



Pequeno Guia de Classes

Flechas & Falcões

Por Sérgio "Alquimista" Gomes

A Arte da Arquearia

A arquearia, ou a arte do arco e flecha, é uma das mais antigas e refinadas formas de combate e caça, praticada por civilizações ao longo de milênios.

No início, o arco era uma ferramenta de sobrevivência, usado para garantir alimento e defender comunidades.

Com o passar do tempo, evoluiu para uma arma essencial nas mãos de guerreiros e estrategistas, tornando-se símbolo de precisão, destreza e disciplina.

Desde os arcos longos dos exércitos élficos até as bestas usadas pelos exércitos humanos e anões, a arquearia exigia não apenas força física, mas também um olho atento, uma mão firme e uma conexão quase instintiva com o ambiente.

Em tempos de paz, arcos e bestas voltavam-se para as florestas e campinas,

onde caçadores solitários ou grupos de arqueiros exploravam suas habilidades em busca de sustento. Ser arqueiro exigia não só técnica, mas também paciência, estratégia e uma compreensão íntima da natureza ao seu redor.

A Arte da Cetraria

A arte da cetraria é uma das mais antigas técnicas de caça conhecidas pelo homem, envolvendo o treinamento de aves de rapina – falcões, águias, corujas, corvos – e, em determinados reinos, até mesmo animais como águias gigantes, velociraptores e terópodes de grande porte – sim, estamos falando de tiranossauros – para servirem como mensageiros, caçadores ou montarias.

Também chamada de falcoaria, a arte tem registros – pouco confiáveis, mas existentes – de pelo menos seis mil anos, com estudiosos creditando sua origem ao Oriente.

A cetraria rapidamente se espalhou por essa região, onde é chamada de *takagari*, uma arte nobre restrita aos bem-nascidos. Mais tarde, ela se expandiria para os reinos ocidentais como uma curiosidade “exótica”, rapidamente se popularizando entre a aristocracia.

Em outras regiões, especialmente nos rincões e ermos, a cetraria não é tão restrita à nobreza: Aqueles que possuem coragem para enfrentar montanhas mortais em busca de ovos de águia ou outras aves de rapina podem se tornar mestres da arte, independente de seu status social. Independente da origem ou posição social, a visão de um falcoeiro é sempre estóica, nobre e carregada de mistério.

A relação entre o falcoeiro e sua ave é tão íntima quanto a de companheiros animais de patrulheiros, montarias sagradas de paladinos ou familiares de magos. Eles são mais do que mestre e servo, são companheiros e irmãos.

A classe social influencia diretamente quais rapinas estão disponíveis para o personagem:

- ♦ **Águias:** Imperadores.
- ♦ **Falcão-gerifalte:** Reis e Príncipes.
- ♦ **Falcão-peregrino:** Condes e Earls.
- ♦ **Esmerilhão:** Damas.
- ♦ **Açor:** Cavaleiros.
- ♦ **Gavião:** Clero.

Outras ancestralidades preferem diferentes tipos de aves: *Elfos*, especialmente os elfos sombrios, têm uma afinidade com corujas, sendo esse um dos poucos assuntos que não terminam em disputas e acusações.

Halflings evitam aves muito grandes, preferindo corujas buraqueiras, alcotões, peneireiros e ógeas. *Anãos* são uma exceção: muitos preferem aves maiores, como abutres reais, águias-carecas, grifos, quebra-ossos e harpias.

E quanto à plebe? E como aventureiros se encaixam nisso? Bem, a resposta não é tão agradável quanto se poderia esperar: Plebeus geralmente não têm acesso a essas aves, devido aos altos custos de manutenção e equipamentos.

A não ser que sejam tratadores, membros de guildas de falcoeiros ou treinem animais por conta própria, eles têm acesso limitado a aves como gaviões, falcões, corvos, abutres e corujas.

No entanto, para aventureiros, não há limitações tão rígidas. Mesmo sem pertencer a classes sociais altas, eles podem adquirir esses animais como tesouros, companheiros ou através de magia, tendo acesso a recursos que plebeus (e até mesmo alguns nobres) jamais teriam.

