

RAÇAS

LEÕES

Velocidade: Leões são capazes de se mover naturalmente por até 12 metros por turno (aproximadamente 40 pés). Ações como ‘Perseguir’ fazem com que ele percorra o dobro em um turno.

Instinto de caçador: Passivamente, você possui vantagem em rolagens de Percepção durante a noite.

Rei da selva: Os Leões, mesmo que atualmente não sejam mais a raça mais imponente e cobiçada entre as regiões, já foram de muita relevância no cenário de batalhas e lutas entre reinos, clãs e até regiões inteiras. Nestes cenários, os Leões lideravam boa parte das linhas de frente aliadas, sendo extremamente importantes afugentando inimigos. Visto isso, esta raça possui vantagem em qualquer rolagem de Intimidação contra raças não felinas até o tamanho Grande.

Instinto de predador: Leões foram, durante muito tempo, os mais eficazes caçadores entre as feras. Se estiver em planícies ou planaltos, você receberá vantagem em rolagens de Investigação e Intuição para farejar qualquer presa que estiver em um raio de até 2km do local.

TIGRES OCIDENTAIS

Velocidade: Tigres Ocidentais são felinos robustos e relativamente pesados para o seu tamanho, sua capacidade de movimentação por turno é de até 8 metros (cerca de 26 pés). Ações como 'Perseguir' fazem com que estes percorram o dobro.

Agilidade: Tigres Ocidentais são feras ágeis por natureza. Isso lhes garante um bônus de +1 em Rolagens Defensivas de Destreza.

Obstinação felina: Esta sub-raça é a mais feroz entre as suas parentes, isto faz com que sua teimosia e firmeza sejam difíceis de contrapor. Recebem, passivamente, vantagem contra dados de Persuasão, Blefe e Intimidação.

Garras afiadas: Criados majoritariamente sob a renitência da região de Mt'hazuni, esta sub-raça aprendeu a extrair do próprio corpo a mesma eficácia que teriam utilizando armas normais. Durante combates ou ataques individuais, os Tigres Ocidentais são capazes de aplicar 'Sangramento Leve' em ataques corpo a corpo com as garras (sistematicamente, o efeito será aplicado se a rolagem obtiver um resultado '16' ou maior, em um d20).

TIGRES BRANCOS OCIDENTAIS

Velocidade: Devido às condições das florestas, esta sub-raça desenvolveu consideravelmente o seu condicionamento para caça. Por serem os Tigres com os pés mais leves entre seus parentes, o seu deslocamento por turno é de até 10 metros (aproximadamente 32 pés). Ações como 'Perseguir' são capazes de dobrar esta distância.

Perspícácia: Tigres Brancos Ocidentais cresceram em meio a crueldade das florestas, e são mestres sobreviventes. Se estiver em ambiente florestal, obtenha, passivamente, vantagens nas rolagens de Investigação e Sobrevivência, concedendo à segunda um bônus de +2 ao dado mais alto.

Instintos aguçados: Tigres Brancos Ocidentais possuem uma ótima visão no escuro e não recebem penalidades em rolagens de Percepção ou Investigação durante a noite.

Palpite: Receba um bônus de +1 em qualquer rolagem de Intuição.

TIGRES ORIENTAIS

Velocidade: Tigres Orientais feras relativamente rápidas, embora não tenham as mesmas bases de treinamento que seus parentes tiveram. Estes são capazes de percorrer até 9 metros por turno (cerca de 30 pés). Ações como 'Perseguir' são capazes de dobrar a distância percorrida no turno.

Rapidez: Diferentemente da maioria das raças em Fokazi, a ação 'Perseguir' realizada por Tigres Orientais consumirá a Ação Bônus do turno, e não uma Ação Normal.

Agilidade: Não se sabe ao certo uma explicação para tal, mas os Tigres Orientais são felinos que possuem certa agilidade por natureza. Isso lhes garante um bônus de +1 em Rolagens Defensivas de Destreza.

