

G.U.R.P.S. – Caminho do Lutador



Coleção de kits de personagens combatentes para GURPS

Fabio Garcia de Deus
Sidines Carlos A. da Silva

GURPS – Caminho do lutador

Índice

Capítulo I - Kits Básicos

2.....	Amazona
3.....	Arqueiro
4.....	Bárbaro
5.....	Caçador de magos
6.....	Cavaleiro
7.....	Guerreiro do deserto
8.....	Lanceiro
9.....	Caçador
10.....	Capanga
11.....	Artista Marcial
13.....	Guerreiro
14.....	Guarda
15.....	Pirata
16.....	Ranger
17.....	Samurai
19.....	Guerreiro Psíquico
19.....	Pistoleiro

Capítulo II - Kits Cinematográficos

21.....	Golem
22.....	Guerreiro Místico do Fogo
24.....	Guerreiro Místico da Água

25.....	Guerreiro Místico da Terra
27.....	Guerreiro Místico do Ar
29.....	Guerreiro Místico do Metal
30.....	Guerreiro Místico da Madeira
32.....	Guerreiro Místico da Luz
33.....	Guerreiro Místico das Trevas

Capítulo III - Expansões de Kits

35.....	Valquíria
36.....	Arqueiro da Luz
37.....	Paladino
39.....	Guerreiro Perpétuo
40.....	Gladiador
41.....	Guardião
42.....	Protetor da Luz
43.....	Legionário
44.....	Nômade
44.....	Arqueiro místico
45.....	Guardião Negro
47.....	Guerreiro Alado
48.....	Dragooner

The material presented here is original creation from the authors, intended for use with the [GURPS](#) system from [Steve Jackson Games](#). This material is not official and is not endorsed by Steve Jackson Games.

O material apresentado aqui é de criação original dos autores do netbook, desenvolvido para uso com o sistema [GURPS](#) da [Steve Jackson Games](#), representado no Brasil pela [Devir Livraria](#). Esse material não é oficial e não é endossado pela Steve Jackson Games e nem por sua representante no Brasil.

A maioria das vantagens, perícias e outras regras citadas nesse netbook são descritas nos livros: *Gurps Módulo básico*, *Gurps Artes Marciais*, *Gurps Magia*, *Gurps Grimório*, *Gurps Supers* e *Gurps compendium I* sendo fundamental a consulta destes para completo entendimento dos kits.

Criação: Fábio Garcia de Deus

Revisão: Sidines Carlos A da Silva

Layout: Sidines Carlos A da Silva

Capa:

Colaboradores: Todos os usuários da seção GURPS da [Spellbrasil](#) que participaram da discussão e desenvolvimento dos kits e a todos que opinaram a respeito contribuindo para o desenvolvimento do netbook.

Kits de personagens combatentes para G.U.R.P.S.

Por Fabio Garcia (Paladino-MT)

CAPÍTULO I – KITS BÁSICOS

Os modelos básicos são os Kits mais comuns de personagens e o primeiro passo para as expansões, que serão descritas mais adiante. Mas não se engane, qualquer personagem feito com esses Kits é extremamente qualificado no que faz e já está muito acima de um humano normal. Mesmo assim, eles estão longe de serem semideuses e essa é sua grande vantagem dentro da campanha, eles podem ser bem desenvolvidos em quase todas as campanhas sem prejuízo ao conceito do personagem e em campanhas mais poderosas ou cinematográficas basta apenas ser mais generoso com os pontos na criação de personagens, ou mesmo usá-los como ponte para novos kits.

Nessas campanhas mais poderosas, com a permissão do mestre, é permitida a compra com pontos de experiência as vantagens *Pontos de Vida Extra*, *Duro de Matar* e *Audácia* durante campanhas, por combinarem com o conceito dos Kits.

De uma forma geral, esses kits baseiam-se em classes típicas de combatentes para jogos medievais. A idéia básica aqui é descrever de forma lógica esses conceitos, se atendo as características obrigatórias dessas classes. Algumas habilidades e perícias bem comuns mas não obrigatórias são mostradas como opcionais em alguns Kits.

Em outros Kits algumas vantagens têm custo reduzido em relação ao custo original, elas são assim, equilibradas umas com as outras, mas se for fazer uma campanha mista, usando esses kits com personagens “puros”, use o custo normal da vantagem.

AMAZONA [Custo: 5 / Limite de Desvantagens:20]

Restrição: Apenas Mulheres

Vantagens

- ***Distrair oponente (1)***: Amazonas são guerreiras, e como tal, utilizam de todos os meios para vencer um combate. Todas elas aprendem a levar vantagem de sua aparência física (geralmente são atraentes ou em boa forma física) para "distrair" seu oponente. Uma Amazona pode fazer uma disputa da perícia *SexAppeal* (ou HT-1, ao invés do pré-definido) contra a Força de Vontade de qualquer oponente masculino (da mesma raça ou que tenha o mesmo padrão de beleza) para ganhar a iniciativa no primeiro turno de um combate.

- ***Combate Montado(0)***: Amazonas geralmente combatem sobre montarias, usando pouca armadura e armas leves a fim de ter a vantagem da velocidade. Podem atacar com um arco enquanto cavalgam usando o PIOR nível de habilidade entre as perícias **Cavalgar** e **Arco**. O único bônus ganho por apontar e o fornecido pelo arco. No caso de armas de combate corpo-a-corpo se a montaria estiver com velocidade relativa maior ou igual a 6 em relação ao inimigo, faça a jogada de ataque com redutor de -2 e some ao dano um bônus de +2.

Desvantagens

- **Estigma Social(-10):** Amazonas não são muito bem vistas em sociedades medievais, que são normalmente paternalistas ou machistas. Além disso, muitos grupos de Amazonas possuem leis, comportamentos ou mesmo cultura/religião diferente da local. Devido a isso elas recebem redutor de -2 nos testes de reação. Em compensação elas são bem unidas: uma Amazona SEMPRE reage com bônus de +2 a outra.

- **Dependente (Montaria) (-10):** A montaria de uma amazona é seu melhor amigo, alguém em que ela deposita sua confiança (e vida) em batalha. Ela ira sempre tentar evitar colocar em risco a vida do animal em batalha exceto quando não existir outra alternativa.

Perícias Iniciais(24):

- Escolha duas: Machado/Maça de 1 Mão (DX+2), Lança (DX+2), Espada Curta (DX+2) ou Arco (DX+1);
- Adestramento de Animais (IQ+5 para o animal de montaria, IQ-1 para outros);e
- Cavalgar: montaria (DX + 3) {+2 devido Adestramento de Animais}.

Descrição: As Amazonas aqui descritas são quaisquer mulheres treinadas em combate montado (normalmente cavalos). Em combate, tendem a suar a maior mobilidade para atacar a distancia com arco e flecha. Costumam guardar o ataque corpo-a-corpo para situações onde não seja possível se movimentar com sua montaria ou em ataques de investida montada.

Especial: É recomendado que jogadores que adotem esse modelo possam comprar as vantagem *Equilíbrio Perfeito* (MB-A6) por 15 pontos durante a criação do personagem, com uma pequena alteração: Nas condições onde não se exige teste de DX há a necessidade de realizar um teste de DX por minuto.

ARQUEIRO [Custo:15 / Limite de Desvantagens:40]

Vantagens:

- **Visão Aguçada + 2 (4)**
- **Reposição de Armas(0):** Os melhores Arqueiros não aprendem apenas a atirar, como a fazer seus próprios arcos e flechas. Um Arqueiro pode improvisar um arco novo em 1d+2 horas de trabalho se tiver acesso aos materiais ou fabricar 10 flechas a cada 2 horas (se tiver pontas disponíveis: 10 pontas de flecha custam \$3).
- **Equipamento Extra(0):** O personagem já começa com um Arco Composto Gratuitamente.

Desvantagens

- **Limitação de Habilidade(-1):** Não pode possuir nenhuma perícia de "Armas e Combate" com nível de habilidade igual ou superior ao da perícia **Arco**.

Pericias Iniciais(12):

- Arco (DX+1);
- Armeiro (IQ+5 para arcos e flechas, IQ-1 para outras armas);

- Sacar Rápido: Arco (DX); e
- Sacar Rápido: Flecha (DX).

Descrição: O modelo de Arqueiro apresentado é para o típico herói arqueiro. Suas táticas básicas consistem geralmente no ataque a distância aos pontos vitais (caso deseje matar) ou membros (apenas desarmar ou imobilizar) de seu oponente. Normalmente não possuem grande capacidade de combate corpo-a-corpo em comparação a sua habilidade com o arco.

Obs: O *Equipamento Extra* e a capacidade de *Reposição de Armas* tem custo +0 por virem do alto NH na perícia *Armeiro*. A vantagem *Visão Aguçada* fora adicionada, pois normalmente Arqueiros tem uma visão um pouco melhor que o normal quando apresentados em histórias e contos (e também, por ser útil a alguém que ataca a distância VER bem seus alvos, principalmente se são alvos).

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagens *Mestre de Armas* (Arco) AM-28, por apenas 15 pontos durante a criação do personagem.

BÁRBARO [Custo:5 / Limite de Desvantagens:30]

Vantagens

- Nenhuma.

Desvantagens

- ***Bárbarie(0)*:** Ser um bárbaro consiste em não ter uma Língua Escrita. Portanto, o jogador não pode comprar a vantagem *Alfabetizado* e as perícias *Aritmética* ou *Matemática* durante a Criação do Personagem. Portanto um bárbaro típico deste modelo não sabe ler ou contar acima de 20.
- ***Primitivismo x 2(-10)*:** Os povos bárbaros representados por esse modelo geralmente estão em Nível Tecnológico: 1 (3). Vivem normalmente em tribos localizadas em pontos bastante isolados das sociedades "letradas". Porém, a maioria dela já teve contato com as mesmas e portanto conhecem (mas não dominam) seus feitos e capacidades. Em regras, o jogador só pode comprar perícias e equipamentos de NT:1 durante a Criação do Personagem.

Perícias Iniciais(15):

- Uma Arma tipo Física/Média com Nível de Habilidade Igual a DX + 2;
- Sobrevivência no Ambiente onde viveu (IQ+2); e
- Primeiro Socorros (NT:1) com Nível de Habilidade Igual a IQ+1

Descrição: Este modelo representa os "povos bárbaros" que tiveram contato com pessoas civilizadas e decidiram manter distância. Devido a isso o modelo não recebeu *Estigma Social: Bárbaro*. Suas capacidades de combate são iguais ao de um Combatente comum, e mesmo atacando em número, podem ser razoavelmente organizados. Seu maior problema é a diferença de qualidade nas armas que usam contra seus oponentes "civilizados".

A desvantagem *Bárbarie* tem valor -0 devido ao fato de não ser um real problema: Todos os personagens de NT:3 já começam Analfabetos e só sabendo contar até 20 e a restrição de não poder INICIAR com as vantagens e perícias indicadas não constituem um problema sério a ponto de valer algum ponto. A perícia Primeiro Socorros foi incluída para representar o conhecimento de ervas e plantas medicinais que este tipo de povos possuem por necessidade diária.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar, durante a criação do personagem, as vantagem Rijeza como 3 pontos por nível, simulando a vantagem *Damage resistance, CI-52*, exceto que não é permitido ter um nível de rijeza maior que este.

CAÇADOR DE MAGOS [Custo: 45 / Limite de Desvantagens:15]

Restrição: Proibido para Raças com Aptidão Mágica Racial (Exemplo: Elfos)

Vantagens:

- **Resistência a Magia x 10(20):** Um Caçador de Magos, descrito por este modelo, é submetido a uma Iniciação Ritual que envolve a destruição de um item mágico permanentemente. Durante o processo, o candidato ganha uma forte aura anti-magia que lhe concede 10 níveis da vantagem *Abascanto MB-21*.

Poções / Venenos Alquímicos só fazem efeito no Caçador de Magos caso ele falhe em um teste de HT+10 (se o resultado for exatamente o necessário para passar, a poção só faz metade do efeito a critério do mestre).

IMPORTANTE: O personagem continua podendo usar Itens Mágicos normalmente.

- **Visão de Magia(36):** Essa habilidade é similar a magia visão de magia M-49, como dom mágico ligado ao encantamento *Energização, M-38*, pega em seu segundo nível.

Essa habilidade fornece gratuitamente, um bônus de +2 nos testes de *Taumatologia* sobre a mágica. Está habilidade tem Duração de 1 minuto, Custo para Ativar: 1, 0 para manter. Seu Tempo de Ativação é de 1 segundo de concentração.

Desvantagens:

- **Inabilidade Arcana(0):** O Caçador de Magos não pode aprender magia.

- **Intolerância (Magos) (-5):** Seja por motivos pessoais (anteriores a sua iniciação) ou pelo confronto constante com magos malignos, todo o caçador passa a odiar magos. Apenas os de boa reputação comprovada tem alguma chance de serem tolerados por eles.

- **Senso do Dever (Extremamente Perigoso) (-20):** Caçar magos (principalmente criminoso ou malignos) e algo MUITO perigoso. Mesmo possuindo resistência as suas magias mais perigosas, mágicas que causam dano (como Bola de Fogo, Gêiser, etc...) podem acabar com sua carreira rapidamente e como não podem contar com as magias e poções de cura eles contam apenas com sua habilidade e sorte para vencer.

Perícias Iniciais(24):

- Uma com Arma (Física/Média) com Nível de Habilidade igual a DX+2;

- Ocultismo (IQ);e

- Taumatologia (IQ).

Descrição: Este modelo representa os Caçadores de Magos da "*Ordem do Ferro Frio*" do Cenário de Bluesea. Os Jovens são treinados tanto nas artes do combate como nos conhecimentos mínimos do uso da magia (a principal arma de seu inimigo) a fim de combatê-la.

O modelo não recebeu a vantagem *Poderes Legais* simplesmente por que ela depende das relações da ordem com o Reino. A "*Ordem do Ferro Frio*" tem como objetivo combater todo e qualquer mago que use seu poder contra o povo não-mago.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar a vantagem nova *Statica Mística*. por 10 pontos durante a criação do personagem.

Nova vantagem:

Statica Mística (10)

Permite interferir em qualquer uso de Magia, ou no uso de magia de um único Operador dentro de um raio de 100 metros. O personagem deve se concentrar por 1 turno e fazer um teste da perícia *Statica Mística* (Mental/Muito Difícil), Pré-definida como IQ-4 e anotar a margem de sucesso. Para que uma magia seja executada, sua margem de sucesso deve ser MAIOR que este valor. Falha custa ao operador 1 ponto de Fadiga e se tentar novamente a mesma mágica terá um redutor de -2 cumulativo. Obs.: O redutor aplicado ao mago, devido a essa vantagem, nunca será superior [Metade do NH do mago na mágica]+2 arredondado para baixo. Reduza a margem de sucesso a esse valor, apenas para o mago, caso isso aconteça.).

OU seja um mago de NH21, nunca terá um redutor maior que $(21/2)+2 = -12$. Observe que para isso seria necessário um sucesso por 12 pontos para o anti-mágo.