Ferramentas de Falcoeiro

Um kit de falcoeiro inclui: *Um capuz de raptor; Um par de sinos; Uma luva de pele de veado; Um poleiro em miniatura; Um apito preso a um cordão; .Tornozeleiras com os ilhós apropriados; Um alicate; Um bernal (uma bolsa para carregar as ferramentas, Carga 2), Uma caixa de transporte para a ave (Peso 1).*

Custo. 15 PO | **Peso** 1

A união das Artes

A relação entre a arquearia e a cetraria é uma união perfeita entre duas artes de caça que exigem precisão, paciência e profundo entendimento do comportamento animal: Ambas artes serviram como técnicas primordiais para a caça, com arqueiros e falcoeiros trabalhando em harmonia para garantir o sucesso em terrenos difíceis ou durante longas jornadas de exploração.



A conexão entre o arqueiro e o falcoeiro vai além de suas ferramentas; ambos dependem da observação atenta dos movimentos de suas presas e do domínio completo sobre o que está sob seu controle — seja uma flecha ou uma ave de rapina.

Muitas vezes, as aves de cetraria são usadas para localizar e perseguir presas que os arqueiros não podem alcançar diretamente, guiando o caçador até o local exato ou até mesmo trazendo a caça para áreas mais favoráveis.

Em campos de batalha ou nas vastas florestas, falcões e gaviões voam alto, enquanto arqueiros aguardam o momento perfeito para disparar, combinando suas forças para criar um método de caça cooperativo e eficiente.

Clavicula Nox | Into the Madness

A Ordem dos Arqueiros é uma sociedade com raízes medievais, criada na Inglaterra durante a unificação do Rei Eduardo. Após as cruzadas e com o advento das armas de fogo, foi relegada ao ostracismo, mas continuou suas atividades como protetores e caçadores.

No século XVI foi incorporada pela Ordem de Cristo, mas nos anos de 1990 conseguiu sua independência, não por merecimento, mas por não agregar mais mem-bros. Hoje seus remanescentes — idosos com mais de 70 anos — treinam uma nova geração de caçadores, protetores e exploradores.

Um arqueiro nega-se a utilizar armas de fogo, sendo considerada uma desonra portar uma delas.

O Arqueiro

Especialização

Arqueiros são especialistas em ataques à distância, especialmente treinados no uso de arcos curtos e longos.

Muitos subestimam o poder de combate dos arqueiros, mas, em um campo de batalha, uma flecha bem direcionada pode ser tão letal quanto uma bola de fogo e uma tropa de arqueiros pode, com facilidade, diminuir rapidamente uma tropa antes que ela alcance seu alvo.

Há uma grande rivalidade entre Arqueiros e Combatentes comuns, pois, enquanto os primeiros veem o arco como um estilo de vida, os combatentes o enxergam como uma mera ferramenta.

Elfos estão entre os melhores arqueiros da fantasia medieval, enquanto humanos e anões preferem o uso de bestas. Já os halflings preferem arcos curtos.

Proficiências: Arcos, Sobrevivência, Pontaria.

Talentos de Classe

♦ **Tiro Preciso.** O arqueiro recebe +2 em testes de Pontaria ao utilizar arcos. Além disso, seu alcance efetivo é aumentado em 50%, permitindo ataques de longa distância com precisão mortal.

♦ **Disparo Rápido.** O Arqueiro pode disparar duas flechas em rápida sucessão contra o mesmo alvo ou dois alvos diferentes na mesma rodada, sem penalidade em seu segundo ataque.

♦ **Flecha Elemental.** O Arqueiro pode imbuir suas flechas com elementos como fogo, gelo ou eletricidade. Causa +2 de dano adicional e, dependendo do elemento, pode aplicar efeitos adicionais (como incendiar o alvo ou congelar uma área).

