

CONCEITOS DE PERSONAGENS

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

Conceitos de Personagem são uma idéia central nos livros da Série Quintessência da Mongoose Publishing, publicados no Brasil pela Jambô. Eles trazem uma gama de modelos para cada classe de personagem, permitindo a um jogador adicionar um pano de fundo pronto para todo personagem novo que ele crie, rápido e facilmente. Cada Conceito traz pequenos benefícios e penalidades, dando uma base pronta para interpretação e concedendo a inspiração necessária para que o jogador se sinta a vontade com o seu novo personagem.

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

GUERREIRO ASSASSINO

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

Como Aventureiro: Os guerreiros assassinos tendem a ser homens de muitos talentos e freqüentemente buscam aventuras quando suas habilidades mortais não estão sendo procuradas por empregadores. Notoriedade não tarda a chegar para um guerreiro assassino, sua fama cresce rapidamente na cidade em que atua e logo fica difícil para ele se aproximar do alvo despercebido ou evitar a guarda local. Porém, as habilidades destes guerreiros são bem apropriadas para aventureiros e muitos grupos aceitarão um guerreiro tão capaz prontamente, contanto que ele não insista muito em agir como no passado.

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

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

Penalidades: O guerreiro assassino tem grande dificuldade em se relacionar bem com outras pessoas, uma vez que ele sempre presume que os outros o trairão na primeira oportunidade. Ele recebe -2 de penalidade de circunstância em todos os teste baseados em Carisma.



Cavaleiro do Grifo

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

CAVALEIRO DO GRIFO

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

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

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +7

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

Tendência: Leal e Bom.

Perícias de Classe

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

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

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

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

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

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

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

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

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



LICENÇAS

OPEN GAME LICENSE

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgement or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D20 System Rules & Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Open game content from The Quintessential Fighter Copyright 2001, Mongoose Publishing.

D20 SYSTEM® LICENSE VERSION 1.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf", the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0, incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast in accordance with the conditions specified in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0. (the "Licensed Articles")

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the D20 System Trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 45 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the D20 System Trademark logos. You will remove any use of the D20 System Trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the D20 System Trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the D20 System Trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the D20 System Trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the D20 System Trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
D20 System License Dept.
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the D20 System Trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.