado, ex: d4 no RANK 1. Para cada nível de personagem este dado de dano sempre irá aumentar, porém ele possui um limite. No RANK 1 o máximo que se pode chegar é 4d4. Cada RANK estabelece o seu limite.

## Dano por rodada

Esta característica visa definir aspectos de dano causado a cada rodada. Técnicas que de alguma forma causam dano desta maneira vão seguir esta descrição. Ex: Uma chama que ao ser lançada sobre o inimigo continua causando dano por fogo por um determinado número de rodadas. O dano definido em “dano por rodada” vai informar o quanto de dano será causado.

## Arremesso

Caso a sua técnica arremesse o seu alvo para algum lugar, caso consiga o feito. Este parâmetro visa definir até quantos metros o personagem será arremessado.

## Dano direto sem redução de armadura

Este tipo de dano são para técnicas que de alguma forma ignoram a redução de dano que a armadura concede. Se o seu dano vai direto na vida do seu alvo, você usa este parâmetro como dano.

## Custo cosmo

É o custo necessário que um cavaleiro precisa para executar a sua técnica. Quanto maior o nível da técnica (RANK), maior será o seu custo de cosmo. Toda técnica executada vai demandar de um custo de cosmo pois esta é a fonte de energia base para se executar uma técnica.

## Custo Xp

Representa todo o tempo que um cavaleiro gastará para aprender a sua técnica, ou seja, toda a experiência adquirida durante aventuras passadas serão gasta para aprender a técnica desejada.

Quanto maior o nível da técnica, maior será o seu custo Xp. Isso significa que o jogador deverá gastar seus pontos de experiência para habilitar novos RANKS e também para criar/desenvolver uma nova técnica. Obs: Técnicas iniciais (Nível 1) não consomem pontos de experiência. Mesmo que você comece com várias (modificador de inteligência +1 = quantidade de técnicas) Você não pode gastar o que não tem.

## ND Total

Representa o nível de desafio total da(s) criaturas invocadas ou reanimadas (seja lá qual for a fonte

usada pelo cavaleiro). O ND define a quantidade de dados de vida da criatura invocada, sendo assim, se um cavaleiro possui 12 DVs ele poderá evocar uma única criatura com 12 DVs ou duas com 6 DVs ou seis com 2 DVs, ou seja, de acordo com as vontades do cavaleiro.

O ND também define o BBA da criatura, seus testes de resistência seguem a mesma tabela do cavaleiro, seu deslocamento será baseado no tipo de criatura criada, para isso é totalmente válido usar o livro dos monstros de D&D. O dado de vida da criatura será o dado base do RANK atual da técnica.

Ex: RANK 1 seria dado de vida d4 e assim por diante.

Para definir a vida basta rolar o dado base apenas uma vez e multiplicar pelo nível, modificadores de constituição são válidos caso a criatura possua um.

## Dureza

Se a sua técnica cria algum objeto físico mundano que possua dureza, a dureza representada pelo seu RANK de técnica atual representará a dureza deste objeto criado.

## Tamanho criaturas

O tamanho de criaturas vai definir o tamanho máximo que uma criatura poderá chegar. Isso significa que caso possa criar alguma criatura de tamanho colossal, você terá a liberdade de escolher um tamanho entre o menor possível até colossal.

O aumento de tamanho vai influenciar em certas características como vantagens e desvantagens. Observe a tabela abaixo:

**Tabela 1: Mudança de estatísticas conforme o tamanho:**

Tamanho Anterior*	Tamanho Atual	FOR	DES	CON	Armadura Natural	CA Ataque
Minúsculo	Diminuto	Igual	-2	Igual	Igual	-4
Diminuto	Miúdo	+2	-2	Igual	Igual	-2
Miúdo	Pequeno	+4	-2	Igual	Igual	-1
Pequeno	Médio	+4	-2	+2	Igual	-1
Médio	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Enorme	+8	-2	+4	+3	-1
Enorme	Imenso	+8	-2	+4	+4	-2
Imenso	Colossal	+8	Igual	+4	+5	-4

## Altura x Largura objetos inanimados

Como o próprio nome já diz, define a altura máxima que uma objeto criado possui e sua largura.

Este objeto está relacionado a coisas inanimadas, este termo não tem nada haver com tamanho de criaturas que venha a estar sobre o seu comando, nem adianta inventar de criar uma estátua colossal e depois dizer que vai animá-la.

A partir do momento em que você almeja ter uma criatura sobre o seu comando, como aliado ou algo do tipo, você vai seguir a regra do tamanho de criaturas descrito acima.

Resumindo, esta característica se resume a definir o tamanho máximo e mínimo que um objeto criado por um cavaleiro pode atingir.

## Redução de Dano

Define uma RD para a sua criatura criada. Este valor vai aumentando conforme o RANK da técnica. Uma RD (Redução de Dano) é um valor numérico que permite reduzir o dano tomado.

Caso eu tenha RD 10 e tome 20 de dano, apenas 10 pts de dano o seu personagem sofrerá.

## Quantidade de Litros

Se o cavaleiro possui alguma técnica que lhe permita criar água ou algum outro tipo de líquido, o RANK atual na técnica definirá a quantidade máxima e mínima que ele será capaz de criar em litros.

## Quantidade de Peso

Se o cavaleiro possui alguma técnica que lhe permita criar algum objeto inanimado como uma muralha, caixa de pedra e etc, o seu RANK atual na técnica definirá a quantidade máxima e mínima que ele é capaz de criar em Quilos.

## Duração(ação)

Representa a quantidade de turnos que o cavaleiro é capaz de executar a sua técnica, este parâmetro é definido somente durante a criação de sua técnica, sendo que uma vez definido, jamais sofrerá modificação. Abaixo segue uma tabela que mostra os tipos de duração e suas durações.

**Tabela 2: Duração extra para executar técnicas:**

Duração	Redução de cosmo
1 Turno (Padrão) 6 segundos	Não
2 Turnos 12 segundos	-2
3 Turnos 18 segundos	-4
4 Turnos 24 segundos	-6
5 Turnos 30 segundos	-8
6 Turnos 36 segundos	-10

Você pode ficar até 7 turnos parado se concentrando para executar a sua técnica, entretanto uma vez que tenha perdido a concentração terá de fazer tudo novamente. Para cada turno em concentração o cavaleiro terá que passar num teste de concentração para se manter concentrado. O teste de concentração diminui em 2 cada rodada de concentração bem-sucedida.

Por padrão a grande maioria das técnicas duram uma rodada completa para serem executadas. Apenas algumas exceções fogem desta regra.

Técnicas que aumentam habilidades, controle mental, sugestão mental e outras que tenham a característica de serem executadas sem nenhum movimento físico do cavaleiro se encaixam nesta categoria. Neste caso esta técnica será executada como uma ação padrão.

Dessa forma você poderá além de usar a técnica neste turno, fazer um único ataque ou percorrer o seu deslocamento base. Obs: Não é possível executar duas técnicas de ação padrão no mesmo turno!

## Duração (Rodadas)

Representa a quantidade de tempo que a sua técnica perpetuará sobre um alvo vivo. Este tipo de duração é dado em rodadas pelo fato de seu efeito ser decisivo e poderoso dentro do jogo.

Esta duração se restringe apenas a técnicas que causem efeitos negativos a criatura alvo. Exemplos de efeitos negativos: reduzir habilidades, paralisia, controle mental, privar sentidos, congelamento, causar dano persistente entre outros.

Técnicas com esta característica devem ser analisadas com cuidado sobre supervisão do mestre para que não haja descontrole.

## Duração H (Horas)

Representa a duração de técnicas positivas como aumento de habilidades, voo e etc. Normalmente estas técnicas visam aprimorar o próprio cavaleiro garantindo a ele algumas vantagens no jogo.

Por ser um tipo de técnica menos decisiva e mais tranquila de se lidar, sua duração será baseado em horas conforme o RANK da técnica.

## Subtipo

Quando uma criatura é evocada, ou seja lá qual for o método usado, você deverá escolher o tipo ou subtipo (ver no livro dos monstros para detalhes pág 306 glossário). Esta descrição serve para definir com mais precisão as características de cada tipo de criatura. A escolha deve ser aceita sob supervisão do mestre e deverá fazer sentido de acordo com o background do personagem.

## Dado de habilidade

Representa aumento de habilidades. O dado disponível no RANK é que vai definir o tipo de dado a ser rolado. Dados de habilidade não são acumulativos por nível de personagem. Fora isso o padrão é o dado do RANK + o nível do RANK (Entre 1 a 9).

As habilidades são classificadas em primárias e secundárias, as habilidades primárias são as habilidades base como força, destreza, constituição, sabedoria, inteligência e carisma.

As habilidades secundárias são habilidades que derivam destas habilidades base. Exemplo: CA, Iniciativa, Fortitude, Vontade, Reflexo, Perícia em específico e Ataque. Somente estas habilidades secundárias podem ser aprimoradas por meio de técnicas.

Obs: Deslocamento, RD, RM, Bônus mágico de armadura, arma ou etc, armadura natural e qualquer outra característica que não seja uma habilidade secundária descrita, não será permitido aumentá-las por meio de técnicas e nem nada!

## Armadura Natural

Define a armadura natural das criaturas que o seu personagem cria ou evoca. Esta característica somente se restringe a NPCs criado pelo cavaleiro.

## Habilidades

Representa as 6 habilidades básicas de uma criatura quando ela for evocada ou criada por alguma técnica sua, as habilidades base deste NPC serão definidas como 10 + o que está descrito na tabela e suas habilidades mentais são a mesma coisa mas só que dividido por dois.

Valendo lembrar que o aspecto mental das criaturas são de total devoção ao seu criador. Criaturas mortas vivas terão constituição nula.

## Classe de dificuldade

Conforme o nível da técnica, caso a sua técnica exija algum teste de resistência. Conforme o nível da técnica você recebe um bônus em sua classe de dificuldade.

## Cura

Caso você tenha a habilidade de curar pontos de vida. Este parâmetro visa definir a quantidade de pontos de vida que pode ser curado conforme o RANK da técnica.

## Causar dano por toque

É a mesma coisa para cura, a única diferença é que ela se aplica a habilidades que objetivam causar dano através do toque.

## Alcance teletransporte

Define o alcance para técnicas de teletransporte.

## Alcance telepatia/detecção

Define o alcance para técnicas de telepatia (comunicação) e detecção/localização de objetos, personagens criaturas e etc.

## Alvos

Caso a técnica seja específica num alvo. Define a quantidade máxima de alvos que a técnica é capaz de atingir.

Obs: Alvo é qualquer ser dentro do seu alcance.

## Deslocamento

Técnicas que aumentem o deslocamento de um personagem são definidas por este parâmetro. Independente do ambiente (terra, ar ou água).

## Altura (Levitação)

Está relacionado com a levitação de objetos ou pessoas. Informa a altura máxima que um objeto levitado pode chegar. Normalmente poderes como Telecinesia fazem uso das características de levitação.

## Carga (Levitação)

A carga informa a quantidade máxima em quilos correspondente ao material na qual o personagem está levitando com o seu poder. Caso o alvo seja algum ser que não deseje ser levitado, ele terá direito a um teste de força  $CD = 10 + \text{nível da técnica} + \text{modificadores cabíveis}$  para evitar ser levitado contra a sua vontade.

## Deslocamento (Levitação)

Informa a velocidade de deslocamento do objeto que está levitando. Caso o cavaleiro deseje mover um objeto para outro local com o seu poder de levitação. O parâmetro velocidade vai indicar a velocidade máxima que um objeto levitado poderá se mover.

## Quantidade Máxima (Levitação)

A quantidade máxima para levitação indica a quantidade de objetos que um personagem pode levantar ao mesmo tempo. Observe que o peso relacionado a capacidade de carga deve satisfazer o peso individual de cada objeto.

Não há necessidade de somar todos os pesos que serão levitados para verificar se passou da capacidade máxima de carga. Esta capacidade é para ser verificada com o peso individual de cada objeto a ser levitado.

## Altura (Voo)

Habilidades que permitam ao cavaleiro a capacidade de voo devem ter uma altura máxima definida na qual o personagem pode alcançar. Este parâmetro define isso.

## Carga (Voo)

A carga para voo diz respeito à capacidade do personagem levar algo consigo além de si mesmo.

Observe que o peso do personagem que voa não conta para a carga. Apenas pessoas ou objetos que queiram ser transportado pelo usuário da habilidade de voo.