CAVALEIRO [Custo:65 / Limite de Desvantagens:20]

Vantagens

- **Status + 2 (10):** Cavaleiro.
- **Riqueza (Confortavel)(10):** O mínimo para um Cavaleiro.
- **Poderes Legais x 2(10):** Um Cavaleiro que serve a um senhor feudal (ou uma Ordem de Cavalaria que obviamente serve ao Rei local) recebe esta vantagem pois representa a ele como autoridade.
- **Patrono (Senhor Feudal ou Ordem de Cavalaria) (10):** Uma Senhor Feudal ou Ordem de Cavalaria poderá as vezes ajudar seus cavaleiros em seus objetivos. A frequência de ajuda é Normal (9 ou -) e virá na forma de homens e recursos menores (menos de \$2000 em dinheiro).
- **Equipamento Extra (5):** O personagem já começa com um Cavalo de Batalha Treinado para o Combate.
- **Combate Montado(0):** Cavaleiros geralmente combatem sobre montarias fortes e bem treinadas. Eles exploram as vantagens de usar a força de um cavalo: Normalmente usam armaduras pesadas (nele e no animal) e atacam com Lanças de Justa em Investida (Permitindo assim, causar GDP+3 perfurante usando a ST do cavalo, de acordo com as regras descritas em MB- capítulo 16).

Desvantagens

- **Código de Honra dos Cavaleiros (-15)**
- **Dever com seu Senhor Feudal ou Ordem de Cavalaria (frequência Normal: 9 ou -) (-5)**
- **Obrigação de Identificação(-1):** SEMPRE exibe seu brasão de cavaleiro, seja no escudo, capa, armadura, etc.

Perícias Iniciais(36):

- Espada de Lâmina Larga (DX+2);
 - Lança de Justa (DX+2);
 - Conhecimento do Terreno: Reino (IQ);
 - Heráldica (IQ);
 - Jurisprudência (IQ);
 - Trato Social (IQ);
 - Tática ou Estratégia (IQ);e
 - Cavalgar (DX+2)
-

Descrição: Este modelo de Cavaleiro representa os indivíduos que seguem fielmente o Código e tentam ser os mais eficientes possível em seus em cargos. Outros tipos de cavaleiro são deixados para criação normal de personagem. Em combate, tende atacar montado com sua Lança de Justa sempre que possível. Cavaleiros tendem a ser mais organizados em combate quando forma uma unidade e estão mais aptos a liderar uma infantaria quando necessário devido seus conhecimentos de tática e estratégia.

A vantagem “*Equipamento Extra*” representa o presente que os cavaleiros recebem de sua família, da própria Ordem ou de seu senhor na hora de sua ordenação e juramento.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagem *Corcel dos Ventos*(Sua montaria inicial possui deslocamento dobrado em linha reta) por 5 pontos durante a criação do personagem.

GUERREIRO DO DESERTO [Custo: 40 / Limite de Desvantagens:40]

Vantagens

- **Combate Montado (0):** Guerreiro do Deserto usam armas de combate em combate montado. Se sua montaria estiver com velocidade relativa maior ou igual a 6 em relação ao inimigo, faça a jogada de ataque com redutor de -2 e some ao dano um bônus de +2.
- **Defesas Acrobáticas (0):** Devido ao fato de não usarem armaduras (por causa do calor escaldante do deserto), estes guerreiros aprendem a usar a agilidade a fim de evitar a morte no fio da cimitarra do oponente. Eles usam as manobras **Recuar**, **Saltar** (bônus para esquiva de projéteis. O personagem termina o turno deitado no chão). e **Esquiva Acrobática**. Também é possível reduzir o tempo para se levantar do chão em 1 turno com um sucesso em teste de **Acrobacia**.

Desvantagens

- **Restrição de Equipamento (-1):** Guerreiros do Deserto não usam armaduras de qualquer tipo, porém escudos e magias de proteção são permitidas.
-

Perícias Iniciais (41):

- Uma com Arma (Física/Média) com Nível de Habilidade igual a DX+2;
 - Cavalgar:Cavalo ou Camelo (DX+2);
 - Sobrevivência: Deserto (IQ+1);
 - Conhecimento do Terreno:Deserto Nativo (IQ);e
 - Acrobacia (DX).
-

Descrição: Este modelo representa os "Heróis do Deserto", vistos em várias histórias. Obviamente, não to falando do Simba! (ou talvez sim, mas acrescente habilidade de marinheiro!). Estes heróis se diferenciam de outros pelo não uso de armaduras. Isso é feito não por coragem mas pelo fato de ser impossível ficar dentro de uma no deserto!

Personagens feitos com este modelo tem como estilo, portanto, combatem sem armadura, MESMO quando estão em lugares onde seria possível usá-las pois já se acostumaram a lutar nessas condições. Costumam fazer chacota de heróis de armadura usando sua agilidade para se livrarem dos golpes dos "homens de lata".

Considere o fato de não usarem armadura uma peculiaridade. Eles podem (por curtos períodos de tempo, por uma grande necessidade o que não inclui "ter uma defesa melhor" e sim alguma habilidade especial para algo, como o poder de voar para chegar ao topo do castelo do sultão) usarem uma armadura. Além disso, eles podem usar qualquer outro tipo de proteção.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagem *Temperature tolerance CI-30* apenas em 1 nível e *Pulo do Gato S-37* (Diminui efeitos de quedas de grandes alturas) por 5 pontos durante a criação do personagem.

LANCEIRO [Custo:20 / Limite de Desvantagens:40]

Vantagens

- **Reposição de Armas(0):** Os melhores Lanceiros não aprendem apenas a lutar ou arremessar, como a fazer suas próprias lanças. Um Lanceiro pode improvisar uma lança nova em [20 - margem de sucesso da perícia **Armeiro**] minutos bastando ter um galho, alguns fios/cordões e uma faca. Com mais tempo, ele pode fazer lanças de melhor qualidade se tiver as ferramentas e materiais necessários.

- **Arremessador de Lanças (0):** Existe um equipamento (disponível em NT:3) chamado Arremessador de Lanças que pode fazer com que estas, quando se tem o objetivo de arremessar, voem muito mais longe (e causem mais dano), quase se igualando em alcance com uma flecha. Em regras, ele aumenta a ST do usuário em 5 pontos para cálculo de dano e alcance do arremesso. Utilize a perícia Arremessador de Lanças para verificar se acertou o alvo. Para mais detalhes, consulte o MB-52.

- **Equipamento Extra (0):** O personagem já começa com uma lança de qualquer valor a sua escolha (não mágica e de qualidade normal).

Desvantagens

- **Limitação de Habilidade(-1):** Não pode possuir nenhuma perícia de "Armas e Combate" com nível de habilidade igual ou superior ao da perícia Lança.

Perícias Iniciais(21):

- Lança (DX+2);
 - Arremesso de Lança (DX+1);
 - Arremessador de Lanças (DX+1);
 - Sacar Rápido: Lança (DX);
 - Armeiro (IQ+5 para Lanças, IQ-1 para outras armas); e
 - Sobrevivência (IQ)
-

Descrição: A lança é uma das armas mais antiga e primitivas - perde apenas para a clava provavelmente. Apesar disso, é uma das melhores armas do mundo. Uma lança é mais barata que uma espada, assim é mais fácil achar grandes exércitos armados com lanças do que com espadas. Ela é prática, versátil, que pode ser usada tanto em combate corporal quanto para o arremesso. É também mais fácil de improvisar do que qualquer outra (como dito em *Reposição de Armas*). Povos mais primitivos chegam a fabricar lanças com pontas de pedra lascada ou de madeira endurecida com fogo.

Este modelo, para não ficar atrás, exibe um Herói medieval que domina o uso de tal arma. Ele pode ter sido treinado no exército ou com algum outro lanceiro mas sempre ira se destacar no combate usando esta arma.

O custo do modelo, para personagens que não tenham acesso a NT:3 ou maior cai para 16 pontos (OU SEJA, ele não tem a perícia Arremessador de Lança).

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagem *Mestre de Armas* (lança) AM-28, por apenas 15 pontos e também disponibilizar a vantagem *Super Salto x 1* (S-46) por 10 pontos durante a criação do personagem.

CAÇADOR [Custo: 15 / Limite de Desvantagens: 40]

Vantagens

- **Armadilhas(0):** Caçadores em geral atacam suas presas utilizando mais do que armas - utilizam a inteligência. Eles preparam o terreno, criando armadilhas "silvestres" como a do laço, buraco coberto com folhas, etc. Para que alguém evite cair numa destas armadilhas, ele deverá passar em uma disputa de habilidades entre sua Visão-5 e o nível de habilidade do Caçador na perícia Armadilhas. O tempo necessário para montar uma armadilha "silvestre" varia de acordo com sua complexidade (Converse com seu G.M.).

Desvantagens

- **Limitação de Equipamento(-1):** Não usam Armaduras Metálicas ou Escudos.

Perícias Iniciais(16):

- Escolha Uma: Lança ou Boleadeira (DX+1), Besta (DX+2), Zarabatana, Arco ou Rede (DX);
- Faca (DX);
- Armadilhas (IQ);
- Rastreamento (IQ);
- Sobrevivencia [região nativa] (IQ);
- Furtividade (DX+1) ou camuflagem (IQ+2); e
- Conhecimento do Terreno [região nativa] (IQ)

Descrição: Mesmo após o desenvolvimento da agricultura, a caça ainda é uma importante atividade econômica em mundos medievais. Assim, este tipo de "Heróis de Vila" é o mais comum. Em sociedades primitivas, a maioria dos guerreiros será de Caçadores. Um Caçador é auto-suficiente e tem liberdade de deixar a vida familiar durante muitos dias. Contudo ele tem sérios deveres para com seu povo - além de trazer caça, é esperado que ele cumpra outras tarefas perigosas quando surgirem. Caçadores quando idosos ajudam treinando os mais jovens, fazendo armas e ferramentas. Em regras, seria interessante esse tipo de personagem ter *Dever* com a comunidade (Ocasionalmente, -2 pontos).

Existem, contudo, caçadores civilizados: Alguns caçam por ganância, outros por honra e glória guardando como troféus às feras que vencem. Essas características podem ser facilmente sumulados com as desvantagens *Cobiça*(-15), *Luta pela Fama* (-15) ou *Obsessão* (-5).

Independente disso, todos os Caçadores possuem as mesmas habilidades gerais e não gostam de usar armaduras metálicas ou escudos. O motivo é o fato de serem barulhentas e desconfortáveis demais para uma caçada ou desajeitadas em combates com animais (Animais tendem a combater Corpo-A-Corpo. O Bônus de DP do escudo passa a ser um REDUTOR em seu Nível de Habilidade para Atingi-lo).

Caçadores costumam ser antagonistas dos Rangers, cujo dever é proteger a natureza.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagens *Ataque Furtivo* por 10 pontos durante a criação do personagem.

Nova vantagem:

Ataque furtivo: Some 3 pontos a seu dano, se estiver realizando um ataque sem que o alvo saiba que está sendo atacado, exige 1 turno de concentração (este turno não conta como bônus para precisão de arma ou quaisquer outra ação). Exceto se o ataque for localizado em um ponto vital, ele nunca será maior que seu dano máximo, ou seja se você possui 1d+3 de dano, e tira 7 (4+3) na avaliação de dano, você causa 9. Em tese aumentam suas chances de dar dano máximo contra um oponente nessa condição.

CAPANGA [Custo: 10 / Limite de Desvantagens: 25]

Vantagens

- **Patrono (Seu Chefe, frequência de 6 ou -) (8):** Obviamente, todo capanga trabalha para alguém mais inteligente e "poderoso". É ele quem dá as ordens e o capanga tem que cumprir. É raro, mas um chefe pode muito ocasionalmente ajudar seus subordinados seja direta ou indiretamente.

Desvantagens

- **Aparência Intimidadora(-5):** O medo é uma das principais armas de um Capanga. Ele tenta através dele se impor sobre os outros no submundo e evitar combates desnecessários. Por isso, tendem a manter uma aparência ameaçadora, utilizando armas grandes e de impacto e quaisquer outros meios para parecer "durão". Considere um bônus de +1 na perícia **Intimidação** e -1 em testes de reação a pessoas "comuns" (não-criminosas).

- **Dever (Com seu Chefe, Frequência 12 ou -) (-10):** Seu Chefe sempre tem algum "servicinho" para você.

- **Marca Registrada(-1):** Um Capanga que se preze sempre deixa uma marca discreta de que esteve ali. Normalmente um cartão com um símbolo da organização criminosa, uma escrita na parede ou mesmo o método pelo qual executou o serviço. Isso identifica o "Grupo" mas não o identifica como indivíduo.

Perícias Iniciais (18):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Intimidação (ST+2) [sem o bônus de *Aparência Intimidadora*];
- Briga (DX);

- Manha (IQ); e
- Conhecimento do Terreno [Cidade] (IQ)

Descrição: Uma organização criminosa, ou mesmo uma quadrilha, não é feita apenas de ladrões hábeis e furtivos. Muitas vezes eles precisam de músculos e aço para enfrentar os homens da lei. Um Capanga é um combatente criminoso, geralmente sob o comando de um grande ladrão ou chefe do crime.

Um Capanga não se preocupa muito com treinamento: em geral ele acredita que sua força e suas armas são o suficiente para resolver qualquer problema. Capangas não são pagos para pensar: na maioria das vezes sua missão é participar de um assalto sob comando de um Ladrão ou outro aventureiro mais esperto, aquele que realmente dá as ordens. Mesmo assim, ele tem boa experiência em emboscadas e intimidação.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagens *Ataque Furtivo* por apenas 10 pontos durante a criação do personagem.

ARTISTA MARCIAL [Custo: 50 / Limite de Desvantagens: 25]

Vantagens

- **Treinamento em Perícias Exóticas (15):** Um artista marcial é um combatente especializado em combate desarmado e com armas simples de camponeses. Os conhecimentos e treinos especiais que ele adquiriu foram desenvolvidos por seu clã, antigo mestre ou em algum templo em locais ermos. Devido a isso, ele possui algumas perícias "exóticas" para cenários "medievais" convencionais como Caratê, Judô, Cura Ying/Yang, Pontos de Pressão, Resistência Mental, Meditação e Controle da Respiração além de algumas manobras especiais de combate (retiradas do GURPS Artes Marciais).
- **Reflexos em Combate(15):** Artistas marciais costumam não usar armaduras ou escudos. Devido a isso eles treinam arduamente seus reflexos de modo a compensar essa desvantagem. Esse treinamento também envolve o controle do medo e a aprimoração do raciocínio rápido em combate. Para mais detalhes, consulte o MB-20
- **Cura Ying/Yang(0):** AM-35, é a habilidade de usar o Chi para curar ferimentos e Doenças, para isso usando acupuntura, massagem ou qualquer outra técnica similar em seu mundo de campanha. Em cenários onde existe magia, trate-a como a perícia **Medicina**. Mais detalhes no
- **Pontos de Pressão(0):** AM-39. Esta perícia representa o uso do conhecimento do Chi em combate. Só Magos e personagens orientais (adequados, conforme convenção do G.M.) podem testar essa perícia com um Pré-definido Cura Ying/Yang-4
- **Resistência Mental(0):** AM-39. Esta perícia representa a capacidade de concentrar o Chi para resistir a ataques mentais.
- **Aparar Projétil(0):** AM-34. Esta Perícia permite aparar armas de projétil suando uma arma preparada (ou as mãos caso se possua RD:2 ou maior nelas).
- **Meditação(0):** AM-34. Esta perícia é usada para atingir um estado de transe auto induzido no qual a mente fica totalmente relaxada mas capaz de reagir imediatamente.

