

FALCOEIRO [ESPECIALIZAÇÃO]

OLD DRAGON

Ao escolher a especialização “Falcoeiro”, escolha uma das habilidades a seguir no 5°, 8° e 16° níveis.

Ataque coordenado (Corpo-a-corpo). Falcoeiro e rapina são treinados em uma ancestral dança de combate: sempre que atingir um alvo em um ataque corpo-a-corpo, sua rapina causa 1d4 pontos de dano adicionais por corte;

Golpe cego. A rapina é treinada para atralhar o alvo, indicando a seu falcoeiro o melhor momento para atacar, concedendo a ele +2 no ataque;

Canal energético. Uma vez por combate a rapina pode ser utilizada como canal de conjuração de seu falcoeiro, torando-se o ponto de origem de uma magia;

Companheiro vigilante. O falcão é treinado para alertar seu mestre: um falcoeiro nunca é considerado desprevenido quando seu falcão está a até 9m dele;

THORDEZILHAS

1° Grau Ataque Coordenado: soma seu MP ao dano dos seus ataques sempre que sua rapina esteja a distância curta durante um combate.

2° Grau Ataque Irmanado: Ao errar um ataque, gaste um ponto de triunfo: A rapina realiza um ataque extra contra o alvo, com o mesmo valor de ataque e dano.

3° Grau Defesa do Irmão: A rapina atralha os ataques realizados contra o alvo. O falcoeiro recebe +1 em sua defesa sempre que seu companheiro estiver a uma distância curta.

A ARTE EM THORDEZILHAS

Em Thordezilhas a arte da cetraria veio importada de Salgariam, difundida pelos Ébanos, mas que recebeu status de grandeza em Lusitan, e daí se espalhou por toda Alexandria.

Os falcoeiros perderam muito de seu status a medida em que a pirataria foi ganhando força e se relegou à aristocracia entendiada. Talvez uma das únicas exceções seja os *Falcões Mensageiros*, um grupo à margem da lei que vende informações e mensagens a quem puder pagar mais.

ARCANAS E ANCESTRAIS

Como falcoeiro você pode se interessar por: batalhas, animais, proteção.

Proficiência: Animais (Car)

Equipamento inicial: Arco, armadura leve, adaga, kit básico, kit de falcoaria.

HABILIDADES DE FALCOEIRO

Nível	Habilidade
2°	Companheiro vigilante (Como a habilidade de Old Dragon);
4°	Ataque coordenado. Quando a rapina estiver a até 9m do alvo, se você rolar 1 ou 2 no ataque u em um dado de dano, pode rolar novamente.
6°	Golpe cego. A rapina é treinada para atralhar o alvo, indicando a seu falcoeiro o melhor momento para atacar, concedendo a ele vantagem no ataque
8°	Defesa do Irmão (Como a habilidade de Thordezilhas);
10°	Ataque coordenado maior. Como Ataque coordenado, mas faz o segundo teste com vantagem.



REGRA ALTERNATIVA PARA SISTEMAS D20

SÉRGIO “O ALQUIMISTA” GOMES | ARTE: DOMÍNIO PÚBLICO E STOCK ART

Sob a Licença CC-BY-NC-SA

A ARTE DA CETRARIA

A arte da cetraria é uma das mais antigas técnicas de caça conhecidas pelo homem, criando e treinando aves de rapina – falcões, águias, corujas, corvos – e em mundos de fantasia animais como águias gigantes, velociraptores e até terópodes de grande porte – sim, estou falando de tiranossauros – como mensageiros e caçadores – ou montaria.

Também chamada de *falcoaria* a arte tem registros – pouco fiáveis, mas ainda sim existentes – de pelo menos seis mil anos, no antigo Egito, mesmo que a maioria dos estudiosos credite à China sua origem. A cetraria se espalhou rapidamente pelo oriente, chegando ao Japão, onde é chamada de *takagari*, uma verdadeira arte nobre restrita apenas aos bem-nascidos, mas só chegaria a solo europeu durante as cruzadas e as invasões mouaras da península Ibérica, onde rapidamente se espalhou entre a aristocracia.

Em outras regiões, como a Mongólia, a arte não é tão restrita à nobreza, mas aqueles que possuem a tradição e coragem suficiente para enfrentar montanhas mortais atrás de ovos de águia.

Independente da origem ou da posição social, a visão de um falcoeiro é sempre exótica, nobre e carregada de mistério, a relação entre o falcoeiro e sua ave é tão íntima quanto os companheiros animais dos patrulheiros, as montarias sagradas dos paladinos ou os familiares dos magos. Eles são mais do que senhor e servo, mas companheiros e irmãos.

A classe social influenciava diretamente qual rapina estaria disponível para o personagem:

.Águias. Imperadores;
.Falcão-gerifalte. Reis e Príncipes;
.Falcão-peregrino. Earls e Condes;
.Esmerilhão. Damas;
.Açor. Cavaleiros;
.Gavião-da-europa. Clero.

Outras linhagens preferem outras rapinas como complanheiras: Elfos, especialmente os elfos escuros, compartilham enorme amor pelas corujas – sendo este um dos poucos assuntos que não terminam em disputas e acusações. Halflings evitam aves muito grandes, preferindo corujas buraqueiras, alcotões, peneireiros e ógeas.

Anões são uma situação à parte: muitos preferem rapinas grandes, como abutres reais, águias careca, grifos, quebra-ossos e harpias.

Mas, e a plebe? E como aventureiros se enquadram alí?

Bem, a resposta é menos agradável do que se pode esperar: Plebeus geralmente não tinham acesso a estes animais, especialmente pelo fato de sua manutenção e equipamentos serem muito caros, a não ser que fossem seus tratadores, membros de guildas de falcoeiros ou treinassem animais por conta e risco. Como licença poética, o mestre pode permitir que aves como gaviões, falcões, corvos, abutres e corujas estejam disponíveis para as classes mais baixas.

Já para os personagens, não há limitações, afinal mesmo sem pertencer a classes mais altas, eles podem receber estes animais como tesouros, companheiros animais, animais invocáveis e etc, e mais do que isso, eles possuem recursos que um plebeu (e até alguns nobres) jamais possuiriam.

FERRAMENTAS DA ARTE

KIT DE FACOEIRO [15 PO]

Um kit de falcoeiro inclui:

- .Um capuz de raptor 1);
- .Um par de sinos (2);
- .Uma luva de pele de veado (3);
- .Um poleiro em miniatura;
- .Um apito preso a um cordão (4);
- .Tornozeleiras com os ilhós apropriados (5);
- .Um alicate;
- .Um bernal (uma bolsa para carregar as ferramentas);
- .Uma caixa de transporte para a ave.