Instinto de caçador: Os tigres Orientais mantiveram os instintos que possuíam antes de serem levados ao oriente. Em Fokazi, esta raça possui vantagem nas rolagens de Percepção durante o período noturno.

TIGRES BRANCOS ORIENTAIS

Velocidade: Os Tigres Brancos são leves e ágeis, podendo alcançar facilmente um deslocamento de 10 metros por turno (cerca de 32 pés). Ações como ‘Perseguir’ podem dobrar a distância percorrida neste mesmo turno.

Agilidade: Os Tigres Brancos Orientais são feras de uma agilidade considerável pelo seu tamanho e peso. Isso lhes garante um bônus de +1 em Rolagens Defensivas de Destreza.

Garras afiadas: Trata-se de uma raça extremamente eficaz no combate corpo a corpo. Durante combates ou ataques individuais, os Tigres Brancos Orientais são capazes de aplicar ‘Sangramento Leve’ em ataques corpo a corpo com as garras (sistematicamente, o efeito será aplicado se a rolagem obtiver um resultado ‘16’ ou maior, em um d20).

Maestria em artes marciais: Durante um combate, defender um ataque inimigo fará com que receba vantagem na próxima rolagem ofensiva contra o mesmo. Situações em que as rolagens de ataque inimigas falham também concederão vantagem.

BÁRBAROS

Pontos de Vida: Esta classe lhe concederá 35 Pontos de Vida no 1º nível (e +7P.V. nos níveis 2/4/6/8/10);

Ao atingir o segundo nível, o seu Bárbaro receberá um incremento no valor de +1 em um Atributo da sua escolha. Você será capaz de fazer o mesmo ao atingir os níveis: 3, 5, 7 e 10, respectivamente – mantendo sempre em mente que o seu maior Atributo não poderá exceder o valor de 22.

CAMINHO DA SELVAGERIA VORAZ

Nível 1: INSTÂNCIA IRADA

Os Bárbaros são definidos pela sua mais pura e primordial Ira. Durante o seu turno em um combate, você poderá assumir uma Instância Irada através da sua Ação Bônus, promovendo uma ferocidade bestial e capaz de intimidar até os inimigos mais valentes. Assim que você, como Jogador, decretar que o seu personagem entrou na Instância Irada, o efeito durará pelos próximos 5 minutos, ou até que o combate em questão se acabe, caso isso aconteça antes.

Enquanto estiver na Instância Irada, o seu personagem receberá os seguintes benefícios:

- Do nível 1 em diante, você receberá vantagem em todas as rolagens ofensivas de combate;
- A partir do nível 3, rolagens de Intimidação receberão vantagem durante o efeito da sua instância;
- A partir do nível 5, você receberá um bônus para causar Dano Físico por golpe igual ao seu nível de Bárbaro;
- A partir do nível 7, todo o Dano Físico causado diretamente a você será reduzido pela metade enquanto estiver Irado.

Infelizmente, a Ira de um Bárbaro é muito profunda, e isso não é muito saudável para a sua mente a longo prazo. Quando o efeito da Ira cessar, o Bárbaro enfrentará os próximos minutos sofrendo uma grande exaustão, que pode, em casos raros, fazer com que ele perca parcialmente a memória do combate no qual a Instância Irada foi ativada. Bárbaros só podem ativar esta instância uma vez por dia até o nível 6, e até duas vezes por dia do nível 7 em diante.

Nível 2: FOME COLOSSAL

A partir do 2º nível, o seu Bárbaro será capaz de sentir Fome Colossal, se consumir uma Ação Normal durante o combate para tal. Quando isso acontece, o seu personagem ficará visivelmente alterado de alguma forma, à sua escolha (geralmente os Bárbaros que fazem isso ficam com os seus olhos vermelhos e boca espumando).

Ao ativar a habilidade, você receberá vantagem nos seus próximos três ataques. Além disso, todos os inimigos próximos deverão fazer uma rolagem para resistir à Intimidação causada pela sua transformação e, se falharem, além de intimidados, perderão o próximo turno de ação.