♦ **Flecha Crítica.** Uma vez por combate, o Arqueiro pode garantir que um ataque com arco seja um acerto crítico, causando dano dobrado.

♦ **Flecha Penetrante.** Sua flecha ignora até 3 pontos de defesa concedidos por armaduras ou escudos. Se o alvo estiver em um grupo, a flecha pode atravessar, atingindo outro inimigo em linha, causando metade do dano ao segundo alvo.

♦ **Sussurro do Vento.** O Arqueiro pode atirar em um alvo fora de sua linha de visão, desde que conheça a localização aproximada, usando o som ou outros sentidos para guiar a flecha. Recebe +1 em testes para ataques desse tipo.

♦ **Tiro de Emboscada.** Recebe vantagem em ataques de Pontaria quando emboscando um inimigo, e o primeiro ataque realizado dessa forma em um combate causa +2 de dano.

Evolução de Especialização (OD2): 1º Nível: Tiro Preciso, **3º Nível:** Disparo Rápido, **6º Nível:** Flecha Penetrante, **10º Nível:** Sussurro do Vento.

O Besteiro

Especialização

Besteiros são considerados agressores especialistas em tropas e fortificações, carregando seu instrumento de matança e levando o horror aos corações dos inimigos, especialmente aos cavaleiros cujas armaduras nem sempre resistem a um virote de besta bem afiado.

Besteiros estão para os arqueiros como os cavaleiros estão para os soldados: especialistas robustos e muitas vezes imparáveis, que confiam em sua força física e intimidação tanto quanto confiam em suas armas.

Proficiências: Bestas, leves e pesadas, Armaduras Leves, Intimidação.

Talentos de Classe

♦ **Disparo Mortal.** Quando faz um ataque com uma besta, pode causar +4 de dano adicional ao alvo. Se atingir um ponto fraco (como uma armadura não protegida), o alvo deve fazer um teste de Salvaguarda de Fortitude: em caso de falha, recebe dano dobrado.

♦ **Recarga Rápida.** O Besteiro pode recarregar uma besta pesada em metade do tempo normal. Isso permite que ele faça um segundo ataque com a besta na mesma rodada.

♦ **Mestre em Bestas.** Recebe +2 em todos os testes de ataque ao usar qualquer tipo de besta. Além disso, pode ajustar a besta para aumentar seu alcance efetivo em 25%.

♦ **Flecha Perfura-Armadura.** Os ataques do Besteiro ignoram até 2 pontos de bônus de defesa fornecidos por armaduras pesadas. Se o ataque for bem-sucedido, o alvo deve fazer um teste de Salvaguarda de Fortitude ou perderá 1 ponto de defesa adicional.

♦ **Tiro Ágil.** O Besteiro pode fazer um ataque enquanto se move, sem penalidade em seu teste de ataque. Isso lhe dá uma grande vantagem ao atacar enquanto reposiciona-se no campo de batalha.

♦ **Calcular o Vento.** Recebe vantagem em testes de ataque ao fazer disparos em condições adversas, como vento forte ou chuva. ou para atingir alvos parcialmente cobertos.

♦ **Explosão Controlada.** Usando uma besta modificada ou um virote especial, o Besteiro pode disparar um projétil que explode ao impacto, causando dano em uma área de 3m ao redor do alvo. Todos os afetados devem fazer um teste de Salvaguarda de Reflexos para evitar o dano.

♦ **Ataque em Formação.** Quando luta ao lado de outros besteiros, todos os membros do grupo recebem +1 em ataques e danos. Se mais de 3 besteiros atacarem o mesmo alvo, este deve fazer um teste de Salvaguarda de Reflexos ou será derrubado.

Evolução de Especialização (OD2): 1° Nível: Mestre em Bestas, **3° Nível:** Recarga Rápida, **6° Nível:** Tiro Ágil, **10° Nível:** Ataque em Formação.

O Falcoeiro

Especialização

Os falcoeiros são mestres na arte de treinar e manejar aves de rapina, utilizando-as tanto para a caça quanto para a batalha.

