

desordeiro

“É como se representassem toda a inaptidão social de uma criança, e o perigo de um dragão. Combinados na imprevisibilidade do instinto.”

- Demnir, um ex-militar khar

Certa vez, em uma das vários pequenos conflitos nas fronteiras de B’hekt’hembar que aconteceram ao longo da história, Osnarr, ex-líder das forças Qwae, depara-se com um exército menos numeroso, porém muito mais forte. Os invasores vinham da Clysea, provavelmente tendo sido enviados de Izul’ha, e conseguiam vantagem na batalha plantando medo. Osnarr recrutou aliados dos reinos vizinhos para evitar perder a fronteira, caso contrário teria a perdido. O homem então apelidou aqueles guerreiros de *desordeiros*, por terem sido os únicos que conseguiram desestabilizar as defezas Qwae até então.

Não se sabe ao certo de onde surgiram e como aprenderam a controlar tão bem a ira, mas esta foi possivelmente a primeira vez que alguém notou um desordeiro.

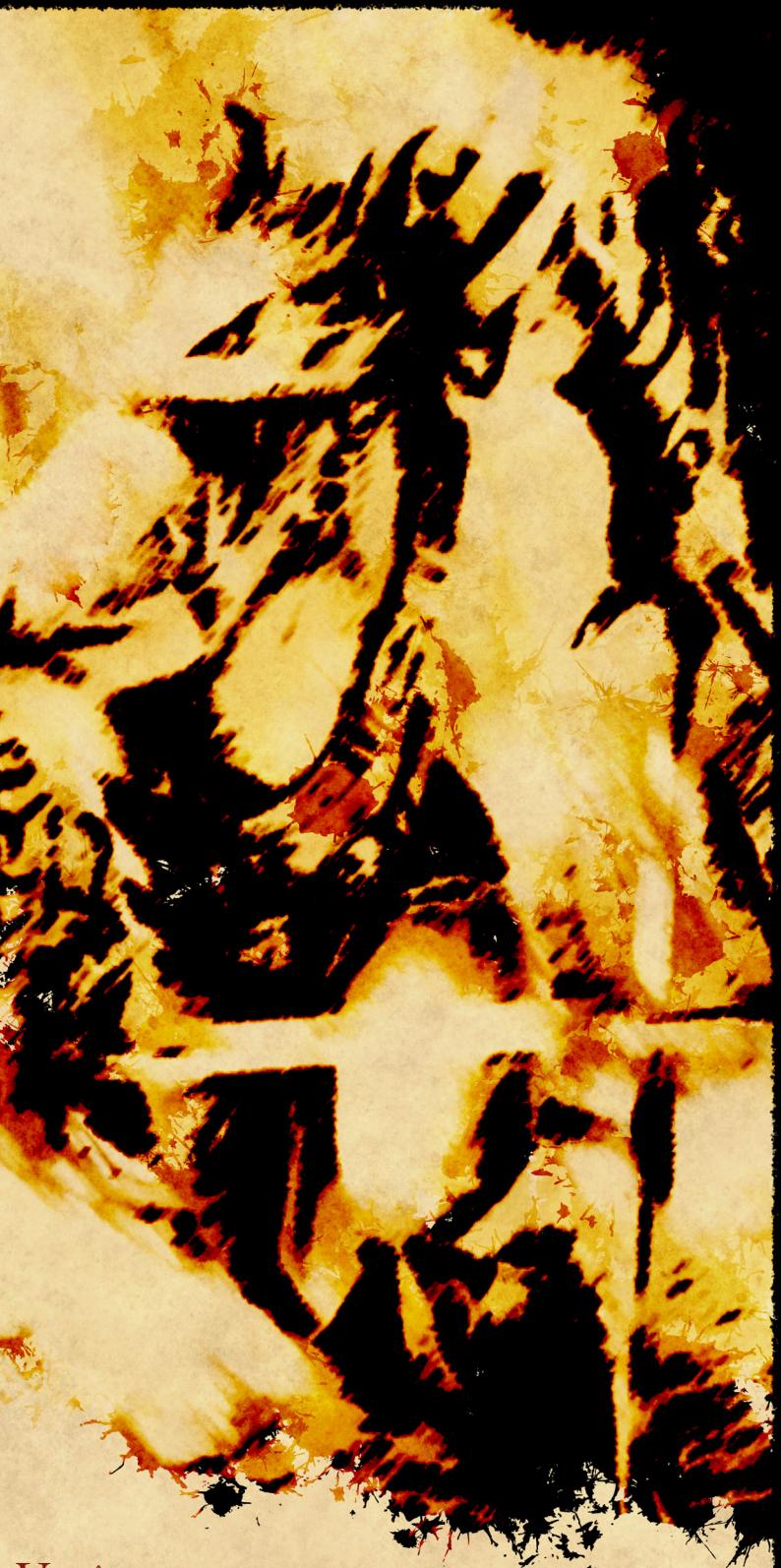
IRRITADIÇÕES

Desordeiros são conhecidos pela sua irritabilidade e imprevisibilidade. Confusões desnecessárias comumente ocorrem depois que alguém acaba passando dos limites com um desordeiro, ainda que o façam sem querer. Sua raiva acumulada nem sempre significa algo ruim, mas não é aconselhável estar perto de um desordeiro irado.

SELVAGENS

É muito raro avistar um desordeiro empunhando uma arma que não seja um machado, uma espada ou qualquer pedaço de madeira que possa ser usado como porrete – principalmente: avistar um usando armaduras. A maioria dos desordeiros se apoia na própria fúria para ignorar a dor, e fazem questão de estarem o mais perto possível de seus inimigos na hora de castigá-los.

Desordeiros se sentem desconfortáveis em ambientes luxuosos ou bem arrumados, pois passam a maior parte do tempo lutando, conquistando, vingando e matando. Isso os afasta das frivolidades das grandes cidades. Um desordeiro pode ser considerado um bárbaro, mas dificilmente um bárbaro qualquer será um desordeiro de verdade.



