

Cavaleiros

Opção de Personagens para By the Sword e Old Dragon 2

Por Sérgio "O Alquimista" Gomes - Arte: Tom Prante, Justin Nichols, Sflutterstock - CC BY-SA 3.0
@casadoalquimista | @rpgcomnozes

Cavaleiros são guerreiros membros da realeza que vivem sob pesados códigos de conduta. Embora pertençam à nobreza, são responsáveis pela segurança dos reinos, feudos e mais raramente de vilas.

Alguns raros cavaleiros não fazem parte da nobreza. Muito pelo contrário, são filhos de plebeus e aldeões que aprenderam a dominar a técnica da equitação e defendem suas vilas como mesmo afinco que os Cavaleiros Nobres, recebendo o título de Cavaleiros Vilões. Estes cavaleiros são bancados pelos aldeões, e na grande maioria das vezes, tudo o que possuem são seu cavalo, sua armadura e sua espada.

Além disso, todo cavaleiro deve seguir à risca o Código dos Cavaleiros:

Um cavaleiro nunca ataca um inimigo surpresa. Você sempre se anuncia antes de atacar.

Um cavaleiro nunca causa dano letal contra um oponente indefeso.

By the Sword

Restrições. O Cavaleiro deve seguir a risca o código do cavaleiro, ou perderá acesso a todas as suas habilidades de Cavaleiro.

.Defesa Maior. Aumenta o limiar de absorção de dano de Aparar/Bloquear para de 1d4 para 1d6.

.Estandarte. O Cavaleiro recebe de seu mecenas, protegido, suserano, senhor ou ordem um estandarte que representa seus ideais.

Ao receber um estandarte, selecione uma das habilidades abaixo. Esta habilidade pode ser adquirida uma segunda vez, somando os bônus do estandarte.

1d8	Estandarte
1	Bondade. +2 na DEF quando defendendo um inocente;
2	Caridade. +10% de experiência;
3	Fé. +2 nas jogadas de ataque contra inimigos de sua fé;
4	Fortaleza. +4 na Salvaguarda contra envenenamentos;
5	Guerra. +1 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo;
6	Justiça. Vantagem na Salvaguarda contra ilusões;
7	Ordem. +2 nas jogadas de ataque contra alvos caóticos;
8	Pureza. +4 na Salvaguarda contra controle mental.

.Montaria dedicada. Possui uma montaria leal e dedicada que age como aliado podendo atacar, vigiar, entre outras funções. Se sua montaria morrer, ao avançar de nível há 1-4 em 1d6 chances de uma nova montaria ser recebida.



Old Dragon 2

Restrições. Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Cavaleiro deve seguir a risca o código do cavaleiro, ou perderá acesso a todas as suas habilidades de Cavaleiro.

O Cavaleiro mantém suas habilidades de Guerreiro Aparar e Maestria em Arma, mas deixa de receber qualquer evolução ao se tornar especialista.

.1 Montaria Cavaleiros são servidos por uma montaria especialmente treinada para a batalha. Esta montaria é condicionada a certos rigores que outros animais não suportariam, como gritos, sons de explosões mágicas, dano a sua estrutura e uso de armaduras.

.1 Domínio Montado Enquanto estiver sobre sua montaria o cavaleiro recebe +1 em sua CA e +1 na JPD.

.3 Estandarte O Cavaleiro recebe de seu mecenas, protegido, suserano, senhor ou ordem um estandarte que representa seus ideais. Uma vez ao dia, o cavaleiro pode evocar seu estandarte e escolher um dos seguintes efeitos:

- **Inspirar** Enquanto mantiver seu estandarte em riste, o cavaleiro faz com que seus aliados façam testes de atributos e ataques fiquem como se fossem um nível mais fácil.
- **Amedrontar** O cavaleiro pode incutir medo a seus inimigos. Ele deve lançar 2d6 contra a moral do alvo. Caso o resultado seja maior que sua moral, ele (role 1 dado) Par – Foge, Ímpar – Fica paralisado e perde a rodada.

.6 Defesa Maior O Cavaleiro recebe um uso adicional da habilidade Aparar, agora voltada a sua armadura. Após o golpe, a armadura passa a conferir apenas metade do bônus na CA.

.10 Palavra em Lei O Cavaleiro passa a representar o próprio estandarte com sua mera presença. Ele não precisa mais portar a peça e recebe um uso adicional da habilidade. Ele pode, se desejar, sacrificar o segundo uso e utilizar ambas as habilidades na mesma rodada.

.Domínio montado. Enquanto estiver sobre sua montaria o cavaleiro recebe +1 em sua Defesa e +1 na Salvaguarda de Reflexos.

.Amedrontar: O cavaleiro pode incutir medo a seus inimigos. Ele deve lançar 2d6 contra a moral do alvo. Caso o resultado seja maior que sua moral, ele (role 1 dado) Par – Foge, Ímpar – Fica paralisado e perde a rodada.