Suas habilidades combinam o vínculo com seu companheiro alado e um conhecimento profundo do ambiente natural, permitindo-lhes explorar, caçar e combater com grande eficácia.

Proficiências: Treinamento, Animais, Percepção, Furtividade.

Talentos de Classe

♦ **Ataque Coordenado.** O Falcoeiro pode comandar sua ave para atacar um inimigo. A ave causa 2 de dano e, se o ataque for bem-sucedido, o alvo deve fazer um teste de Percepção ou ficará temporariamente cego.

♦ **Olhos de Águia.** Recebe vantagem em testes de Percepção envolvendo visão. Além disso, pode usar sua ave para realizar reconhecimento à distância, obtendo informações sobre o terreno ou inimigos até 100m de distância.

♦ **Caçador Silencioso.** O Falcoeiro e sua ave podem se mover furtivamente, recebendo vantagem em testes de Furtividade. Se realizarem um ataque surpresa, ambos causam +2 de dano.

♦ **Voo Vigilante.** Sua ave mantém uma vigilância constante, tornando impossível para você ser emboscado. Além disso, ao custo

de 1 PF, sua ave pode fazer um reconhecimento do terreno à frente, revelando inimigos escondidos ou armadilhas.

♦ **Vínculo Profundo.** O Falcoeiro possui um vínculo extraordinário com sua ave, permitindo uma comunicação quase telepática. Isso permite coordenação perfeita em combate e outros desafios. Uma vez por combate, pode comandar a ave para distrair um inimigo, concedendo vantagem em seu próximo ataque.

♦ **Mestre dos Céus.** A ave do Falcoeiro pode carregar pequenas cargas, como frascos de óleo, ácidos ou bombas pequenas, e lançá-las com precisão em um alvo. Qualquer carga lançada causa 1d4 de dano adicional, dependendo do conteúdo.

♦ **Garra de Aço.** A ave do Falcoeiro recebe garras reforçadas, aumentando seu dano para 4 ao atacar e, uma vez por combate, pode tentar derrubar um inimigo, forçando um teste de Potência.

Evolução de Especialização (OD2): 1° Nível: Olhos de Águia, **3° Nível:** Ataque Coordenado, **6° Nível:** Vôo Vigilante, **10° Nível:** Garra de Aço.

Armas e Armaduras

♦ **Adaga de Caça.** *Uma adaga longa e ágil, utilizada como arma de apoio a caçadores e arqueiros. Sua lâmina fina e longa é capaz de perfurar a carne e atingir ossos, tendões e órgãos com facilidade.*

Dano 1d4+2 | **Tipo** Perfuração | **Alcance** – Depende da Flecha | **Peso** 0,5 | **Preço** 25 PO

♦ **Besta de Precisão.** *Estas bestas, mais pesada, mas muito mais precisa é uma das mais sofisticadas armas de disparo conhecidas. Ranhuras no arco permitem que o alvo seja muito melhor localizado, permitindo um tiro quase sempre certo.*

O peso e a precisão cobram seu preço: uma besta de precisão exige uma rodada a mais para ser carregada, mesmo com a habilidade “Saque Rápido”, mas adiciona +2 ao ataque.

Dano – Por Virote | **Tipo** – Por Virote | **Alcance** 40/80 | **Recarga** 2 Rodadas | **Peso** 1 | **Preço** 350 PO

Flechas

Existe uma infinidade de modelos de flechas, algumas mais voltadas para o combate e outras mais voltadas para apoio tático, sendo inúteis em situações de ataque.

♦ **Flechas farpadas.** *Flechas farpadas causam dano ao entrar e sair.* **Dano** 1d4/1d6, Perfuração/Corte – 25PO | 10 flechas.

♦ **Flechas furarmadura.** *Possuem pontas extremamente afiadas, ignorando 2 pontos de DEF e 2 pontos de RD contra dano não-mágico, caso a criatura possua, mas são pouco efetivas contra pessoas sem armadura, pois a flecha pode atravessar a vítima.* **Dano** 1d6/1d4, Perfuração/Perfuração – 50PO | 10 flechas.