## Tabela Geral dos RANKS

A tabela a seguir buscar trazer a descrição para cada tipo de característica que um poder ou técnica de um cavaleiro venha a ter. O jogador deverá consultar e identificar junto com o mestre as características que fazem parte da sua técnica. Uma vez que vocês tenham identificado isso, basta conferir o nível de personagem e o RANK adequado para saber os detalhes a respeito do poder do seu personagem.

### Tabela de fórmulas

A tabela abaixo tenta mostrar os padrões das características seguindo fórmulas.

Fórmulas	
<b>Requisito</b>	Rank 1 = Você começa aqui Rank 2 = Lv 4 (possuir Rank 1) Rank 3 = Lv 6 (possuir Rank 2) Rank 4 = Lv 8 (possuir Rank 3) Rank 5 = Lv 10 (possuir Rank 4) Rank 6 = Lv 12 (possuir Rank 5) Rank 7 = Lv 14 (possuir Rank 6) Rank 8 = Lv 16 (possuir Rank 7) Rank 9 = Lv 18 (possuir Rank 8)
<b>Habilitar</b>	Rank * 125 xp se Rank = 2 ou 3 Se Rank = 4,5 ou 6 será Rank * 250 xp Se Rank = 7,8 ou 9 será Rank * 500 xp
<b>Custo Xp Para Criação da Técnica</b>	Rank <sup>2</sup> * 500 xp Rank 2 = 2 <sup>2</sup> x 500 xp = 2.000 xp Rank 3 = 3 <sup>2</sup> x 500 xp = 4.500 xp Rank 4 = 4 <sup>2</sup> x 500 xp = 8.000 xp Rank 5 = 5 <sup>2</sup> x 500 xp = 12.500 xp Rank 6 = 6 <sup>2</sup> x 500 xp = 18.000 xp Rank 7 = 7 <sup>2</sup> x 500 xp = 24.500 xp Rank 8 = 8 <sup>2</sup> x 500 xp = 32.000 xp Rank 9 = 9 <sup>2</sup> x 500 xp = 40.500 xp
<b>Custo de Cosmo</b>	Será sempre o dobro do Rank da técnica

<p style="text-align: center;"><b>Dado de Dano</b></p>	<p>Se Rank = 1 o dado será d4/nível  Se Rank = 2 o dado será d6/nível  Se Rank = 3 o dado será d8/nível  Se Rank = 4 o dado será d6/nível  Se Rank = 5 o dano será d8/nível  Se Rank = 6 ou 7 o dano será d10/nível  Se Rank = 8 o dano será d12/nível  Se Rank = 9 o dano será d20/nível</p>
<p style="text-align: center;"><b>Quantidade máxima de dados de dano</b></p>	<p>Rank 1 = 10d4  Rank 2 = 10d6  Rank 3 = 10d8  Rank 4 = 15d6  Rank 5 = 15d8  Rank 6 = 15d10  Rank 7 em diante = limitado pelo nível</p>
<p style="text-align: center;"><b>Dano por rodada</b></p>	<p>Se Rank = 1 dano = 1/nível (máximo 4)  Se Rank = 2 dano = 1/nível (máximo 6)  Se Rank = 3 dano = 1/nível (máximo 8)  Se Rank = 4 dano = 2/nível (máximo 13)  Se Rank = 5 dano = 2/nível (máximo 16)  Se Rank = 6 dano = 2/nível (máximo 19)  Se Rank = 7 dano = 3/nível (máximo 23)  Se Rank = 8 dano = 3/nível (máximo 27)  Se Rank = 9 dano = 3/nível (máximo 31)</p>
<p style="text-align: center;"><b>Dano direto sem redução de armadura</b></p>	<p>Rank 1 = 1d4/nível (max 5d4)  Rank 2 = 1d6/nível (max 5d6)  Rank 3 = 1d6/nível (max 5d6)  Rank 4 = 1d8/nível (max 7d8)  Rank 5 = 1d8/nível (max 7d8)  Rank 6 = 1d10/nível (max 7d10)  Rank 7 = 1d10/2 níveis  Rank 8 = 1d12/2 níveis  Rank 9 = 1d20/2 níveis</p>
<p style="text-align: center;"><b>Arremesso</b></p>	<p>Rank 1 = 1 m/nível (máximo +4 m)  Rank 2 = 1 m/nível (máximo +6 m)  Rank 3 = 1 m/nível (máximo +8 m)  Rank 4 = 2 m/nível (máximo +12 m)  Rank 5 = 2 m/nível (máximo +16 m)  Rank 6 = 2 m/nível (máximo +20 m)</p>

	<p>Rank 7 = 3 m/nível (máximo +28 m)</p> <p>Rank 8 = 3 m/nível (máximo +34 m)</p> <p>Rank 9 = 3 m/nível (máximo +42 m)</p>
<b>Classe de dificuldade</b>	Será sempre 10 + Modificador de SAB + Rank
<b>Dado do Rank</b>	<p>Rank 1 = d4</p> <p>Rank 2 = d6</p> <p>Rank 3 = d8</p> <p>Rank 4 = d6</p> <p>Rank 5 = d8</p> <p>Rank 6 = d10</p> <p>Rank 7 = d10</p> <p>Rank 8 = d12</p> <p>Rank 9 = d20</p>
<b>Cura</b>	Rank * 15 + dado do Rank
<b>Causar dano por toque</b>	Rank * 8 + dado do Rank
<b>Dado de Habilidade (aumento de atributos)</b>	<p>Rank 1 = d4+1</p> <p>Rank 2 = d6+3</p> <p>Rank 3 = d8+6</p> <p>Rank 4 = d6+9</p> <p>Rank 5 = d8+12</p> <p>Rank 6 = d10+15</p> <p>Rank 7 = d10+18</p> <p>Rank 8 = d12+21</p> <p>Rank 9 = d20+25</p>
<b>Alcance</b>	<p>Se Rank = 1 Alcance = 9 m</p> <p>Se Rank = 2 Alcance = 3 m/nível (máximo 18 m)</p> <p>Se Rank = 3 Alcance = 5 m/nível (máximo 36 m)</p> <p>Se Rank = 4 Alcance = 7 m/nível (máximo 72 m)</p> <p>Se Rank = 5 Alcance = 9 m/nível (máximo 144 m)</p> <p>Se Rank = 6 Alcance = 12 m/nível (máximo 288 m)</p> <p>Rank = 7 Alcance = 15 m/nível</p> <p>Rank = 8 Alcance = 20 m/nível</p> <p>Rank = 9 Alcance = 30 m/nível</p>
<b>Alcance teletransporte</b>	<p>Não recomendável para Rank 1,2 ou 3</p> <p>200 m/nível para Rank 4,5 ou 6</p> <p>300 m/nível para Rank 7,8 ou 9</p>
<b>Teletransporte Alcance máximo</b>	Rank 1,Rank 2,Rank 3 Não recomendável

	<p>Rank 4 = 1.2Km  Rank 5 = 1.6Km  Rank 6 = 2.2Km  Rank 7 = 2.8Km  Rank 8 = 3.5Km  Rank 9 = 5Km</p>
<b>Alcance telepatia/deteccão</b>	<p>1Km/nível para Rank 1,2 ou 3  2Km/nível para Rank 4,5 ou 6  3Km/nível para Rank 7,8 ou 9</p>
<b>Telepatia/deteccão Alcance máximo</b>	<p>Rank 1 = 4Km  Rank 2 = 6Km  Rank 3 = 8Km  Rank 4 = 12Km  Rank 5 = 16Km  Rank 6 = 22Km  Rank 7 = 28Km  Rank 8 = 35Km  Rank 9 = 48Km</p>
<b>Raio</b>	<p>Rank 1 — Não existe  Rank 2 — 0.50 m/nível (máximo 3 m)  Rank 3 — 0.50 m/nível (máximo 4.5 m)  Rank 4 — 1 m/nível (máximo 12 m)  Rank 5 — 1 m/nível (máximo 15 m)  Rank 6 — 1 m/nível (máximo 18 m)  Rank 7 — 2 m/nível  Rank 8 — 5 m/nível  Rank 9 — 10 m/nível</p>
<b>Alvos</b>	<p>Rank 1 — Max 2 alvos  Rank 2 — Max 3 alvos  Rank 3 — Max 4 alvos  Rank 4 — 1 alvo/nível (máximo 8)  Rank 5 — 1 alvo/nível (máximo 12)  Rank 6 — 1 alvo/nível (máximo 14)  Rank 7 — 1 alvo/nível  Rank 8 — 2 alvos/nível  Rank 9 — 3 alvos/nível</p>
<b>Deslocamento (terra, água e ar)</b>	<p>Rank 1 = +2 m/nível (máximo 4 m)  Rank 2 = +2 m/nível (máximo 6 m)  Rank 3 = +2 m/nível (máximo 8 m)</p>

	<p>Rank 4 = +3 m/nível (máximo 14 m)  Rank 5 = +3 m/nível (máximo 16 m)  Rank 6 = +3 m/nível (máximo 18 m)  Rank 7 = +4 m/nível (máximo 24 m)  Rank 8 = +4 m/nível (máximo 30 m)  Rank 9 = +4 m/nível</p>
<b>Duração Rodadas</b>	1 rodada/ Rank
<b>Duração Horas</b>	<p>Rank 1 = 1 h/nível (max 4 h)  Rank 2 = 1 h/nível (max 6 h)  Rank 3 = 1 h/nível (max 8 h)  Rank 4 = 1 h/nível (max 11 h)  Rank 5 = 1 h/nível (max 14 h)  Rank 6 = 1 h/nível (max 17 h)  Rank 7 = 1 h/nível (max 21 h)  Rank 8 = 1 h/nível (max 24 h)  Rank 9 = 1 h/nível</p>
<b>ND Total (invocação)</b>	Rank * 2
<b>Dureza</b>	<p>Rank 1 = 10  Rank 2 = 15  Rank 3 = 20  Rank 4 = 30  Rank 5 = 40  Rank 6 = 50  Rank 7 = 65  Rank 8 = 80  Rank 9 = 95</p>
<b>Tamanho (Alterado e/ou invocado)</b>	<p>Rank 1,2 ou 3 = Pequeno  Rank 4 ou 5= Médio  Rank 6 = Grande  Rank 7 = Enorme  Rank 8 = Imenso  Rank 9 = Colossal</p>
<b>Quantidade de Litros</b>	<p>Rank 1 = 10 Litros/nível (máximo 80L)  Rank 2 = 20 Litros/nível (máximo 120L)  Rank 3 = 30 Litros/nível (máximo 240L)  Rank 4 = 50 Litros/nível (máximo 480L)  Rank 5 = 70 Litros/nível (máximo 960L)</p>

	Rank 6 = 90 Litros/nível (máximo 1920L) Rank 7 = 120 Litros/nível Rank 8 = 240 Litros/nível Rank 9 = 480 Litros/nível
<b>Quilogramas Peso</b>	Rank 1 = 10Kg/nível (máximo 80Kg) Rank 2 = 20Kg/nível (máximo 120Kg) Rank 3 = 30Kg/nível (máximo 240Kg) Rank 4 = 50Kg/nível (máximo 480Kg) Rank 5 = 70Kg/nível (máximo 960Kg) Rank 6 = 90Kg/nível (máximo 1920Kg) Rank 7 = 120Kg/nível Rank 8 = 240Kg/nível Rank 9 = 480Kg/nível
<b>Duração (Ação)</b>	Padrão
<b>Habilidades (da criatura invocada)</b>	Rank * 2
<b>Armadura Natural (da criatura invocada)</b>	Rank 1 e 2 = 1 Rank 3 = 3 Rank 4 = 6 Rank 5 = 10 Rank 6 = 15 Rank 7 = 21 Rank 8 = 28 Rank 9 = 34
<b>Altura X Largura Objetos Inanimados</b>	Rank 1 = 1x1m/nível (máximo 1 m) Rank 2 = 1x1m/nível (máximo 2 m) Rank 3 = 1x1m/nível (máximo 3 m) Rank 4 = 1x1m/nível (máximo 6 m) Rank 5 = 1x1m/nível (máximo 9 m) Rank 6 = 1x1m/nível (máximo 12 m) Rank 7 = 1x1m/nível (máximo 16 m) Rank 8 = 1x1m/nível (máximo 20 m) Rank 9 = 1x1m/nível
<b>Altura (Levitação)</b>	Rank 1 = 1 m/nível (2 m) Rank 2 = 1 m/nível (4 m) Rank 3 = 1 m/nível (6 m) Rank 4 = 1 m/nível (10 m) Rank 5 = 1 m/nível (14 m)