- **Estilo de Luta(0):** Quando o Artista Marcial enfrenta um oponente com uma perícia de combate normal (sem o modelo Artista Marcial) este recebe redutor de -1 em suas defesas ativas. Quando o oponente TAMBÉM é um Artista Marcial (mas não treinou com o mesmo "mestre", "escola", "clã") AMBOS tem esse redutor.

- **Manobras de Combate Especiais:**

Rajada de Golpes (0)- O personagem pode fazer um ataque adicional desarmado (ou com uma arma que não exige turno para preparar E esteja contida na lista deste Modelo) com redutor de -3 no Nível de Habilidade e -1 no dano em ambos. Esse primeiro ataque, mesmo que não cause dano, conta como uma Finta (ver MB-105) para o segundo.

Arremesso de Judô (0)- O personagem pode causar dano com o arremesso da manobra (MB-51) O dano é de 1d-2. Um sucesso com um redutor de -6 aplica esse dano na cabeça (cérebro) da vítima se não passar em um teste de Judô ou Acrobacia.

Desvantagens

- **Limitação de Equipamento(-5):** Não podem ter Carga maior que Leve em combate.

- **Limitação de Habilidade(-2):** Não pode possuir nenhuma perícia de "Armas e Combate" com nível de habilidade igual ou superior ao da perícia Caratê E Judô.

- **Disciplina(-10):** O personagem deve adotar a desvantagem Honestidade ou um código de honra de no mínimo 10 pontos representando a disciplina dada a ele durante seu treino. Cabe ao G.M. julgar se o Código é adequado.

Perícias Iniciais(37):

- Caratê (DX+1) e Judô (DX+1);

- Escolha Uma: Adaga(DX), Besta (DX), Bastão(DX-2),Machadinha (DX-1), Clava (Espada Curta: DX-1),

Funda (DX-2),Zarabatana(DX-2), Kama (DX-1;"Foices pequenas" com Bal+2 corte Alcance:1,2 \$70 peso:1,5 ST:11 e Obs: 1 turno para preparar depois do golpe de balanço), Nunchaku (DX-2;"mangual" com bal+2 contusão alcance 1,2 \$20 peso: 1 ST:10 Obs: 1 turno para preparar novamente. Redutor de -2 para Bloquear) ou Shuriken (DX-2;"lâmina estrelada" com GDP-1 corte TR:8 Prec:1 1/2D:ST-5 Max:ST \$3 5g ST:- Obs: geralmente em conjunto de 9);

- Salto (DX);

- Acrobacia (DX-2);

- Aparar Projétil (DX-3);

- Resistência Mental (IQ+2);

- Filosofia (IQ);

- Sobrevivência [região nativa] (IQ);

- Furtividade (IQ-2 ou DX-2);

- Meditação (IQ-3);

- Cura Ying/Yang (IQ-3);

- Pontos de Pressão (IQ-3); e

- Controle da Respiração (IQ-4)

Descrição: Este modelo é uma "adaptação" do Monge de D&D tomando como base o Nível 3. Mas ao contrario do original, não me parece NADA fraco agora!!! Obviamente vou explicar o porque das coisas como sempre nas adaptações:

-*Treinamento em Perícias Exóticas*: É o Antecedente Incomum por essas perícias especiais. Qualquer personagem com ela pode aprender essas perícias "especiais" ou usar seus pré-definidos, ela é obrigatória para personagens orientais NO ocidente. Ela é desnecessária em cenários "orientais" reduzindo o custo do modelo em 15 pontos.

- *Pontos de Pressão e Cura Ying/Yang*: O monge conhece e de certo modo começou a dominar o Chi. Portanto, achei adequado dar estas perícias ao modelo representando isso. O golpe atordoante e bem representado pelo Pontos de Pressão e a "Cura" da outra perícia da uma utilidade a mais ao personagem.

- *Controle da Respiração e Meditação* = E de conhecimento geral a visão do mestre e discípulo sentados fazendo exercícios de meditação e respiração, certo? Sei que isso não existe em toda arte marcial mas como esse modelo e para um "Herói Artista Marcial" combinava bem!

- *Resistência Mental, Aparar Projétil, Reflexos em Combate* = todas tentam simular a "Mente Tranqüila", "Desviar Objetos", e as "Defesas" do Monge (bônus de sabedoria na CA, Evasão, teste de resistência da vontade naturalmente alta do monge).

- *Disciplina*: Serve para representar o comportamento "Leal"

As Demais habilidades são óbvias (eu acho).

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagens *Harmonia com o Tao* (Aquele que compreende o "Caminho" é flexível e espontâneo e não precisa de treino ou preparação. Ele pode simplesmente fazer coisas sem saber COMO. Mais detalhes no Gurps Artes Marciais.) por apenas 20 pontos OU *Mão de Ferro* (Bônus de +2 nos danos por soco, Redutor de -4 em perícias que exijam manipulação delicada com os dedos {Predigitação, Arrombamento, Sacar Rápido para armas pequenas...}). Mais detalhes no GURPS Artes Marciais.) por 10 (uma mão) ou 15 (para as duas) pontos durante a criação do personagem.

GUERREIRO [Custo: 20 / Limite de Desvantagens: 40]

Vantagens

- ***Combate com Escudo(0)***: Escudos são muito mais baratos que armaduras. Podem não proteger sempre mas costumam ajudar um bocadinho em batalhas. Ele fornece DP contra ataques normais vindo da frente ou do lado em que se encontra e possibilita uso da manobra bloquear. Um escudo também pode ser usado para atacar: Use o nível de habilidade na perícia Escudo para acertar é o dano é GDP contusão em combate fechado mas não será possível bloquear com ele nesse turno.

- ***Defesa contra Projétil(0)***: Um escudo usado por um guerreiro pode ser usado para bloquear projéteis, funcionando de forma similar a perícia aparar armas de projéteis do (MA-34). Com uma manobra preparar o guerreiro também pode somar a rd de seu escudo a uma parte do corpo. Esta é uma alteração a regra normal para uso de escudos.

- ***Equipamento Extra(1)***: Começa com uma Mochila (Contendo 3 Poções de Cura (chiron M-90), 1 Kit Primeiros Socorros (NT3-10 usos), "Básico Pessoal" e Saco de Dormir), e um Escudo Pequeno Gratuitamente.

Desvantagens

- ***Limitação de Equipamento(-1)***: Não pode comprar nenhuma Arma E Armadura cujo total some mais que a METADE de seu recurso inicial durante a "Criação do Personagem". O restante do

dinheiro deve ser gasto em mantimentos, moradia, transporte, animais e posses já que um guerreiro não é só "Espada, Armadura e Escudo".

Perícias Iniciais(20):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Escudo (DX+2);
- Briga (DX+1);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ+1);
- Sobrevivência [escolha uma] (IQ); e
- Tática (IQ-1);

Descrição: Este modelo representa herói guerreiro (em início de carreira) de mundos de fantasia medieval. É o mais comum tipo de aventureiro que existe, pois para ser um guerreiro basta uma espada e um escudo e a disposição para usá-los!

Existem várias possíveis histórias para o surgimento de um herói guerreiro: ser alguém surgido das tropas do rei como um destacado soldado de infantaria; ser um jovem talentoso treinado por outro guerreiro ou mesmo alguém cuja vida foi apenas lutar. O Guerreiro representa a determinação e a coragem pois apenas com sua fiel espada para atacar e um escudo resistente para lhe defender ele enfrenta o perigo. Em geral, usam armaduras para reduzir os danos dos golpes que recebe, prezam a força, velocidade e precisão dos golpes a fim de derrubarem o inimigo antes de serem feridos. Mesmo assim, devido a vida difícil que vivem, apenas os de mais alta resistência a morte e vigor conseguem a Glória da vitória.

Perceba que este modelo foca o combate com "Arma e Escudo", pois num mundo medieval onde recursos são poucos esse conjunto era "básico". Poucos tinham o talento e a habilidade para combater só com a Arma ou mesmo com duas armas. Isso não descarta essa possibilidade, mas será apresentado mais a frente em algumas expansões.

Especial: O guerreiro pode pegar a perícia Bloquear armas de projétil, sendo similar a aparar armas de projétil MA-34.

GUARDA [Custo: 15 / Limite de Desvantagens: 30]**Vantagens**

- *Poderes Legais x 1(5)*

- **Atrair para Armadilhas(0):** Devido seu bom conhecimento do local, Guardas podem atrair um oponente para uma armadilha existente no local. Caso o oponente conheça a armadilha essa habilidade falha automaticamente, caso contrário faça uma disputa de IQ do guarda contra IQ-5 (ou uma dessas perícias: Armadilhas, Psicologia-3 ou Detecção de Mentiras -3) para não ativá-la ou cair nela.

Desvantagens

- *Dever (Para o chefe) (frequência 12 ou menos)(-10)*

Perícias Iniciais(20):

- Escolha Uma Qualquer Arma Física/Média com DX+2 ;
- Briga (DX+1);
- Conhecimento do Terreno:Local (IQ+2);

- Interrogatório (IQ); e
- Jurisprudência (IQ)

Descrição: O Guarda não é exatamente um aventureiro; ele é um guerreiro local, dedicado a proteger uma área ou preservar a ordem numa vila. Sua força é o conhecimento da região e das pessoas que protege.

Muitos deles conhecem métodos para fazer um criminoso falar além de terem muito conhecimento sobre as leis locais.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagens durante a criação do personagem e com pontos de experiência as vantagens *Pontos de Vida Extra*, *Duro de Matar* e *Audácia* durante campanhas mais "Épicas" por combinarem com o modelo.

PIRATA [Custo: 20 / Limite de Desvantagens: 35]

Vantagens

- Nenhuma

Desvantagens

- *Código de Honra dos Piratas (-5)*
- *Não usam (gostam de) Armaduras(-1)*

Perícias Iniciais(26):

- Escolha uma: Faca(DX+3), Esgrima(DX+2) ou Espada Curta (DX+2);
- Briga(DX+1) ou Arremesso de Faca (DX+1);
- Marinhagem (IQ+2);
- Acrobacia (DX);
- Salto (DX);
- Escalada (DX ou ST);
- Natação (DX ou ST);
- Manha (IQ);e
- Sobrevivência (Mar, IQ)

Descrição: O Pirata é um guerreiro fora-da-lei que age a bordo de navios. Os Piratas são treinados não apenas para tripular e manejar grandes navios, mas também para lutar a bordo deles. Escalam mastros, balançam-se em cordas, saltam de um navio para outro...Sua agilidade é espantosa. Quando conseguem abordar um navio, dificilmente são vencidos.

Piratas não usam armadura (isso seria morte certa caso caíam no mar) e nem armas muito pesadas. Preferem a espada curta, o sabre e adaga. Gostam de vestir cores vivas, ousadas, incluindo adereços como lenços de cabeça, brincos, tatuagens e jóias.

Piratas podem ser terríveis e supremos nos mares, mas em terra não são páreos para as armaduras e espadas longas de um guerreiro comum. Portanto um Pirata raramente vai atuar longe de seu navio.

Especial: Recomendo permitir a um personagem com este modelo comprar a vantagem "Grupo de Aliados" do Apêndice do Módulo Básico representando a Tripulação com quem serve no navio com ele (ou dele!), Em campanhas cinematográficas, vantagens como equilíbrio perfeito, *MB-A6*, e rapier wit, *CI-29*.

RANGER [Custo: 40 / Limite de Desvantagens: 35]

Vantagens

- *Empatia com os Animais (5)*
- *Senso de Direção (5)*

Desvantagens

- *Limitação de Equipamento (-5):* Não podem ter Carga maior que leve em combate.
- *Não gostam de cidades (-1)*

Perícias Iniciais(36):

- Espada Curta(DX+2), Lança (DX+2) ou Arco (DX+1);
- Sacar Rápido (Espada Curta ou Flecha, DX) ou Arremesso de Lança (DX);
- Furtividade (DX);
- Naturalista (IQ+3);
- Adestramento de Animais (IQ+5){inclui bônus de Empatia com Animais};
- Sobrevivência (Escolha o Terreno, Naturista-1);
- Rastreamento (Naturalista-1);
- Veterinária (Adestramento de Animais +4){inclui bônus de Empatia com Animais};
- Primeiros Socorros (Veterinária);e
- Cavalgar (Adestramento de Animais+ 5){inclui bônus de Empatia com Animais};

Descrição: O Ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere ficar sozinho ou em pequenos bandos - em florestas, montanhas, planícies e outros lugares longe da civilização.

Especial: Recomendo permitir que os personagens com o kit Ranger possam comprar a perícia *Treino com Mão Inábil*, AM-53 ou *Luta às Cegas*, AM-36.

.PRIMITIVO [Custo: 10 / Limite de Desvantagens: 0]

Vantagens

- *Ajuste de Etnia(20):* Um Primitivo é uma versão mais brutal de uma raça. Por isso ele possui maior força e resistência enquanto não é muito esperto. Os modificadores são ST + 2, IQ -2 e HT +2 (trate como ajustes raciais).

Desvantagens

- *Sem Língua Falada(-25):* Primitivos não tem uma língua falada e não normalmente capazes de aprender idiomas diferentes. Eles se comunicam através da perícia **Mímica/ Pantomímica**. Trate como a desvantagem Mudez mas que pode ser recomprada com pontos de experiência.
- *Primitivismo x 3 - NT:0 (-15):* Primitivos não praticam a agricultura, não sabem forjar metais (algumas tribos nem mesmo conhecem o fogo!) e vestem apenas peles de animais. As únicas armas

que podem aprender a usar são a Clava, Lança, Machadinha e Adaga de Pedra. Nunca usam Armaduras ou Escudos de qualquer tipo e seu dinheiro inicial (apenas para comprar seu equipamento inicial: eles não usam dinheiro!) é de \$10.

Armas de NT zero

- * Clava de Guerra: Bal+2 contusão; 1.5kg; \$2;ST:11; um turno para preparar.
- * Clava de Duas Mãos: Bal+4 contusão; 6kg; \$2;ST:13; um turno para preparar.
- * Lança: GDP+1 perfuração; 2kg; \$5;ST:10; arremessável, +1 no dano se empunhada com duas mãos
- * Machadinha: Bal Corte; 1kg; \$3; ST:8;
- * Adaga de Pedra: Bal-3 corte ou GDP-1 perfuração;0.25 kg;\$3

Todas as armas de NT zero tem dados levemente diferentes de suas equivalente de NT:3. O motivo é que todas são de Baixa Qualidade (mais detalhes sobre qualidade das armas na coluna lateral da pág. 74 M.B.).