Você poderá ativar Fome Colossal uma vez por combate. A partir do nível 7 em diante, poderá ativar esta habilidade até duas vezes.

Nível 4: FERA INDOMÁVEL

Do 4º nível em diante, passivamente, o seu Bárbaro receberá vantagem em testes contra Intimidação de inimigos de mesmo tamanho ou inferiores. Em adição, terá um bônus de +2 para rolagens de Intimidação contra os mesmos. Se estiver em Instância Irada, você não poderá ser amedrontado ou intimidado de nenhuma forma. Níveis superiores são capazes de elevar os status desta habilidade:

- No nível 8, receberá vantagem contra qualquer monstrosidade até o tamanho Grande, e o bônus para rolagens de Intimidação será de +3;
- No nível 11, vantagem será contra inimigos ou monstrosidades até o tamanho Enorme, e o bônus para rolagens de Intimidação será de +4.

Nível 6: FUROR DE BATALHA

A partir do 6º nível, o seu Bárbaro será capaz de usar uma Ação Normal do seu turno para ativar esta habilidade. Quando ativada, o seu personagem abrirá mão, voluntariamente, de acertar o seu inimigo diretamente, golpeando o chão sem perspectiva de erro em um ataque comum, com a diferença de que este ataque promoverá Dano Físico em área igual a $1d6 +$ o seu nível de Bárbaro para todos os inimigos em seu alcance corpo a corpo. Se você estiver em Instância Irada durante a ativação desta habilidade, o dano em área será de $1d8 +$ o seu nível de Bárbaro.

Nível 8: ATAQUE DUPLO

Do nível 8 em diante, você será capaz de realizar um segundo ataque sempre que estiver em seu turno de ação. Ambos os ataques deverão acontecer na sua Ação Normal, as suas ações de Interceptação e Bônus permanecerão livres.

Nível 9: FERA CANIBAL

Você se entrega completamente aos seus instintos selvagens e não mais resistirá contra eles. Se houver alguma necessidade, o seu Bárbaro será capaz de recuperar pontos de vida perdidos ao se alimentar da carne fresca de seus inimigos abatidos (aliados mortos estão inclusos, por mais desgostoso e amargo que seja). Corpos muito pequenos recuperarão $1d6$ Pontos de Vida se forem devorados por inteiro / corpos pequenos e médios (entre o tamanho Muito Pequeno e algo menor que você, de um modo geral) recuperarão $1d4$ Pontos de Vida por membro devorado / Inimigos Grandes ou maior recuperarão $1d6+1$ Pontos de Vida por membro devorado. Na maioria dos casos, maiores do que isso não caberiam na barriga do seu personagem, de qualquer forma.

A todo modo, consumir a carne de um corpo não será uma atividade rápida; devorar um dos membros de um corpo Grande lhe custará aproximadamente uma hora e meia, por exemplo. Além disso, a carne da qual se alimentará, ainda que morta e crua, não poderá ser velha ou podre. Você só poderá se alimentar de carnes mortas que ainda não entraram em algum nível de decomposição, e isto significa, sob o clima e condições de Fokazi, um dia. O seu Mestre de Campanha poderá determinar exceções para estas condições, bem como adaptar o valor da recuperação da vida com a habilidade, se baseando no tipo de cadáver abatido ou na versão alternativa de jogo, na qual estiver jogando.

Nível 11: DESTRUIÇÃO

Agora, sempre que você, como Jogador, declarar que irá atacar com Destruição, você usará uma Ação Bônus para ativar a sua habilidade e em sua Ação Normal apenas um ataque poderá ser feito, mas este terá $+3$ em acerto e, se obtiver sucesso, causará $2d10 +$ o seu nível de Bárbaro como Dano Físico adicional. Caso haja um acerto crítico, o dano será de $4d10 +$ o seu nível de Bárbaro. Caso esteja em Instância Irada, você poderá adicionar o seu modificador de Força ao Dano Físico causado. Destruição total.