	<p>Rank 6 = 1 m/nível (18 m)</p> <p>Rank 7 = 1 m/nível (24 m)</p> <p>Rank 8 = 1 m/nível (30 m)</p> <p>Rank 9 = 1 m/nível</p>
<b>Carga (Levitação)</b>	<p>Rank 1 = 10Kg/nível (máximo 40Kg)</p> <p>Rank 2 = 20Kg/nível (máximo 80Kg)</p> <p>Rank 3 = 30Kg/nível (máximo 160Kg)</p> <p>Rank 4 = 60Kg/nível (máximo 320Kg)</p> <p>Rank 5 = 120Kg/nível (máximo 640Kg)</p> <p>Rank 6 = 180Kg/nível (máximo 1280Kg)</p> <p>Rank 7 = 360Kg/nível (máximo 2560Kg)</p> <p>Rank 8 = 540Kg/nível (máximo 5120Kg)</p> <p>Rank 9 = 720Kg/nível</p>
<b>Deslocamento (Levitação)</b>	<p>Rank 1 = 1 m/nível (máximo 4 m)</p> <p>Rank 2 = 1 m/nível (máximo 6 m)</p> <p>Rank 3 = 1 m/nível (máximo 8 m)</p> <p>Rank 4 = 1 m/nível (máximo 12 m)</p> <p>Rank 5 = 1 m/nível (máximo 16 m)</p> <p>Rank 6 = 1 m/nível (máximo 20 m)</p> <p>Rank 7 = 1 m/nível (máximo 26 m)</p> <p>Rank 8 = 1 m/nível (máximo 32 m)</p> <p>Rank 9 = 1 m/nível</p>
<b>Quantidade Máxima (Levitação)</b>	<p>Rank 1 = 1 objeto/nível (máximo 4 m)</p> <p>Rank 2 = objeto/nível (máximo 6 m)</p> <p>Rank 3 = objeto/nível (máximo 8 m)</p> <p>Rank 4 = objeto/nível (máximo 12 m)</p> <p>Rank 5 = objeto/nível (máximo 16 m)</p> <p>Rank 6 = objeto/nível (máximo 20 m)</p> <p>Rank 7 = objeto/nível (máximo 26 m)</p> <p>Rank 8 = objeto/nível (máximo 32 m)</p> <p>Rank 9 = 1 m/nível</p>
<b>Altura (Voo)</b>	<p>Rank 1 = 1 m/nível (máximo 4 m)</p> <p>Rank 2 = 1 m/nível (máximo 6 m)</p> <p>Rank 3 = 1 m/nível (máximo 8 m)</p> <p>Rank 4 = 2 m/nível (máximo 12 m)</p> <p>Rank 5 = 2 m/nível (máximo 16 m)</p> <p>Rank 6 = 2 m/nível (máximo 20 m)</p> <p>Rank 7 = 3 m/nível (máximo 30 m)</p>

	Rank 8 = 4 m/nível (máximo 40 m) Rank 9 = 5 m/nível
<b>Carga (Voo)</b>	Rank 1 = 10Kg/nível (máximo 40 Kg) Rank 2 = 20Kg/nível (máximo 80 Kg) Rank 3 = 30Kg/nível (máximo 120 Kg) Rank 4 = 50Kg/nível (máximo 480 Kg) Rank 5 = 70Kg/nível (máximo 640 Kg) Rank 6 = 90Kg/nível (máximo 1900 Kg) Rank 7 = 120Kg/nível Rank 8 = 140Kg/nível Rank 9 = 180Kg/nível
<b>Redução de dano (RD) (da criatura invocada)</b>	Rank 1 = 0 Rank 2 = 1 Rank 3 = 2 Rank 4 = 4 Rank 5 = 6 Rank 6 = 8 Rank 7 = 10 Rank 8 = 12 Rank 9 = 14
<b>Subtipo</b>	Escolher

## Evoluindo técnicas

Caso algum jogador queira evoluir alguma técnica de um Rank para outro, basta calcular a diferença de XP entre os dois RANKS. O valor resultante será o valor de XP a ser gasto para evoluir de um RANK para outro.

### Exemplo:

Uma determinada técnica chamada Pirâmide de fogo é de Rank 2 e causa 10d6 de dano. O cavaleiro deseja elevá-la ao Rank 9 pois já tem nível para isso.

Para tal feito, basta saber o valor de xp do Rank 2 que é:  $\text{Rank}^2 * 500 = 2000$ .

Uma técnica de Rank 9 custa  $9^2 * 500 = 40.500$ .

Subtraindo  $40.500 - 2000 = 38.500$ .

38.500 XP é o valor que o cavaleiro terá de gastar para aprimorar a técnica de Rank 2 para Rank 9. Para fazer com outros RANKS basta aplicar os cálculos.

## Técnicas com mais de uma habilidade

Caso algum jogador tenha uma técnica com mais de uma habilidade, a regra de custo de cosmo total gasto é simples. Cada nova habilidade adicionada na técnica conta com o custo de uma nova técnica. Exemplo: A habilidade de Pirâmide de Fogo além de causar o seu dano normal, agora também causa 6 pontos de dano contínuo por fogo durante 2 rodadas. Este segundo efeito com a característica de dano contínuo é de Rank 2.

Desta forma o cavaleiro é capaz de causar o dano de 10d6 (que já é a habilidade primária da técnica) e o dano contínuo e secundário (que também é uma habilidade referente ao Rank 2).

Sabemos que uma técnica de Rank 2 custa 4 pontos de cosmo. Como são duas em uma o seu custo total será de 8 pontos.

Sempre quando você desejar adicionar novos efeitos numa técnica já existente, você deverá pagar o custo de xp referente aquele Rank. A sua técnica poderá ter quantos efeitos você quiser, desde que respeite a lógica das coisas e que tenha o requisito de nível mínimo e o XP para pagar.

Pela descrição da forma como é a sua técnica, dá para saber quais são as habilidades que aquela técnica pode ter. Com base nisso, o jogador pode ir aprimorando a sua técnica com novas habilidades que fazem parte do contexto relacionado a técnica que ele criou.

Então sempre que você poder adicionar novos efeitos a sua técnica, você deverá no mínimo ter atingido o pré-requisito do RANK e ter XP suficiente para gastar na evolução da sua técnica.

Voltando ao exemplo anterior, vamos supor que o efeito de dano contínuo fosse de RANK 9. Bastaria calcular a diferença de XP para saber o quanto gastaria e depois recalculer o custo de pontos de cosmo que seria  $2+9 = 11$  ou seja (2 de cosmo de uma técnica de RANK 2 + 9 de cosmo de uma técnica de RANK 9). E lembre-se que para cada novo efeito adicionado a técnica, o custo final de cosmo dela, será somado em sua técnica.

Todo novo efeito adicionado deve ter a aprovação do mestre. O mais interessante é o personagem ter um background para isso, nada melhor de aprender uma habilidade na qual o cavaleiro andou treinando com o seu mestre em suas aventuras.

## Executando as técnicas

Um cavaleiro que tenha uma técnica no RANK 9 não precisa por obrigação, executar aquela técnica sempre no seu máximo. Ele pode muito bem executar a mesma técnica com o poder de RANK 1 se ele quiser. Isso serve para que ele gaste menos cosmo durante a sua execução e serve também para caso ele não queira lançar um golpe letal contra o seu oponente.

Entenda que o cavaleiro que dominou uma técnica ou efeito de RANK X tem total controle de poder executá-la em níveis inferiores se ele quiser. Porém a declaração da execução da técnica em níveis inferiores deve ser declarada de antemão antes da rolagem os dados.

## Resumindo sobre as técnicas e seus efeitos

Todo RANK precisa ser habilitado antes de ser usando. Uma vez habilitado aquele RANK, você não precisa mais gastar XP para isso. Só gastará quando precisar habilitar um RANK de nível superior.

No primeiro nível você começa no RANK 1.

### Criação de técnicas

Toda técnica criada sempre gastará em XP um valor igual ao nível do RANK elevado ao quadrado e multiplicado por 500. Ex: Rank 5 seria igual a:  $5^2 \times 500 \text{ xp} = 12.500 \text{ xp}$ .

### Adicionando efeitos

A adição de qualquer efeito sempre conta com a mesma regra de criação de técnica. Se você deseja adicionar um efeito de RANK 5, gastará o mesmo valor de XP do exemplo anterior no seu novo efeito.

### Evoluindo uma técnica ou efeito

Se você deseja apenas evoluir o RANK de uma técnica ou efeito, tudo que precisa fazer é calcular a diferença de XP entre o gasto de XP no seu RANK atual com o RANK desejado. Esse valor de diferença, será o gasto de XP que você terá para evoluir a sua técnica ou efeito.

## A classe cavaleiro

Os Cavaleiros são guerreiros lendários, inspirados pelas antigas tradições dos seus Deuses e pelo poder cósmico que permeia o universo. Essa classe representa a conexão profunda entre o indivíduo e as forças cósmicas que regem o universo, permitindo que eles desencadeiem habilidades impressionantes e manifestem a energia das estrelas em batalha em nome do seu Deus.

Todo cavaleiro pertence somente a uma única classe na qual apresenta uma só tabela para listar suas habilidades. Os dados a seguir são um guia para o jogador saber os benefícios que o cavaleiro recebe ao passar de nível.

Confira algumas das características base.

**Xp:** São pontos de experiência necessário para você passar de nível.

**Lv:** Representa o nível atual do cavaleiro.

**Cosmo:** São os pontos de cosmo que o cavaleiro ganha conforme avança de nível. Estes pontos são necessários para que o personagem consiga executar suas técnicas que requerem um custo de cosmo para serem lançadas.

**Dano:** O dano desarmado do cavaleiro é capaz de causar conforme o nível que ele estiver.

**BBA:** O seu bônus de ataque do cavaleiro conforme o seu nível.

**FORT, VONT, REFL:** São os testes de resistência base do personagem conforme o nível que ele estiver.

**Talento:** São os talentos adicionais que você ganha quando avança de nível.

### Tabela da classe cavaleiro

Xp	Lv	Cosmo	Dano	BBA	FORT	VONT	REFL	Talento
0	1	1	d6	1	+2	+2	+2	1.Tal
1.000	2	2	d6	2	+3	+3	+3	1.Tal
3.000	3	3	d6	3	+3	+3	+3	
6.000	4	4	d6	4	+4	+4	+4	1.Tal

10.000	5	5	d8	5/1	+4	+4	+4	-
15.000	6	7	d8	6/2	+5	+5	+5	1.Tal
21.000	7	9	d8	7/3	+5	+5	+5	6° Sentido
28.000	8	11	d8	8/4	+6	+6	+6	1.Tal
36.000	9	13	d10	9/5/1	+6	+6	+6	
45.000	10	15	d10	10/6/2	+7	+7	+7	1.Tal
55.000	11	18	d10	11/7/3	+7	+7	+7	-
66.000	12	21	d10	12/8/4	+8	+8	+8	1.Tal
78.000	13	24	d12	13/9/5/1	+8	+8	+8	7° Sentido
91.000	14	27	d12	14/10/6/2	+9	+9	+9	1.Tal
105.000	15	30	d12	15/11/7/3	+9	+9	+9	
120.000	16	34	d12	16/12/8/4	+10	+10	+10	1.Tal
136.000	17	38	d20	17/13/9/5/1	+10	+10	+10	-
153.000	18	42	d20	18/14/10/6/2	+11	+11	+11	1.Tal 8° Sentido
171.000	19	46	d20	19/15/11/7/3	+11	+11	+11	-
190.000	20	50	d20	20/16/12/8/4	+12	+12	+12	1.Tal
210.000	21	55	2d10	+1	+12	+12	+12	-
231.000	22	60	2d10	+1	+13	+13	+13	1.Tal
243.000	23	65	2d10	+1	+13	+13	+13	-
287.000	24	70	2d10	+1	+14	+14	+14	1.Tal
312.000	25	75	2d10	+1	+14	+14	+14	-

# Armaduras

Em Greco Romano todo cavaleiro que se prese precisa ter a sua armadura para que ele se torne um cavaleiro. Cada armadura possui um determinado tipo de poder que pode proporcionar ao cavaleiro que veste. Os cavaleiros mais poderosos tendem a ser sempre os cavaleiros que vestem as armaduras mais poderosas.

Além disso, somente cavaleiro super experientes e poderosos são capazes de conquistar armaduras tão fortes que fazem jus ao seu poder.