- *Bárbarie(0)*: Primitivos não tem uma Língua Escrita. Portanto, o jogador não podem comprar a vantagem Alfabetizado e as perícias Artimética ou Matemática durante a Criação do Personagem. Portanto um Primitivo típico deste modelo não sabe ler ou contar acima de 10.

Perícias Iniciais(30):

- Escolha Uma: Clava (DX+2), Lança (DX+2), Machadinha (DX+2) ou Adaga de Pedra (DX+3);
- Sobrevivência (IQ+4);
- Mimíca/Pantomímica (IQ+6) {inclui bônus por Mudez};
- Furtividade (DX);
- Briga (DX);
- Rastreamento (IQ); e
- Primeiros Socorros [NT:0] (IQ)

Descrição: Ainda mais selvagem que o Bárbaro, o Primitivo e praticamente um "Homem das Cavernas" - são membros de uma comunidade tribal que normalmente habitam algum ponto muito distante, onde o homem "civilizado" jamais esteve.

Enquanto o Bárbaro ainda pode se comunicar com outros povos e interagir com eles, até mesmo aprendendo a usar armas, o Primitivo nunca teve contato com essas culturas. Tudo para ele parecerá estranho e curioso.

Talvez ele crie uma amizade sincera com algum membro do grupo (ou salve o grupo de algo...) e a partir daí saia com eles de seu habitat e conheça um novo mundo através de seu jeito simples de pensar...

Aviso: Recomendo ao G.M. que não permita "Magos Primitivos". No máximo dons mágicos moderados (e sempre ativos).

Especial: Recomendo reduzir o custo da vantagem *Rijeza x 1* e *Rijeza x 2* para 3 pontos nível em campanhas mais "Épicas"

SAMURAI[Custo: 105 a 95/ Limite de Desvantagens: 15]

Vantagens

- *Patrono [Mestre ou Shogun, poder "15 pontos" com frequência 6] (8)*

- *Status x 3(15)*

- **Alfabetizado (10, 5 ou 0 de acordo com a ambientação)**

- **Estilo de Luta(0):** Quando o Samurai enfrenta um oponente com uma perícia de combate normal (sem o kit Samurai) este recebe redutor de -1 em suas defesas ativas. Quando o oponente TAMBÉM é um Samurai (mas não treinou com o mesmo "mestre" ou "clã") AMBOS tem esse redutor

- **Equipamento Extra(7):** começa com um Cavalo de Batalha, uma Katana de Alta qualidade (ou Niginata), uma Wakisashi (Espada Curta) de qualidade normal e um Arco Daikyo (use os dados de um Arco Composto).

Desvantagens

- **Código de Honra do Samurai(-15):** para detalhes, leia Gurps Artes Marciais.

- Dever [Mestre/Shogun, Ocasionalmente: 6 ou -](-2)

Perícias Iniciais (48):

- Katana (DX+2) ou Niginata(DX+2);
- Arco Daikyo (DX+2);
- Cavalgar (DX+2);
- Trato Social (IQ+2);
- Filosofia (IQ);
- Teologia (IQ);e
- Caligrafia (DX)
- Aparar Projeteis (DX)
- Linguagem corporal (IQ)

Descrição: O Samurai é um guerreiro que vive pelo código do "Bushido" - o caminho do guerreiro. A Honra é sua vida. Ele a devota a servir seu mestre, chegando a se matar para acompanhá-lo no mundo dos mortos.

Suas técnicas e tradições são passadas para novas gerações através de domos e livros ou do tradicional método Mestre para Discípulo. Eles lembram vagamente os Cavaleiros por seu Status e Trato Social.

Dados da Katana de Alta Qualidade

"Espada" Dano: Bal+2 corte ou GDP+2 perfuração; peso: 2.5kg; ST: 11; Custo: \$650; Observação: o dano empunhando com as duas: Bal+3.

Dados da Niginata Qualidade Normal

"Lança" Dano: Bal+3 corte ou GDP+3 perfuração; peso: 3kg; ST:9; Custo: \$100; Observação: 1 turno para preparar depois de atacar e Alcance de 2 metros em GDP.

Comentário: Arma usada pelas Samurais (mulheres no caso. Eram raras mas existiam!)

Aviso: O kit samurai foi feito para campanhas em cenário "Oriental". Não recomendo seu uso em cenários "Ocidentais". Mas se o jogador desejar mesmo jogar com um nessa situação, remova o Status do kit e substitua pela vantagem *Treinamento em Perícias Exóticas* (apresentada no kit Artista Marcial que cobre essa situação.

Especial: Recomendo permitir ao Samurai comprar a Vantagem *Mestre de Armas (Katana)* por 20 pontos durante a criação de personagem em campanhas mais "Épicas".

GUERREIRO PSÍQUICO [Custo: 110 / Limite de Desvantagens: 25]

Vantagens

- *Noção do Perigo*(15)

- *Empatia*(15)

- *Telecinesia [Potência 10]*(50): o Guerreiro Psíquico pode mover até 4kg com a força de sua mente. Recomendável não permitir que ele aumente essa potência acima deste valor.

- *Equipamento Extra (1)*: Uma Katana de Alta Qualidade ou uma Niginata.

Desvantagens

- *Código de Honra dos Guerreiros Psíquicos*(-15): Igual ao Código de Honra dos Samurais, porém eles servem a um Sábio Monge Psíquico.

- **Dever [Sábio Monge Psíquico, Ocasionalmente: 6 ou -] (-2)**

Perícias Iniciais(47):

- Katana (DX+2) ou Niginata(DX+2);
- Arco Daikyo (DX+1);
- Cavalgar (DX+1);
- Judô (DX-1);
- Trato Social (IQ);
- Filosofia (IQ);
- Meditação (IQ-1)[Gurps Artes Marciais];
- Telecinesia (IQ);
- Escudo Psicossinético (IQ);
- Recepção Telepática (alcance 1m, IQ); e
- Transmissão Telepática (alcance 1m, IQ)

Descrição: Guerreiros Psíquicos são homens e mulheres que treinaram em templos remotos e através de intensa meditação acabaram por despertar poderosos dons interiores que rivalizam com a própria magia.

A fim de não deixar esse conhecimento cair em mãos erradas, eles juram seguir um severo código de honra, inspirado nos guerreiros Samurais. Cabem aos Monges Psíquicos o estudo profundo deste dom enquanto os Guerreiros Psíquicos o usam para protegê-los.

Em campanha, o mestre pode permitir a esse personagem aprender as perícias psíquicas relacionadas a PES e Telecinese que faltam. Não recomendo (MESMO) que permita adicionar novas perícias telepáticas a esse repertório ou mesmo que aumentem a potência de qualquer um deles.

Pistoleiro Medieval [Custo: 42 / Limite de Desvantagens: 20]

Vantagens

- *Antecedentes incomuns, acesso a pólvora (15)*: Um pistoleiro que não saiba produzir sua munição deverá ficar a mercê de algum fornecedor, seja ele um conhecido do submundo, um alquimista da

pólvora negra conhecido, um vendedor a trabalho de um alquimista, ou mesmo um reservatório secreto que ele acessa "sem pedir". de uma forma geral essa vantagem compensa o fato dele ter acesso a um material de NT superior ao padrão do seu mundo, isso também o habilita a aprender a manusear armas de pólvora sem nenhum tipo de dificuldade.

- **Muito rico (30):** Um pistoleiro tem acesso a tecnologia de ponta, armas caras e em muitos lugares desconhecidas, e para ir à festa sem ser parte da orquestra, tem que pagar pra entrar, ou seja ele compra suas armas e munições e isso não é barato. Mas não pense que apenas nobres são pistoleiros, apesar de figuras comuns nesse meio, eles têm outros companheiros: aventureiros que após um grande sucesso resolveram se precaver, ou até mesmo comerciantes do "pó negro".

- **Equipamento Extra(0):** O que realmente distingue o pistoleiro dos outros personagens combatentes é sua arma - a pistola. O Pistoleiro começa com 6 pistolas de Tiro-à-Tiro (NT:4) MB 206.

Desvantagens

- **Vulnerabilidade Especial [Fogo e Eletricidade](-20):** Infelizmente, por carregar consigo um material explosivo como a pólvora, o Pistoleiro Medieval torna-se especialmente vulnerável a ataque baseados em Fogo ou Eletricidade. Caso seja atacado com fogo (mesmo mágico), verifique se o ataque poderia afetar o depósito de munição ou pólvora do personagem (normalmente um saco de couro de RD:1). Se conseguir, ela explodirá causando um grande estrago no personagem (1d-1 por munição, atingindo o tronco, região 11, após aplicar todos os danos ele passa a receber 1d-1 de dano por fogo por turno (hexágono em chamas). Lembre-se que essa explosão está sendo considerada junto ao corpo e portanto não tem esquiva!. Ataques elétricos que causem 3 ou mais pontos de dano detonam a munição automaticamente (independente de qual parte do personagem foi atingida...).

- **Orgulhoso(-1):** Todos os pistoleiros são orgulhosos de sua pontaria e habilidade. Trate como um tipo suave de "Excesso de Confiança".

Perícias Iniciais(17):

- Armas de Pólvora [Pistolas] (DX+2) antes das alterações pelo nível de IQ;
- Sacar Rápido: Pistola (DX+1);
- Armeiro com Especialização em Armas de Mão de Pólvora (DX+2) (ficando DX+7);
- Briga (DX)

Descrição: Armas de Pólvora são muito raras em mundos de fantasia medieval. São loucos o bastante para usá-las, desafiando muitas vezes a lei ou o bom senso. Porém o Pistoleiro é alguém que possui essa qualidade.

Nova Manobra:

Saque Duplo (Física/Fácil)

Pré-Definida como Sacar Rápido -2

Obs: Não é permitido comprar um nível superior a perícia Sacar Rápido.

Essa perícia representa o treinamento do personagem no saque de armas com as duas mãos simultaneamente. Portanto, ela representa um "Sacar Rápido" feito com ambas as mãos. Ataques com a mão "esquerda" continuam com as penalidades normais.

Especial: Recomendo Permitir que durante a criação do personagem possa ser comprada a vantagem Atirador de Escol, AM-45 (A pistola é praticamente uma extensão do corpo do personagem).

Observação: Com o kit de alquimista da pólvora negra, o pistoleiro medieval não precisaria mais das vantagens muito rico e antecedentes incomuns, sendo 45 pontos mais barato.

CAPÍTULO II - KITS CINEMATOGRAFICOS

Máquinas mágicas conscientes feitas dos mais diversos materiais, guerreiros que podem sugar as forças místicas dos elementos ou mesmo heróis que são o ápice de seus mundos, os kits desse capítulo seguem essa linha, as classes aqui não são feitas pensando em campanhas realistas ou em low-magic, se você procura poder, achou o lugar certo, mas é claro que todo poder tem um preço.

As regras cinematográficas, opcionais no capítulo anterior, aqui são mostradas como normais, cabe a mestre para equilibrar essas classes com as anteriores, que habilite nelas os mesmos tipos de vantagens pegadas com pontos de experiência (*Pontos de Vida Extra, Duro de Matar e Audácia*)

Quanto aos guerreiros místicos: Eles são homens e mulheres que buscaram a forças mágicas interiores e descobriram sua afinidade elemental. Quase ou senão tão hábeis quanto quaisquer guerreiro mas com a vantagem de NUNCA ficarem sem "equipamento". Os mais fracos tendem a surpreender seus inimigos com seus poderes enquanto os mais poderosos expõem seu status vestindo trajes e armas forjados com seu elemento.

São muito encontrados em locais de nível alto de mana (chamados Nodes em Bluesea, cenário nativo desses kits) servindo de guardiões para os poderosos Elementais que ali residem mas podem muito bem se juntar a qualquer grupo de aventureiros que aprecie suas habilidades.

Muito raramente um elemental pode se apaixonar por um mortal: Quando isso acontece, eles podem fazer a "União". O Elemental passa abrigar-se em seu corpo, vivendo com ele a noite no mundo dos sonhos e como um "observador" durante o dia. O mortal torna-se um tipo especial de Guerreiro Místico chamado "Guerreiro Elemental". Ele pode desenvolver sozinho estes poderes e outros mais relacionados ao elemento podendo chegar (no ápice de sua união espiritual) a viajar para o Plano Elemental adequado ou se transformar em um Elemental temporariamente. Em regras ele possui uma vantagem chamada "Elementarista" que eu tenho, mas os mestres podem criar regras da casa para isso...

Vamos então aos kits.

GOLEM [Custo: Variável / Limite de Desvantagens: 0]

Vantagens

- **Corpo Golem (variável):** um golem é basicamente um "corpo" feito de Barro, Carne, Pedra, Bronze, Ferro, ou Cristal que foi submetido a magia "Golem". As estatísticas físicas (ST,DX,HT, Velocidade,Esquiva, DP e RD) portanto variam com o material. Use, portanto, a ficha de Golens apresentadas no Gurps Magia p107. Todas as vantagens e desvantagens "FISICAS" de ser um golem se mantém (Exceto quando este modelo diz o contrario). As únicas exceções as características do golem, portanto, são sua IQ (que é 10 agora); O fato do personagem Golem ser agora suscetível a magias que afetem a "mente" desde que não entre em conflito com a desvantagem *Vontade de Golem*. Esta possui prioridade total (conferindo resistência automática a qualquer tentativa de desobedecê-la usando qualquer outro meio, mágico ou psíquico direto de controle); e o fato de não ganhar as perícias existentes na ficha original do golem. O custo desse corpo é de (respeitando a seqüência dada) 5, 6, 8, 12, 16 ou 16 pontos. Sim, é muito barato mas logo você vai saber porque na descrição das desvantagens (cujo custo já é levado em conta nisso).

- **Patrono (Seu Criador, frequência de 9 ou menos) (0):** Obviamente, aquele que criou o golem é seu patrono. Ele é o único que pode restaurá-lo com magias de Cura normais (Em adição a regra,

considere que o patrono pode criar itens mágicos de cura como varinhas ou pergaminhos que curem o Golem especificamente. Veja, **apenas o golem** e afetado por eles)

- **Reconstrução (0):** Ao contrário de Golens comuns, um golem criado por este modelo pode ser reconstruído por seu Criador a partir de seus restos bastando lançar a magia Golem novamente. Ele irá reter as memórias que tinha até o momento da sua destruição.

Desvantagens

- **Vontade de Golem (0):** Golens criados por este modelo possuem iniciativa própria porém NUNCA podem deixar de executar uma ordem ou trair seu criador. Veja, ele DEVE sempre agir em benefício de seu criador. Caso seu criador morra, ele passará a agir por sua própria vontade porém caso seja destruído, ele não poderá ser reconstruído...

- **Vigor Limitado (0):** Assim como mortos vivos, um golem é "destruído" quando atinge 0 pontos de vida.

- **Restrição de Cura (0):** Um golem só pode ser curado pela magia de seu Criador (ou por itens específicos feitos por seu criador para ELE).

- **Inabilidade Arcana (0):** Golens não podem aprender magia. Porém, estes golens podem ativar usar itens mágicos como se fossem não-magos.

- **Corpo Imutável (0):** Golens não podem aumentar atributos físicos ou comprar qualquer vantagem de caráter físico. Desvantagens físicas adquiridas são perdidas assim que o criador "concerta" o golem e por isso não valem pontos.

Perícias Iniciais (10):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Briga (DX); e
- Uma perícia Artesanal Mental/Media com (IQ-1)

** O total é de 10 pontos de perícia para calculo do custo do modelo.

Descrição: Este modelo representa um caso muito raro - golens criados por um acerto crítico da magia GOLEM. Estes golens ganha uma "peseudo-alma" com uma personalidade própria que pode interagir com o mundo mas sempre mantendo a característica de servir ao criador. Estes, muito raros seres, podem ser utilizados por jogadores. Eles estão limitados devido sua *Vontade de Golem* a servir alguém (pode ser outro jogador) mas são tão espontâneos quanto qualquer personagem comum. Cabe ao Mestre Restringir o uso deste modelo. Aconselho dar um custo em *Antecedentes Incomuns* de 50 pontos a personagens deste modelo.

Vantagens

- **Treinamento Místico (15):** Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da personalidade da pessoa. Porém, é possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.

- **Tolerância a Temperatura (Calor) (5) (S-47):** A primeira coisa que um Guerreiros Místicos do Fogo é sua afinidade e resistência as intempéries de seu elemento. Graças a isso eles podem treinar em lugares escaldantes onde poucos seres podem sobreviver.

- **Domínio Elemental (50):** Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental do Fogo). No caso do *Domínio Elemental do fogo*, todos eles queimam qualquer um que não seja o Guerreiro Místico (o que inclui seu equipamento) que o criou causando dano como se estivessem sob efeito da magia Arma Flamejante, M-34.

Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos ou com a perícia arte ilusionista, G-5; Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (mestres, o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível ao personagens saírem por ai criando carros, rádios transistores, etc...); O objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso Máximo do objeto. Cada acréscimo de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

- **Ataque Elemental (6):** O Guerreiro Místico do Fogo pode lançar bolas de fogo em seus inimigos. Dano: 1d TR:12 Prec:1 1/2D: 5 Max:10; Tempo de Execução: 1 segundo; Custo: zero; Use a perícia Bola de Fogo Mística (Mental/Muito Difícil mas baseada em DX) para acertar.

Desvantagens

- **Dependência (15):** Os Guerreiros Místicos do Fogo devem 1 vez ao dia perante uma chama natural (não criada por seus poderes) de seu tamanho durante 1 hora se concentrando para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental*, *Ataque Elemental* e sua *Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.
- **Vulnerabilidade Elemental (-10):** O despertar do poder elemental não é só alegria. Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques baseado em Água/Frio/Gelo.
- **Traço Elemental (-1):** O personagem deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais(20):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Escudo (DX+2);
- Briga (DX+1);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ+1);
- Sobrevivência [Vulcão ou Deserto] (IQ); e
- Tática (IQ-1);

GUERREIRO MÍSTICO DA ÁGUA [Custo: 70 / Limite de Desvantagens: 15]

Vantagens

- **Treinamento Místico (15):** Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da personalidade da pessoa. Porém, é possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.
- **Fôlego Incrível OU Patinação no Gelo (5):** O Guerreiro Místico da Água pode prender a respiração 4,5 vezes mais que um membro normal de sua raça OU pode andar normalmente sobre superfícies congeladas. O jogador deve selecionar apenas 1 das habilidades.
- **Domínio Elemental (50):** Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental da Água). No caso do *Domínio Elemental da Água*, todos eles queimam por frio qualquer um que não seja o Guerreiro Místico (o que inclui seu equipamento) que o criou causando dano como se estivessem sob efeito da magia Arma Congelante M-36.
Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos ou com a perícia arte ilusionista G-5; Um equipamento mecânico só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (Mestres, o

objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível ao personagens saírem por ai criando carros, rádios transistores,etc...);O objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso Maximo do objeto. Cada aumento de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

-Ataque Elemental (6): O Guerreiro Místico da Água pode lançar Esferas de Água (ou Gelo) em seus inimigos. Dano: 1d TR:12 Prec:1 1/2D: 5 Max:10; Tempo de Execução: 1 segundo; Custo: zero; Use a perícia Esfera de Água/Gelo Mística (Mental/Muito Difícil mas baseada em DX) para acertar.

Desvantagens

- **Dependência (-15):** Os Guerreiros Místicos da Água devem 1 vez ao dia perante uma lagoa ou rio durante 1 hora se concentrando para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental, Ataque Elemental e sua Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.

- **Vulnerabilidade Elemental (-10):** O despertar do poder elemental não é só alegria. Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques baseado em Fogo/Calor ou Terra (escolha do jogador).

- **Traço Elemental (-1):** O personalidade deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais (20):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Briga (DX+1);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ+1);
- Sobrevivência [Zona Glacial,Rios OU Oceano] (IQ);
- Marinhagem (IQ+1);
- Remo/Vela (DX-1)
- Tática (IQ-1); e
- Natação (DX ou ST) ou Esqui (DX-2)

GUERREIRO MÍSTICO DA TERRA [Custo: 70 / Limite de Desvantagens: 15]

Vantagens

- **Treinamento Místico (15):** Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da

personalidade da pessoa. Porém, é possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.

- **Dureza da Pedra (6):** A terra, junto com o metal, são os elementos mais sólidos da natureza. Do mesmo modo, seu Guerreiro Místico também é capaz de sair ileso a pequenas injúrias físicas. O Personagem ganha RD+2 (Cumulativa com Rijeza)

- **Domínio Elemental (50):** Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental da Terra). No caso do *Domínio Elemental da Terra*, todos os objetos criados pelo Guerreiro Místico possuem +1 no dano, +1 na RD e Pontos de Vida dobrados.

Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos; Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (mestres, o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível aos personagens saírem por aí criando carros, rádios transistores, etc...); O objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso Máximo do objeto. Cada aumento de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

- **Ataque Elemental (7):** O Guerreiro Místico da Terra pode arremessar grandes pedras em seus inimigos. Dano: GDP+1d TR:12 Prec:1 1/2D: 5 Max:10; Tempo de Execução: 1 segundo; Custo: zero; Use a perícia Arremesso de Pedra Mística (Mental/Muito Difícil mas baseada em DX) para acertar.

Desvantagens

- **Dependência (-15):** Os Guerreiros Místicos da Terra devem 1 vez ao dia, em cima de um monte ou montanha, durante 1 hora se concentrar para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental, Ataque Elemental e sua Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.

- **Vulnerabilidade Elemental (-10):** O despertar do poder elemental não é só alegria. Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques baseados em Eletricidade OU

Ele perde 1 ponto de fadiga por minuto quando estiver envolvido por plantas: seja por magia ou por estar dentro de uma floresta por exemplo. (escolha do jogador)

- **Traço Elemental (-1*):** A personalidade deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais (20):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Escudo (DX+2);
- Briga (DX);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ);
- Sobrevivência [Montanhas] (IQ);
- Tática (IQ-2);e
- Escalada (DX-1 ou ST-1)

GUERREIRO MÍSTICO DO AR [Custo: 70 / Limite de Desvantagens: 15]

Vantagens

- **Treinamento Místico (15):** Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da personalidade da pessoa. Porém, é possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.

- **Perseguidor do Céu (5):** O Guerreiro Místico do Ar passa a Saltar mais alto e Correr mais rápido que o normal. Bônus nas perícias de +1 em Salto e Corrida.

Obs.: Caso o Guerreiro Místico do Ar ganhe a habilidade de voar (seja por magia, ou por asas naturais) o bônus se altera - ao invés de correr e saltar, ele passa a ter um domínio maior da sua capacidade de vôo: Bônus de +2 na perícia Vôo. Essa mudança só pode ser feita 1 vez e é permanente (portanto, cabe ao jogador decidir se quer isso ou não)

- **Domínio Elemental (50):** Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental do Ar). No caso do *Domínio Elemental do Ar*, todos eles são feitos de Ar [Os objetos são invisíveis exceto para Guerreiros Místicos do Ar, Elementais do Ar e Guerreiros Elementaristas. Quem não puder ver os objetos tem redutor de -2 contra ataques feitos com eles] ou Eletricidade [qualquer um que não seja o Guerreiro Místico (o que inclui seu equipamento) que o criou recebe dano como se os objetos estivessem sob efeito da magia Arma Elétrica].

Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos; Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (Mestres, o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível aos personagens saírem por aí criando carros, rádios transistores, etc...); O

objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso Máximo do objeto. Cada acréscimo de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

-Ataque Elemental (8): O Guerreiro Místico do Ar pode lançar Relâmpagos OU Golpes com a Pressão do Ar (a partir de um golpe com sua arma ou as mãos nuas) em seus inimigos. Dano: 1d-1 elétrico ou GDP+1d contusão TR:12 Prec:1 1/2D: 5 Max:10; Tempo de Execução: 1 segundo; Custo: zero; Use a perícia Relâmpago OU Golpe de Ar (ambas Mental/Muito Difícil mas baseada em DX) para acertar.

Desvantagens

- **Dependência (-15):** Os Guerreiros Místicos do Ar devem 1 vez ao dia em cima de uma montanha, lagoa ou rio durante 1 hora se concentrando para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental, Ataque Elemental e sua Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.

- **Vulnerabilidade Elemental (-10):** O despertar do poder elemental não é só alegria. Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques baseado em Fogo ou Terra (escolha do jogador).

- **Traço Elemental (-1*):** A personalidade deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais (20)

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Briga (DX+1);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ+1);
- Sobrevivência [Montanhas ou Campos] (IQ);
- Salto (DX+2){ com bônus };
- Corrida (DX){ com bônus }
- Tática (IQ-1); e
- Acrobacia(DX-2)

Vantagens

- **Treinamento Místico (15):** Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da personalidade da pessoa. Porém, é possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.

- **Dureza do Metal (9):** O Metal, junto com a Terra, são os elementos mais sólidos da natureza. Do mesmo modo, seu Guerreiro Místico também é capaz de sair ileso a pequenas injúrias físicas. O Personagem ganha RD+3 (Cumulativa com Rijeza)

- **Domínio Elemental (50):** Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental do Metal). No caso do *Domínio Elemental do Metal*, todos os objetos criados pelo Guerreiro Místico possuem +1 no dano, +1 na RD e Pontos de Vida dobrados.

Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos; Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (Mestre, o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível aos personagens saírem por aí criando carros, rádios transistores, etc...); O objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso máximo do objeto. Cada acréscimo de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

- **Ataque Elemental (10):** O Guerreiro Místico do Metal pode arremessar grandes farpas metálicas em seus inimigos. Dano: GDP+1d perfurante TR:12 Prec:1 1/2D: 5 Max:10; Tempo de Execução: 1 segundo; Custo: zero; Use a perícia Arremesso de Farpas Místicas (Mental/Muito Difícil mas baseada em DX) para acertar.

Desvantagens

- **Dependência (-15):** Os Guerreiros Místicos do Metal devem 1 vez ao dia, estando em volto a metal natural (não criado por seus poderes. Um exemplo seria uma armadura de placas completa, uma jaula ou sala com paredes de ferro...), durante 1 hora se concentrar para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental*, *Ataque Elemental* e sua *Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.
- **Vulnerabilidade Elemental (-20):** Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques baseado em Eletricidade e Fogo.
- **Traço Elemental (-1*):** A personalidade deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais (19)

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Escudo (DX+2);
- Briga (DX);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ);
- Sobrevivência [Minas e Cavernas] (IQ);e
- Tática (IQ-2);

GUERREIRO MÍSTICO DA MADEIRA [Custo: 65 / Limite de Desvantagens: 5]

Vantagens

- **Treinamento Místico (15):** Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da personalidade da pessoa. Porém, é possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.
- **União com a Floresta (5):** O Guerreiro Místico da Madeira possui uma ligação natural com as plantas. Elas lhe servem como uma intuição que guia seus passos e lhe ajuda a se sobressair neste ambiente. Bônus de +1 nas perícias Camuflagem, Furtividade e Sobrevivência(Florestas) dentro das florestas
- **Domínio Elemental (50):** Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental das Plantas). No caso do *Domínio Elemental da Madeira*, todos eles são feitos de material vegetal a escolha do personagem. Com um teste de Naturalista ou Venefício é possível criar itens ou plantas com propriedades venenosas ou especiais (apenas venenos de origem vegetal. Um jogador esperto vai descobrir muitas utilidades pra esse poder). Aviso: O Guerreiro Místico é imune (se desejar) aos efeitos das plantas que ELE cria com seu poder mas continua suscetível aos de outras fontes como outro Guerreiro Místico!.
Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo

de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos; Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (mestre o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível aos personagens saírem por ai criando carros, rádios transistores, etc...); O objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso Máximo do objeto. Cada acréscimo de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

-Ataque Elemental (10): O Guerreiro Místico da Madeira pode fazer crescer cipós para prender seus inimigos. Faça uma disputa a perícia Plantas Místicas (Mental/Muito Difícil - baseada em IQ) +5 contra a ST (ou a perícia Fuga) do alvo. Sucesso indica Paralisia por 1 minuto. A vítima tem direito a um novo teste a cada turno para se libertar. Essa habilidade tem Alcance de 5 metros e exige plantas naturais no lugar. Tempo de Execução: Zero (mas conta como ação de ataque) Custo: 1 em Fadiga (zero em Elementais da Terra ou Guerreiros Místicos da Terra vulneráveis a plantas)

Desvantagens

- **Dependência (-15):** Os Guerreiros Místicos da Madeira devem 1 vez ao dia, no meio de uma floresta, durante 1 hora se concentrar para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental, Ataque Elemental e sua Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.

- **Vulnerabilidade Elemental (-20):** O despertar do poder elemental não é só alegria. Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques feitos com Metal (isso inclui a maioria das armas!).

- **Traço Elemental (-1*):** O personagem deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais (20):

- Uma arma qualquer Física/Média (DX+2) ou Física/Difícil (DX+1) {Recomendo Armas de Projétil};
- Briga (DX+1);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ+1);
- Sobrevivência [Florestas] (IQ) {inclua o bônus somente dentro de uma floresta};
- Furtividade (IQ) {inclua o bônus somente dentro de uma floresta};
- Camuflagem (IQ) {inclua o bônus somente dentro de uma floresta};
- Naturalista (IQ-2)

- Tática (IQ-1); e
- Rastreamento(IQ-1)

GUERREIRO MÍSTICO DA LUZ [Custo: 70 / Limite de Desvantagens: 15]

Vantagens

- **Treinamento Místico (15):** Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da personalidade da pessoa. Porém, é possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.

- **Poder da Luz (8):** O guerreiro místico da luz é mais poderoso durante a presença da luz. Ele possui 6 pontos de personagem (menos o redutor de iluminação do local) que podem ser gastos e redirecionados (leva 1 turno essa ação) em qualquer uma das vantagens desta lista: Visão Aguçada, Camaleão, S-37, RD (3 pontos por nível), Dano Elemental +1d (6 pontos), e outros poderes ligados a luz conforme convenção do G.M.; Caso o modificador de iluminação diminua a ponto de não ser possível manter o nível (ou vantagem) ele é instantaneamente desativado e os pontos restantes (se houver) podem ser redirecionados para outro uso.

- **Domínio Elemental(50):** Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental da Luz). No caso do *Domínio Elemental da Luz*, todos os objetos criados pelo Guerreiro Místico possuem Luz Contínua ("Luz de Tocha") e ignoram 1 ponto de RD quando forem armas.

Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos; Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (mestre o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível aos personagens saírem por aí criando carros, rádios transistores, etc...); O objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso máximo do objeto. Cada Acréscimo de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

-Ataque Elemental (6): O Guerreiro Místico da Luz pode disparar raios de luz em seus inimigos. Dano: 1d-1 perfurante TR:12 Prec:1 1/2D: 5 Max:10; Tempo de Execução: 1 segundo; Custo: zero; Use a perícia Arremesso de Raios de Luz Mística (Mental/Muito Difícil mas baseada em DX) para acertar. Obs: Deve haver boa luz ambiente para que esse poder possa ser utilizado (reductor máximo de visão por luminosidade de -3)!

Desvantagens

- Dependência (-15): Os Guerreiros Místicos da Luz devem 1 vez ao dia (ao Meio-Dia sob o Sol) durante 1 hora se concentrar para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental*, *Ataque Elemental* e sua *Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.

- Vulnerabilidade Elemental (-10): O despertar do poder elemental não é só alegria. Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques baseado em trevas e escuridão.

- Traço Elemental (-1): O personagem deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais (17):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
 - Escudo (DX+2);
 - Briga (DX);
 - Primeiros Socorros [NT3] (IQ);
 - Sobrevivência [Campos] (IQ);e
 - Tática (IQ-2);
-

GUERREIRO MÍSTICO DAS TREVAS [Custo: 70 / Limite de Desvantagens: 15]

Vantagens

- Treinamento Místico (15): Cada pessoa nasce com uma afinidade mística para um elemento: Fogo, Terra, Ar, Água, Madeira, Metal, Luz e Trevas. Ela se apresenta em pequenos ou grandes aspectos da personalidade da pessoa. Porém, e possível despertar e aumentar esse poder com treinos especiais. Apenas os mais sábios espíritos elementais e magos conhecem o processo assim como aqueles que passaram por ele. Esse é o Antecedente Incomum para uma pessoa ser treinada por um Guerreiro Místico ou por um Sábio Elemental do tipo adequado.

- Poder da Escuridão (8): O guerreiro místico das trevas é mais poderoso quando em luz fraca ou inexistente. Ele possui até 6 pontos de personagem (o valor é igual ao reductor de visão por luminosidade multiplicada por -1. Máximo [obvio] de 6.) que podem ser gastos e redirecionados (leva 1 turno essa ação) em qualquer uma das vantagens desta lista: Visão Aguçada [M.B.], Camaleão, S-37, RD(3 pontos por nível), Dano Elemental +1d (6 pontos), e outros poderes ligados a escuridão conforme convenção do G.M.; Caso o modificador de iluminação aumente a ponto de não ser possível manter o nível (ou vantagem) ele é instantaneamente desativado e os pontos restantes (se houver) podem ser redirecionados para outro uso.

- Domínio Elemental (50): Durante seu treinamento, o Guerreiro Místico desenvolve a capacidade não apenas de criar seu elemento como de manipulá-lo de maneira excepcional. Ele pode usá-lo para criar qualquer artefato que conheça bem: uma túnica, uma espada, uma taça ou qualquer outro objeto de até 2,5 kg e estes se comportaram como o objeto real (tem o mesmo peso, resistência, dano, tipo de

dano, alcance, DP e quaisquer outras características do objeto advindas de seu formato. Na prática, e como se o objeto tivesse sido confeccionado no Plano Elemental das Trevas). No caso do *Domínio Elemental das Trevas*, todos os objetos criados pelo Guerreiro Místico são feitos de uma escuridão apavorante. Toda vez que alguém (exceto o Guerreiro Místico das Trevas) tocarem um destes objetos, ele perderá 2 pontos de fadiga por turno de contato.

Limitações: Não é possível criar informação - não é possível criar um livro se não souber o conteúdo de cor por exemplo; Um trabalho de arte poderá ter no máximo a mesma qualidade que teria se o personagem o fizesse com as próprias mãos; Um *equipamento mecânico* só poderá ser criado se o personagem for capaz de fabricá-lo por si mesmo (mestre, o objetivo desta regra é o de tornar praticamente impossível aos personagens saírem por aí criando carros, rádios transistores, etc...); O objeto criado dura indefinidamente - enquanto estiver em contato com o Guerreiro Místico: Não é necessário que toque a pele mas precisa muito próximo: pode ser segurando com a mão enluvada, levado no bolso mas não guardado na mochila.

Uso: Para usar o poder é necessário um sucesso num teste de IQ ou da perícia necessária para construir o objeto com um redutor de -2 para cada item depois do primeiro. Armas e Escudos são criados usando suas perícias de manejo. Armaduras são criadas com a perícia Armeiro. Essa habilidade é instantânea (não conta como ação) podendo assim ser usada em um "Bloqueio": Faça um teste com metade do NH da perícia para criar o objeto na frente do golpe. Cada utilização do poder consome 2 pontos de Fadiga, mais 1 para cada 10 segundos de duração longe do usuário (no caso de armas de arremesso por exemplo). Se isso não for pago o objeto desaparece a poucos centímetros de distância assim que for largado.

Especial: É possível aumentar o peso máximo do objeto. Cada acréscimo de 2,5 kg no limite (Isso aumenta também o custo em fadiga em 2 pontos, mas apenas se o objeto usar esse limite ampliado) custa 10 pontos e pode ser feita depois da criação do personagem.

-Ataque Elemental (6): O Guerreiro Místico das Trevas pode usar a sua própria sombra ou uma próxima para golpeá-los. Dano: 1d-1 perfurante TR:12 Prec:1 1/2D: 5 Max:10; Tempo de Execução: 1 segundo; Custo: zero; Use a perícia Arremesso de Sombras (Mental/Muito Difícil mas baseada em DX) para acertar. Obs: Deve haver alguma sombra próxima do alvo. O ponto de cálculo para o dano médio e máximo deste poder é o de onde se encontra o personagem que o está usando e não a distância da sombra do alvo!

Desvantagens

- **Dependência (-15):** Os Guerreiros Místicos das Trevas devem 1 vez ao dia (ao Meia-Noite sob a lua) durante 1 hora se concentrar para manter seus poderes. Caso não consiga, ele perde seu *Domínio Elemental*, *Ataque Elemental* e sua *Vulnerabilidade Elemental* até que o faça.

- **Vulnerabilidade Elemental (-10):** O despertar do poder elemental não é só alegria. Ele passa a receber +1d dano (antes de contar qualquer RD) quando recebe ataques baseado em Luz.

- **Traço Elemental (-1):** A personalidade deve ter algum traço de personalidade relacionado ao seu elemento.

Perícias Iniciais (17):

- Uma arma qualquer Física/Média com Nível de Habilidade igual a (DX+2);
- Escudo (DX+2);
- Briga (DX);
- Primeiros Socorros [NT3] (IQ);
- Sobrevivência [Pântanos, Florestas Escuras OU Cavernas] (IQ);e
- Tática (IQ-2);

CAPÍTULO III – EXPANSÕES DE KITS

No primeiro capítulo tivemos acesso aos kits básicos, eles são conceitos básicos de personagens, mas estes conceitos podem servir de base para milhares de outros mais específicos.

E nesse último capítulo teremos exatamente isso sugestões de novos kits de personagens para servir d expansão aos antigos, ou seja, você precisa de um kit básico para desenvolver um kit desses.

Você pode pegar um kit desse pelo seu custo, desde que seu limite ed desvantagens permita que você ainda tenha a soma de desvantagens do kit.

Por exemplo, se vocÊ quer ser um arqueiro da luz, que tem custo zero, vocÊ tem que ter disponível pelo menos 10 pontos ainda para desvantagens, sendo essa uma exceção a regra normal de desvantagens adquiridas.

VALQUÍRIA [Custo: +65 / Limite de Desvantagens: 0]

Restrição: Apenas Mulheres

Pré-Requisito: Modelo Amazona, Honestidade e a perícia Lança (DX+2 ou maior)

Vantagens Adicionais

- **Palavra Sagrada(15):** Valquírias são Amazonas abençoadas que receberam uma missão especial dos deuses. Elas recebem o poder da palavra sagrada: 1 vez ao dia elas podem pronunciar uma oração celestial que causa 1d dano em todos seus inimigos (dobrado em seres "Malignos", conforme convenção do mestre) que estiverem até metade de seu (**IQ + Carisma**) metros da Valquíria.

- **Lança Sagrada (15):** A Valquíria pode imbuir sua lança com energias sagradas, tornando-a mais poderosa contra as criaturas do mal. Considere um bônus de +1 nos danos (+2 contra criaturas "Malignas". Este poder é sempre ativo e só funciona com um lança empunhada pela Valquíria).

- **Montaria Alada (32):** A montaria da Valquíria recebe asas de Pégasus e passa a poder voar com o dobro do seu deslocamento de solo. A montaria ganha a perícia **Vôo** (DX) automaticamente.

- **Clericato (Proteção e Advertência) (10):** Valquírias tem os mesmos privilégios de um sacerdote com relação ao reconhecimento do povo. Além disso, lhe é conferido o poder para aprender e lançar qualquer magia da escola de *Proteção e Advertência* do Gurps Magia. Caso a magia tenha como pré-requisito alguma magia de FORA da escola, a magia pré-requisito é ignorada para fins de aprendizado. A necessidade da vantagem *Aptidão Mágica* (qualquer nível) também é ignorada.

Desvantagens Adicionais

- **Missão Divina(-10):** A valquíria recebe seus poderes da própria divindade ou de seu maior representante no mundo (Avatar ou Sumo Sacerdote) apenas para cumprir uma missão durante toda sua vida ou diversas missões menores. Ela deve representar o *Bem e a Justiça* além de destruir o mal. Caso falhe com seus deveres, ela perde acesso a todas as vantagens do Modelo Valquíria (A montaria volta a sua forma original) até que redima o ato que fez ou cumpra a missão.

Perícias Adicionais(3):

- Cavalgar Criatura Alada (DX);
- Teologia (IQ-2);

Descrição: Valquírias são o equivalente a "Paladinas" para as Amazonas. São guerreiras sagradas com as missões relacionadas a "destruir o mal" ou "trazer a paz e/ou justiça" a alguém (ou alguma coisa). Devido seu caráter de representantes do poder divino elas chegam a ser respeitadas por todos os homens (isso reflete o bônus de reação do clero).

São relativamente raras, devido sua origem, mas muito mais poderosas que qualquer amazona comum. Normalmente não tem uma vida "social" muito ativa, já que suas missões normalmente lhe exigem quase todo seu tempo. Devido a isso, é extremamente raro que ela se una em um grupo de aventureiros, normalmente agindo sozinhas ou em conjunto com outros de servo-dos-deuses.

ARQUEIRO DA LUZ [Custo: +0 / Limite de Desvantagens:30]

Pré-Requisito: Modelo Arqueiro e Honestidade

Vantagens

- **Flecha de Luz(10):** Todo arqueiro que jura lealdade e devoção aos deuses recebe como benção divina a capacidade de, em momentos de necessidade, lançar flechas de pura luz para que a justiça se faça prevalecer. 1 vez por dia um arqueiro da luz pode (durante 3d turnos) lançar flechas normais com bônus de +1d perfurante por "luz solar" (portanto, criaturas vulneráveis a luz solar sofrem dano adicional conforme sua descrição).

Desvantagens

- **Dever(Com os Servos-dos-Deuses, Frequência:12 ou -)(-10):** um Arqueiro da Luz deve seguir as ordens e cumprir missões dadas a ele por qualquer servo-dos-deuses de uma divindade bondosa.

- **Uniforme(-1):** Todos os Arqueiros da Luz usam uma camisa Branca sobre suas roupas comuns ou Armadura.

Perícias Iniciais(1):

- Teologia (IQ-2).

Descrição : O Modelo Arqueiro da Luz representam uma Ordem de Arquearia (de mesmo nome) cujo dever e auxiliar outros Servo-dos-Deuses. Eles são treinados e submetido a uma serie de rituais litúrgicos (e juramentos) onde adquirem sua benção dos deuses Bondosos.

Arqueiros da Luz tem comportamento extremamente justo e quando não estão em missão para sua ordem costumam viajar acompanhando caravanas comerciais ou mesmo nobres em visitas diplomáticas como escolta voluntária.

Ademais, tendem a ter um comportamento mais parecido com os de monges e sacerdotes do que de paladinos por ficarem gastando seu tempo livre com orações e treinos de arquearia.

PALADINO [Custo:+65 / Limite de Desvantagens:15]

Pré-Requisito: Modelo Guerreiro

Vantagens Adicionais

- **Clericato (Escola dos Paladinos(10))**: Paladinos tem os mesmos privilégios de um sacerdote com relação ao reconhecimento do povo. Além disso, lhe é conferido o poder para aprender e lançar qualquer magia da escola "dos Paladinos" descrita a seguir no modelo. Caso a magia tenha como pré-requisito alguma magia de FORA da escola, a magia pré-requisito é ignorada para fins de aprendizado. A necessidade da vantagem Aptidão Mágica (qualquer nível) também é ignorada.
- **Carisma + 2(10)**
- **Graça Divina (18)**: O paladino recebe bônus de +2 em todos seus testes de HT e Força de Vontade.
- **Cura (25)**: O Paladino pode curar com suas mãos através de sua fé. Essa vantagem é descrita no Gurps Compendium com "Faith healing" e em *MB-A6* como "Cura".
- **Saúde Divina (10)**: O paladino é imune a doenças mundanas ou mágicas.
- **Destruir o Mal (5)**: O paladino pode fazer um ataque com +2 no NH e Dano 1 vez por dia em uma criatura considerada Maligna (conforme convenção do G.M.). A arma é considerada "Sagrada" durante esse tempo.

Desvantagens Adicionais

- **Uniforme (-1)**: Todo paladino deve mostrar o brasão de sua ordem ou o símbolo sagrado de sua divindade. Caso sirva todos os deuses, a ordem ou ao bem deverá mostrar como símbolo uma espada, um escudo e uma balança.
- **Código de Conduta (-20)**: Um paladino jamais pode cometer um ato maligno por livre vontade. Além disto, o código de um paladino requer que respeite autoridade legítima, aja com honra (não mentindo, não trapaceando, não usando veneno etc.), ajude aqueles que precisem de ajuda (desde que não usem a ajuda para fins malignos ou caóticos) e puna aqueles que firam ou ameacem inocentes.
- **Associados (-5)**: Embora possa aventurar-se com personagens de comportamento bom ou neutro, um paladino jamais se associará à personagens que saiba serem maus. Um paladino não continuará associado com alguém que consistentemente ofenda seu código moral. Um paladino só pode contratar empregados ou aceitar seguidores que sigam seu código de Conduta.
- **Ex-Paladinos (-5)**: Um paladino que grosseiramente viole o código de conduta perde todas as vantagens e magias ganhas no modelo. Ele somente Recupera suas habilidades se redimir-se por suas violações, como for apropriado.

Perícias Adicionais (13)

- Cavalgar (DX);

- Medicina[NT:3](IQ+2);
 - Diplomacia (IQ-1);
 - Teologia (IQ-2); e
 - Primeiros Socorros [NT:3] (passa a ser **Medicina** +1)
-

Magias Iniciais (5):

- Bravura [M.B. pág:164](IQ-1);
 - Percepção do Mal [ver a seguir](IQ-1); e
 - Espantar Zumbi [ver Escola de Necromancia: Gurps Magia](IQ-2)
-

Descrição: Paladinos são guerreiros sagrados cuja missão é promover o bem e a ordem. São os "Policiais Divinos" dos cenários de fantasia medieval e recebem incríveis poderes em troca de uma vida seguindo um rígido código de conduta.

Entre os poderes oferecidos, encontra-se a capacidade de conjurar uma escola própria. As mágicas dessa escola são:

- Dar Força
- Força (Pré-requisito:Dar Força)
- Dar Vitalidade
- Vigor (Pré-requisito:Dar Vitalidade)
- Apressar
- Acelerar (Pré-requisito: Apressar)
- Bravura
- Escudo
- Espantar Zumbi
- Expulsão
- Bênção
- Arma Flamejante
- Arma Elétrica
- Arma Congelante
- Percepção de Inimigos
- Percepção de Emoção (Pré-requisito: Percepção de Inimigos)
- Percepção do Mal (Mágica de Informação; Área)

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagem *Palavra Sagrada* (1 vez ao dia o personagem pode pronunciar uma oração celestial que causa 1d dano em todos seus inimigos {dobrado em seres "Malignos", conforme convenção do mestre} que estiverem até metade de seu [IQ + Carisma] metros do personagem.) por 10 pontos durante a criação do personagem

Percepção do Mal

Informação; Área

Diz ao operador se o objetivo é "Maligno" (conforme convenção do G.M.). Pode ser lançada sobre uma pessoa ou toda uma área. Se a mágica for feita para toda uma área, ela detectará que *alguém* é "Maligno", mas não *quem*. Está é tanto uma magia da Escola de Comunicação e Empatia como também da Escola de Proteção e Advertência.

Custo Básico: 1 (Mínimo 2).

Pré-requisito: Percepção de Inimigos ou Modelo Paladino

Objeto: varinha, cajado ou jóia. Custo em Energia para Criar:300

GUERREIRO PERPÉTUO [Custo: +20 / Limite de Desvantagens: 0]

pré-requisitos: Um destes kits - Guerreiro, Guardiã, Paladino, Amazona, Valquíria ou Cavaleiro.

Vantagens Adicionais

- **Ressurreição (***)**: Às vezes, quando um combatente perde sua vida sem que sua missão esteja cumprida, ele pode ter sua entrada proibida no reino dos mortos. Então, lhe resta apenas retornar como um morto-vivo. Sua cova ou corpo explodirá em chamas e surgirá usando as mesmas armas e armaduras que tinha em vida mas agora enegrecidas (destruídas). Seu rosto, quando visível, revela uma face cadavérica. Se possuía um cavalo, este também o acompanha, agora totalmente negro: ele ainda se parece e comporta como um cavalo normal, mas sua presença assusta cavalos verdadeiros. Caso seja destruído novamente, ele retornará novamente da morte (como descrito antes) mas apenas depois de [HT negativa] dias. O Guerreiro Perpétuo não pode ser alvo de magias ou poderes de cura (na verdade causam dano! Apenas a magia **Roubar Vitalidade** pode curá-lo mas causando dano ao operador) mas recupera todo dia 1 ponto de vida automaticamente. A montaria também possui as mesmas características.

Aviso: O equipamento do personagem no momento da sua morte é "recriado" caso tenha sido destruído. Além disso, todos os itens que ele possuía no instante da sua morte passam a fazer parte de seu corpo (mesmo os roubados) e quem os pegar (exceto o Guerreiro Perpétuo) sofre os efeitos da desvantagem *Maldição* [ver no Apêndice do MB] até que o devolva.

Desvantagens Adicionais

- **Reação Popular (***)**: Sendo agora um morto-vivo, o personagem passar a ser agora um excluído da sociedade. Ele perde todos os seus níveis de *Status (positivo)*, *Hierarquia Militar*, *Benefícios sociais de Clericato (o bônus de reação)*, e quaisquer outras vantagens de origem social (como *Contatos*).

- **Aparência Hedionda (-20)**: Precisa explicar?

- **Obsessão (-15)**: O Guerreiro Perpétuo busca o descanso final. Ele deve cumprir uma missão para uma divindade (maligna ou não) e ser bem sucedido nela para ser libertado. Essa missão sempre será quase impossível para suas capacidades individuais (OU IMPOSSÍVEL), mas ele poderá cumpri-la com ajuda. Difícil vai ser alguém querer ajudar ele...

- **Não-Vivo (***)**: Caso seus pontos de vida cheguem a zero, ele morre de novo...

Perícias Adicionais(0):

- Nenhuma;

Descrição: Esse kit representa uma possibilidade para depois da morte de um personagem com a desvantagem maldição ou uma "segunda chance" para um personagem (além de dar um ótimo vilão!).

Pré-Requisitos: Kit Guerreiro e uma dessas vantagens - Aparência (positiva ou negativa) ou Carisma.

Vantagens Adicionais

- **Reputação +2 (5) (Grande Número de Pessoas):** O Gladiador representa um "personagem" nas arenas ou luta realmente (mas não para matar) mas independente disso ele é conhecido como um guerreiro habilidoso (normalmente MAIS do que realmente é) por todos que já o assistiram se apresentando

- **Armas e Armaduras Exóticas (10):** O gladiador é um guerreiro em busca de fama. Por isso ele tenta sair do "lugar comum" utilizando armas e armaduras exóticas (diferentes das usadas na região onde atua). Essa vantagem representa o *Antecedente Incomum* para possuir quais quer armas ou armaduras comuns (NT:3) normalmente não disponíveis na região natal do personagem.

- **Defesas Acrobáticas (0):** Devido ao fato de não usarem armaduras (por causa do calor escaldante do deserto), estes guerreiros aprendem a usar a agilidade a fim de evitar a morte no fio da cimitarra do oponente. Eles usam as manobras *Recuar* e *Saltar* para melhorar suas defesas ativas. E *Esquiva Acrobática* (cumulativa com outras duas: faça um teste de perícia Acrobacia para ganhar +1 na Esquiva em caso de sucesso, ou -2 no caso de uma falha). Também é possível reduzir o tempo para se levantar do chão em 1 turno com um sucesso em teste de Acrobacia.

- **Equipamento Extra (5):** O personagem Gladiador começa com uma Arma e uma Armadura de até \$2.000 cada. Esses itens devem ser vistosos e exóticos na região. É permitido gastar o dinheiro não gasto nesses itens em encantamentos para o mesmo POREM ele não poderá ser redirecionado para mais nada. Esses encantamentos devem estar contidos na lista a seguir: *Luz Continua com Cores*, *Sacar Rápido*, *Carapaça Ilusória (aura mística)*, *Arma Flamejante*, *Arma Elétrica*, *Metamorfose Parcial*, *Andar pelas Paredes*, *Levitação*, *Cura Superficial*, *Desviar e Reduzir Peso*. Nenhum outro uso será permitido - considere o dinheiro como perdido

Desvantagens

- **Luta pela Fama (-15):** descrita em MB-A9.

- **Limitação de Equipamento (-5):** Não podem ter Carga maior que Leve em combate,

Perícias Adicionais (10):

- Use a perícia que escolheu no kit Guerreiro para lutar. Recomendo comprar também Tridente, Cimitarra ou Boleadeira;

- Luta Romana ou Luta Livre (DX+1)

- Acrobacia (DX)

- Atuação ou Dissimulação (IQ)

Descrição: O Gladiador é não é apenas um guerreiro profissional como um artista que usa sua habilidade em combate para divertir o público durante grandes shows. Poder e Habilidade são importantes, mas ainda mais importante é sua aparência e seu carisma!

Seu objetivo não é vencer todas as lutas, e sim conquistar o público lutando de forma impressionante e marcante. Nem sempre o vencedor recebe aplausos: um lutador vulgar, sem brilho ou com má reputação jamais será bem sucedido, mesmo vencendo. Portanto, podemos chamar o gladiador de o "Bardo das Espadas".

Observação: O pré-requisito *Aparência (Positiva ou Negativa)* vem do fato que o personagem deve chamar a atenção pelo visual. Mesmo uma raça apavorante pode ser gladiador entre humanos: ele será o "vilão" dos combates. Aquele a quem o público adora odiar. Isso não tira o respeito do personagem em relação a sua capacidade combativa, mas podem garantir alguns inconvenientes engraçados como crianças arremessando pedras e provocações enquanto anda pelo lugar.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar a vantagem *Moral da Torcida* (Quando o personagem lutar recebendo o apoio de um grupo de pessoas [que não podem estar participando do combate] ele fica inspirado a lutar recebendo um bônus de +2 em todas suas perícias de combate até a luta terminar ou a torcida parar) por 10 pontos durante a criação de personagem.

GUARDIÃO [Custo: +10 / Limite de Desvantagens: 10]

pré-requisitos: Fúria

Vantagens Adicionais

- **Prontidão + 2(10):** Representa o cuidado do guardião contra ameaças.
- **Força de Vontade + 2(4):** Lutar por alguém ou alguma coisa importante inflama seu espírito.
- **Pontos de Vida Extras + 2(10):** Representa a capacidade do guardião superar os seus limites a fim de proteger.

Desvantagens Adicionais

- **Voto (Proteger alguém ou Alguma Coisa)(-15):** O Guardião fez um juramento de proteger alguém ou alguma coisa. Nada é mais importante que a segurança do protegido. Por causa disso quando ele entra em fúria, jamais irá atacar seu Protegido (se for uma pessoa). Ele não pode escolher ser guardião do seu próprio grupo (isso seria um abuso e o jogador que adquirir essa desvantagem, não ganhará pontos com ela), mas pode ser de alguém dentro do grupo.

Perícias Adicionais(1):

- Sacrifício (DX);

Descrição: Este kit representa os heróis que juraram proteger alguém ou alguma coisa durante toda sua vida. São guerreiros leais e perigosos capazes de morrer no cumprimento do seu dever e de lutar com a fúria de um vulcão.

Quando um Guardião falha com seu voto, sua alma se despedaça: Ele passa a sofrer os efeitos da desvantagens Preguiça e Distração até achar um novo protegido (necessário um resultado de reação de 20 no mínimo). Se morrer em combate, existem boas chances dele retornar como um Guerreiro

Perpétuo (Nesse caso, sua obsessão é achar alguém digno para ser o novo Guardião de seu protegido. Quando ele achar essa pessoa ele estará livre e poderá entrar no mundo dos mortos).

Nova Perícia

Sacrifício

Física/Fácil [Pré-definida como DX-3]

Esta perícia representa a habilidade do Guardião bloquear um ataque com o próprio corpo a fim de proteger alguém ou alguma coisa. É necessário estar no máximo há 1 hexágono de distância do "Protegido" para fazer isso ou da trajetória do ataque (no caso de armas de projétil). Um sucesso nessa perícia faz com que o ataque atinja o personagem ao invés do alvo original. Faça uma jogada com a DP básica do personagem (inclui escudo se existir). Um sucesso significa que tanto ele quanto o protegido não sofrem dano. O uso desta perícia equivale a uma manobra Bloquear para todos os fins.

Especial: Recomendo permitir ao personagem com este modelo comprar a vantagem *Moral do Protegido* (Ele acredita que não pode falhar com seu dever, colocando sua alma em cada ataque e em cada defesa. O Guardião recebe um bônus de +2 em todas as suas perícias de combate enquanto luta por seu Protegido.) por 10 pontos durante a criação do personagem.

PROTETOR DA LUZ [Custo: +15 / Limite de Desvantagens: 0]

Pré-Requisitos: Golem

Vantagens Adicionais

- **Clericato (5):** O Golem de Cristal foi abençoado por um sacerdote como um instrumento dos deuses do bem. Assim, ele recebe os mesmos benefícios de um sacerdote daquela religião (objeto sagrado).
- **Abençoado (10):** O Golem de Cristal agora é um canalizador do bem. Ele pode executar a magia "Espantar Zumbi" com poder 15.
- **Luz Continua(1):** Seu corpo está encantado com a magia Luz Continua (brilho suave) Permanentemente.

Desvantagens Adicionais

- **Honestidade(-10):** O golem jura obediência as leis.
- **Dever (Proteger o Povo, Frequência:12 ou -)(10):** um Protetor da Luz deve seguir as ordens e cumprir missões dadas a ele por qualquer servo-dos-deuses de uma divindade bondosa.
- **Uniforme(-1):** Todo Protetor da Luz deve portar o símbolo sagrado de sua ordem.

Perícias Adicionais(10):

- Sacrifício (DX)[Ver no kit Guardião];
- Trato Social (IQ);
- Primeiros Socorros (IQ);
- Teologia (IQ-1);

- Jurisprudência (IQ-1);
- Diplomacia (IQ-1);e
- Tática (IQ-2);

Descrição: Um Protetor da Luz é um Golem abençoado por um clérigo benigno com poder divino. Assim, ele se torna um objeto "sagrado" que serve a divindade. De forma pratica - O Criador do Golem passa a ser o Deus a quem ele serve. Todos os clérigos desse deus podem curá-lo e reconstruí-lo, porem ele deve obedecer a TODOS. Mais do que isso, ele tem o dever de proteger e ajudar qualquer pessoa (mas não para fazer coisas malignas ou caóticas) que necessitar (inclusive salvar a vida daquele vilão detonado que implora por misericórdia!).

A aparência do Golem muda muito com o processo: Se for um golem de barro,ele vira "barro branco" brilhante; Se for de Carne, passa a ficar muito parecido com uma pessoa comum (apesar de muito "forte") brilhante ; se for de Pedra, passa a ser de mármore brilhante; se for de Bronze, passa a ser extremamente bem polido, alem de brilhar; Se for de ferro, ele fica "platinado" e polido (alem de brilhar); se for de Cristal, sua aparência não muda muito, exceto o fato de que a luz que ele emite parece ser "líquida" dentro dele.

LEGIONÁRIO [Custo: +5 / Limite de Desvantagens: 35]

pré-requisitos: Kit Guerreiro; a Perícia Espada Curta ou Lança com (DX+2)

Vantagens Adicionais

- Nenhuma

Desvantagens Adicionais

- ***Senso do Dever (Seus amigos e companheiros)(-5):*** Legionários levam muito a sério suas amizades e nunca irão trair seu companheiros.
- ***Limitação de Equipamento (-3):*** Nenhuma de suas Perícias de Combate pode ter Nível de Habilidade Igual ou superior ao das perícias Espada Curta, Lança e Escudo.

Perícias Iniciais(13):

- Espada Curta ou Lança (NH+1);
- Tática (NH+1);
- Arremesso de Lança (DX+1); e
- Sacrificio (DX) [Ver kit Guardião];

Descrição: O legionário é um guerreiro altamente treinado para lutar em exércitos. Embora tenha alguma habilidade em combate individual, seu verdadeiro poder aparece quando ele trabalha em equipe, lutando lado-a-lado de vários companheiros que tenham o mesmo treinamento. Um grupo de legionários bem treinados pode atuar como uma força de combate coesa e organizada.

Especial: Recomendo permitir ao personagem com este modelo comprar a vantagem *Formação de Bando* (Os Legionários são guerreiros treinados em combate em massa organizado. Eles lutam melhor quando lutam em conjunto com outros legionários portanto. O personagem ganha um bônus de +2 em todas as perícias de combate quando luta lado-a-lado com outros legionários contra o mesmo oponente ou grupo de legionários.) por 10 pontos durante a criação de personagem.

NÔMADE [Custo: +20 / Limite de Desvantagens: o mesmo do kit base]

Pré-Requisitos: Sobrevivência [qualquer] (IQ)

Vantagens Adicionais

- *Facilidade para Línguas* +5(10)

Desvantagens Adicionais

- *Errante (-1)*: Não pode assumir vantagens relacionadas a "estabilidade" em um lugar ou região. Isso por que o personagem deve viajar SEMPRE: ele não deve ficar mais que um mês e um dia na mesma região (pode voltar depois de 1 ano).

Perícias Adicionais (11):

- 3 idiomas diferentes com IQ+4 ;
 - Sobrevivência[pré-requisito](NH+3)
 - Conhecimento do Terreno: Continente (IQ+1);
-

Descrição: O Nômade é um viajante sem destino, sem lar, que não pertence à parte alguma. Esse triste modo de vida às vezes pode ser adotado por aventureiros que precisam fugir de inimigos que poderiam encontrá-los a qualquer momento. Outros, após perder entes queridos, podem estar à procura de um novo lar. Existem também aqueles que não se encaixam em lugar nenhum.

Uma vida de viagens garante ao Nômade um vasto leque de habilidades e conhecimentos. Em geral ele conhece muitas línguas, costumes, povos, armas e criaturas exóticas de cada região por que passou. Como o Ranger, ele também é perfeitamente capaz de sobreviver em áreas selvagens e cuidar de si mesmo.

ARQUEIRO MÍSTICO [Custo: +60 / Limite de Desvantagens: 40]

pré-requisitos: kit Arqueiro e Aptidão Mágica. Além disso o Poder Básico (IQ-2+Aptidão Mágica) do personagem deve ser 13 ou + .

Vantagens Adicionais

- *Encantar Flecha (20)*: O Arqueiro Arcano pode aumentar o dano de suas flechas usando sua magia. Esta habilidade funciona como um encantamento de Pujança +2 em todas as flechas que o Arqueiro Arcano disparar. Essa habilidade é instantânea mas o bônus só é válido se ele disparar a flecha: caso ela seja refletida ou defletida (de alguma maneira), o bônus é perdido por exemplo.

- *Imbuir Flecha (20)*: O Arqueiro Arcano pode inserir em sua flecha uma magia de área. Quando a flecha é disparada, a área da magia é centrada onde a flecha parar, mesmo se a magia poderia normalmente ser centrada apenas no operador. Esta habilidade permite ao arqueiro lançar magias a distancia (sem redutor) usando o alcance do arco. O operador deve concentrar a magia já com o arco preparado para disparar (Exige, portanto que o operador tenha NH 15 no mínimo para usar essa habilidade) e disparar a flecha . A flecha deve ser disparada no turno em que a magia é lançada, ou a energia é desperdiçada.

Desvantagens Adicionais

- Nenhuma

Perícias Iniciais (10):

- Taumatologia, G-7 (IQ);e
- Ocultismo (IQ)

Magias Iniciais (10):

- Detectar Magia (Poder Básico);
- Apressar (Poder Básico);
- Escudo (Poder Básico);
- Visão Aguçada (Poder Básico);
- Contra-Mágicas (Poder Básico);
- Atear Fogo (Poder Básico);e
- Criar Fogo ou Cola (Poder Básico +2);

Descrição: Considere essa expansão como um "Mago Guerreiro" especializado no uso de arco. Sua lista inicial leva algumas magias simples mas muito úteis para arqueiros e que permitem já explorar o potencial desta expansão.

GUARDIÃO NEGRO [Custo: +70 / Limite de Desvantagens: 20]

Pré-requisito: Kit Guerreiro

Especial: Ex-Paladinos pagam menos 5 pontos para mudar do kit Paladino para esta Expansão.

Vantagens Adicionais

- **Clericato (Escola dos Guardiões Negros)(10):** o Guardião Negro tem os mesmos privilégios de um sacerdote maligno com relação ao reconhecimento do povo. Além disso, lhe é conferido o poder para aprender a lançar qualquer magia da escola "dos Guardiões Negros" descrita a seguir no modelo. Caso a magia tenha como pré-requisito alguma magia de FORA da escola, a magia pré-requisito é ignorada para fins de aprendizado. A necessidade da vantagem Aptidão Mágica (qualquer nível) também é ignorada.

- **Benção das Trevas (18):** O Guardião Negro recebe bônus de +2 em todos seus testes de HT e Força de Vontade.

- **Destruir o Bem (5):** O Guardião Negro pode fazer um ataque com +2 no NH e Dano 1 vez por dia em uma criatura considerada Benigna (conforme convenção do G.M.). A arma é considerada "Sagrada" durante esse tempo.

- **Aura de Desespero (10):** O Guardião Negro Emite uma Aura de Medo que afeta a todos até 3 metros dele. O indivíduo que entrar na área sofre os efeitos da magia Pânico (Poder 15). Sempre ativo e sem custo em energia.

- **Dom para o Veneno (8):** Bônus +3 na perícia Venefício.

Desvantagens Adicionais

- **Uniforme (-1):** Todo Guardião Negro deve mostrar o brasão de sua ordem ou o símbolo sagrado de

sua divindade. Caso sirva todos os deuses, ao caos ou ao mal deverá mostrar como símbolo uma espada e um escudo negros.

- Sadismo (-15).

Perícias Adicionais (13):

- Cavalgar (DX);
 - Medicina[NT:3](IQ+2);
 - Diplomacia (IQ-2);
 - Teologia (IQ-2);
 - Primeiros Socorros [NT:3] (passa a ser **Medicina** +1);
 - Venefício (IQ+1){com bônus};
 - Trato Social [Clero](IQ-1) ou Trato Social[Nobreza] (IQ-1); e
 - Jurisprudência (IQ-3)
-

Magias Iniciais (5):

- Medo [M.B. -164](IQ-1);
 - Percepção do Bem [ver a seguir](IQ-1); e
 - Controle de Zumbi [ver Escola de Necromancia: Gurps Magia](IQ-2)
-

Descrição: Guardiões Negros são guerreiros sagrados do mal cuja missão é promover o mal e o caos. São os maiores "Vilões" dos cenários de fantasia medieval e em troca de sua alma eles recebem incríveis poderes.

Entre os poderes oferecidos, encontra-se a capacidade de conjurar uma escola própria. As mágicas dessa escola são:

- Dar Força
- Força (Pré-requisito:Dar Força)
- Roubar Vitalidade
- Vigor (Pré-requisito:Dar Vitalidade)
- Apressar
- Acelerar (Pré-requisito: Apressar)
- Medo
- Escudo
- Controlar Zumbi
- Invocar Demônios Menores
- Maldição
- Arma Flamejante
- Arma Elétrica
- Arma Congelante
- Percepção de Inimigos
- Percepção de Emoção (Pré-requisito: Percepção de Inimigos)
- Percepção do Bem (Mágica de Informação; Área)

Diz ao operador se o objetivo é "Benigno" (conforme convenção do G.M.). Pode ser lançada sobre uma pessoa ou toda uma área. Se a mágica for feita para toda uma área, ela detectará que *alguém* é "Maligno", mas não *quem*. Está é tanto uma magia da Escola de Comunicação e Empatia como também da Escola de Proteção e Advertência.

Custo Básico: 1 (Mínimo 2).

Pré-requisito: Percepção de Inimigos ou Modelo Guardião Negro

Objeto: varinha, cajado ou jóia. Custo em Energia para Criar:300

Observação Especial: Devido seu contato constante com Sacerdotes e a Nobreza (normalmente como representante legal ou do "Clero") recomendo reduzir o custo da vantagem Alfabetizado para 5 pontos. O jogador pode também preferir ser "Semi-Analfabeto" gratuitamente: Ele pode ler um texto com um sucesso de IQ mas mesmo assim leva o dobro do tempo normal para ler algo (portanto, lançar uma magia de pergaminho leva 4 vezes o tempo normal de execução para ele...). O mesmo vale para escrever...A caligrafia também é precária e segue as mesmas regras acima. Essa vantagem NÃO substitui Alfabetizado como pré-requisito para qualquer vantagem ou perícia que a exija.

Especial: Recomendo permitir aos jogadores que adotem esse modelo comprar as vantagens *Palavra Profana* (1 vez ao dia o personagem pode pronunciar uma oração demoníaca que causa 1d dano em todos seus inimigos {dobrado em seres "Benignos", conforme convenção do mestre} que estiverem até $[(IQ + Carisma)/2]$ metros do personagem.) por 10 pontos durante a criação do personagem.

GUERREIRO ALADO [Custo: +81 / Limite de Desvantagens: 35]

Pré-Requisito: kit Guerreiro

Vantagens Adicionais

- *Status* + 2(10)

- *Riqueza (Confortável)* (10)

- *Poderes Legais x 3(15)*: Guerreiros Alados são os representantes DIRETOS do Senhor Feudal, seus homens de maior confiança (tropa de elite) e os quais ele envia em missões expressas ou que exigem sigilo absoluto. Eles tem o direito de portar armas (até mesmo as proibidas pelo reino), excutar qualquer um que se interponha em sua missão e só prestam contam de seus atos ao Senhor Feudal.

- *Patrono (Senhor Feudal)* (10): Uma Senhor Feudal poderá as vezes ajudar seus guerreiros alados em seus objetivos. A freqüência de ajuda é Normal (9 ou -) e virá na forma de homens e recursos menores (menos de \$2000 em dinheiro).

- *Equipamento Extra* (31): O personagem já começa com uma Armadura Magica Alada (Uma loringa de escamas com asas metálicas. Seu deslocamento é 10 usando a ST do usuario para calcular a carga. Capacidade de vôo de 24 horas, exigindo 8 horas para recarregar. As asas tem 4 pvs e a mesma RD da armadura.)

Desvantagens Adicionais

- *Dever [freqüente com a Nação/Rei, 9 ou -](-5)*

Perícias Adicionais(20):

4- Furtividade (DX+1 ou IQ+1);

2- Sombra(**Furtividade**);

4- Serviço Secreto (IQ);

2- Disfarce (IQ);

1- Natação (ST ou DX);

- 1- Salto (Dx);
- 1- Lábria (IQ-1);
- 1- Camuflagem (IQ);e
- 4- Acrobacia (DX);

Descrição: Guerreiros Alados são um kit de personagem retirado do meu cenário pessoal. São como uma versão medieval para um "Avião Espião". Contando com a ajuda de uma nação (poções de cura, itens mágicos específicos pra uma missão...) eles se tornam quase "James Bond" medievais. Fora delas, eles são uma ótima variante de heróis alado.

DRAGOONER [Custo: 45 / Limite de Desvantagens: 25]

Pré-requisito: *Temeridade, Força de Vontade +5 ou a vantagem impertubable.*

Vantagens

- ***Aptidão Mágica +3 para uma única Escola(22):*** Um dragooner é uma pessoa que fez um ritual de lealdade a um dragão. Este ritual consiste em um pacto de sangue (o sangue do humano e do dragão se encontram em uma taça de ouro. Essa taça e enterrada no covil do dragão e enquanto estiver lá o dragooner mantém os poderes descritos neste Kit. Um destes poderes é a capacidade de executar mágicas de uma única escola (relacionada ao dragão) e a mágica Recuperação de Força).

- ***Super Salto x 1(10)***

- ***Presença de Dragão(8):*** O Dragooner emite uma Aura de Medo que afeta a todos até 3 metros dele. O indivíduo que entrar na área sofre os efeitos da magia Pânico (Poder 15). Exige 1 turno para ativar mas não tem custo em energia.

- ***Armadura do Dragão(15):*** O Dragooner tem sua armadura encantada pelo dragão de modo que ela passa a ter +5 na RD contra qualquer tipo de ataque. A armadura precisa ser comprada pelo dragooner normalmente e caso ela seja roubada ela não será repostada. A armadura se auto-repara na razão de \$10 do custo de reparo por dia. Detalhe: o bônus de RD não funciona com mais ninguém, exceto o Dragooner.

Desvantagens

- ***Pacto com o Dragão(-15):*** O personagem passa a ter o dever de proteger ou servir ao dragão do mesmo modo que um cavaleiro deve servir a um senhor feudal. Caso não cumpra seu deveres ou ordens ele se sentirá extremo mal estar (reduzidor -2 em IQ e DX) até cumprir suas obrigações. Esse vantagem só pode ser recomprada se o calice de ouro for removido do covil do dragão.

Perícias Iniciais(5):

- Salto (DX+3) ;e
- Trato Social (Dragões)

Descrição: Para se tornar um Dragooner é necessário demonstrar MUITA coragem. O candidato deve ir ao covil de um dragão DESARMADO e chegar na ultima sala (de preferência, vivo) e fazer sua proposta. Nesse momento o G.M. deve fazer um teste de Reação com bônus de +4 para ver se o dragão aceita ele ou não. (um final de resultado 16 é automática um sucesso).

Esse Netbook foi feito com o intuito de ajudar você mestre a montar o seu jogo da forma que achar conveniente, esteja livre para mudar, editar, copiar e sugerir novos kits e participar desse projeto.

Mas se for alterar o conteúdo desse texto e republicá-lo por favor cite o nome dos autores, essa é o único pedido que lhe fazemos.

Este é o primeiro do que esperamos que seja uma série de quatro netbooks sobre kits de personagens para GURPS, os outros 3 conterão kits de arcanos e psíquicos, outro de clérigos e outros agentes divinos e outro com kits de ladinos.

E-mails com dúvidas e sugestões podem ser enviados para fabioarciadedeus@hotmail.com ou sidines@ig.com.br .

E bom proveito!!!!!!!!!!