CAMINHO DA ROCHA BRUTA

Nível 1: DOR E SATISFAÇÃO

Sempre que estiver em seu turno de ação durante um combate, você poderá ativar esta habilidade através de uma Ação Bônus, tornando possível que o seu personagem realize um ataque especial, que causará $1d6 +$ o seu nível de Bárbaro $+$ o seu modificador de Força como Dano Físico adicional. Entretanto, este golpe carregado lhe custará $2d4$ dos seus pontos de vida para realizá-lo. O custo para realizar este golpe aumentará à medida que você se tornar mais forte: $2d6$ a partir do nível 3 / $2d8$ a partir do nível 5 / $2d10$ a partir do nível 7 / $2d10+4$ do nível 10 em diante.

Nível 2: ROBUSTEZ

Do nível 2 em diante, o seu Bárbaro poderá adicionar $+1$ como bônus para Rolagens Defensivas de Constituição. O bônus será de $+3$ após atingir o nível 4, e será igual ao seu nível de Bárbaro a partir do nível 6.

Nível 3: CÓLERA

Consome a sua Ação Bônus para marcar um alvo. Enquanto estiver marcado, o alvo receberá desvantagem em rolagens de ataque contra você e, adicionalmente, o seu próximo ataque bem sucedido contra o mesmo aplicará um dos efeitos especiais, à sua escolha.

- Você pode declarar escolher um Acúmulo de Cólera, isso fará com que o seu Bárbaro deixe de aplicar qualquer efeito neste turno e, a partir do próximo, ataque o alvo marcado com vantagem até que este morra;
- Você poderá exigir uma Rolagem Defensiva de Constituição por parte do alvo. Se este falhar, receberá Atordoamento e não poderá agir em seu próximo turno;
- Você poderá escolher aplicar Sangramento Menor no alvo, fazendo com que este receba Dano Físico por Sangramento igual ao seu modificador de Força $+$ o seu modificador de Constituição. Se escolher aplicar esta condição, a marca será desfeita em seu próximo turno de ação, ainda que o efeito permaneça por mais tempo. O efeito de Sangramento não é acumulativo.

Você poderá utilizar esta habilidade uma vez por combate.

Nível 4: RUGIDO DO BRUTAMONTE

Durante uma Ação Bônus, o seu Bárbaro fará um urro empolgante capaz de aumentar a sua resistência ao dano, independente de qual for, em seus próximos turnos. Sistemáticamente, ativar esta habilidade lhe concederá $+4$ de Rigor durante os seus próximos dois turnos de ação. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, somente.

Nível 6: TEIMOSIA

A partir de agora, passivamente, sempre que você sofrer metade da vida em dano ou mais, você receberá um bônus de $+2$ em qualquer rolagem durante o efeito da habilidade (com a exceção de que o bônus não se aplicará para rolagens de dano). O efeito da Teimosia do seu Bárbaro durará ilimitadamente até que mais de metade da sua vida total seja recuperada ou até que este caia inconsciente.

Nível 8: GOLPE CERTEIRO

Intensificará o seu próximo ataque, fazendo com que receba um bônus de +3 em acerto para a rolagem de ataque e, se houver sucesso, aplique o seu modificador de Força + o seu nível de Bárbaro como Dano Físico adicional. Para aplicar o efeito da habilidade, declare que utilizará Golpe Certoiro no seu turno de ação, antes de atacar o alvo; isto fará com que consuma a Ação Bônus disponível no turno para ativar a habilidade e desferir o ataque intensificado que Golpe Certoiro promoverá.

Nível 9: ATAQUE DUPLO

Do nível 9 em diante, você será capaz de realizar um segundo ataque sempre que estiver em seu turno de ação. Ambos os ataques deverão acontecer na sua Ação Normal, as suas ações de Interceptação e Bônus permanecerão livres.