VIVÊNCIA

Orsrik Bruthorr, mais conhecido como *O Lagarto Louco*, é um akrogon ex-militar que lutou pelo exército kwasariano no auge da sua forma física, décadas atrás. Ele não sabia ler, escrever ou contar, mas era tido pelos vilarejos locais como um filósofo, dada a sabedoria que tinha quando conversava com as pessoas.

Por mais incrível que pareça, os desordeiros podem ser muito sábios. Muitos aprendem observando o mundo ou conversando com diferentes povos ao longo da vida. Dessa forma, desordeiros mais velhos provavelmente terão reflexões e visões de mundo bem profundas.



AMANTES DO PERIGO

Bandidos, assassinos, criaturas hostis, monstros, guerras... as terras de Fokazi não perdoam os fracos. Visto isso, desordeiros afiam a sua prática ao máximo aventurando-se em diferentes ofertas de perigo; às vezes buscando recompensas ou prestígio, às vezes apenas para se sentirem mais vivos e preparados para qualquer coisa.

FILHOS DE LAGTARR

Há algumas décadas, um desordeiro uraím ascendeu ao panteão e tornou-se Lagtarr, o deus das chuvas e das marés. Desde então, os desordeiros vêm se esforçando para transmitir a ideia de que são filhos daquele deus. Em algumas regiões, acredita-se que os desordeiros são os filhos da própria tormenta, e a sua ira é comparada à dos céus em noites de tempestade. Afirmar que um desordeiro não é filho de Lagtarr pode soar para ele como uma ofensa merecedora da morte.

DESCONFORTO

Desordeiros geram desconforto em determinadas situações. Um khar berra sobre como o taverneiro é sujo, sem se preocupar com quem está ouvindo; um grupo de dennas comendo com as mãos e salivando na comida durante um jantar, na presença de contratantes nobres - muitas vezes por ingenuidade, desordeiros podem causar até medo nas pessoas.