As armaduras de Bronze normalmente são vestidas por cavaleiros aspirantes, que acabaram de passar no teste básico para se tornarem cavaleiros. Normalmente são recém-adolescentes que estão começando a sua jornada. Normalmente eles são muito fracos e estabelecem os cavaleiros de menor hierarquia dentro do grupo a qual ele pertence para representar o seu Deus.

Armaduras	RD	Bônus	Escudo	PV Base	Recuperação de cosmo	Mágico
Bronze	5/-	+5	+1	50	1 por rodada	+1
Prata	10/-	+10	+2	100	2 por rodada	+2
Ouro	15/-	+15	+3	200	3 por rodada	+3
Kamui	20/-	+20	+4	400	4 por rodada	+4
Titan	25/-	+25	+5	500	5 por rodada	+5

A descrição abaixo, fala a respeito de cada armadura e sua responsabilidade como cavaleiro ao vesti-la.

## Cavaleiro de Bronze:

Os Cavaleiros de Bronze são os aspirantes a guerreiros que vestem as armaduras iniciais em sua jornada para se tornarem cavaleiros de pleno direito. Geralmente, eles são adolescentes que acabaram de passar no teste básico, demonstrando um espírito corajoso e determinação para proteger a justiça e o bem. Sua força é modesta no início, mas ao longo de suas aventuras, eles crescem em poder e habilidade.

## Níveis de Poder:

- **Nível Inicial:** Os Cavaleiros de Bronze começam com habilidades básicas, como o uso de armas simples e técnicas de defesa elementar. Eles são relativamente fracos, mas possuem um potencial latente.
- **Evolução:** Conforme avançam, os Cavaleiros de Bronze desenvolvem suas habilidades, ganhando acesso a técnicas mais avançadas e aprimorando suas táticas de combate. Eles também podem desbloquear a capacidade de aprimorar suas armaduras, tornando-as mais resistentes e eficazes em combate.
- **Maturidade:** Ao alcançar a maturidade como cavaleiros, eles adquirem habilidades únicas e poderosas, algumas das quais podem estar diretamente ligadas à divindade que servem. Através da dedicação, treinamento árduo e determinação, eles se tornam verdadeiros defensores da justiça.

## Cavaleiro de Prata:

Os Cavaleiros de Prata são a próxima progressão na hierarquia dos cavaleiros, tendo superado os desafios e provações dos Cavaleiros de Bronze. Eles possuem uma maior compreensão do cosmo e habilidades mais refinadas, sendo líderes experientes que protegem a humanidade de ameaças cósmicas.

#### **Níveis de Poder:**

- **Nível Intermediário:** Os Cavaleiros de Prata são mais experientes em comparação com os Cavaleiros de Bronze. Eles possuem habilidades mais variadas e poderosas, sendo capazes de utilizar técnicas avançadas e controlar seu cosmo com maior maestria.
- **Aprimoramento Cósmico:** Ao longo de sua jornada como Cavaleiros de Prata, eles podem aprimorar suas armaduras e desbloquear técnicas mais refinadas. Seus vínculos com as constelações e os deuses do Olimpo se aprofundam, permitindo que acessem poderes cósmicos especializados.
- **Dominação do Cosmo:** Os Cavaleiros de Prata são capazes de elevar seu cosmo a um nível impressionante, demonstrando controle absoluto sobre as energias cósmicas. Eles podem convocar ataques devastadores e utilizar defesas impenetráveis.

#### **Cavaleiro de Ouro:**

Os Cavaleiros de Ouro representam o auge do poder e da habilidade entre os cavaleiros. Eles vestem as icônicas armaduras de ouro, conferindo-lhes uma aura imponente e uma destreza incomparável em combate. Escolhidos a dedo pelos deuses do Olimpo, esses guerreiros são encarregados de proteger os reinos divinos e a humanidade contra as mais perigosas ameaças cósmicas.

#### **Níveis de Poder:**

- **Elite Cósmica:** Os Cavaleiros de Ouro são conhecidos por sua mestria suprema sobre o cosmo. Suas habilidades transcendem as dos Cavaleiros de Prata, permitindo-lhes realizar técnicas cósmicas destrutivas e defensivas que desafiam a compreensão humana.
- **Vínculo Divino:** Além de possuírem um vínculo cósmico profundo, os Cavaleiros de Ouro têm uma conexão direta com os deuses que representam. Isso lhes concede acesso a habilidades exclusivas que canalizam os poderes divinos para moldar a realidade ao seu redor.
- **Armadura Perfeita:** As armaduras de ouro são feitas a partir do próprio sangue das divindades e forjadas sob condições místicas. Isso as torna resistentes a ataques cósmicos e confere ao cavaleiro um grau de invulnerabilidade excepcional.
- **Sacrifício Heroico:** Os Cavaleiros de Ouro entendem a gravidade de seu papel e estão dispostos a se sacrificar pelo bem maior. Eles podem usar suas habilidades para proteger não apenas a humanidade, mas também os próprios reinos divinos.

#### **Cavaleiro Kamui:**

Os Cavaleiros Kamui são escolhidos por deuses específicos para servirem como seus emissários mais diretos. Vestindo as lendárias armaduras Kamui, esses guerreiros estão ligados a energias divinas ainda mais profundas, permitindo-lhes acessar poderes cósmicos excepcionais.

#### **Níveis de Poder:**

- **Manifestação Divina:** Os Cavaleiros Kamui têm a capacidade de manifestar a presença e o poder de seus deuses em sua forma física e técnicas. Eles podem convocar tempestades divinas, manipular os elementos e canalizar ataques épicos.
- **Devoção Extrema:** A conexão entre um Cavaleiro Kamui e seu deus é tão forte que eles podem sacrificar uma parte de sua própria energia vital para realizar proezas ainda mais impressionantes. Esse ato de devoção pode conceder-lhes momentaneamente poderes sobre-humanos.
- **Transformação Divina:** Em momentos de grande necessidade, os Cavaleiros Kamui podem

atingir uma transformação divina, canalizando a essência de seu deus para se tornarem avatares da divindade. Isso lhes confere um aumento massivo de poder e a capacidade de enfrentar as ameaças mais temíveis.

### **Cavaleiro Titan:**

Os Cavaleiros Titan representam uma rara e poderosa linhagem de guerreiros que despertam o poder ancestral dos Titãs. Vestindo as armaduras Titan, eles canalizam o poder primordial da terra, pedra e natureza em sua luta contra as forças do caos.

### **Níveis de Poder:**

- **Força Titânica:** Os Cavaleiros Titan são conhecidos por sua extrema força física e resistência. Eles podem manipular a terra, criar terremotos e até moldar as rochas a seu favor em combate.
- **Sintonia com a Natureza:** Ao contrário de outras armaduras, as armaduras Titan estão ligadas à própria terra. Isso lhes permite sentir os movimentos do solo e das energias naturais, dando-lhes uma vantagem estratégica.
- **Forma de Titã:** Em momentos de grande perigo, os Cavaleiros Titan podem canalizar sua herança e se transformar temporariamente em formas gigantescas, lembrando os próprios Titãs da mitologia. Isso lhes concede uma presença imponente e um aumento significativo de poder.

## **O Cosmo**

Todo cavaleiro ganha um bônus inerente no seu cosmo conforme mostra a tabela acima. Além disso a pontuação total descrita na tabela acima deve ser somada com o total de cada modificador de suas habilidades básicas ( força, destreza, constituição, sabedoria, inteligência e carisma). Este total definirá a sua cosmo energia máxima. O cavaleiro sempre começa o combate com a metade de sua cosmo energia total, e conforme o combate se desenvolve, seus pontos de cosmo crescem de forma proporcional ao seu nível.

Exemplo: um cavaleiro de bronze (nível aproximado entre 1 à 5) recupera 1 ponto de cosmo por rodada durante o combate, e +1 ponto de cosmo se estiver usando a armadura de bronze, já se este mesmo cavaleiro estiver em nível considerado de prata (entre 6 à 12) ele certamente recuperará 2 pontos de cosmo por rodada e se o mesmo ainda estiver com a armadura de bronze +1 ponto totalizando 3 pontos de cosmo por rodada. Se a armadura fosse de prata seriam um total de 4 pontos seguindo sucessivamente esse mesmo padrão.

### **O que é a Cosmo Energia?**

A energia cósmica, conhecida como “cosmo”, não é apenas um recurso para os Cavaleiros, mas sim a própria essência que os conecta às forças divinas e às constelações que permeiam o universo. Ela é a manifestação da alma de um Cavaleiro, uma fonte de poder profunda e intangível que flui em harmonia com o tecido da realidade. Sem ela, os Cavaleiros seriam meros mortais, incapazes de desencadear os feitos miraculosos que caracterizam suas batalhas.

O cosmo transcende a mera energia física, sendo uma representação da força vital e espiritual que habita dentro de cada ser humano. É um microcosmo de energia cósmica que pulsa em cada célula, como uma chama ardente que pode ser despertada e nutrida através do treinamento e da dedicação.

O cosmo é uma linguagem universal que conecta todos os Cavaleiros à mesma fonte de poder, independentemente de suas constelações ou deuses.

Ao longo de anos de treinamento rigoroso, os Cavaleiros aprendem a cultivar e amplificar seu cosmo. Eles mergulham em sua própria essência, explorando os recônditos de sua alma para alcançar um estado de unidade consigo mesmos. É somente através da sincronização completa entre a mente, o corpo e a energia cósmica que eles podem desbloquear seu verdadeiro potencial.

No ápice de sua jornada, os Cavaleiros conseguem explodir o universo cósmico dentro de si, elevando-se a um estado de unidade não apenas com sua própria essência, mas também com os deuses a quem juraram lealdade. Essa fusão de energias cósmicas transcende os limites da mortalidade, permitindo que os Cavaleiros realizem feitos inacreditáveis, como convocar poderosas técnicas destrutivas, manipular elementos naturais e até transcender os próprios limites físicos.

A cosmo energia é, portanto, o elo vital entre os Cavaleiros e o mundo celestial. Ela é a chama interior que os capacita a se tornarem verdadeiros guardiões do universo, enfrentando ameaças cósmicas com coragem e determinação. O cosmo é a manifestação do divino interior, uma força que transcende o físico e o espiritual, permitindo que os Cavaleiros alcancem um estado de unicidade e harmonia com o cosmos.

## Cosmo durante o combate e após

A cosmo energia de um cavaleiro sempre tende a estar com a sua reserva na metade do seu valor total. Isso significa que quando um cavaleiro há de adentrar um combate, a sua cosmo energia começa pela metade e tende a aumentar no decorrer dos turnos num combate.

Cada cavaleiro aumenta a sua reserva de mana por rodada de acordo com o seu nível, armadura e talentos que ele adquiriu em sua jornada. Tudo isso pode influenciar na capacidade total de recarga de cosmo durante cada rodada em combate.

Quando um cavaleiro está em combate, a sua cosmo energia entra para somar ao dano causado por seus ataques realizados. Este bônus de dano é de um ponto para cada cinco pontos de cosmo do cavaleiro. Isso significa que se o cosmo de um cavaleiro começa em 10, ele já tem +2 pontos de dado adicional por conta de sua cosmo energia.

Quando o cavaleiro executa um ataque especial, ele sofrerá uma perda nos seus pontos de cosmo igual ao custo de cosmo de sua técnica. Além disso, um cavaleiro só pode executar uma técnica caso ele tenha a reserva de cosmo necessárias para executá-la. Não existe a possibilidade de um cavaleiro executar uma técnica que consuma mais pontos de cosmo do que ele tenha no momento.

Quando uma batalha termina o cosmo se mantém fixo onde está, porém ele começa a diminuir gradativamente em 1 ponto de cosmo por minuto até se estabilizar na metade da quantidade máxima de cosmo que o cavaleiro possui.

Um processo semelhante também acontece, caso o cavaleiro tenha a sua reserva de cosmo esgotada. Caso a sua reserva esteja esgotada e o cavaleiro esteja fora de combate, em poucos minutos a reserva de cosmo do cavaleiro aumentará para o seu valor base que é a metade da quantidade total de cosmo.

# Perícias

As perícias determinam o quanto de estudo e treinamento um cavaleiro se dedicou para dominar um determinado assunto ou movimento. Dependendo da perícia e do seu nível, um cavaleiro consegue executar suas técnicas com uma maestria acima do normal.

Abaixo seguem algumas perícias que são exclusivas para o RPG de cavaleiros Greco Romano.