Nível 11: ABALO SÍSMICO

Durante a sua Ação Normal de ataque, o seu Bárbaro golpeia o chão, causando 35 de Dano Físico em área, gerando uma onda de destruição rochosa em linha reta, que causará Dano Místico (igual ao seu modificador de Força + o seu nível de Bárbaro) a até 20 metros à frente do personagem. Você poderá usar esta habilidade apenas uma vez por dia.

CAVALEIROS

Pontos de Vida: Esta classe irá conceder 40 Pontos de Vida no primeiro nível (e +8P.V. nos níveis 2/4/6/8/10);

Assim que atingir o segundo nível, o seu Cavaleiro irá receber um incremento no valor de +1 em um Atributo da sua escolha. Você poderá fazer o mesmo ao atingir os níveis: 4, 6, 8 e 10, em sequência – mantendo sempre em mente que o seu maior Atributo não poderá exceder o valor de 22.

CAMINHO DA ALIANÇA TITÂNICA

Nível 1: MEMBRO DA ALIANÇA

Cavaleiros são extremamente leais e respeitosos com aqueles com quem têm algum tipo de conexão – seja ela amigável, familiar, militar ou até política. Isso faz com que, passivamente, saibam interagir ainda melhor com qualquer membro de mesma guilda e qualquer senhor nobre. Sistemáticamente, você terá o seu Atributo de Carisma elevado em +3 nessas situações. Além disso, você poderá aprender uma das seguintes perícias: Engenharia Social, Interrogar ou Burocracia. Adicionalmente, receberá vantagem para rolagens de Acalmar, Blefe, Interrogar, Negociar e Persuadir.

Nível 2: FORTITUDE

A partir do nível 2, o seu Cavaleiro será capaz de acumular Fortitude. Sempre que você esquivar de um ataque inimigo ou defendê-lo com um escudo, terá seu Rigor aumentado em +1. Se você sofrer algum tipo de dano por um ataque inimigo ou estiver sob alguma Condição Especial, seus acúmulos serão zerados instantaneamente. O seu número total de acúmulos é de 3 até o nível 6, e será de até 5 a partir do nível 7.

Nível 3: CORAGEM DO DESAFIANTE

Assim que um combate se iniciar, você receberá vantagem para a sua rolagem de Iniciativa, e demandará desvantagem para as rolagens de Iniciativa inimigas. Além disso, se ainda assim um inimigo conseguir te atacar antes que tenha tomado qualquer ação de ataque no combate, este também terá desvantagem.

Nível 5: CORCEL CELESTIAL

Você será capaz de invocar uma montaria espectral simples, através da sua Ação Bônus em um combate, ou uma Ação Normal fora dele. Esta montaria ampliará os seus limites como Cavaleiro e amplificará os seus poderes. Enquanto estiver nela, os seus ataques causarão Dano Místico igual ao seu nível de Cavaleiro como dano adicional aos seus ataques. Além disso, você poderá se mover até 3 metros mais longe a cada turno (aproximadamente +10 pés). Enquanto você estiver montado, você poderá executar alguns movimentos específicos:

- **Investir:** Utilizará uma Ação Normal para avançar sobre algum inimigo. Este deverá fazer uma Rolagem Defensiva de Força (com CD igual a 12 + o seu nível de Cavaleiro). Se o inimigo passar na rolagem, ele receberá Dano Físico pelo impacto igual a 1d8+2. Se falhar, além do dano causado pelo impacto, ele será arremessado ao chão e perderá o seu próximo turno de ação. Poderá utilizar esta habilidade duas vezes por combate.
- **Terror:** Utilizará uma Ação Bônus para fazer um teste de Intimidação contra todos os inimigos próximos (para o teste, a sua montaria terá um bônus igual ao seu nível de Cavaleiro + o seu modificador de Carisma). Os inimigos deverão fazer uma Rolagem Defensiva de Sabedoria para resistir à condição. Se falharem, serão aterrorizados e perderão os seus turnos de ação até que passem na Rolagem Defensiva. Poderá utilizar esta habilidade uma vez por combate.
- **Implacar Intervenção:** Utilizará uma Ação de Interceptação para tentar evitar que um ataque inimigo atinja um de seus aliados. Para isso, consuma esta ação e realize um teste de Destreza (com CD igual a 12 + o modificador do Atributo principal do atacante). Se passar no teste, você terá sucesso em atrapalhar o atacante inimigo, e este irá errar o ataque. Poderá utilizar esta habilidade uma vez a cada 3 turnos, em um combate.