CRIANDO

Desordeiros são lutadores essenciais na linha de frente, pois a sua ira garante que sustentem bastante golpes sofrendo menos dano. Além disso, as suas habilidades fazem com que seja recompensador estar nesta posição.

Seu atributo principal deve ser For. Depois dele opte por Con, dessa forma você terá mais vida para lutar pela sua comida favorita e proteger os seus aliados, exatamente nesta ordem.

Além disso, tenha em mente: desordeiros sabem controlar a própria raiva para usá-la de acordo com as conveniências deles. Dessa forma, como o seu desordeiro desenvolveu este aspecto? Talvez após superar algum trauma ou, quem sabe, depois de ter sido forçado a afugentar criaturas para se proteger ou proteger alguém, como um predador acuado. Ou talvez alguém mais experiente o ensinou a controlar as próprias emoções, e ele veio praticando desde então. O controle da raiva - e de onde tanta raiva vem - são fatores importantes para determinar a natureza do seu desordeiro.

O DESORDEIRO

Nível	Maestria	Instâncias Iradas/Dano	Habilidades	Indomável	Técnicas Aprendidas
1	1d4 (mod2)	1/1d4	Instância Irada	-	0
2	1d4 (mod2)	2/1d4	Indomável	Grande	0
3	1d4 (mod2)	2/1d4	Recuperação, +1 Ponto de Perícia	Grande	1
4	1d6 (mod3)	2/1d6	+1 Ponto de Atributo	Grande	1
5	1d6 (mod3)	3/1d6	Ataque Extra, Pés Leves	Enorme	1
6	1d6 (mod3)	3/1d6	Contra-Ataque	Enorme	2
7	1d8 (mod4)	3/2d6	+1 Ponto de Atributo, Brutalidade	Enorme	2
8	1d8 (mod4)	4/2d6	Instância Irada Melhorada	Enorme	2
9	1d8 (mod4)	4/2d6	Perseguição Animal, +1 Ponto de Perícia	Gigante	3
10	1d10 (mod5)	4/3d6	+1 Ponto de Atributo	Gigante	3
11	1d10 (mod5)	5/3d6	Intimidador	Gigante	3

MAESTRIAS

TÉCNICAS: técnicas marciais.

ROLAGENS DEFENSIVAS: For e Ins.

ARMAS: qualquer arma marcial comum.

PROTEÇÃO: armaduras leves e escudos.

PERÍCIAS: escolha três para adicionar 1 ponto entre: Atletismo, Escuta, Força de Vontade, Guerra, Intimidação, Perseguição, Reação e Vigia.

INSTÂNCIA IRADA

Você sabe controlar a raiva naturalmente. No seu turno, você pode gastar uma ação bônus para ficar irado, assumindo uma instância que lhe garante os seguintes benefícios pela duração:

- Você tem vantagem igual a sua maestria em rolagens de Intimidação;
- Você causará dano extra sempre que atacar usando For. O dano é de 1d4, e aumenta conforme sobe de nível, como mostrado na tabela *O Desordeiro*;
- Você absorverá metade de qualquer dano Real.

Se você estiver em instância irada e os seus PVAs forem reduzidos para um valor igual ou menor que a metade dos PVTs, você perderá 2d6 de sanidade e perderá de novo sempre que o seu turno chegar, até que a instância irada termine ou até que você tenha mais que a metade dos PVTs novamente.

Você pode terminar esta habilidade voluntariamente com uma ação bônus, e ela acaba automaticamente se você cair inconsciente ou estiver com a

sua estamina igual a 3 ou menor. Além disso, você pode assumir uma instância irada apenas algumas vezes antes de ter que fazer um descanso longo para poder fazer novamente, como mostra a tabela *O Desordeiro*. Quando atingir o nível 8, terá novos benefícios quando assumir uma instância irada.

INDOMÁVEL

No 2º nível, você aprendeu a lidar com criaturas maiores do que você. Elas precisarão de mais do que um simples rugido para lhe amedrontar.