## Conhecimento de Astrologia (Inteligência)

Permite ao Cavaleiro reconhecer as constelações que estão presentes no céu, mas essa perícia se restringe apenas ao mundo e sistema natal do cavaleiro, se ele quiser reconhecer as constelações de um outro sistema solar, ele terá que se familiarizar com o sistema solar da nova galáxia onde estiver estudando durante 1 ano. Geralmente esse reconhecimento não requer teste (quando for a galáxia do seu sistema solar, outros sistemas o grau de dificuldade dependerá da decisão do mestre).

## Salto Impulsionado (Força)

Essa perícia permite ao Cavaleiro saltar a grandes distâncias. Para cada 2 pontos colocados na graduação e passando em um teste com CD 18, o Cavaleiro pode saltar até 4,5 metros na horizontal e 1,5 metro na vertical. Para cada 2 metros acima do limite da graduação a CD aumenta em 2. Os saltos não são limitados por sua altura.

## Sentir Cosmo (Sabedoria)

Permite ao Cavaleiro sentir a presença de outro cavaleiro, porém somente se ele estiver usando sua armadura ou se estiver com seu cosmo ativo. Cada categoria de cavaleiro (Bronze, Prata e Ouro) possui suas alterações para essa perícia (vide descrição na classe Cavaleira do Zodíaco).

## Concentração (Constituição)

Além das coisas descritas no livro do jogador, a perícia concentração também, tem uma outra função para os cavaleiros, ela permite que o cavaleiro execute a sua técnica. Qualquer técnica executada por um cavaleiro deve obter sucesso num teste de concentração onde a CD mínima é 15 + o RANK da técnica + dano sofrido pelo cavaleiro caso ele tenha sofrido.

Um cavaleiro só consegue pedir um 10 no seu teste de concentração, caso ele execute a sua técnica num ambiente calmo e sem perturbação.

## Manipular cosmo (Sabedoria)

Esta perícia compreende no conceito de que o cavaleiro dominou o controle do cosmo e está apto a desenvolver suas técnicas, além disso ele sabe detectar a cosmo energia presente em qualquer forma de vida e sabe também ocultar a sua própria cosmo energia.

Um cavaleiro com o talento cosmo elevado e cosmo elevado aprimorado pode usufruir deste talento para aumentar o seu próprio cosmo.

Para usar esta perícia o cavaleiro precisa se concentrar por um número de rodadas igual à sua graduação total em manipular cosmo dividida por quatro.

Dependendo do resultado que você tirar nesta perícia você será capaz de fazer alguns feitos que entre eles estão:

1. A capacidade de se curar com o seu toque. A sua manipulação do cosmo pode te beneficiar em curar a si mesmo. Mas para isso, você precisa se concentrar bem.
2. Detectar a cosmo energia de outro cavaleiro que não se importe em ser detectado. Esta detecção tem um limite de alcance conforme o resultado obtido no teste de perícia. E caso esteja tentando detectar uma presença que não deseja ser descoberta, o seu resultado da perícia manipular cosmo deverá ser maior que o resultado da perícia do cavaleiro que deseja se ocultar.
3. Cada uma destas capacidades consomem uma certa quantidade de sua cosmo energia. Portanto escolha bem o momento certo de se concentrar.
4. Aumentar a CD de sua próxima técnica a ser executada. Você pode se concentrar para ganhar um bônus no aumento de sua CD, caso a sua técnica exija algum teste. Este efeito só afeta a próxima técnica a ser executada. Depois disso, somente com uma nova concentração para tentar se beneficiar de novo.
5. Aumentar o dano causado com o seus golpes ou técnicas. Você pode usar de sua concentração para conseguir aumentar o dano causando no seu próximo ataque. Se for bem sucedido no teste de manipular cosmo, você receberá um bônus de dano de acordo com o seu resultado no teste. Este bônus só servirá para o seu próximo ataque comum ou especial que cause dano.

**Tabela perícia manipular cosmo**

Resultado	Cura/Dano	Alcance de Detecção	Custo de Cosmo	Aumentar CD
40	4d6	4 Km	+10 pts	+1
50	5d6	5 Km	+20 pts	+2
60	6d6	6 Km	+30 pts	+3
70	7d6	7 Km	+40 pts	+4
80	8d6	8 Km	+50 pts	+5
90	9d6	9 Km	+60 pts	+6
100	10d6	10 Km	+70 pts	+7
110	11d6	11 Km	+80 pts	+8
120	12d6	12 Km	90 pts	+9
130	13d6	13 Km	100 pts	+10
140	14d6	14 Km	110 pts	+11
150	15d6	15 Km	120 pts	+12

O custo de cosmo é o valor de cosmo gasto para o cavaleiro poder aumentar a classe de dificuldade de sua técnica ou causar um dano adicional conforme a coluna dano.

O alcance serve para o cavaleiro conseguir identificar a presença de algum outro cavaleiro dentro do alcance estabelecido.

Com esta perícia o cavaleiro pode reduzir a sua cosmo energia para 0 para não poder ser identificado. Esta é uma estratégia que garante que o cavaleiro não seja detectado nem pela perícia de manipular cosmo. Ou seja, com o cosmo em 0, você é indetectável. Entretanto caso entre em algum combate enquanto esteja no seu modo “oculto”, o seu cosmo inicial começará do 0.

## Valores de cosmo e o seu poder

Conforme a tabela abaixo é possível ter uma breve noção do nível de poder de um cavaleiro com a quantidade de cosmo energia presente na fonte detectada. Normalmente cavaleiros de bronze se enquadram na categoria comum, cavaleiros de prata na categoria desafiador e ouro como forte. Além disso, somente seres extremamente poderosos ou de poder incompreensível assumem as próximas categorias.

### Presença cósmica

Menor que 10	Humanos Comuns
5 a 10	Comum
11 a 16	Desafiador
17 a 23	Forte
24 a 40	Poderoso
41 a 70	Intimidante
71 a 100	Assustador
101 a 140	Avassalador
141 a 180	Divino

# O mundo Greco Romano



## Principais lugares

### **Refúgio do mal**

O refúgio do mal é onde estão os maiores psicopatas, malucos e esquizofrênicos do mundo greco. São pessoas com delírio de dominar o mundo e só vivem fazendo planos para este tão sonhado objetivo. O povo desta terra é de natureza ruim, gostam de subjugar os mais fracos, se aproveitar dos inferiores e tudo mais. É um lugar muito difícil de se chegar por conta de ser um local amaldiçoado por Poseidon que colocou bestas marinhas ao redor da ilha, para que eles nunca saiam de lá. O local é liderado por um cavaleiro chamado Lorde sinistro.

### **Zona oculta**

É um lugar oculto cheio de fenômenos ufológicos, coisas desaparecem por lá sem ninguém nunca saber ou entender. As pessoas vivem tendo experiências extracorpóreas, contatos com seres estranhos e sem explicação.

### **Tartaruga invertida**

Um dos maiores continentes do mundo greco, sua adversidade climática, faz do continente ter um lado gélido e outro clima quente. Os povos destas duas regiões climáticas costumam se guerrear para provar um ao outro quem é mais forte. Dizem as lendas que o continente é uma tartaruga adormecida que no passado levava o mundo greco para viajar pelo universo.

## **Fenda do biquíni**

Um lugar tropical com lindas prais, mulheres e muita festa. O povo desta região só quer saber de festança, putaria e gozar a vida. Ao centro deste continente existe um lago que emite sons parecidos com gemidos. Uns dizem que são sereias, outros dizem que é a voz de um outro mundo abaixo das águas que habitam aquele lugar.

Poucos sabem, mas neste lago é onde vive Poseidon e seus seres do fundo do mar.

## **Continente Greco**

Continente greco é o continente mais importante do mundo greco. É nele que se encontra a cidade de Atenas que é a deusa da justiça no mundo greco. A sua cidade é a cidade mais visitada do mundo e é lá onde residem os 12 cavaleiros de outro que protegem as doze casas do zodíaco. A cidade de Atenas é super conhecida por todo o mundo.

Além da cidade principal no continente greco, outras cidades se destacam por sua importância que são:

1. Esparta
2. Corinto
3. Tebas
4. Olímpia

## **Continente Romano**

O continente romano é o segundo continente mais conhecido do mundo greco. A sua cidade principal é Troia, uma cidade imensa que tem em sua entrada um cavalo de madeira com mais de 40 metros de altura. A cidade tem um forte comércio turístico em torno do cavalo gigante chamado “O Procotó Troiano”. Além disso, Troia é a cidade que tem o maior conhecimento de estudos acadêmicos do mundo greco. Muitos aspirantes a estudiosos vão estudar nesta cidade.

Além da cidade principal no continente romano, outras cidades se destacam por sua importância que são:

1. Roma
2. Pompéia
3. Cartago
4. Éfeso
5. Alexandria

## **Ilha do sol vermelho**

A ilha do sol vermelho é a terra onde estão os seres mais escuros do mundo Greco Romano, sua cor da pele é tão escura quando um buraco negro. O sol que toca as terras da ilha do sol vermelho na região mais conhecida como “A cabeça” é um dos lugares mais quentes do mundo greco.

Pessoas brancas e despreparados morrem de doença de pele em poucas semanas nesta região da ilha e por conta disso elas vivem mais nas regiões que são conhecidas com “As bolas” por serem ambiente de clima temperado com muito mais propício para a sobrevivência deles.

Dizem que os cavaleiros mais poderosos do mundo Greco Romano são oriundos da cabeça da ilha do sol vermelho. Foi lá que Xebatos Black Piano recebeu a primeira amadurara do Urubu de Ogum dentro de um vulcão de petróleo.

## **Velho oeste**

O velho oeste é a terra onde os pilantras vivem, tudo que é proibido, ilícito ou impróprio, é permitido no Velho oeste. Muitas pessoas vão para lá para mudarem de vida, para aprenderem

técnicas de enganação, falsificação, mentira e roubo. Os maiores ladrões da história são de lá. É neste lugar também que residem a grande máfia Borelis que é um esquadrão de cavaleiros negros do roubo que buscam retirar o que é de todos para si.

Além disso, o velho oeste é conhecido pelo seu perigoso pântano que abriga centenas de jacarés perigosos que fazem "nhack" e podem matar qualquer um. Segundo lendas, as maiores riquezas já roubadas no mundo estão escondidas nos pântanos do velho oeste e protegidas pelos jacarés.

### **Boca do Papacru**

Diz a lenda que a milhares de anos atrás as terras da boca do Papacru se conectavam as terras da ilha do sol vermelho. Mas estudiosos acadêmicos de Troia dizem que isso é uma mentira. Que na verdade a conexão foi entre a fenda do biquíni e a ilha do sol vermelho. E que as terras da boca do Papacru era na verdade conectada com as terras do cu.

O continente da Boca do Papacru é uma terra isolada e muito selvagem, os povos que vivem lá são bárbaros imundos tarados por cu e desprovidos de respeito. É um povo que costuma navegar pelo mundo tentando explorar novas terras a fim de encontrarem povos estrangeiros e os estuprarem pelo cu. Segundo relatos de sobreviventes, os povos do continente da Boca do Papacru não invadem terras com o intuito de roubar e matar, mas antes fossem, pois eles tiram de você o que se tem de mais digno.

### **Cú**

O continente do cu é um dos lugares mais desprovidos de vida do mundo greco romano, seu território em sua grande maioria é composto de pântanos fedorentos. O povo que habita lá é conhecido por sua falta de higiene e compaixão com o próximo.

Dizem as lendas que os povos da Boca do Papacru eram nativos de lá. E que eles foram os responsáveis por tornarem as terras do cu suja como são hoje.

Entre as ilhas que conectam o continente do cú a Boca do Papacru, existem um grupo de guerreiros que vestem a armadura de NI e que são liderados por um homem chamado Mestre Sky, seu objetivo é um dia limpar toda a sujeira das terras do cu e torná-la uma terra fértil novamente.

## **Outros lugares**

### **Ilha das amazonas da fenda do buquine**

Na fenda do biquíni, existe uma tribo de amazonas que caçam homens para serem escravos sexuais. Segundo lenda, o único homem que mora lá e é respeitado é Louxoan. A tribo é liderada por uma amazona chamada Eliza Sanches

### **Jujuraj**

Jujuraj é uma pequena cidade do continente romano que tem um pequeno alçapão que dá caminho direto para o refúgio do mal.

### **A árvore Panday**

No continente romano, existe uma árvore gigantesca chamada Panday. Lá vivem todos os seres voadores do mundo greco. Para se ter uma ideia, dragões colossais parecem ser passarinhos quando sobrevoam esta árvore.