Você poderá invocar uma montaria espectral uma vez por dia, e esta durará por até 3 horas. Se você preferir, poderá cancelar a invocação antes do final da duração. Aliados poderão utilizar a montaria, mas não terão acesso às suas 3 habilidades ou ao Dano Místico adicional, mas sim apenas à velocidade de movimento.

Nível 7: IMPACTO CADENTE

Através de uma Ação Normal, o seu Cavaleiro irá se atirar em um salto épico, golpeando o chão em sua descida e causando um impacto inesquivável, que causará Dano Físico em área igual 1d8+ o seu nível de Cavaleiro + o seu modificador de Força a todos que estiverem no seu alcance corpo a corpo. Você poderá utilizar esta habilidade uma vez por combate.

Nível 9: CONTRA-ATAQUE

Quando um inimigo fizer um ataque contra você, utilize uma Ação de Interceptação e seja capaz de fazer um teste de Destreza somando 1d4 a ele (com CD igual a 10 + o modificador do Atributo principal do atacante). Se você obtiver sucesso nesta rolagem, o seu Cavaleiro irá redirecionar o ataque para o seu agressor original, causando-lhe o dano que seria recebido. Contra-Ataque é uma habilidade que só poderá ser utilizada contra ataques corpo a corpo, e pode ser ativada uma vez a cada 3 turnos de ação.

Nível 11: HEROÍSMO

A partir do 11º nível, você será capaz de ativar esta habilidade em uma Ação Bônus. Após ativá-la, todo o dano (de qualquer tipo) direcionado contra você será reuzido pela metade até o seu próximo turno de ação. Adicionalmente, você também receberá vantagem em Rolagens Defensivas de Constituição. Esta habilidade poderá ser utilizada uma vez por combate.

CAMINHO DO LORDE SUPREMO

Nível 1: EMPUNHAR ESCUDO

O Cavaleiro desta sub-classe poderá utilizar um escudo em sua mão secundária desde o seu primeiro nível. As informações sobre como se utilizar um escudo e quais os benefícios que um pode trazer são explicadas no setor de combate, e as informações sobre tipos de escudos e seus preços serão citadas no setor da loja, mais precisamente dentro do arsenal.

Nível 2: POSTURA DO INSPIRADOR

A partir do 2º nível, o seu Cavaleiro poderá utilizar uma Ação Bônus para ativar a habilidade. Quando ativada, você e todos os aliados próximos (em um raio de até 9 metros) receberão vantagem para rolagens de ataque até que o seu próximo turno chegue. Você poderá ativar esta habilidade 3 vezes por dia.

Nível 3: RECOMPOR

Se um dos Jogadores da equipe (ou qualquer aliado) acabar caindo inconsciente, o seu Cavaleiro poderá utilizar uma Ação Normal para estabilizá-lo, trazendo-o de volta à consciência sem que este precise fazer testes de Resistência à Morte. Recompôr só poderá ser ativada uma vez por dia e também poderá ser utilizada para remover algumas condições especiais de aliados, e estas seriam:

- Sangramento Menor: Realize um teste de Medicina (com CD igual $10+1d4$) durante a habilidade. Pode ser utilizada em si.
- Sangramento Maior: Realize um teste de Medicina (com CD igual a $13+1d4$) durante esta habilidade. Pode ser utilizada em si mesmo.
- Envenenamento: Realize um teste de Medicina (com CD igual a $16+1d4$) durante esta habilidade. Não pode ser utilizada em si.