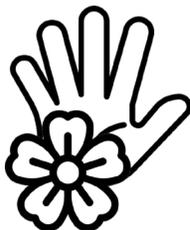
.Inspirar: Uma vez ao dia o cavaleiro faz com que seus aliados façam testes de atributos e ataques recebam bônus de +2.

Ordens de Cavaleiros

Cavaleiros podem pertencer a uma ordem, mesmo que isso não seja obrigatório. Caso opte por aderir a uma ordem ele substitui o código do Cavaleiro pelo tabú de sua Ordem.

Os Piedosos de Santo Austerino

Símbolo: Uma mão aberta encimada por uma flor.



Os Piedosos de Santo Austerino são uma organização dedicada a ajudar os mais pobres e necessitados. Seus membros viajam pelo reino em busca de aldeias e vilas que precisam de ajuda, oferecendo proteção,

suprimentos e assistência médica. Eles são conhecidos por suas roupas brancas e capuzes que cobrem seus rostos.

Tabú: Os Piedosos de Santo Austerino nunca cobram pelo seu trabalho ou exigem favores em troca de sua ajuda. Eles acreditam que a caridade e a bondade são as virtudes mais importantes de um cavaleiro e que devem ser praticadas sem esperar nada em troca.

A Ordem de Martin

Símbolo: Um escudo com uma imagem de uma construção em seu centro



A Ordem de Martin foi criada para defender as vilas e suas populações das ameaças externas. Seus cavaleiros são treinados em combate próximo e defesa de posições, e são especialmente hábeis em táticas defensivas. Eles

frequentemente se deslocam de vila em vila, oferecendo proteção e auxílio sempre que necessário.

Tabú: Nunca abandonar uma vila sob ataque, mesmo que isso signifique sacrificar suas próprias vidas para defender os habitantes.

Ordem da Estrela

Símbolo: Um arco e uma flecha cruzados, com uma estrela sobre eles.

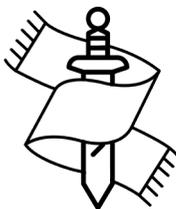


A Ordem da Estrela é composta por habilidosos arqueiros que dedicam suas vidas a proteger as fronteiras de seus reinos e a perseguir seus inimigos. Eles são especialistas em combate à distância e têm um treinamento intenso em técnicas de emboscada e tiro de precisão. Seus cavaleiros são frequentemente utilizados como batedores e reconhecimento em missões de guerra.

Tabú: Nunca desonrar o arco, utilizando-o para fins que não sejam nobres ou honrosos.

Ordem dos Errantes

Símbolo: Uma espada envolta em tecido.



A Ordem dos Errantes é composta por cavaleiros que rejeitam o estilo de vida nobre e preferem vagar pelas terras em busca de aventura e propósito. Eles frequentemente se envolvem em missões de resgate e proteção de vilas e comunidades desfavorecidas.

Tabú: Nunca se juntar a uma causa sem primeiro avaliar a nobreza de suas intenções e objetivos.



Códigos de Honra

Nem todos os cavaleiros seguem o código dos cavaleiros, mas sehuem códigos de honra específicos, que podem mudar de ordem para ordem, ou mesmo serem adotados por cavaleiros errantes.

Código da Bravura

Um cavaleiro deve ser corajoso, ser o primeiro a entrar em um combate, e o último a sair, se assim os deuses quiserem, proteger os indefesos, mesmo quando isso coloque sua vida em risco.

Código da Caçada

O cavaleiro deve respeitar a natureza e a vida selvagem, caçar apenas o necessário para sustento, nunca por mero prazer ou crueldade, sempre respeitar as regras locais de caça e as épocas de reprodução dos animais.

Código da Cortesia

O cavaleiro deve tratar todos com respeito e cortesia, demonstrar generosidade e compaixão, especialmente para com os mais fracos, oferecendo ajuda e recursos aos mais necessitados.

Código da Integridade

O cavaleiro deve agir com integridade e proteger sua honra acima de tudo, nunca participar de atos desonestos ou de corrupção, mesmo quando pressionado pelos superiores.

Código da Lealdade

O cavaleiro deve ser leal ao seu senhor, a seus companheiros e a seus ideais, mantendo sua palavra e honrando seus compromissos, mesmo quando confrontado com a tentação traição.

Código da Retidão

O cavaleiro deve ser justo, não mentir e sempre ser imparcial em suas decisões e julgamentos. Ele deve, sempre que solicitado, servir como juiz, testemunha ou advogado.

Código das Vilas

O cavaleiro deve proteger e servir as comunidades rurais, garantindo a segurança e o bem-estar dos habitantes das vilas sob sua proteção, auxiliar na resolução de conflitos internos e trabalhar para melhorar as condições de vida dos camponeses.



Código dos Viajantes

O cavaleiro deve oferecer hospitalidade e proteção aos viajantes e peregrinos que encontram em seu caminho, garantindo sua segurança, acompanhar e proteger viajantes em caminhos perigosos, oferecer alimentos aos peregrinos e ajudar os necessitados que estão longe de casa.