### **O culto a Geisa**

Na cidade de Atenas tem um culto secreto a uma deusa do sexo chamada Geisa, apesar de sua popularidade, seu culto é oculto.

## **Mister Apple**

Nas terras da Boca do Papacru, existe um homem chamado Mister Apple que tem o objetivo de descobrir os segredos que vão trazer de volta a união entre a ilha do sol vermelho com a Boca do Papacru.

# Talentos Especiais para Cavaleiro

## **ELEVAÇÃO CÓSMICA [Geral]**

Pré-requisito: Manipular cosmo 5 graduações.

Benefício: O cavaleiro está com seu cosmo base em +3 pts, normalmente antes de se iniciar um combate o cavaleiro começa com seu cosmo pela metade.

## **ELEVAÇÃO CÓSMICA APRIMORADA [Geral]**

Pré-requisito: Manipular cosmo 10 graduações e elevação cósmica .

Benefício: O cavaleiro está com seu cosmo base em +6 pts ou invés de +3. Este talento substitui a sua versão anterior. Normalmente antes de se iniciar um combate o cavaleiro começa com seu cosmo pela metade.

## **COSMO ADICIONAL [Geral]**

Pré-requisito: ter cosmo 20 ou maior e 5 graduações em Manipular cosmo.

Benefício: Adicione um bônus inerente de +2 ao seu cosmo.

**Especial:** Este talento pode ser adquirido várias vezes, e a cada vez que for adquirido adiciona +1 a cada vez. Exemplo: quando adquirir pela segunda vez terá um bônus de +3, somados aos +2 pontos anteriores. Adquirir mais uma vez terá um bônus de +4, somados aos bônus anteriores de +2 e +3 com seus efeitos cumulativos.

## **ESPECIALISTA TÉCNICO [Geral]**

O cavaleiro se especializa em uma técnica especial de tal forma que sua familiaridade chega a reduzir seu custo. Pré-requisito: Uma técnica escolhida.

Benefício: -2 no custo de cosmo da técnica escolhida. Este talento pode ser escolhido diversas vezes seus efeitos se acumulam somente para a técnica escolhida.

## **PUNHOS DE FERRO [geral]**

Pré-requisito: Força 12 e Ataque desarmado aprimorado.

Benefício: Adicione 1d4 ao seu dano desarmado.

## **PUNHOS DE BRONZE [Geral]**

Pré-requisito: Força 14 ,Punhos de ferro.

Benefício: Adicione 1d6 ao seu dano desarmado. Este dado substitui o dado de dano desarmado anterior.

### **PUNHOS DE PRATA [Geral]**

Pré-requisito: Força 16, Punhos de bronze, BBA +5.

Benefício: Adicione 1d8 ao seu dano desarmado. Este dado substitui o dado de dano desarmado anterior.

### **PUNHOS DE OURO [Geral]**

Pré-requisito: Força 18, de prata, BBA +10. Benefício: Adicione 1d10 ao seu dano desarmado. Este dado substitui o dado de dano desarmado anterior.

### **PUNHOS DE DIAMANTE [Geral]**

Pré-requisito: Força 20, Punhos de ouro, BBA+15.

Benefício: Adicione 1d12 ao seu dano desarmado. Este dado substitui o dado de dano desarmado anterior.

### **PUNHOS DE ADAMANTE [Geral]**

Pré-requisito: Força 22, Punhos de diamante, BBA+20.

Benefício: Adicione 1d20 ao seu dano desarmado. Este dado substitui o dado de dano desarmado anterior.

### **PUNHOS DE PLATINA [Geral]**

Pré-requisito: Força 22, Punhos de adamante.

Benefício: Adicione 1d20+10 ao seu dano desarmado. Este dado substitui o dado de dano desarmado anterior.

### **PUNHOS DE TITÃ [Geral]**

Pré-requisito: Força 22, Punhos de platina.

Benefício: Adicione 1d20+20 ao seu dano desarmado. Este dado substitui o dado de dano desarmado anterior.

### **PROTEÇÃO DO DEUS [Geral]**

Benefício: +2 na CA permanentemente, este bônus não cai sob nenhuma condição normal, exceto a vontade do próprio deus.

### **PROTEGIDO DOS DEUSES [Geral]**

Alguém olha por você pois Ihe acha especial.

Benefício: +1 nos testes de resistência.

### **GRAÇA DA SORTE [Geral]**

Pré-requisito: carisma 14 ou maior.

Benefício: Quando você tirar 1 no dado, terá uma nova chance de rolagem.

### **GRAÇA DA SORTE APRIMORADA [Geral]**

Pré-requisito: carisma 16 ou maior e graça da sorte.

Benefício: Você ganha uma chance adicional podendo repetir até duas rolagens de falha naturais consecutivas, no caso um 1 no dado. Este talento substitui o anterior.

### **GRAÇA DA SORTE MAIOR [Geral]**

Pré-requisito: carisma 20 ou maior e Graça da sorte aprimorada.

Benefício: Não existe falha crítica para você, quando tirar 1 no dado, você soma ao seu bônus normalmente como se estivesse tirando 2 ou mais. Rolagem de dados fracassadas terão até três chances adicionais. Este talento substitui o anterior.

### **CONHECIMENTO CÓSMICO APRENDIZ [Geral]**

Você treinou e conhece bem a fundo os segredos e poderes da cosmo energia. Pré-requisito: 10 graduações em Manipular cosmo.

Benefício: +3 de bônus na perícia Manipular cosmo.

### **CONHECIMENTO CÓSMICO INTERMEDIÁRIO [Geral]**

Você treinou muito e conhece bem a fundo os segredos e poderes da cosmo energia tendo facilidade de manipulá-la com melhores performances. Pré-requisito: 15 graduações em Manipular cosmo.

Benefício: +5 de bônus na perícia Manipular cosmo. Este bônus substitui o bônus anterior oferecido pelo talento conhecimento cósmico aprendiz.

### **CONHECIMENTO CÓSMICO MESTRE [Geral]**

Você treinou ao nível máximo e se tornou mestre, sabe exatamente como manipular esta energia para se curar ou causar dano e destruir objetos. Pré-requisito: 15 graduações em Manipular cosmo.

Benefício: +7 de bônus na perícia Manipular cosmo. Este bônus substitui o bônus anterior oferecido pelo talento conhecimento cósmico intermediário.

### **EXPLOSÃO CÓSMICA [Geral]**

Pré-requisito: 10 graduações em Manipular cosmo .

Benefício: Com um teste bem sucedido de vontade (CD = seu cosmo total), lhe permite queimar o seu cosmo ao máximo. Desta forma seu cosmo estará no máximo e sofrerá uma redução de 3 pontos de cosmo por rodada. Obs: Após ser bem sucedido usando este talento, seu cosmo só diminuirá até chegar a 0. Quando ele chegar a zero, seu cosmo voltará a aumentar normalmente durante um combate.

### **EXPLOSÃO CÓSMICA APRIMORADA [Geral]**

Pré-requisito: 15 graduações em Manipular cosmo e explosão cósmica aprimorada.

Benefício: A CD é reduzida pela metade ou seja metade do seu cosmo total. Quando o seu cosmo quando chegar ao máximo através desta explosão, ele sofrerá redução de 3 pontos de cosmo por rodada até que alcance  $\frac{1}{4}$  de seu total de cosmo. Este talento pode ser usado quantas vezes o

cavaleiro desejar porém, a cada explosão a CD é aumentada em 10. Explodir o cosmo é uma ação livre e não consome ataques de oportunidades.

### **FOCO EM TÉCNICA [Geral]**

Benefício: Aumenta a CD de sua técnica escolhida em +2.

### **FOCO EM TÉCNICA APRIMORADA [Geral]**

Pré-requisito: Foco em técnica.

Benefício: Substituindo o talento anterior (foco em técnica), este concede um bônus de +4 na sua CD para a técnica escolhida.

### **SEXTO SENTIDO [Geral]**

Pré-requisito: 3° nível de cavaleiro, Sabedoria 12.

Benefício: +2 nos testes e CD, +2 na CA(deflexão), coloca carisma na CA e nos testes de resistência (como bônus de sorte), +1 em manipular cosmo, ataque chi +2.

Obs: Os benefícios dos talentos de sentido são acumulativos.

### **SÉTIMO SENTIDO [Geral]**

Pré-requisito: 9° nível de cavaleiro, Sabedoria 14.

Benefício: +3 nos testes e CD, + 3 na CA(deflexão) CA, +3 em manipular cosmo e mantém o carisma na CA e testes de resistência, inteligência na iniciativa, cura pelas mão como uma ação padrão(modificador de carisma x nível de cavaleiro = cura). Capacidade de se concentrar para sentir e ouvir criaturas no plano astral. Ataque chi +3

### **OITAVO SENTIDO [Geral]**

Pré-requisito: 15° nível de cavaleiro, Sabedoria 16.

Benefício: +4 nos teste e CD, + 4 na CA(deflexão)CA , +4 em manipular cosmo, capacidade de interagir no plano astral, não precisa dos 5 sentidos e esquiva sobrenatural(não ser flanqueado, destreza na CA, não pode ser surpreendido), lutar às cegas, coloca o dobro da sabedoria na perícia manipular cosmo. O personagem com oitavo sentido atinge um nível tão alto que ele é capaz de sair do corpo e interagir no mundo astral, ele é capaz de observar e se comunicar com criaturas astrais. Além de ser capaz de ver o plano astral com o seu próprio corpo físico. Ataque chi +4.

### **INICIATIVA DE CAVALEIRO[Geral]**

Pré-requisito: destreza 13 ou maior.

Benefício: Você ganha +3 em suas jogadas de iniciativa. Este talento é acumulativo com iniciativa aprimorada.

### **APTIDÃO PARA CAVALEIRO [Geral]**

O personagem é habilidoso com tarefas relacionadas à execução de suas técnicas.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de concentração para

executar suas técnicas.

### **ATAQUE EM TODOS [Geral]**

A velocidade do personagem é tão grande que ele é capaz de golpear os oponentes que estão dentro de seu alcance (deslocamento) usando incríveis golpes.

Pré-requisitos: Des 16, Int 13, Acrobacia 9 graduações, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +12.

Benefício: Quando seu personagem usar a ação de ataque total, ele poderá desferir um número de ataques corporais em cada oponente dentro de seu deslocamento padrão (sem sofrer ataques de oportunidade), utilizando cada um de seus ataques contra cada oponente dentro do seu alcance. Quando utiliza um Ataque em todos, o personagem perde qualquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como o talento Trespasar ou a técnicas de velocidade).

### **ATAQUE EM TODOS APRIMORADO [Geral]**

Os seus golpes agora são tão precisos que você praticamente nunca erra.

Pré-requisitos: Des 18, Int 14, Ataque em todos.

Benefício: Quando seu personagem utilizar este talento, todos os seus ataques terão o melhor bônus. Este bônus é fixo e nunca cairá, além de poder ser combinado com rajada de golpes.

### **ESTENDER TÉCNICA [efeito]**

O personagem pode executar técnicas mais duradouras.

Benefício: Uma técnica estendida tem o dobro da duração normal. As técnicas com duração "Concentração", "Instantânea" ou "Permanente" não são afetadas por este talento. Uma técnica estendida ocupa o lugar de uma técnica um nível superior.

### **POTENCIALIZAR INVOCAÇÃO [Efeito]**

As criaturas invocadas pelo conjurador são mais poderosas que o normal.

Pré-requisito: Uma técnica escolhida com habilidade de invocar criaturas.

Benefício: As criaturas conjuradas pelo seu personagem através da sua técnica escolhida recebem +4 de bônus de aprimoramento em Força e Constituição enquanto a técnica permanecer ativa.

### **ELEVAR TÉCNICA [Efeito]**

Benefício: o cavaleiro é capaz de elevar suas técnicas para níveis maiores, elevando a CD para o nível equivalente e um dos atributos da Técnica (alcance ou área).

# **Talentos Modificados**

**(Ajustados para cavaleiros)**

### **EVASÃO [Geral]**

Pré-requisito: Reflexos base 3.

Benefício: O cavaleiro é capaz de evitar ataques de técnicas ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que o cavaleiro se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade ele não sofrerá nenhum dano se obtiver sucesso no teste de resistência. Um cavaleiro indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

### **FOCO EM ARMA [Geral]**

Pré-requisito: BBA 1 ou maior.

Benefício: +1 nas jogadas de ataque com a arma escolhida.