♦ **Flechas Incendiárias.** *Flechas incendiárias são criadas especialmente para queimar enquanto são disparadas. O fogo é natural e deve ser criado pelo atirador.* **Dano** 1d6+1d4, Perfuração/Fogo – 50PO | 10 flechas.

♦ **Flechas de pesca.** *São flechas mais frágeis, mas uma linha pode ser amarrada a ela sem comprometer a eficiência. Seu rumo também não é desviado quando atirada na água.* **Dano** 1d4, Perfuração – 15PO | 20 flechas.

♦ **Flechas sinalizadoras.** *Essas flechas não servem para ataque, sendo utilizadas para desviar a atenção de um inimigo ou chamar a atenção de um aliado. Ao serem disparadas emitem um assobio alto. Possuem incremento de distância de +15m.* **Dano** 1d3, Perfuração – 20PO | 20 flechas.

♦ **Flechas voadoras.** *Essas flechas podem ser atiradas a +30m, sendo uma surpresa nada agradável quando se acredita estar a uma distância segura.* **Dano** 1d4, Perfuração – 20PO | 20 flechas.

Armaduras

♦ **Capa de Batalha.** *Um robe costurado de forma a dar maior proteção a seu usuário. Geralmente feito com peles e tingido de verde e marrom para se camuflar ao ambiente.*

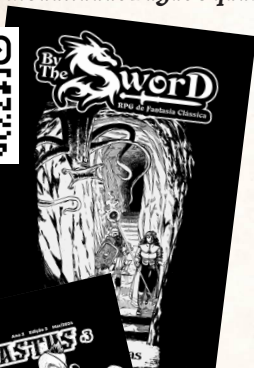
Defesa +2 | **Movimento** – Bônus max. Agilidade – **Peso** 1 | **Preço** 15 PO

♦ **Peitoral.** *Uma placa desenhada para proteger o tórax e o peito do usuário. Não atrapalha os movimentos, embora não seja tão leve quanto parece.*

Defesa +4 | **Movimento** – Bônus max. Agilidade +2 – **Peso** 2 | **Preço** 20 PO

Materiais de Apoio

Para utilizar esse suplemento, mestre e jogadores podem adaptá-lo para qualquer sistema que desejem, mas sua experiência será mais rica com o sistema da casa. Para baixar qualquer um deles na modalidade Pague o quanto quiser, basta clicar na imagem ou escanear o QRCode.



By the Sword

By the Sword é um *dungeon crawler* com sabor dos jogos de fantasia clássica dos anos 80/90. Apesar das regras não serem 100% OSR, utilizando algumas mecânicas mais modernas, como Vantagens e Desvantagens, e tem como um de seus objetivos ser modular, assim, você pode aplicar regras de outros jogos em nossa linha ou transportar algumas das regras de ou para seu jogo de fantasia favorito.



Nefastus SRG

A 3ª Edição da Zinefastus trazemos o nosso arquivo SRD, ou SRG (Sistema de Regras Genéricas) como gostamos de chamar. Com ela você pode jogar qualquer tipo de cenário utilizando a base do sistema Nefastus. Trazemos as regras básicas de criação de personagem, manobras, regras de campanha, veículos, antagonistas, magia, psiquismo e muito mais.

Outro material altamente recomendado é o **Mini Bestiário de Eldora - Volume 1: Aves de Rapina**, da *Lazy Panda RPG*. Esse Mini Bestiário apresenta 10 aves de rapina para sistemas OSR, e, embora não seja voltado para o sistema Nefastus, tem conteúdo que pode ser adaptado sem nenhum esforço.

O **Mini Bestiário de Eldora - Volume 1: Aves de Rapina** está disponível para compra no Drive Thru RPG (não se assuste, o material é no bom e velho português), e você pode acessar a página *cliqueando na imagem ou escaneando o QRCode*.



8 • Pequeno Guia de Classes