Passivamente, você tem uma vantagem de 2 para resistir à intimidação de criaturas até um tamanho maior do que você, e esta habilidade melhora conforme ganha níveis de desordeiro. Veja a tabela *O Desordeiro*.

RECUPERAÇÃO

Do nível 3 em diante, você precisará se esforçar menos para obter os mesmos resultados, gastando menos energia.

Quando realizar uma rolagem, sempre que obter 1 extremo, você recupera 1Stam. Por exemplo, se rolar 8d6 e obter três extremos nesta rolagem, você recuperará 3Stam. Você não pode exceder a quantidade máxima de Stam com este artifício e não pode recuperar mais do que 4Stam por rolagem.

+1 PONTO DE ATRIBUTO

No nível 4, você recebe mais um ponto para aumentar um dos seus valores de atributo. Você não pode fazer um atributo ficar maior que 5 com este artifício. Adicionalmente, você ganhará mais pontos no nível 7 e 10.

ATAQUE EXTRA

Quando atingir o nível 5, você se torna capaz de realizar um segundo ataque durante o seu turno em um combate.

PÉS LEVES

A sua experiência em combate está tão apurada que você aprendeu a se movimentar melhor que um guerreiro normal.

Ao atingir o nível 5, você recebe 1,5m adicionais para gastar em sua ação de movimento. Por exemplo, se você é um narin que tinha uma distância de deslocamento igual a 9m(6q) por turno, agora tem 10,5m(7q). Este benefício não funcionará se você estiver usando armaduras pesadas de qualquer tipo.

CONTRA-ATAQUE

No nível 6, os seus reflexos estão mais afiados, e você os usa para punir os seus inimigos.

Quando sofrer um ataque de uma criatura que você possa ver, você pode gastar a sua ação de interceptação para realizar um ataque contra esta criatura automaticamente se ela estiver no alcance.

BRUTALIDADE

A partir do nível 7, você é capaz de usar o controle das suas emoções para aumentar o seu potencial destrutivo em combate.

Você pode gastar uma ação bônus e 5 de estamina para adicionar o seu modificador de maestria aos seus valores totais de For e Ins até o seu próximo turno. Você pode prolongar o efeito desta habilidade por mais um turno gastando mais 1d6Stam. Contudo, você não pode prolongar o efeito desta habilidade mais do que duas vezes seguidas.

INSTÂNCIA IRADA MELHORADA

No nível 8, você aprendeu a controlar a sua raiva de uma forma além da compreensão, como poucos desordeiros conseguem. Você usará isso para ignorar qualquer castigo e se vingar daqueles que te fazem mal.

Se estiver irado e for reduzido a 0PVA, você pode fazer uma rolagem de Força de Vontade com uma

vantagem igual ao seu modificador de maestria (difícilidade 4). Se passar, ao invés de cair, a sua vida atual ficará igual ao seu modificador de Con, e você ficará imune a qualquer tipo de dano ou cura pelos próximos 30 segundos. Quando a duração acabar, você cai inconsciente com Stam e VM zerados.

Você só pode fazer isso 1 vez antes de precisar realizar um descanso longo para poder fazer de novo.

PERSEGUIÇÃO ANIMAL

No nível 9, você já lutou tantas vezes e se aperfeiçoou tanto que sabe quando os seus inimigos costumam fugir, e consegue agir melhor.

Se obtiver sucesso perseguindo uma criatura, você pode fazer um ataque contra ela como parte da mesma ação.

INTIMIDADOR

No nível 11, você é um lutador tão feroz que as poucas criaturas desafortunadas o suficiente para presenciarem a sua ira não têm chance contra ela.

Enquanto estiver irado, você tem vantagem igual ao seu modificador de maestria em rolagens de ataque contra qualquer criatura que estiver intimidada ou em choque. Adicionalmente, sempre que assumir a sua instância irada, qualquer criatura menor que você a uma distância de 18m(12q), e que esteja te vendo, ficará intimidada automaticamente.