### **FOCO EM ARMA APRIMORADO[Geral]**

Pré-requisito: BBA 6 ou maior e foco em arma

Benefício: +2 nas jogadas de ataque com a arma escolhida. Este talento substitui o foco anterior.

### **FOCO EM ARMA MAIOR[Geral]**

Pré-requisito: BBA 12 ou maior e foco em arma aprimorado.

Benefício: +3 nas jogadas de ataque com a arma escolhida e mais 1 no dano . Este talento substitui o foco anterior.

### **ACUIDADE COM ARMA [Geral]**

O personagem é especialmente habilidoso para utilizar armas que se beneficiam mais da Destreza do que da Força.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Quando seu personagem estiver usando uma arma leve, um sabre, chicote ou corrente com cravos apropriados para uma criatura do seu tamanho, ele pode considerar o modificador de Destreza no lugar do modificador de Força nas jogadas de ataque corporal. A penalidade de armadura do escudo do personagem (se houver) também se aplica nesta jogada de ataque. As armas naturais sempre são consideradas armas leves.

### **AFINIDADE COM ANIMAIS [Geral]**

O personagem se relaciona bem com animais.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Adestrar Animais e Cavalgar.

### **AGARRAR APRIMORADO [Geral]**

O personagem foi treinado para agarrar seus oponentes.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Seu personagem não provoca um ataque de oportunidade quando realiza o ataque de toque inicial da manobra Agarrar. Ele também recebe +4 de bônus em todos os testes de Agarrar, não importa quem iniciou a manobra.

Normal: Sem esse talento, o personagem provocaria um ataque de oportunidade ao realizar o ataque de toque inicial da manobra Agarrar.

### **ÁGIL [Geral]**

O personagem é particularmente flexível e esguio.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Equilíbrio e Arte da Fuga.

### **APANHAR OBJETOS [Geral]**

O personagem consegue apanhar projéteis atirados contra ele em pleno ar, como flechas, virotes, lanças e outros projéteis e armas de arremesso.

Pré-requisitos: Des 15, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Quando usar o talento Desviar Objetos, o personagem será capaz de apanhar a arma (ou projétil) em vez de apenas desviá-la. As armas de arremesso, como lanças e machados, podem ser imediatamente arremessadas contra o atacante original (mesmo que não seja o turno do personagem) ou mantidas para utilização posterior.

É necessário ter, pelo menos, uma mão livre (sem segurar nada) para usar esse talento.

### **ATAQUE ATORDOANTE [Geral]**

O personagem sabe atingir oponentes em áreas vulneráveis.

Pré-requisitos: Des 14, Sab 16, Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: O jogador precisa declarar que seu personagem está usando esse talento antes de realizar a jogada de ataque (logo, um fracasso na jogada desperdiçará a tentativa). Um oponente atingido por um ataque desarmado atordoante deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível do atacante + modificador de Sab), além de sofrer o dano normalmente. Caso fracasse, o alvo ficará atordoado durante 1 rodada completa (até o final da próxima ação do personagem).

Um personagem atordoado não consegue agir, perde qualquer bônus de Destreza na CA e sofre -2 de penalidade na CA. É possível desferir um ataque atordoante uma vez por dia a cada quatro níveis de personagem, mas somente uma vez por rodada. Os constructos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser acordadas.

### **ATAQUE DESARMADO APRIMORADO [Geral]**

O personagem foi treinado para combater desarmado.

Benefício: Considera-se que seu personagem está armado mesmo quando ele está desarmado – ou seja, os oponentes armados não podem realizar ataques de oportunidade quando ele atacar com as mãos vazias. Entretanto, seu personagem ainda poderá desferir um ataque de oportunidade quando alguém desarmado tentar atacá-lo. Além disso, o personagem é capaz de causar dano letal ou dano por contusão usando seus ataques desarmados.

Normal: Sem esse talento, os personagens que usam ataques desarmados sofrem todas as penalidades padrão (incluindo ataques de oportunidade) e causa apenas dano por contusão.

### **ATAQUE PODEROSO [Geral]**

O personagem é capaz de realizar ataques corporais excepcionalmente poderosos.

Pré-requisito: For 16.

Benefício: Durante a ação de seu personagem, mas antes de realizar as jogadas de ataque, é possível subtrair um valor específico de cada jogada de ataque e adicioná-lo a suas jogadas de dano. Esse valor não pode exceder seu bônus base de ataque. As alterações no ataque e no dano continuam válidas até seu próximo turno, inclusive para ataques de oportunidade.

### **ATLÉTICO [Geral]**

O personagem tem talento para façanhas atléticas.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Escalar e Natação.

### **ATROPELAR APRIMORADO [Geral]**

O personagem foi treinado para derrubar seus oponentes.

Pré-requisitos: For 18, Ataque Poderoso.

Benefício: Quando seu personagem realizar uma tentativa de Atropelar um adversário, a vítima será incapaz de evitar o atacante. Ele também receberá +4 de bônus no teste de Força para derrubar esse oponente.

Normal: Sem este talento, a vítima da manobra Atropelar pode escolher evitar ou bloquear o atacante.

### **AUTO-SUFICIENTE [Geral]**

O personagem pode tomar conta de si mesmo durante situações difíceis e em ambientes áridos.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Cura e Sobrevivência.

### **BLOQUEIO AMBIDESTRO [Geral]**

Seu estilo de combate com duas armas privilegia a defesa e o ataque.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com Duas Armas.

Benefício: Enquanto estiver brandindo uma arma dupla ou combatendo com duas armas (exceto armas naturais e ataques desarmados), seu personagem recebe +1 de bônus de escudo na CA. Quando estiver combatendo defensivamente ou usando a ação de defesa total, esse bônus de escudo aumenta para +2.

### **COMBATER COM DUAS ARMAS [Geral]**

O personagem pode combater com uma arma em cada mão; ele é capaz de desferir um ataque adicional por rodada com a segunda arma.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: As penalidades para combater com duas armas são reduzidas. A penalidade da mão hábil diminui em 2 pontos e da mão inábil diminui em 6 pontos.

Normal: Veja Combater com Duas Armas e a Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas Armas[livro do jogador].

### **COMBATER COM DUAS ARMAS APRIMORADO [Geral]**

O personagem é um especialista em combate com duas armas.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: Além do ataque adicional realizado em função da segunda arma na mão inábil, o personagem recebe um segundo ataque com a mesma arma, mas sofre -5 de penalidade (veja a Tabela 8-10[livro do jogador].).

Normal: Sem esse talento, o personagem realiza apenas um ataque adicional com a arma da mão inábil.

### **COMBATER COM DUAS ARMAS MAIOR [Geral]**

O personagem é um mestre no combate com duas armas.

Pré-requisitos: Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11.

Benefício: Seu personagem é capaz de realizar um terceiro ataque com a mão inábil, mas sofre -10 de penalidade.

### **CORRIDA [Geral]**

O personagem é mais rápido que o normal.

Benefício: Quando estiver correndo, seu personagem percorre cinco vezes seu deslocamento normal.

Normal: Um personagem percorre quatro vezes seu deslocamento.

### **DEDOS LÉPIDOS [Geral]**

O personagem tem facilidade em manipular objetos pequenos e delicados.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras.

### **DESARME APRIMORADO [Geral]**

O personagem sabe como desarmar oponentes em combate corporal.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Seu personagem não provoca um ataque de oportunidade quando tenta desarmar um oponente e este adversário também não conseguiu desarmá-lo caso fracasse. O personagem recebe +4 de bônus no teste de ataque resistido para desarmar o alvo.

Normal: Consulte as regras normais para desarme.

### **DESVIAR OBJETOS [Geral]**

O personagem pode desviar flechas, virotes de besta, lanças ou outras armas de disparo ou arremesso.

Pré-requisitos: Des 14, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: É necessário que o personagem tenha pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar esse talento. Uma vez por rodada, quando o personagem normalmente seria atingido por uma arma de ataque à distância, ele será capaz de desviá-la sem sofrer qualquer dano. Ele precisa estar ciente do ataque e não pode estar surpreso. Desviar um objeto não é considerado uma ação. É impossível defletir as armas de ataque à distância

incomuns (como as rochas arremessadas pelos gigantes ou os ataques gerados por técnicas).

### **DILIGENTE [Geral]**

Sua perspicácia é capaz de encontrar detalhes que escapam aos demais.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Avaliação e Decifrar Escrita.

### **DURO DE MATAR [Geral]**

O personagem é capaz de permanecer consciente mesmo depois de sofrer ferimentos que teriam eliminado outros indivíduos.

Pré-requisito: Tolerância.

Benefício: Caso os pontos de vida do personagem estiverem entre -1 e -9, ele ficará estável automaticamente. Não é necessário jogar 1d% para verificar se ele perde um ponto de vida a cada rodada.

Normal: Quando os pontos de vida de um personagem estão entre -1 e -9, ele cai inconsciente e estava morrendo, conforme descrito no [livro do jogador Capítulo 8: Combate].

### **ENCONTRÃO APRIMORADO [geral]**

O personagem sabe como forçar seus oponentes a recuar.

Pré-requisitos: For 14 e Ataque Poderoso.

Benefício: Quando seu personagem usar a manobra Encontrão, ele não provocará um ataque de oportunidade do defensor. Ele também recebe +4 de bônus no teste resistido de Força para empurrar o alvo.

### **ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA [geral]**

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Foco em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem (causa dano adicional com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma, 4° nível de guerreiro.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus no dano causado usando a arma escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente. Um guerreiro pode escolher Especialização em Arma como um de seus talentos adicionais.

### **ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA MAIOR [geral]**

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Especialização em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem causa dano excepcional com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma

Maior, Foco em Arma, Especialização em Arma, 12° nível.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus no dano causado usando a arma escolhida. Este

bônus se acumula com quaisquer outros bônus de dano, incluindo o dano adicional de Especialização em Arma.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a arma escolhida.

### **ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE [geral]**

O personagem foi treinado para utilizar sua perícia em combate na defesa e no ataque com a mesma eficiência.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: Quando seu personagem utilizar a ação de ataque ou ataque total num combate corporal, será capaz de designar entre -1 e -5 de penalidade nas jogadas de ataque e acrescentar o valor inverso como um bônus de esquiva na Classe de Armadura (limitado a +5). Esse valor não pode exceder seu bônus base de ataque. As alterações nas jogadas de ataque continuam válidas até seu próximo turno, inclusive para ataques de oportunidade.

Normal: Um personagem sem este talento é capaz de lutar defensivamente quando utiliza a ação de ataque ou ataque total, sofrendo -4 de penalidade em suas jogadas de ataque e recebendo +2 de bônus de esquiva na CA.

Especial: Um guerreiro pode escolher Especialização em Combate como um de seus talentos adicionais.

### **ESQUIVA [Geral]**

O personagem é muito hábil para se esquivar de golpes.

Pré-requisito: Des 14.

Benefício: Durante sua ação, o personagem seleciona um oponente, recebendo +1 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra os ataques provenientes dele. É possível escolher um adversário diferente a cada rodada. Qualquer condição que faça o personagem perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) também eliminará os bônus de esquiva.

### **ESQUIVA APRIMORADA [Geral]**

O personagem desenvolveu sua esquiva para se esquivar de golpes de vários oponentes.

Pré-requisito: Des 16.

Benefício: Quando utilizar a esquiva, o personagem poderá escolher uma quantidade de alvos igual ao seu modificador de destreza para se beneficiar deste talento.

### **FINTAR APRIMORADO [Geral]**

O personagem sabe como distrair a atenção dos seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Seu personagem pode realizar o teste de Blefar para fintar em combate usando uma ação de movimento.

### **FORTITUDE MAIOR [Geral]**

O personagem é mais resistente que o normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude.

### **FRAUDULENTO [Geral]**

O personagem sabe como encobrir a verdade.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Disfarces e Falsificação.

### **IMOBILIZAÇÃO APRIMORADA [Geral]**

O personagem foi treinado para mobilizar seus oponentes com segurança e ainda realizar um ataque.

Pré-requisitos: Int 14, Especialização em Combate.

Benefício: Enquanto estiver desarmado, seu personagem não provoca um ataque de oportunidade para imobilizar um adversário. Ele também recebe +4 de bônus nos seus testes resistidos de Força para a manobra imobilização. Quando o personagem imobilizar um adversário num combate corporal, ele poderá deferir imediatamente um ataque contra esse oponente, como se não tivesse usado seu ataque para iniciar a manobra. Normal: Quando está desarmado, o personagem provoca um ataque de oportunidade caso queira mobilizar um adversário. Veja Imobilização[livro do jogador].