Nível 5: IMPACTO DISPERSANTE

Utilizando uma Ação Normal, você fará uma rolagem de ataque corpo a corpo normal contra o alvo utilizando o seu escudo. Se você obtiver sucesso, o alvo atingido deverá fazer uma Rolagem Defensiva de Força para resistir ao impacto. Caso haja falha por parte deste, ele será lançado ao chão, a 3 metros de você, perdendo a sua próxima Ação Bônus. Adicionalmente, você causará Dano Físico igual a $1d8 +$ o seu nível de Cavaleiro $+$ o seu modificador principal. Se o alvo obtiver sucesso na rolagem, ele não cairá no chão, mas ainda receberá metade do Dano Físico da habilidade.

A partir do 8º nível de Cavaleiro, o sucesso no ataque usando Impacto Dispersante fará com que o alvo atingido seja Atordoad, perdendo completamente o seu próximo turno de ação. Independente do nível em que estiver, esta habilidade só poderá ser utilizada uma vez por combate.

Nível 7: PROVER MONTARIA

A partir do 7º nível do seu Cavaleiro, você será capaz de consumir uma Ação Normal para trazer, dos reinos de uma realidade alternativa misteriosa ou simplesmente da floresta ou cidade mais próxima, uma montaria real simples (isso inclui cavalos, caninos menores e médios como lobos e ursos, dentre outros quadrúpedes), sem nenhum custo. Cada montaria trazida por esta habilidade lhe permitirá locomover-se 3 metros mais longe por turno se em combate, e com o

dobro da velocidade se estiver em uma viagem. Além disso, a montaria terá P.V.T. iguais à metade dos P.V.T. que o Cavaleiro tinha ao ativar esta habilidade. Esta montaria não terá prazo para expirar até que você a perca ou, infelizmente, ela morra. A habilidade permite que você provenha até duas montarias por dia, até um total de 6 montarias trazidas vivas, para você e seus aliados. Se estiver em um estábulo, utilizar esta habilidade faz com que você consiga até 3 montarias de uma vez a cada ativação.

Nível 9: ATAQUE AMPLO

Declare que o seu próximo ataque será Ataque Amplo, e consuma a sua Ação Normal para ter direito a dois ataques dentro deste turno. No primeiro ataque, a sua arma causará $1d6 +$ o seu nível de Cavaleiro como Dano Físico adicional. Se obtiver sucesso no segundo ataque, a sua arma produzirá um arco espectral horizontal capaz de cortar até 3 inimigos dispostos lateralmente à sua frente. O dano do segundo ataque será o dano padrão da sua arma como Dano Místico + o seu nível de Cavaleiro como Dano Místico. Você só pode utilizar esta habilidade uma vez por combate.

Nível 11: CURVA FLAMEJANTE

A partir do 11º nível, você será capaz de executar um movimento épico. Através de uma Ação Normal, o seu Cavaleiro fará um movimento diagonal de baixo para cima com a sua arma padrão, arrancando parte da terra no processo e esquentando o ar o suficiente para incendiar ambos, produzindo um arco ígneo de terra quente que explodirá assim que atingir o primeiro anteparo.

Sistematicamente, você ativará esta habilidade na sua Ação Normal e fará um teste de Destreza, somando $1d4$ ao resultado, para lançar o arco flamejante. Quando ele atingir algum alvo vivo, causará um dano base de $15 +$ o seu nível de Cavaleiro como Dano Místico, todos os alvos que estiverem ao redor da área atingida, em um alcance corpo a corpo, receberão a metade deste dano pelo impacto da explosão.

Inimigos deverão fazer uma Rolagem Defensiva de Destreza (com CD igual a $14 +$ o seu nível de Cavaleiro) para esquivar da zona principal, mas receberão a metade do dano total mesmo que consigam sair a tempo. Você poderá utilizar esta habilidade até uma vez por dia.