### **INICIATIVA APRIMORADA [Geral]**

O personagem pode reagir mais rapidamente que o normal numa luta.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus nos testes de Iniciativa.

### **INVESTIGADOR [Geral]**

O personagem sabe como descobrir informações.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Obter Informação e Procurar.

### **LUTAR ÀS CEGAS [Geral]**

O personagem foi treinado em combate corporal, mesmo sem enxergar seus oponentes.

Benefício: Em qualquer combate corporal, sempre que seu personagem não atingir um adversário devido à camuflagem, ele poderá realizar novamente a jogada de porcentagem (veja Camuflagem [livro do jogador]). Um atacante invisível não recebe nenhum bônus para atingir seu personagem em um combate corporal. Logo, o personagem não perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura e o atacante não recebe +2 de bônus em função da invisibilidade (veja a Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de Ataque e a Tabela 8-6: Modificadores de Classe de Armadura [livro do jogador]). No entanto, os bônus da criatura invisível ainda se aplicam para ataques à distância.

Quando o personagem não conseguir enxergar, sofrerá apenas metade da penalidade no deslocamento. Geralmente, a escuridão e a baixa visibilidade reduzem o deslocamento para três quartos do normal, em vez de metade (veja a Tabela 9-4: Movimento Difícil [livro do jogador]).

### **MOBILIDADE [Geral]**

O personagem foi treinado para se esquivar entre os oponentes e evitar golpes.

Pré-requisitos: Des 14, Esquiva.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra os ataques de oportunidade provocados quando ele entra ou sai de uma área ameaçada. Qualquer condição que faça o personagem perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) também eliminará os bônus de esquiva.

### **NEGOCIADOR [Geral]**

O personagem sabe como influenciar as atitudes alheias.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Diplomacia e Sentir Motivação.

### **PERSUASIVO [Geral]**

O personagem sabe como usar as palavras e a linguagem corporal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Blefar e Intimidação.

### **PRONTIDÃO [Geral]**

O personagem tem sentidos aguçados.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Ouvir e Observar.

### **REFLEXOS DE COMBATE [Geral]**

O personagem é capaz de reagir rápida e repetidamente contra os oponentes que baixam a própria guarda.

Benefício: Quando os oponentes se descuidam e baixam a guarda, o personagem poderá realizar uma quantidade de ataques de oportunidade equivalente ao seu modificador de Destreza. Um personagem com Destreza 15 teria um total de 3 ataques de oportunidade na mesma rodada – um ataque de oportunidade normal, mais dois em função de seu modificador de Destreza +2. Caso quatro cavaleiros atravessassem a área ameaçada pelo personagem, ele consegue desferir um ataque de oportunidade contra três deles. No entanto, somente é possível executar um ataque de oportunidade em cada situação capaz de provocá-los. Com esse talento, ele conseguirá realizar ataques de oportunidade quando estiver surpreso.

Normal: Sem esse talento, um personagem somente consegue realizar um ataque de oportunidade a cada rodada e não será capaz de desferir ataques de oportunidade enquanto estiver surpreso.

### **REFLEXOS RÁPIDOS [Geral]**

O personagem tem reflexos mais rápidos que o normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Reflexos.

### **SAQUE RÁPIDO [Geral]**

O personagem é capaz de sacar suas armas com uma velocidade estonteante.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Seu personagem pode sacar uma arma usando uma ação livre, em vez de uma ação de movimento. Ele é capaz de sacar uma arma oculta usando uma ação de movimento. Um personagem com este talento consegue utilizar sua quantidade normal de ataques com armas de arremesso quando escolhe uma ação de ataque total.

### **SEPARAR APRIMORADO [Geral]**

O personagem foi treinado para atacar as armas e escudos dos adversários, entre outros objetos.

Pré-requisitos: For 14 e Ataque Poderoso.

Benefício: Quando seu personagem atacar um objeto empunhado carregado por um adversário (como uma arma ou um escudo), ele não provoca um ataque de oportunidade (veja Separar[livro do jogador]). Seu personagem também recebe +4 de bônus em todas as jogadas de ataque contra objetos que seu adversário estiver empunhando ou carregando.

### **SORRATEIRO [Geral]**

Você tem um talento notável para evitar ser notado.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes Esconder-se e Furtividade.

### **SUCESO DECISIVO APRIMORADO [Geral]**

Escolha um tipo de arma, como espada longa ou machado grande. O personagem consegue desferir golpes mais precisos com a arma selecionada.

Pré-requisitos: Usar a Arma, bônus base de ataque +8.

Benefício: Quando estiver usando a arma escolhida, sua margem e ameaça será dobrada. Por exemplo, a margem de ameaça da espada longa é 19-20 (dois números); para um personagem com o talento Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), a margem de ameaça da espada longa será 17-20 (quatro números).

Especial: O personagem pode adquirir Sucesso Decisivo Aprimorado diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Esse talento não se acumula com qualquer técnica que aumente de margem de ameaça de uma arma.

### **TIRO CERTEIRO [Geral]**

O personagem sabe realizar disparos com mais exatidão quando seu alvo está mais próximo.

Benefício: Seu personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos num raio de 9 m.

### **TIRO EM MOVIMENTO [Geral]**

O personagem é extremamente habilidoso em técnicas de combate com armas à ataque à distância.

Pré-requisitos: Des 14, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certo, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando seu personagem executar uma ação de ataque simples com uma arma de ataque a distância, ele poderá se deslocar antes e depois do ataque, a menos que a distância total percorrida seja maior que seu deslocamento. em 50% (multiplique por 1,5). Para as armas de

arremesso, o incremento de distância é dobrado.

### **TIRO MÚLTIPLO [Geral]**

O personagem é capaz de disparar várias flechas simultaneamente contra um alvo próximo.

Pré-requisitos: Des 18, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: Usando uma ação padrão, seu personagem é capaz de disparar duas flechas em um determinado oponente num raio de 9 m. Os dois disparos utilizam a mesma jogada de ataque (com -4 de penalidade) para determinar o sucesso e causam dano normalmente (veja Especial).

A cada cinco pontos de bônus base de ataque superior a +6, o personagem

consegue disparar uma flecha adicional usando esse talento, limitado a quatro disparos com +16 de bônus base de ataque. Entretanto, cada flecha além da segunda impõe -2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque (total de -6 de penalidade para três disparos e -8 para quatro). A redução de dano e quaisquer outras resistências se aplica separadamente para cada um dos disparos executados.

Especial: Independente da quantidade de flechas disparadas, qualquer dano

baseado na precisão (como em um ataque furtivo) é aplicado uma única vez. No caso de um sucesso decisivo, somente a primeira flecha disparada terá o dano multiplicado, todas as demais causam o dano regular.

### **TIRO PRECISO [Geral]**

O personagem foi treinado para mirar e disparar no momento e locais exatos.

Pré-requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar armas de ataque à distância contra oponentes engajados em combate corporal sem sofrer a penalidade padrão (-4). Consulte Atirando ou Arremessando em Combate Corpo-a-Corpo.

### **TIRO PRECISO APRIMORADO [Geral]**

Seus ataques à distância ignoram a cobertura e a camuflagem.

Pré-requisito: Des 20, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Os ataques à distância realizados pelo seu personagem ignoram o bônus na CA concedido por qualquer nível de cobertura inferior a total e qualquer chance de falha garantida pela camuflagem (exceto camuflagem total). A cobertura e a camuflagem totais ainda concedem seus benefícios normalmente contra esses ataques.

Normal: Sem esse talento, um personagem que dispare ou arremesse uma arma de ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra Agarrar precisará determinar aleatoriamente o combatente envolvido na manobra que foi atingido.

### **TIRO RÁPIDO [Geral]**

O personagem pode usar armas de ataque à distância com velocidade excepcional.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro.

Benefício: Seu personagem recebe um ataque adicional com uma arma de ataque a distância. O disparo considera o bônus base de ataque mais elevado, mas cada disparo (inclusive o adicional)

sofre -2 de penalidade. Esse talento só pode ser utilizado durante uma ação de ataque total.

### **TOLERÂNCIA [Geral]**

O personagem é capaz de executar incríveis façanhas de resistência.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus em todos os testes (e testes de resistência) a seguir: testes de Natação para evitar dano por contusão, testes de Constituição para corridas, evitar o dano por contusão de uma marcha forçada, prender a respiração, evitar o dano por contusão devido à inanição e desidratação(veja o Livro do Mestre), testes de Fortitude para evitar o dano por contusão causado por ambientes frios ou quentes (veja o Livro do Mestre) e para evitar o dano por asfixia (veja o Livro do Mestre). Além disso, seu personagem consegue dormir usando armaduras leves ou médias sem ficar fatigado.

Normal: Quando um personagem sem esse talento dormir usando armaduras médias ou pesadas, ele ficará fatigado durante todo o dia seguinte.

### **TRESPASSAR [Geral]**

O personagem é capaz de realizar outro ataque corporal depois de um golpe eficiente.

Pré-requisitos: For 14, Ataque Poderoso.

Benefício: Num combate corporal, quando seu personagem causar dano suficiente para derrubar uma criatura (em geral reduzindo seus pontos de vida a 0 ou menos, matando-a, etc.), poderá executar um ataque corporal extra contra uma criatura dentro do alcance. Não é possível caminhar antes de realizar este ataque adicional – nem mesmo um Passo de Ajuste (1,5 m). A jogada de ataque utiliza a mesma arma e o mesmo bônus do ataque anterior, que eliminou a primeira criatura. O personagem pode usar essa habilidade somente uma vez por rodada.

### **TRESPASSAR MAIOR [Geral]**

O personagem brande uma arma branca com muita eficiência e consegue atacar diversas vezes quando derrubar seus oponentes.

Pré-requisitos: For 15, Trespasar, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: Similar a Trespasar, mas não há limite para a quantidade de ataques adicionais por rodada.

### **USAR ARMA COMUM [Geral]**

Escolha um tipo de arma comum, como arco longo. O personagem sabe combater com a arma selecionada. Use esse talento para aumentar a lista de armas que o personagem sabe usar (a relação das armas que o personagem sabe utilizar consta na descrição da sua classe).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com a arma escolhida.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que o escolher, ele se aplica a outra arma comum.

### **USAR ARMAS EXÓTICAS [Geral]**

Escolha um tipo de arma exótica, como mangual atroz ou shuriken. O personagem sabe combater com a arma selecionada.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1 (e For 14 para espada bastarda e machado de guerra).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com a arma escolhida.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que o escolher, ele se aplica a outra arma exótica. Esse talento, quando aplicado à espada bastarda e ao machado de guerra, terá o pré-requisito adicional For 14.

### **USAR ARMAS SIMPLES [Geral]**

O personagem sabe usar todas as variedades de armas simples em combate.

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com qualquer arma simples.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

### **USAR ARMADURA (LEVE) [Geral]**

O personagem foi treinado para usar armaduras.

Benefício: Quando estiver usando qualquer armadura leve, a penalidade de armadura do equipamento somente afetará os testes de Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Acrobacia.

Normal: Se o personagem utiliza uma armadura, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade desta armadura nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

### **USAR ARMADURA (MÉDIA) [Geral]**

O personagem foi treinado para usar armaduras médias.

Pré-requisito: Usar Armadura (leve),

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

### **USAR ARMADURA (PESADA) [Geral]**

O personagem foi treinado para usar pesadas.

Pré-requisito: Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

### **USAR ESCUDO [Geral]**

O personagem sabe usar escudos pequenos e grandes, assim como o broquel.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar escudos e sofrerá somente as penalidades padrão.

Normal: Se o personagem utiliza um escudo, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade armadura do escudo nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam

movimentos, inclusive Cavalgar.

### **USAR ESCUDO DE CORPO [Geral]**

O personagem sabe usar escudos de corpo.

Pré-requisito: Usar Escudos.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar escudos de corpo e sofrerá somente as penalidades padrão.

Normal: Se o personagem utiliza um escudo, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade de armadura do escudo nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

### **VITALIDADE [Geral]**

O personagem é mais vigoroso que o normal.

Pré-requisito: con 16.

Benefício: Seu personagem recebe +10 pontos de vida.

Especial: O personagem pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

### **VITALIDADE APRIMORADA [Geral]**

O personagem aprimorou o seu vigor a um nível sobrenatural.

Pré-requisito: vitalidade, con 18.

Benefício: Seu personagem recebe +20 pontos de vida.

Especial: O personagem pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

### **VONTADE DE FERRO [Geral]**

A vontade do personagem é muito superior ao normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade.