



Referência de Campanha

○
Livro
Completo do
Gladiador



EXPLICAÇÃO SOBRE USO DA LOMBADA DO LIVRO.

Ao lado está a arte para ser colocada na lombada do livro. Como não sei o tipo de papel, gramatura, impressão, etc... O tamanho final do livro após ser impresso pode variar.

No caso, tem que pedir a pessoa que irá confeccionar o livro, que não redimensione a arte, mas que corte nas laterais até que o logo do D&D e o título fique centralizado.

Em livros futuros irei respeitar essa mesma padronização, para que quem a siga, tenha tudo organizado.



Tradução: Ary Machado

Diagramação:
Paulo César

Para mais material, visite
<https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...
rpgerros@hotmail.com

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... Distribua!

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.
Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

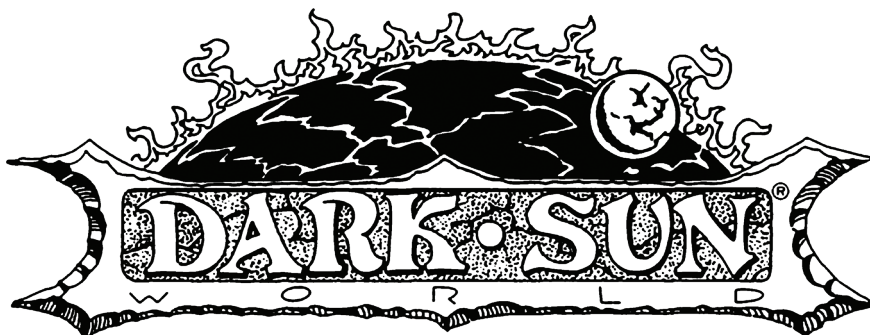
NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Versão desta Edição:
AD&D 2E Dark Sun - O Livro Completo dos Gladiadores V 1.0

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition



Suplemento de Regras para o Livro do Jogador

O Livro Completo do Gladiador

CRÉDITOS

Escrito por Walter M. Baas (Criação de Personagens e Arenas) e Colin McComb (outras contribuições)

Editado por Newton Ewell

Ilustrações Coloridas por Brom

Arte em Preto e Branco por Tom Baxa e Brom

Coordenação de Arte por Peggy Cooper

Design Gráfico por Sarah Feggstad

Produção de Angelika Lokotz

Mapas por Diesel

Agradecimentos Especiais: Rich Baker pela compilação das possibilidades de combate. Prof. Pericles Georges da Lake Forest College pela orientação inestimável. Timothy B. Brown e Troy Denning por criarem Athas. Kevin Pohle pela ajuda com artes marciais. David J. Zenz pelas informações sobre armas. Karen Boomgarden, Anne Brown, Michele Carter, Bruce Nesmith, Doug Stewart, Dori Watry e David Wise pela assistência editorial.

Tradução PT-BR: Ary Machado

Diagramação PT-Br: Paulo César

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.

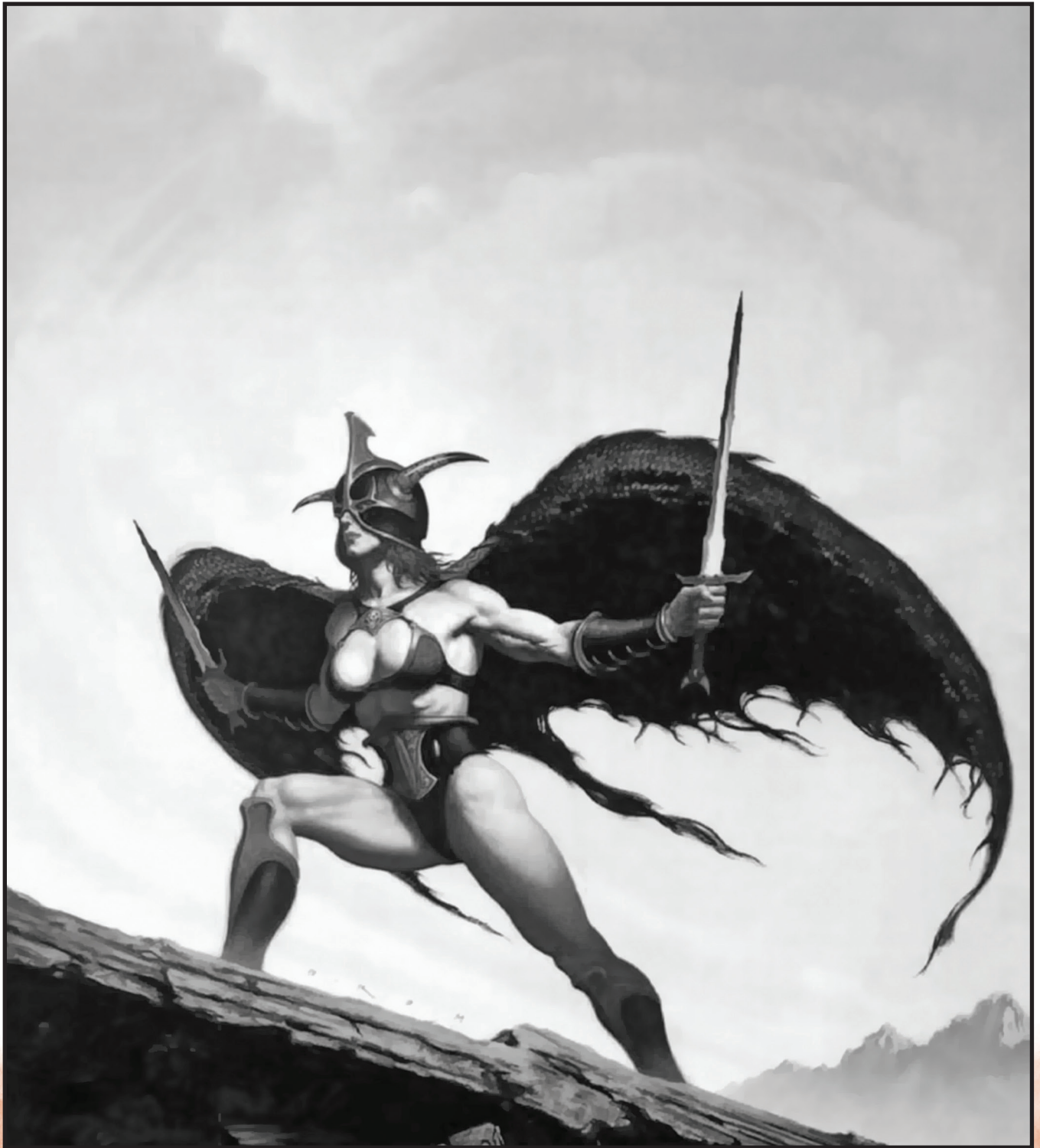
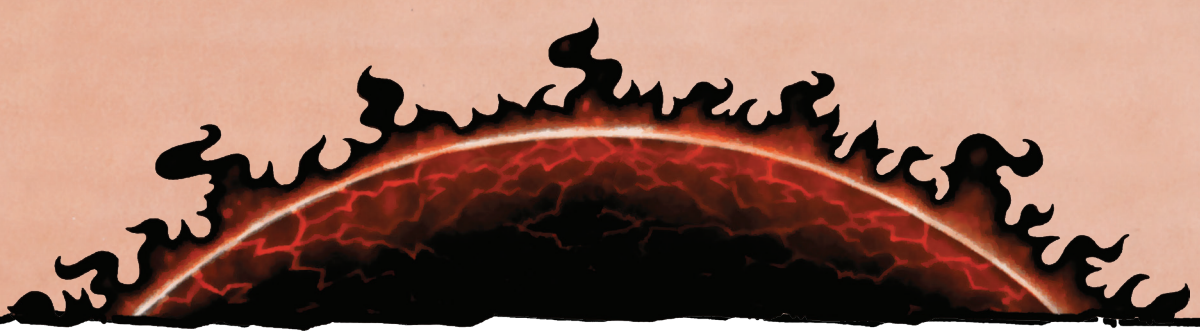


TSR Ltd.
120 Church End.
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Sumário

Introdução	4	O Coliseu de Gladiadores de Nibenay	62
Capítulo 1: Criação de Personagens	6	A Arena Natural em Raam	64
Kits para Gladiadores	6	Estádio de Gladiadores de Tyr	66
Treinador de Feras	6	O Poço da Morte Negra de Urik	68
Lutador Cego	9	Variações na Arena e Obstáculos	70
Campeão da Arena	11	A Vida nas Arquibancadas	71
Condenado	13	Truques Sujos	76
Gladiador Profissional	14	Cultura dos Fãs	77
Jazst 16	16	Apostando nos Jogos	80
Montare	18	Neste Lado: Os Oponentes da Arena	81
Captor	21	Animais da Arena	87
Escravo Gladiador	22	A Arena como Tribunal	88
Gestores de Arena	25	Capítulo 5: A Campanha do Gladiador	90
Necromantes das Arenas	26	PdJs como Gladiadores	90
PdMs Renomados das Arenas	26	Condições de Vida	90
Capítulo 2: Habilidades dos Gladiadores	28	Estábulos	91
Otimização da Armadura	28	Gladiadores Livres	93
Combate Desarmado	28	Treinamento	93
Novas Perícias	28	Prêmios e Recompensas	100
Perícias com Armas	31	Punições	101
Capítulo 3: Combate	32	Fuga e Revolta!	102
Novas Armas	32	Vida Social	103
Armaduras	38	Registrando a Pontuação	104
Possibilidades de Combate	40	Fama e Infâmia	106
Ataques Padrão	41	Patronos	116
Ataques Especiais	41	Negociando Gladiadores	116
Combate Desarmado	44	Jogos Fora das Cidades	118
Manobras com as Mãos Nuas	46	Despesas	119
Táticas	46	Capítulo 6: Realizando Torneios	122
Artes Marciais	47	Jogos	122
Dano Sangrante	50	Jogos Avançados	123
Dano Localizado	52	Concluindo o Jogo	124
Superioridade	55	Deficiências	125
Capítulo 4: Arenas de Tyr	56	Apêndice	126
O Criterion de Balic	56	Tabela de Boxa	126
O Palácio dos Gladiadores em Draaj	58	Tabela de Luta Livre	126
A Arena Florestal de Gulg	60	Tabela de Artes Marciais	127





Introdução

O sol quente bate no chão empoeirado da arena. O calor cintilante começa a aumentar mesmo a essa hora da manhã, antes que os portões do auditório se abram. Dentro do enorme estádio, os escravos trabalham duro para torná-lo apresentável o suficiente para a exigente multidão do lado de fora. Em menos de uma hora, as camadas de mármore são limpas de detritos e areia espalhados pela cidade pela tempestade da noite anterior.

Por fim, os guardas meio-gigantes abrem as portas da arena. A multidão se espalha como uma onda de areia sobre um penhasco, correndo para encontrar os assentos antes que eles sejam abocanhados. Os nobres e templários entram com mais calma, por suas portas especiais. Eles não precisam brigar por assentos; eles têm garantidos os melhores assentos da casa por sua posição.

Depois que a maioria da multidão se acomoda, os vendedores entram em ação, vendendo seus produtos por todo o estádio. Alguns oferecem mel de kank, outros assam erdlu. E sempre, sempre há os carregadores de água. Por uma peça de cerâmica, cada espectador pode ser refrescado com uma jarra de água relativamente fria, principalmente fresca. Os vendedores, no entanto, não são a visão que todos vêm ver. Eles não estão aqui para ver os templários, os nobres e suas joias, nem mesmo o próprio rei-feiticeiro. Esses 15.000 espectadores vieram para o drama a ser encenado no chão empoeirado da arena — a visão de pessoas engajadas em combate mortal para o deleite da multidão.

Menos de meia hora depois, os jogos começam para valer. Eles começam com o ato de aquecimento do jaszt, dançando nos movimentos enganosamente alegres do combate simulado. O clamor contido da multidão começa a aumentar de intensidade, aumentando o ritmo dos movimentos dos jaszts. O rugido da multidão aumenta e diminui a cada golpe e defesa. Quando a multidão entra no espírito das coisas, os jaszt suados deixam a arena para outros gladiadores.

Durante todo o longo dia, dezenas desses guerreiros entram na arena para lutar pelo entretenimento e edificação da multidão. Embora a areia no chão da arena absorva a maior parte do sangue derramado sobre ela, as manchas escuras

começam a se juntar e logo superam em número as áreas que estão livres da mancha de sangue. Kes'trekels pairam no alto, esperando por um pouco da carne espalhada por cada golpe.

Os espectadores se tornam uma extensão do que está acontecendo na arena, cantando para seus gladiadores favoritos, sua sede de sangue aumentando. Eles assistem ansiosamente as fintas e defesas, sua tensão aumentando a cada golpe e resposta. A multidão grita a cada movimento dos combatentes.

Quando a batalha titânica final foi travada, a multidão saiu rapidamente do estádio. Os templários estão prontos para impor a disciplina a qualquer retardatário ou qualquer um que pareça mostrar a menor inclinação para levar a violência de volta às ruas. Guardas meio-gigantes se erguem ameaçadoramente atrás deles para enfatizar esse ponto.

Dentro da arena, os escravos limpam a areia e jogam os corpos no deserto. Os pássaros carniceiros se banqueteam com os heróis mortos esta noite.

O Propósito dos Gladiadores

Em um mundo com civilizações tão duras quanto as de Athas, apenas os esportes mais sanguinários podem entreter as multidões o suficiente para desviar sua atenção de sua vida miserável. As arenas fornecem tal esporte com o derramamento de sangue por poderosos gladiadores. A matança é uma libertação para a multidão, simbolizando aquilo que os próprios cidadãos não podem realizar.

Portanto, não é de admirar que os melhores gladiadores se elevem acima da multidão, tornando-se os heróis populares da época. Suas façanhas são o material das lendas. As crianças seguem avidamente seu progresso, algumas chegando a pintar os muros das cidades com fotos de seus favoritos, desafiando os templários. Alguns gladiadores alcançam tamanha fama que sua reputação se espalha para longe de suas cidades-estado, trazendo cidadãos de cidades distantes para as arenas para testemunhar esses mestres em seu ofício.

Reconhecendo o valor dos jogos para o povo, eles muitas vezes se tornam uma questão política, embora sejam for-



malmente mantidos para o entretenimento e edificação da população de Athas. Os senadores e a outra nobreza usam os jogos tanto para reforçar sua posição pública quanto como um método de comunicação, consertando os jogos e matando os gladiadores de seus rivais. Isso permite que o senador infrator saiba que suas ações recentes, ou talvez sua própria existência, ofenderam alguém poderoso, que seu curso de ação pode resultar no mesmo destino que seu gladiador sofreu. Claro, a nobreza joga jogos complicados de sutileza e política, e nunca se pode ter certeza do que ou quem é responsável pela morte de seu premiado gladiador. No entanto, os culpados tendem a entender pistas desse tipo muito rapidamente. Os mais maçantes entre eles não sobrevivem por muito tempo.

Os jogos são um dos poucos verdadeiros fatores de união de qualquer uma das cidades. Aqui nas arenas, os ricos se misturam com os pobres (embora não *muito* próximos) e os templários menores se misturam com os cidadãos comuns. Quase todos na cidade podem assistir aos jogos, incluindo os escravos. Os jogos são populares o suficiente para que uma revolta pudesse ser inspirada limitando a participação apenas aos ricos e poderosos. Todos estão unidos por seu amor pelo sofrimento dos outros, por testemunhar a morte, o destino que todos compartilham.

Quanto mais oprimida a cidade, mais populares os jogos. Por exemplo, a arena de Tyr liberada agora serve como um mercado, enquanto as de cidades oprimidas ainda prosperam com o sangue do gladiador. Quando a única saída que as pessoas têm para suas emoções é a carnificina da arena, a ferocidade e o fervor da multidão no estádio mal podem ser rivalizados pelos que estão no chão das paredes da arena. A multidão, com efeito, desloca toda a sua raiva insatisfeita e emoção reprimida nas pessoas dos gladiadores, vendo os lutadores como a personificação de sua fúria não realizada. Quando seu gladiador triunfa, sua raiva é liberada em uma explosão de exultação. Quando seu campeão perde, sua decepção e frustração aumentam até que o próximo campeão vitorioso a liberte.

Com tudo isso em mente, não é de admirar que os reis-feiticeiros revivessem a antiga prática de lutar como

esporte. Embora tenham os templários para manter a lei e a ordem, eles precisam de uma libertação para os cidadãos, algo que permita que sua população cativa desabafe sua infelicidade. Sob o disfarce de magnânima oferta de esporte e entretenimento, os tiranos estão na verdade garantindo que suas posições não sejam usurpadas pelo povo oprimido. No entanto, às vezes, como foi o caso de Kalak de Tyr, mesmo a melhor das oferendas não pode salvar um rei mau.

O Livro

Antes de continuar lendo, é absolutamente essencial que você tenha a caixa básica de DARK SUN e o Suplemento para o Livro do Jogador, *O Livro Completo dos Psiônicos*. Esses itens são necessários para uma compreensão completa deste livro, pois fornecem as regras básicas nas quais este livro se baseia.

O Livro Completo dos Gladiadores foi projetado para levar seus PdJs gladiadores a um novo nível de sofisticação, para transportar sua imaginação para as areias quentes e empoeiradas das arenas athasianas. É o equivalente do gladiador ao SLDJI, *O Livro Completo do Guerreiro* e é projetado para explorar as inúmeras possibilidades de jogar com um gladiador athasiano.

Incluído no livro estão vários novos kits, regras projetadas explicitamente para o gladiador, expansões de regras apresentadas anteriormente e uma exploração aprofundada de todas as arenas de Tyr. Também estão incluídas sugestões para executar uma campanha baseada em gladiadores e as informações necessárias para executar esse tipo de campanha. Cada capítulo oferece informações sobre a vida e os tempos de um gladiador para sua edificação e melhor jogo.

Uma das coisas mais importantes sobre este trabalho é que, como qualquer outro material suplementar, ele é totalmente opcional. Se algo neste livro for útil para sua campanha, use-o sem dúvida. Se não, desconsidere. O mais importante é o jogo. E agora, vamos ao show! Ou, nas palavras dos gladiadores romanos: *Morituri te salutant* (“*Aqueles que estão prestes a morrer te saúdam*”)!)

Capítulo I: Criação de Personagens

Kits para Gladiadores

Os gladiadores especiais descritos neste capítulo estão em kits com características diferentes. Cada kit é composto pelos seguintes elementos:

- **Descrição:** Um resumo de quem e o que é este gladiador: aparência, modos, antecedentes culturais; como usar o personagem em uma campanha.
 - **Papel:** Uma descrição do papel do gladiador na sociedade e em uma campanha DARK SUN. Pode haver detalhes sobre como o lutador é percebido pelos outros.
 - **Talentos Secundários:** Se você estiver usando as regras de Talentos Secundários do jogo AD&D 2ª Edição, seu kit pode exigir que seu gladiador tenha um talento específico; alguns talentos podem ter mudado e algumas podem não estar disponíveis para personagens em Athas.
 - **Perícias com Armas:** A maioria dos kits exige que seu gladiador tenha perícia em armas específicas. Um piscador não seria um piscador sem tridente e rede, nem um convicto seria um gladiador sem suas correntes. Quando necessário para obter perícia em uma arma específica, o custo é subtraído do número de pontos disponíveis para o gladiador.
 - **Perícias Comuns:** Muitos kits de gladiadores exigem que seu personagem adquira perícias comuns específicas. Várias dessas perícias comuns exigidas, no entanto, são perícias bônus fornecidas além daquelas que o personagem normalmente usaria pontos para adquirir. Às vezes, uma perícia bônus vem de um grupo que não seja o general ou guerreiros, mas, como é um bônus, não requer pontos extras.
- Algumas perícias são recomendadas, não obrigatórias. As perícias recomendadas não são dadas automaticamente ao personagem e os pontos devem ser gastos para obtê-las.

- **Equipamento:** Certos tipos de gladiadores gravitam em torno de certos tipos de equipamento. Qualquer equipamento especial ou necessário será listado nesta seção.
- **Benefícios Especiais:** As vantagens do kit, as habilidades exercidas por este tipo de gladiador.
- **Limitações Especiais:** Cada kit de gladiador tem certas desvantagens, e elas são descritas aqui.
- **Opções de Capital Inicial:** Alguns kits de gladiadores têm regras especiais em relação à riqueza. Os vários métodos de pagamento (ou falta de pagamento) estão nesta seção.
- **Raças:** Os kits de gladiadores são escritos para todas as raças de personagens Athasianos. Este parágrafo inclui notas sobre as raças recomendadas para cada um dos kits.
- **Notas Especiais:** Esta seção apresenta comentários e dicas sobre o kit. As notas podem conter regras opcionais que o Mestre pode usar.
- **Famosos e Infames:** Esta seção cataloga os personagens não-jogadores importantes de Athas que podem se envolver com um kit de personagem específico.

Treinador de Feras

Os treinadores de feras trabalham para domar ou controlar criaturas selvagens destinadas a jogos de gladiadores. Esses gladiadores usam força bruta, astúcia e seu conhecimento dos animais para atingir seu objetivo. Muitos treinadores possuem um talento latente que é especialmente útil para domar ou coagir criaturas a se tornarem parceiros de batalha eficazes. Os treinadores de feras também ajudam a controlar as criaturas excepcionais trazidas pelos saqueadores para lutar contra os gladiadores na arena. Grande habilidade deve ser exercida para manter essas feras vivas até a hora dos jogos.

Quer sejam escravos ou livres, os treinadores de feras tendem a ser solitários. Eles geralmente sentem uma afinidade maior com as feras que cuidam do que com a humanidade.

Criação de Personagens



Na arena, o animal de um treinador de feras é seu melhor amigo e sua arma preferida. Isso torna os treinadores de feras excluídos, mesmo entre outros gladiadores.

Papel: A fama de um treinador de feras está diretamente ligada ao desempenho de sua criação na arena. Se a besta entregar uma batalha excepcional, o treinador receberá elogios e reconhecimento. Se a criatura tiver um desempenho ruim ou morrer na arena, o prestígio do treinador despenca.

Treinadores de feras são ocasionalmente contratados ou ordenados por templários e nobres para treinar feras como guardas, seja para segurança pessoal ou para proteger um local específico.

Talentos Secundários: Caçador, Cocheiro (lidar com animais), ou Caçador de Peles deve ser a habilidade secundária.

Perícias com Armas: Instrumentos contundentes são preferidos por treinadores de feras para subjugar suas investidas. Para manter as criaturas hostis afastadas (e à distância), as armas de haste são favorecidas. Os treinadores de feras são livres para usar qualquer arma sem penalidade, mas podem se especializar apenas em armas contundentes e armas de haste.

Perícias Comuns: Treinadores de feras recebem perícias em Lidar com Animais e Treinar Animais como bônus. *Perícias recomendadas:* (Geral) Cavalgar (Criatura Alada ou Terrestre), Conhecimento dos Animais, Conduzir Caruagem, Vigor, Correr, Preparar Armadilhas, Sobrevivência e Rastrear.

Equipamento: Os treinadores de feras precisam comprar pelo menos uma arma em sua especialização e gastar pelo menos 50% de seus fundos iniciais em materiais para capturar e subjugar criaturas selvagens. Caso contrário, um treinador de feras pode gastar seus fundos da maneira que quiser.

Benefícios Especiais: Os treinadores de feras desfrutam de algumas Benefícios Especiais com este kit. Primeiro, eles ganham uma especialização automática em uma das seguintes armas: clava, aprisionador, açoite, chicote ou uma

arma de haste de sua escolha. Este é um bônus e nenhum ponto é gasto.

Em segundo lugar, uma vez que uma grande quantidade de riqueza e materiais são necessários para capturar e manter criaturas selvagens, o treinador de feras começa o jogo sob o patrocínio de um importante NPC. O patrocinador pode ser um templário, proprietário de terras, senador, nobre menor ou maior, ou mesmo uma casa comercial. Os patrocínios são uma espécie de aprendizagem independente e concedem certos benefícios ao treinador -dependendo, é claro, da riqueza do patrocinador. As vantagens podem incluir hospedagem e alimentação gratuitas, descontos especiais na compra de mercadorias disponíveis, favores templários ou viagens gratuitas em rotas comerciais. Ao atingir o 5º nível, um treinador de feras pode optar por lutar por conta própria, se seu mestre permitir que ele o faça.

Escravos treinadores de feras são geralmente bem mantidos por seus mestres. Possuindo habilidades especiais, eles são muito mais difíceis de substituir do que outros gladiadores. Eles podem esperar recompensas especiais por um trabalho particularmente bem feito. Treinadores livres, sob patrocínio, sempre têm que pagar ou reembolsar seus patrocinadores uma porcentagem de qualquer dinheiro que ganhem.

Finalmente, os treinadores de feras têm a capacidade de formar ligações pessoais com seus pupilos. Esta habilidade dá a eles +2 adicionais em suas jogadas de dados ao tentar treinar criaturas. O lado negativo dessa habilidade é que o vínculo de amor e respeito entre o treinador e a fera exige que seja feito um teste de Inteligência se a fera for ferida ou morta. Falha significa que o treinador da besta é dominado pela dor pelo ferimento ou perda da criatura e fica obcecado por vingança contra os atacantes. O treinador de feras pouco pode fazer além de conspirar contra os assassinos, porque os assassinos geralmente são gladiadores e poucos desses planos se concretizam.

Limitações Especiais: Para cada vantagem há uma desvantagem. O mesmo patrocínio que apoia o treinador de feras pode se tornar uma proposta perigosa. A falha de um treinador de feras pode ser usada para envergonhar a casa patrocinadora, tornando-a um alvo conveniente para um



Criação de Personagens



RX492

Criação de Personagens



desafio entre as casas. Os rivais podem tentar desonrar o treinador da fera ou o indivíduo ou casa patrocinadora. Para garantir o fracasso de um treinador, um inimigo pode tentar impedir o retorno de uma criatura selvagem, roubá-la antes que ela chegue à cidade ou até mesmo envenenar uma fera antes de uma competição importante.

Falhas repetidas podem fazer com que um treinador caia em desgraça com seu patrocinador. Com frequência, treinadores de bestas de baixo nível não possuem fundos suficientes para capturar, proteger ou abrigar suas criaturas sem patrocínio. Freelancers inexperientes são frequentemente destruídos por rivais mais ricos e experientes.

Opções de Capital Inicial: Os preços das feras capturadas variam de acordo com a localização da arena e a raridade da espécie. Para determinar o preço de uma criatura específica, divida os pontos de experiência do monstro por 100. O resultado é o valor de mercado dessa criatura em prata athasiana.

Raças: Este kit está aberto a qualquer raça de personagem nativa de Athas. Anões, halflings e humanos, no entanto, tendem a ser os melhores treinadores de feras.

Notas Especiais: Os administradores de arena inteligentes mantêm pelo menos três treinadores de feras na equipe. Isso permite a substituição de qualquer treinador ferido ou perdido enquanto prepara as criaturas para o combate na arena. Rivalidades mortais podem se desenvolver entre treinadores da mesma casa, e essas disputas são resolvidas na arena. Essas partidas geralmente são o destaque de qualquer escalação de jogos.

Muitos treinadores tem feras preferidas; uma criatura preferida pelos treinadores de feras é a criatura metálica canina conhecida como *rasclinn*. Os Rasclinn aprendem rápido e são muito leais, exceto quando estão com fome. Eles são facilmente treinados como filhotes, mas os animais mais velhos respondem bem ao encorajamento positivo.

Famosos e Infames:

Sizzkus

Anteriormente de Tyr (falecido).

Beautiful Vanous Velada, treinadora de feras, Senhora de Gulg.

Ular Lael Senhora dos treinadores de feras; Sojournalist, Casa Omnir.

Tutoc Corcunda, treinador de feras meio gigantes de Balic.

Lutador Cego

Os lutadores cegos se destacam em uma forma singular de combate de gladiadores: a luta na completa escuridão. Alguns gladiadores são naturalmente cegos, tendo perdido a visão desde o nascimento ou devido a acidentes que resultaram em deficiências físicas. É importante destacar que, em certos casos, esses "acidentes" podem ter sido arranjados... Gladiadores com visão que optam por lutar como combatentes cegos utilizam elmos especiais completamente fechados.

Esses destemidos guerreiros dedicaram anos à aprimoração de suas habilidades de combate e percepção. Esse treinamento singular possibilita que eles enfrentem oponentes tão habilidosos quanto muitos dos que enxergam plenamente. Os lutadores cegos não apenas competem uns contra os outros, mas também enfrentam qualquer adversário com igualdade de condições. Os renomados "Jogos Noturnos e Diurnos," nos quais gladiadores cegos e vendados desafiam uns aos outros, exercem um irresistível fascínio sobre as grandes multidões que se reúnem para testemunhar tamanha audácia. Esses eventos são verdadeiramente espetaculares.

Papel: Originalmente, lutadores cegos eram usados como alívio cômico para divertir as multidões na arena. Lutadores cegos ou com os olhos vendados se enfrentariam e se esforçariam para atacar uns aos outros. Incapazes de distinguir amigo de inimigo, eles circulavam pela arena, atacando qualquer um ou qualquer coisa que se aproximasse deles. Alguns mataram seus próprios companheiros de estábulo, enquanto a maioria se matou ao tropeçar em outros lutadores cegos que se agitavam aleatoriamente. Ao longo dos anos, um grupo de



Criação de Personagens

sobreviventes emergiu com a habilidade especial de centrar e encontrar seus inimigos mesmo com o rugido da multidão. Estes foram os primeiros, verdadeiros gladiadores cegos. Os gladiadores que ensinam essa habilidade são muito procurados pelos treinadores de arena.

Talentos Secundários: Se as regras de Talentos Secundários do AD&D 2ª Edição estiverem sendo usadas, o talento é simplesmente listado como “Lutar no Escuro” e substitui a perícia comum.

Perícias com Armas: Não há restrições de armas para lutadores cegos, exceto para armas de projéteis. Eles podem se especializar em armas corpo a corpo, mas para usar armas de projétil eles devem ter a *visão interior* que lhes permite sentir à distância (veja *Benefícios Especiais*). Lutadores cegos podem usar qualquer arma que esteja de acordo com o alcance de sua *visão* sem penalidades por falta de perícia.

Perícias Comuns: Como os lutadores cegos devem ter a perícia comum Lutar no Escuro e aprender o alcance da *visão interior* (veja abaixo), eles começam sem nenhuma outra perícia comum.

Equipamento: Guerreiros cegos devem comprar pelo menos uma arma no alcance de visão que aprenderam. Não há restrições em qualquer outro equipamento que eles possam comprar.

Benefícios Especiais: O benefício de ser capaz de lutar sem restrições, mas sem a visão, é óbvio. Sentidos aguçados são a chave para essa habilidade. Os lutadores cegos começam com a capacidade de detectar ruído (como ladinos) em 50% e ganham 1% adicional para cada nível que avançam. Bônus raciais não se aplicam.

Lutadores cegos aprenderam a usar outros sentidos para compensar sua falta de visão. Eles centralizam (ou concentram) para direcionar sua *visão interior* para o alvo. Este avistamento permite que um lutador cego lute sem penalidades de ataque, em combate normal, dentro do alcance de

percepção aprendido. Um teste de Inteligência deve ser feito para ativar esta habilidade.

Lutadores cegos aprendem a centralizar suas percepções sensoriais em três alcances diferentes: Próximo (0-2 m), Médio (2-6 m) ou Distante (6 metros em diante). Os gladiadores que desenvolvem sua *visão* na faixa de percepção de próximo devem se especializar em armas curtas de corpo a corpo, como facas, espadas e armas de concussão. A mira de médio alcance se aplica a armas de haste. Gladiadores com habilidade distante podem usar armas de projéteis.

Mais de um alcance pode ser aprendido, mas cada um deve ser adquirido com pontos de perícia. O custo de cada alcance de visão é de dois pontos de perícia com armas e dois pontos de perícia comum. Lutadores cegos não podem usar as regras opcionais de “golpe certo”.

Limitações Especiais: O estilo único de um lutador cego tem suas desvantagens. Quando um combatente com visão está fora do alcance de *visão* aprendido, um lutador cego sofre -4 de penalidade de ataque em combate.

Opções de Capital Inicial: Os lutadores cegos começam com o mesmo dinheiro inicial que os outros gladiadores.

Raças: O kit lutador cego está aberto a todas as raças athasianas, exceto thri-kreen.

Notas Especiais: Estilos e condições de luta às cegas variam em muitas das arenas dos Planaltos. Em Gulg, as multidões se calam para dar a esses gladiadores a vantagem ideal. Rugidos e aplausos irrompem da multidão a cada golpe; então eles ficam em silêncio novamente. Nas outras grandes cidades, a multidão tenta ajudar os lutadores cegos gritando a localização dos oponentes. Isso pode ser bastante confuso, pois nenhum dos gladiadores sabe se a informação que está sendo gritada pelas massas se destina a ajudá-lo ou a seu competidor.

Famosos e Infames:

Pesadelo

Usa um grande elmo em forma de besta. Ocasionalmente ataca com os chifres. Gulg.

Criação de Personagens



- Dama de Ouro Usa uma máscara facial inteira de uma mulher gritando, roupas douradas e pintura corporal. Raam.
- Agu, (o Gato Adormecido) Luta com grande pele de gato e usa a cabeça da fera como elmo completo. Nibenay.
- Felieu o cantor Bardo terrível, grande gladiador. Sempre canta na arena, para desgosto de seus oponentes. Tyr.

Campeão da Arena

Os campeões de arena são gladiadores cujo maior desejo é praticar seu esporte sangrento em arenas repletas de milhares de fãs aos berros. Eles arriscam suas vidas por fama, riqueza

e adoração. Em casos raros, até mesmo escravos ascenderam ao status de campeões.

Papel: As sociedades sempre exigiram heróis. Os reis-feiteiros vivem vidas que são quase divinas como na maioria das sociedades athasianas, e a população não consegue se relacionar com os estilos de vida opulentos que levam. Grandes gladiadores, no entanto, podem subir nas fileiras dos cidadãos comuns e, portanto, os populares campeões de arena servem a um propósito. Mesmo o servo mais subjugado precisa de um modelo, algo a que aspirar; o campeão da arena preenche essa necessidade muito real.

Alguns dos gladiadores são heróis locais da vizinhança ou visitantes de comunidades próximas. Eles trabalham em empregos ou usam suas habilidades para ganhar a vida e treinar para a arena em seu tempo livre. Os campeões da arena aspiram se tornar famosos e ganhar patrocínio, o que lhes permitiria se concentrar no treinamento para a arena em tempo integral.





Criação de Personagens

Outros campeões são escravos que veem a arena como sua única chance de liberdade e uma vida melhor. Quanto melhor eles se apresentarem na arena, mais dinheiro eles ganham para seus mestres. Seus mestres, por sua vez, podem fornecer melhores alojamentos, armas e outras vantagens. Sempre existe a possibilidade de comprar a liberdade de alguém, se o desempenho for bom o suficiente.

Talentos Secundários: Os campeões da Arena podem receber qualquer Talento Secundário por qualquer meio que o Mestre selecionar — por escolha ou jogada aleatória de dados. Essa escolha imposta representa as lições de vida que o personagem aprendeu antes de entrar na arena.

Perícias com Armas: Os campeões da Arena ganham uma especialização na arma corpo-a-corpo de sua escolha sem nenhum custo adicional.

Perícias Comuns: *Perícias Bônus:* (Guerreiro) Improvisação de Armas. *Recomendado:* (Geral) Proteção contra o calor.

Equipamento: Qualquer um que o gladiador possa pagar. No caso de um escravo, qualquer um que seja dado.

Benefícios Especiais: Devido ao sucesso anterior, os campeões de arena podem treinar gratuitamente em sua cidade natal, desde que as seguintes condições sejam atendidas:

1) O gladiador não está sendo procurado por crimes pelos templários locais;

2) Deve haver um gladiador, em treinamento na arena, dois níveis acima do PdJ.

Limitações Especiais: Os Campeões da Arena geralmente são estimados apenas na área local ou na vizinhança que representam. Quando em diferentes pontos da cidade, podem ser agredidos ou atacados por torcedores de outros campeões. Um ataque pode vir como qualquer coisa, desde produtos podres até pedras pesadas caídas de topos de edifícios. Outros campeões locais podem desafiá-los para partidas de “praça” ou fazê-los lutar para sair de um bairro.

Os escravos que alcançam o status de campeões podem despertar a inveja e a raiva de outros escravos que se sentem prejudicados. Alguns colegas escravos podem tentar assassinar um Campeão da Arena durante os treinos ou à noite, movidos puramente pela inveja e ódio. A rivalidade profissional frequentemente desencadeia conflitos internos entre os próprios campeões de escravos. Nos poços de escravos, pode haver apenas um “Primeiro Rasclinu” entre os campeões da arena. Eles raramente mantêm esse título por muito tempo.

Opções de Capital Inicial: Os campeões de arena livres podem ganhar de uma a cinco peças de prata por uma aparição na arena. Comerciantes locais podem dar comida, bebida ou hospedagem a seus heróis, gratuitamente, para comemorar uma partida vencedora. Apostas feitas separadamente podem aumentar muito os ganhos do campeão da arena. Dez por cento de todos os ganhos devem ser gastos em equipamentos (armaduras, armas, etc.) para uso na arena.

Um campeão da arena escravo que tenha um bom desempenho pode receber melhores acomodações, melhores armas, dinheiro ou até mesmo liberdade. Mestres cruéis podem não recompensar seus escravos — uma prática perigosa.

Raças: Qualquer um pode se tornar um campeão de arena com muito trabalho duro e um pouco de sorte.

Notas Especiais: As campeãs femininas geralmente recebem elogios especiais dos fãs.

Famosos e Infames:

Ruach	Meio-elfo Mestre Pescador Gladiador.
Tridentep prata	Nibenay.

Pauk Mata-aranhas	Gladiador halfling. Gulg.
-------------------	---------------------------

Llunet	Mulher perigosa com um amor por veneno. Tyr.
Punhal Negro	

K'kivir das	Gladiador Thri-kreen. Raam.
Areias Brilhantes	

Criação de Personagens



Condenado

Seja condenado por um crime ou apenas acusado por um templário, o resultado é sempre o mesmo — o acusado é considerado um criminoso. As consequências são a prisão e a escravidão. O infeliz condenado passa o resto de sua vida em trabalhos forçados ou luta pela sobrevivência na arena. Para alguns, a arena é a melhor escolha. Os condenados não têm nada a perder e apenas tempo a ganhar.

O condenado é um híbrido de lutador e ladino. Os condenados ganham certas habilidades de roubo enquanto estão na prisão. Eles lutam, ganham pontos de experiência e seguem níveis como gladiadores (Guerreiros). Os testes de resistência são feitos de acordo com a classe mais favorável (Ladino ou Guerreiro). Uma Força de 15 e uma Destreza de 15 são necessárias.

Papel: Crimes ou caprichos de seus inimigos forçaram esses gladiadores a entrar na arena. Os condenados são essencialmente escravos, enviados para a arena com apenas um propósito — fornecer o máximo de entretenimento possível antes de morrerem. Em alguns casos, o combate na arena é usado para executar sentenças de morte. Templários tolerantes podem sentenciar um criminoso à arena por um período de anos ou a um número específico de jogos.

Talentos Secundários: Os condenados podem adquirir qualquer Talentos Secundários. Estas são as habilidades que aprenderam antes da prisão.

Perícias com Armas: Os condenados começam com uma especialização em uma arma corpo-a-corpo de uma mão de sua escolha. Sua seleção é, no entanto, limitada a punhais, blackjacks e armas ocultáveis. Essa especialização é derivada de habilidades que aprenderam enquanto tentavam se manter vivos em cativeiro. As perícias com armas dos condenados são as dos ladinos e são restritas pela classe de personagem ladino. Eles não podem se especializar em nenhuma outra arma.

Perícias Comuns: *Perícias Bônus:* (Ladino) Saltar (Guerreiro) Improvisação de Arma. *Recomendado:* (Geral) Barganha, Proteção contra o calor.

Equipamento: Se os condenados começarem o jogo enquanto estiverem presos, eles podem comprar armaduras, mas não armas. Os condenados também podem comprar quaisquer itens não mágicos antes do início do jogo, a critério do Mestre. Após o início do jogo, eles pagam o *preço de mercado* (consulte as *Notas Especiais*) por qualquer novo item até que sejam colocados nos jogos ou escapem. Se um condenado começar o jogo fora da prisão, o equipamento é adquirido normalmente.

Benefícios Especiais: Parte guerreiro, parte ladino, o gladiador condenado é o melhor de ambos. O condenado é um personagem multiclasse. Os condenados podem aprender quaisquer três das Habilidades de Roubo do Ladino (encontradas no *Livro do Jogador e Reis Dragões*). Uma vez que as três habilidades são escolhidas, elas nunca podem ser alteradas. Aplicam-se ajustes raciais e de Destreza. Novas habilidades não podem ser aprendidas a menos que o kit seja abandonado. Após sua prisão, eles partem para o mundo, levando as habilidades que aprenderam. Para cada nível de experiência obtido, o condenado ganha 10% a mais em qualquer habilidade de ladrão usada desde o nível anterior.

Limitações Especiais: Os condenados são marcados ou tatuados antes de serem colocados na arena; muitas vezes seus cabelos também são tingidos. Todos nas arquibancadas conhecem o crime do gladiador condenado. Algumas cidades chegam a tatuar padrões no rosto do condenado, em cores vivas que podem ser vistas de longe. Outros marcam um símbolo de crime no rosto ou na parte superior do corpo.

Como ambos são permanentes, é difícil para um condenado livre encontrar emprego em qualquer lugar da região. Essas marcas facilitam a localização de qualquer fugitivo no meio da multidão. Infelizmente, condenados libertados correm o risco de serem presos injustamente se estiverem na mesma área onde um crime foi cometido.



Criação de Personagens

Opções de Capital Inicial: Se o acusado for rico o suficiente, os guardas ou templários podem ser subornados para obter favores especiais. Não pintar o cabelo ou não tatuar o acusado são possibilidades. Os subornos também podem reduzir a duração da sentença na arena. O dinheiro também pode ser gasto para obter acomodações mais favoráveis. O treinamento de armas especiais também pode ser adquirido.

Os condenados não recebem dinheiro por vitórias em combates de arena, no entanto, eles podem subornar os templários para que apostem neles. Se o condenado se sair bem e chamar a atenção de um templário, sempre existe a possibilidade de que o templário compre o condenado para ser um escravo pessoal.

Raças: Uma vez que qualquer pessoa, a qualquer momento, pode ser acusado por um templário de cometer um crime, o kit Condenado é adequado para todas as raças.

Notas Especiais: Os condenados podem ter qualquer equipamento que possa ser contrabandeado para as prisões e fossas em que são mantidos. Eles devem encontrar um escravo, trabalhador, templário ou membro da família disposto a correr o risco. Mesmo assim, o preço pode ser alto. O custo de um suborno para contrabandear um item geralmente é de duas a dez vezes o custo normal (com base na disponibilidade e no Mestre). Venenos, armas ou outros itens perigosos podem custar até cem vezes o valor normal de rua para alguém querer correr o risco.

Famosos e Infames:

Atrocla	Veterana meio-gigante com mais de 40 batalhas de arena.
Xutan	Antigo servo templário de Raam, atual condenado de Nibenay. Meio-elfo.
Banoc o verme	Artista do escapismo. Paradeiro atual desconhecido.

Gall o obtuso

Um favorito em Urik. Foi *revivido* 3 vezes. Empalou-se acidentalmente 4 vezes. Atualmente falecido. Meio-gigante.

Gladiador Profissional

Quando a arena se enche no Dia do Sangue, é aos gladiadores profissionais que a multidão se aglomera para assistir. A mera presença desses guerreiros robustos e habilidosos nunca deixa de cativar o público, atraindo-o aos seus pés. Diferentes gladiadores conquistam distintos setores da plateia. Alguns são adorados por sua maestria e destreza no manejo de armas, enquanto outros ganham a devoção pela brutalidade com a qual esmagam a vida de seus adversários.

O gladiador profissional está no auge de sua carreira. Ele absorveu as artes dos gladiadores e investiu considerável tempo e esforço para se tornar o melhor. Os requisitos de pontuação para habilidades especiais são os mesmos da classe de gladiador, com preferência por altas pontuações em Força e Destreza.

Um gladiador profissional em Athas é uma pessoa livre que treinou e entrou na arena com aspirações de glória, riqueza e fama. Aqueles que desejam entrar na arena de gladiadores devem primeiro obter o patrocínio de uma pessoa ou casa importante dentro da cidade. O patrocinador gera interesse e aposta no novo combatente gladiador. Patrocinadores colocam suas reputações em risco ao enfrentar um novo gladiador — rumores e informações erradas sobre novos gladiadores se espalham com rapidez.

Sangue novo gera interesse e empolgação adicionais nos próximos jogos. Patrocinadores subornam templários da cidade para colocar seus recém-chegados em partidas de arena iminentes. Quanto mais forte o patrocínio, mais alto na hierarquia de combate um profissional pode subir. Se o novo gladiador não tiver um bom desempenho na arena ou for humilhado por seu oponente, o patrocinador pode esperar retribuição do templário.

Papel: Na cultura athasiana, os gladiadores representam os sonhos e as dificuldades da vida athasiana. A dureza da vida

Criação de Personagens



cotidiana está incorporada no que os gladiadores enfrentam cada vez que entram na arena. A habilidade de superar adversidades e ganhar glória e riquezas são coisas com as quais o povo de Athas sempre sonhou.

Talentos Secundários: Os gladiadores podem receber quaisquer talentos secundários por escolha ou rolagem aleatória de dados. Estas são habilidades aprendidas antes de se tornar um gladiador.

Perícias com Armas: O gladiador profissional ganha perícia automática em todas as armas. Este é o resultado de anos de treinamento. Além disso, os profissionais tendem a se especializar em múltiplas armas.

Perícias Comuns: *Perícias Bônus:* (Guerreiro) Otimização de Armadura (obtida automaticamente no 5º nível), Vigor. Um gladiador é livre para escolher qualquer perícia comum

de guerreiro. A perícia é atribuída aos primeiros dias, antes de se profissionalizar.

Equipamento: Um gladiador é livre para usar toda e qualquer arma, exceto veneno. Anos de treinamento com armas e combate físico criam um código de honra não escrito entre combatentes de gladiadores profissionais. Esses mestres de armas acreditam que a força de punho e o aço devem decidir as partidas, não truques baratos ou enganos. Veneno é para covardes e bardos (a mesma coisa para um gladiador profissional), não para profissionais.

Benefícios Especiais: Gladiadores profissionais podem se especializar em qualquer número de armas, desde que tenham pontos suficientes disponíveis. Um gladiador deve gastar dois pontos para se especializar em qualquer arma branca ou de projétil, exceto o arco, que requer três pontos. Os gladiadores profissionais transcendem a regra que limita a especialização aos lutadores. Eles também são especialistas





Criação de Personagens

em combate desarmado, ganhando um modificador de 4 pontos em ataques de boxe e luta livre (o mais ou menos pode ser adicionado ou subtraído após a rolagem).

Limitações Especiais: Gladiadores profissionais são reverenciados e insultados em Athas. Nos últimos dias antes de um grande torneio de arena, os gladiadores profissionais são considerados celebridades. Sua proeminência cresce em proporção direta à quantia de dinheiro apostada na partida. Eles são exibidos em festas oferecidas em sua homenagem, e não é incomum encontrar desenhos infantis de seus gladiadores favoritos nas muralhas da cidade e em becos. Os nomes de alguns são sussurrados com uma reverência geralmente reservada aos reis-feiticeiros.

Seguidores fanáticos podem fazer qualquer coisa, até mesmo matar, para ver seus ídolos em ação. Este tempo de glória é também o momento em que o gladiador profissional deve estar em guarda, para não ser vítima de adulteração antes do jogo por um zeloso templário ou um de seus agentes. Um gladiador não pode vencer se não chegar à arena.

Opções de Capital Inicial: Um gladiador pode tentar ganhar somas consideráveis na arena. Os profissionais podem ganhar grandes quantias de dinheiro em um único jogo, assumindo que sua fama e habilidade estão de acordo com os padrões profissionais. Ainda mais pode ser feito se ele e seu patrocinador apostarem corretamente no resultado. A única desvantagem é que ele deve sobreviver para coletar.

Raças: Qualquer um pode se tornar um gladiador profissional. Thri-kreen, por causa de seus extraordinários ataques desarmados, e muls, por causa de sua força física e resistência, tendem a ser as raças de PdJs dominantes de gladiadores profissionais.

Notas Especiais: Os gladiadores profissionais têm muitos tipos de personalidade diferentes. Eles podem ser assassinos frios e calculistas ou agressores opressivos. Outros são gentis e podem até ter senso de humor. Eles podem ser ex-recrutas militares que não conhecem outro estilo de vida, ou podem ter família e até netos. Mas quando o golpe final da espada

cai, eles sabem que apenas um gladiador pode sair. Isso torna os gladiadores profissionais oponentes selvagens na arena, independentemente de suas personalidades.

Famosos e Infames:

Rogow o Impiedoso Nunca dá ou pede misericórdia. Macho humano. Especialista em alabarda. Draj.

Camla o Astuto Acredita-se que matou seu parceiro de luta depois de perder uma partida. Raam.

O Magnífico T'sor Levanta vítimas empaladas acima de sua cabeça após o final da partida. Meio-gigante. Draj.

Jazst

Jazst são artistas teatrais que viajam extensivamente pelas arenas de Athas. Eles sempre desfrutam de liberdade e são os únicos combatentes gladiadores que podem se deslocar livremente entre as arenas das principais cidades. Normalmente, os Jazst atuam como atrações de abertura, proporcionando entretenimento para as multidões ansiosas.

Como artistas de arena altamente qualificados, os jazst dependem de sua habilidade teatral, coordenação, tons muscular e equilíbrio, ao invés de força bruta, para vencer na arena. Jazst pode escolher sua especialização desde muito cedo e passar anos aperfeiçoando sua habilidade. Durante os primeiros anos de treinamento, as áreas de estudo podem incluir dança, malabarismo, acrobacia, ginástica e outras habilidades. Um requisito essencial para esse kit de personagem é possuir uma Força de 14 e uma Destreza de 16 ou superior.

Papel: Jazst atua individualmente, em pares ou em trupe. Ao lado dos atuais campeões locais, os jazst são os que mais agradam o público em qualquer arena. Enquanto os jazst movem seus corpos graciosos pela arena, eles pedem apoio à multidão e tentam excitá-la verbalmente. Uma vez que um

Criação de Personagens



pico de febre é atingido, eles começam o trabalho mais sério de despachar suas vítimas com o máximo de talento possível. Quanto mais teatral a morte, melhor o desempenho.

Talentos Secundários: Nenhum dos talentos secundários tradicionais se aplica diretamente a este kit, então uma pode ser selecionada por qualquer método acordado.

Perícias com Armas: Para os jazst, o combate em arena é uma forma de arte e eles se deleitam com a beleza do movimento. Os Jazst preferem armas longas, finas e semelhantes a navalhas, e carregam muitas delas, montadas em suas pernas e braços.

Jazst preferem aço, mas se contentará com as penas/escamas flexíveis e coloridas do lagarto Z'tal. As escamas individuais fornecem 1 ponto de dano de navalha por escama. Até 10 podem ser montadas com segurança em cada apêndice da roupa de apresentação do Jazst. Se um golpe bem-sucedido for feito contra um oponente gladiador, o PJ joga 1d10 para ver quantas escamas afiadas entraram em contato com a vítima pretendida. Se um Jazst for forçado a lutar com um oponente, ele pode ser capaz de usar mais de um conjunto de navalhas. Jazst pode escolher e se especializar em outras armas como a classe de gladiadores.

Perícias Comuns: *Perícias Bônus:* (Geral) Talento Artístico, (Ladino) Acrobacia. Recomendado: (Bardo) Atuação, (Geral) Dança, Etiqueta, Proteção Contra o Calor, Correr, Linguagem de Sinais, Cantar, (Guerreiro) Improvisação de Armas, Forjar Armas.

Mesmo sendo gladiadores (Classe Guerreiro), esses artistas também podem escolher as seguintes perícias de ladino: Lutar no Escuros, Disfarce, Malabarismo, Saltar, Instrumento Musical, Andar na Corda Bamba e Ventriloquismo.

Equipamento: Jazst deve gastar 50% de seus fundos iniciais em roupas e armas. A maioria dos jazsts são vaidosos com sua aparência e não param por nada para adquirir todos os acessórios para seus trajes de arena.

Benefícios Especiais: Quando um jazst atinge a perícia total em uma forma de arte (dançar, acrobacia, malabarismo, etc.), ele aprende o *Princípio da Navalha*. A lâmina pequena e fina da navalha corta longa e profundamente. As feridas feitas pela navalha são difíceis de cicatrizar e muito dolorosas. Este ataque pode ser usado repetidamente, fazendo com que o oponente perca a coordenação muscular, sem matá-lo completamente. Isso permite que o Jazst continue sua apresentação por um longo período de tempo, levando a multidão ao frenesi antes de desferir o golpe mortal.

No 3º nível, jazst aprende *A Dança das Lâminas Giratórias*. Esta dança mortal é um ataque especial usado apenas por jazst. O ataque é executado com muita habilidade, exigindo uma rodada de preparação, já que o jazst corre o mais rápido que pode em direção ao seu alvo. O Jazst então pula no ar girando em direção a sua vítima pretendida. A manobra dobra os ataques normais do jazst naquela rodada. A cada passagem, o ágil dançarino gira, cortando a vítima com suas navalhas. O ataque giratório do dançarino torna quase impossível montar uma defesa.

Este ataque devastador tem suas desvantagens, no entanto. A dança reduz a CA de um jazst em 2 pontos, durante a rodada do ataque. O jazst deve ter sucesso em testes de Destreza e Constituição imediatamente após *A Dança das Lâminas Giratórias*. A falha no teste de Destreza significa que ele ficou tonto ou desequilibrado e caiu (ferindo nada além de seu orgulho). Ele se recupera no final da rodada, mas não pode realizar nenhuma outra ação. Uma falha no teste de Constituição significa que o jazst está exausto e não pode realizar nenhuma outra ação enquanto passa o restante da rodada se recuperando. Um jazst deve passar um turno inteiro descansando (sem caminhar ou fazer qualquer outra atividade) antes de tentar novamente essa manobra complicada. *A Dança das Lâminas Giratórias* é sempre um grande prazer para o público.

Limitações Especiais: Jazst são odiados por outros gladiadores, não apenas porque seu ofício é muito diferente dos estilos tradicionais, mas porque a maioria dos jazst de tendência maligna são sinistros e sanguinários. Esses bobos da corte do



Criação de Personagens

mal exibem a crueldade da arena no que há de pior. Existem bons gladiadores jazst, mas são poucos.

Por serem mais animadores do que combatentes, os gladiadores Jazst podem enfrentar dificuldades quando confrontados com lutadores experientes. O Mestre Jazst é renomado por enfrentar campeões da arena, e esses eventos raros sempre atraem a atenção principal. Algumas dessas batalhas se tornaram lendárias ao longo do tempo.

Opções de Capital Inicial: Jazst, ao contrário da maioria dos artistas, Jazst é remunerado não apenas pela multidão na arena, mas também pelo mestre da arena. Após uma luta, o Jazst percorre a arena segurando uma pequena rede ou pano. Os membros da trupe de Jazst se reúnem na arena, cantando, entoando rimas e dançando em celebração à vitória. A multidão lança moedas, que são habilmente capturadas pelo Jazst com varreduras ágeis e movimentos precisos da pequena rede ou pano. O Jazst também realiza acrobacias ousadas para evitar que as moedas caiam no chão, e quaisquer que caiam são arremessadas de volta para as arquibancadas, o que deixa a multidão em êxtase. Quando as moedas finalmente param de cair, o Jazst sai rapidamente da arena, recebendo também o salário padrão da classe guerreiro.

Raças: Esses arlequins são geralmente elfos, meio-elfos, halflings ou, em casos raros, humanos.

Notas Especiais: Os Jazst têm o hábito de realçar sua aparência com trajes festivos e elaboradas pinturas corporais. Alguns deles optam por vestir panos de culatra e cabrestos, aos quais adicionam vistosos fios de seda e cetim, habilmente atados aos seus antebraços musculosos e pernas robustas. Esses materiais são fixados de forma solta, de modo a se soltarem facilmente nas mãos de um oponente. Outros Jazst, menos preocupados com vestimentas, preferem aplicar pigmentos brilhantes diretamente na pele, com o intuito de atrair ou distrair seus adversários. Essa abordagem pouco convencional pode eficazmente fragmentar a atenção do oponente. Levados por uma falsa sensação de segurança, o gladiador frequentemente investe contra seu oponente aparentemente vulnerável, proporcionando exatamente a abertura que o Jazst espera!

Famosos e Infames:

Sandsinger	Elfa jazst. Bailarina renomada dentro e fora da arena. Líder da trupe itinerante Sandsinger.
Morningstar	Acrobata anão. Veste uma armadura cravejada de pontas, daí seu nome. Limita sua viagem entre Draj e Raam.
Tangler	Um dos poucos que usa redes pequenas e truques de corda na arena. Viaja com os Últimos Performáticos de Kalidnay.

Montare

Montare são gladiadores que lutam em combate montado. Montare pode montar uma única montaria (montare), dirigir uma carruagem (char-montare) ou montar uma máquina de guerra móvel. Um montare pequeno em estatura pode montar um erdlu. Caso contrário, eles usam crodlus ou kanks. Carruagens leves podem ser puxadas por qualquer uma das criaturas acima (*Nota:* Uma carruagem de uma pessoa só pode ser puxada por uma única criatura, uma carruagem de duas pessoas requer duas criaturas).

Montare só pode lutar com armas de uma mão quando montado ou dirigindo; eles precisam da outra mão para controlar a besta. Carruagens maiores podem transportar até quatro pessoas (um condutor e três guerreiros). Montare andando em veículos é livre para usar qualquer arma.

Papel: A popularidade do combate montado e dos jogos de carruagem está crescendo em muitas cidades dos Planaltos. Em nenhum lugar isso é mais do que em Tyr. Menos sangrentos do que os jogos de gladiadores normais, eles são ainda mais emocionantes. Novas instalações foram construídas fora da cidade murada de Tyr para corridas de bigas.

Talentos Secundários: Um montare deve ter Cocheiro/Carregador (lidar com animais, consertos em carroças) como Habilidade Secundária.

Criação de Personagens



Perícias com Armas: O montare ganha uma especialização automática no chicote sem nenhum custo. O chicote é usado como uma arma, bem como um implemento para encorajar suas montarias a viajarem mais rápido.

Perícias Comuns: *Perícias Bônus:* (Geral) Lidar com Animais, Cavalgar Criatura Terrestre, ou (Guerreiro) Conduzir Carruagem. *Recomendado:* (Geral) Treinar Animais, Artesanato em Couro, (Guerreiro) Conhecimento dos Animais.

Equipamento: Montare inicia o jogo com quaisquer arreios e armaduras para montaria necessários. Se o montare for cocheiro, não inicia o jogo com carruagem, mas apenas possui arreios e armaduras para montaria. Carruagens são muito caras e devem ser compradas, alugadas, emprestadas ou roubadas, se o PdJ desejar usar uma.

As montarias podem ser compradas antes do início da primeira sessão de jogo, desde que os PdJs tenham fundos para isso. Considera-se que as feras foram treinadas pelo cavaleiro nos meses anteriores. Nenhum teste para treinamento de animais é necessário. Se as montarias forem mortas, novas montarias devem ser treinadas da maneira normal.

Benefícios Especiais: Montare recebe um bônus de +1 para acertar e causar dano ao atacar de uma montaria.

Limitações Especiais: O custo de alimentar e dar água a uma montaria pode ser caro. Montare pode descobrir que tem que gastar quase tanto com as despesas de sua montaria quanto com suas próprias. Carregar água suficiente para o animal durante viagens longas é especialmente importante.

Opções de Capital Inicial: Como o esporte é relativamente novo, não há muitas oportunidades para o montare. No entanto, alguns proprietários de estábulos com visão de futuro e magnatas do transporte começaram a patrocinar os montare em troca de anúncios colocados nas carruagens e veículos de guerra usados na arena. O patrocínio inclui montarias novas, se necessário, e o conserto e fornecimento de carruagens e veículos de guerra. Novos designs e armas são frequentemente testados nessas partidas emocionantes.

Raças: Meio-elfos, halflings, humanos e muls podem se tornar montare. Em geral, os anões não gostam de viagens montadas, preferindo cercos e máquinas de guerra. Elfos preferem correr em vez de cavalgar. Meio-gigantes são grandes demais para montar na maioria das montarias ou carruagens. A sociedade Thri-kreen foi desenvolvida sem o conceito de montar outra fera para viajar. No entanto, a possibilidade de veículos especializados para essas corridas pode atrair novos participantes para o esporte dos montare.

Notas Especiais: Montare usam três estilos básicos de luta: empalar, pegar e arrastar e mover-se.

Empalar: Qualquer arma de haste longa, arpão, lança ou goiva pode ser usada para ataques de empalamento. O montare solitário ou o char-montare requer um arreio especial para usar armas de duas mãos. O arnês é pendurado sobre um ombro para carregar e apontar a arma. A segunda parte do arnês é uma placa de impacto, montada na besta, presa à sela de montaria ou à parte externa da carruagem. A coronha da arma repousa sobre a placa durante a carga. A placa e o impulso da carruagem/montaria permitem que o montare faça um ataque de empalamento.

Para fazer um ataque de empalamento, o montare e a montaria devem avançar em carga com sucesso sobre seu oponente. Se uma jogada de ataque for bem-sucedida, a vítima sofre o dobro do dano do ataque. Os bônus de força não se aplicam a este ataque. Após um ataque bem-sucedido, o montare rola 1d6, consultando a tabela abaixo. Ataques mal sucedidos não têm repercussões.

Tabela de Resistência de Armas Empaladoras

1d6	Resultado
1	Arma quebra.
2 ou 3	A arma está presa na vítima. Uma rodada necessária para remover e recuperar.
4, 5 ou 6	A arma solta livremente e pode ser usada na próxima rodada.

Pegar e Arrastar: Neste tipo de ataque, o montare tenta evitar um confronto direto com seu oponente. O ataque é



Criação de Personagens



Criação de Personagens



conhecido como P&A. O montare pode usar cahulaks, um laço ou qualquer arma flexível com gancho. Se um ataque bem-sucedido for feito, o gancho agarrou a vítima. Se o alvo agarrado pesar menos que a montaria, a vítima fica automaticamente desequilibrada. Se o alvo for do mesmo tamanho ou maior que a montaria do montare, o alvo deve resistir contra petrificação ou ser arremessado e perder o equilíbrio. Alvos com mais de duas vezes o tamanho da montaria não podem ser desequilibrados. A montaria começa a arrastar a vítima na rodada seguinte (desde que a montaria seja tão forte quanto a vítima). A vítima sofre 2 pontos de dano por rodada arrastada, mais qualquer dano de obstáculos na estrada (espinhos, brasas, etc.). Dois testes de força bem-sucedidos devem ser feitos pela vítima para se libertar.

Mover-se: A forma de ataque mais popular entre montare. Usando um corte afiado ou uma arma pesada de concussão, o montare passa por sua vítima pretendida em alta velocidade e desfere um golpe. O montare então sai do alcance da arma do defensor antes que este seja capaz de atacar. Este tipo de ataque adiciona 1 à CA do montare.

Famosos e Infames:

Rayne	Humana char-montare com carruagem leve puxada por dois erdlu. Estilo de luta P&A. Nibenay.
Aso	Meio-elfa montare de erdlu. Estilo de luta Mover-se. Renomada em Balic.
N'kadir	Anão montare de kank. Estilo de luta Mover-se. Urik.

Captor

Captore viajam pelos desertos athasianos em busca de criaturas perigosas para a arena. Captore trabalham em conjunto com treinadores de feras para capturar criaturas a serem enviadas para as arenas de gladiadores. Animais ferozes e selvagens são importantes para agradar ao público e parte

integrante dos jogos de arena de sucesso. Monstros, criaturas e raças ferozes do deserto rendem grandes somas de dinheiro se puderem ser transportados vivos para a arena. Quanto mais perigosa a criatura, mais dinheiro um captore pode esperar ganhar. O combate contra uma criatura verdadeiramente excepcional pode atrair o capturador a participar dos jogos.

O captore é um caçador de grandes jogos por excelência. Semanas ou até meses podem ser gastos rastreando presas. Captore tendem a ser obsessivos em seu desejo de capturar (ou em alguns casos matar) um troféu mais poderoso que o anterior. Essa monomania é semelhante ao “foco” do anão. Muitos captore morrem na perseguição dos animais mais poderosos de Athas. Eventualmente, alguns captore de longa data se sentem poderosos o suficiente para perseguir os famosos Dragões Athasianos — muitos tentaram, nenhum conseguiu.

Papel: Desde que os jogos de gladiadores começaram, criaturas poderosas e perigosas têm sido procuradas para o combate. A tarefa do captore é fornecer criaturas novas e emocionantes para agradar os fãs e, mais importante, os reis-feiticeiros. Captore também são empregados por aqueles que procuram algo raro e incomum (ou seja, magos velados que precisam de um componente de magia raro em particular ou sábios procurando por um item perdido). Captore também podem ser usados como caçadores de recompensas para recapturar guerreiros escravos importantes.

Em uma campanha, várias missões podem girar em torno da captura de criaturas perigosas. Seja na natureza, solto em uma cidade ou vagando pelo submundo, um monstro fugitivo pode ser um inimigo formidável.

Talento Secundário: Um captore deve ter Caçador ou Caçador de Peles como talento secundário, caso contrário, ele pode escolher qualquer habilidade, com a aprovação do Mestre.

Perícias com Armas: Captore usam uma mistura de armas dependendo se pretendem matar ou escravizar seus inimigos. Se puderem escolher, os captore sempre pegam a arma mais



Criação de Personagens

poderosa. Capttores preferem armas de duas mãos do que armas de uma mão.

Perícias Comuns: *Perícias Bônus:* Conhecimento dos Animais, Rastrear, Sobrevivência. *Recomendado:* (Geral) Lidar com Animais, Treinar Animais, Conduzir Carruagem, Vigor, Cavalgar Criatura (Alada ou Terrestre), Correr, Preparar Armadilhas.

Equipamento: O captor deve adquirir pelo menos duas armas (uma à distância e uma corpo a corpo) e gastar 25% (ou mais) em materiais para montar armadilhas para capturar criaturas selvagens.

Benefícios Especiais: Um captor pode optar por começar o jogo associado a um grupo privado ou sob o patrocínio de uma arena da cidade. Isso é semelhante ao treinador de feras (veja acima). O custo material necessário para alimentar e abrigar as criaturas capturadas é enorme. Uma afiliação dá ao captor certas pistas para encontrar tarefas com fins lucrativos.

Capttores gastam tanto tempo no interior de Athas que recebem +2 em sua pontuação inicial de sobrevivência. O tipo de terreno deve ser escolhido para cada ponto de perícia de sobrevivência. Perícias de sobrevivência adicionais também recebem +2 de bônus de habilidade.

Limitações Especiais: Capttores que são pegos roubando o prêmio de outro captor são punidos na arena. Eles são enviados para o combate desarmados, geralmente contra as criaturas que roubaram em primeiro lugar. Se o captor sobreviver, ele pode passar meses na prisão até que um substituto para a criatura roubada seja encontrado.

Opções de Capital Inicial: Os preços das criaturas capturadas variam de acordo com a localização da arena e a raridade das espécies. Use as regras para determinar o preço no Treinador de Feras, acima.

Raças: Este kit está aberto a todas as raças de personagens naturais de Athas. As restrições de nível se aplicam de acordo com as limitações raciais na classe homens de armas.

Notas Especiais: Capttores sempre se ajudam no meio selvagem, desde que sua própria caçada não esteja em perigo. Existe uma irmandade não oficial entre os capttores de feras. Todos eles compartilham um vínculo comum na busca da vítima final. Eles se reúnem e contam histórias de conquista e fracasso. Tristeza e alegria tremendas podem ser ouvidas ao contar histórias sobre capttores que ouviram o *Chamado do Dragão*. Esses eram os maiores capttores, pois cada um se sentia poderoso o suficiente para enfrentar e derrotar um dragão. Este é um desafio não escrito para todo captor, e a fonte do provérbio, “Melhor morrer com o Dragão do que aqui!”

Famosos e Infames:

Nadia, a Sombria A serviço da Arena de Uric.

Pasha de Cumes da Floresta Andarilho halfling independente.

T’ra-nana do Mar de Silte Desaparecido. Paradeiro atual desconhecido.

Volivuius o Cruel Anteriormente de Raam (acreditase que tenha falecido).

Escravo Gladiador

Escravos gladiadores tendem a ser alguns dos adversários mais fortes, difíceis e perigosos da arena. Lutar pela sobrevivência tem sido a única constante em suas vidas violentas. Alguns são comprados e criados desde a infância para uma vida na arena. Outros começam mais tarde na vida e devem aprender rapidamente para sobreviver. Eles têm pouco a perder ou ganhar, exceto suas vidas.

O dever de um escravo gladiador é entrar na arena quando seu mestre o ordenar e dar o melhor de si — ou sua vida. Por pior que seja a vida nos currais, pedreiras e campos de escravos, os escravos ainda podem ter uma vida longa. Isso nem sempre é verdade na arena. Um escravo





Criação de Personagens

que é forçado a lutar na arena ainda é um gladiador, seja por escolha ou destino.

Papel: Através de números absolutos, escravos relutantes constituem a maioria dos combatentes na arena. Se todo o grupo começar como gladiadores, uma base comum para experiências e objetivos é encorajada. Fuga, liberdade e vingança por prisão injusta são apenas algumas das motivações típicas dos gladiadores escravos.

Como um escravo gladiador não tem liberdade pessoal, é possível que um PdJ possua um PdM em um cenário de campanha. O gladiador pode ser usado como guarda-costas ou como membro de uma força de ataque de elite. Problemas de conflito entre o jogador e o PdM devem ser tratados com cuidado.

Um Mestre deve sempre representar a escravidão como uma instituição cruel e desumana ao abordar os papéis sociais dos escravos gladiadores. Geralmente vistos com desprezo, os escravos gladiadores são propriedade a ser comprada e vendida. Lembre-se, ser forçado a um combate de gladiadores pode ser uma escolha involuntária para um guerreiro, independentemente de suas habilidades de luta.

Talentos Secundários: Qualquer um, independentemente da classe, raça ou local de nascimento, pode acabar como um escravo gladiador em Athas. Por causa disso, o talento secundário de um escravo pode refletir a vida antes da escravidão. Se o personagem nasceu na escravidão e foi criado como um gladiador, os talentos secundários seriam limitados ao seguinte: Armeiro, Armeiro de Arcos e Flechas, Jogador, Cocheiro (lidar com animais), Caçador de Peles (esfolar), Ferreiro de Armas ou nenhum.

Perícias com Armas: Escravos gladiadores possuem perícia automática em todas as armas. Se o personagem nasceu e foi criado para ser um gladiador, ele recebe uma especialização automática em empalador (arma usada em combates de gladiadores). Isso é um acréscimo a qualquer outra especialização em armas.

Perícias Comuns: *Perícias Bônus:* (Geral) Proteção Contra o Calor, (Homens de Armas) Improvisação de Arma. *Recomendado:* (Homens de Armas) Jogo, Sobrevivência.

Equipamento: A maioria dos gladiadores escravos escolhe sua arma favorita ou melhor para o combate na arena. No entanto, um gladiador escravo possui apenas o equipamento concedido por seu mestre ou treinador. Embora a maioria dos gladiadores escravos receba uma ampla variedade de armas e armaduras para o combate na arena, está dentro do poder de um mestre ou treinador forçar um gladiador escravo a entrar na arena com armas ou armaduras que eles não escolheram — ou mesmo sem nenhuma. Um gladiador escravo tem poucos recursos a não ser aceitar seu destino e sobreviver.

Benefícios Especiais: Escravos gladiadores, criados desde a infância para serem gladiadores, podem se especializar em duas armas corpo a corpo. Isso adiciona um modificador de ataque +1 e um modificador de dano +2. No entanto, o custo é de 4 pontos de perícia em armas para a segunda especialização. A especialização dupla não aumenta o número de golpes por rodada.

Um gladiador escravo vitalício ganha 1 ponto de habilidade que pode ser gasto em Força, Constituição ou Destreza, como resultado de treinamento rigoroso. Da mesma forma, o escravo perde 1 ponto de Carisma e Inteligência. O número deve ser definido após a criação do personagem.

Limitações Especiais: Para um escravo, isso é óbvio. Em cada combate, sua vida está em jogo; nenhuma outra recompensa é oferecida, exceto sua própria sobrevivência. Um escravo gladiador só pode aguardar o tempo e procurar um meio de escapar para a liberdade. As terras distantes estão cheias de tribos de escravos que conseguiram escapar e encontraram novas vidas fora da arena de gladiadores.

Se os gladiadores escravos PdJ tiveram alguns combates bem-sucedidos na arena, eles devem ser avisados sobre a popularidade. Escravos gladiadores fugitivos são facilmente reconhecidos. Milhares de espectadores os viram em cada partida. Alguns fãs podem querer ajudá-los por admiração. Outros (possivelmente aqueles que apostaram contra eles)

Criação de Personagens



podem entregá-los ao templário mais próximo o mais rápido possível, esperando uma recompensa. Ambos os grupos temem represálias dos templários, e isso deve ser levado em consideração quando escravos fugidos procuram abrigo.

Opções de Capital Inicial: Um proprietário ou templário generoso pode dar incentivos a um escravo para lutar. Os incentivos podem variar de algumas peças de cerâmica a uma nova arma, ou a promessa de sua eventual liberdade.

Raças: Qualquer um pode ser forçado a entrar nas arenas de Athas. Quanto maior for a força física e resistência de um escravo, mais ele sobreviverá nos jogos de gladiadores.

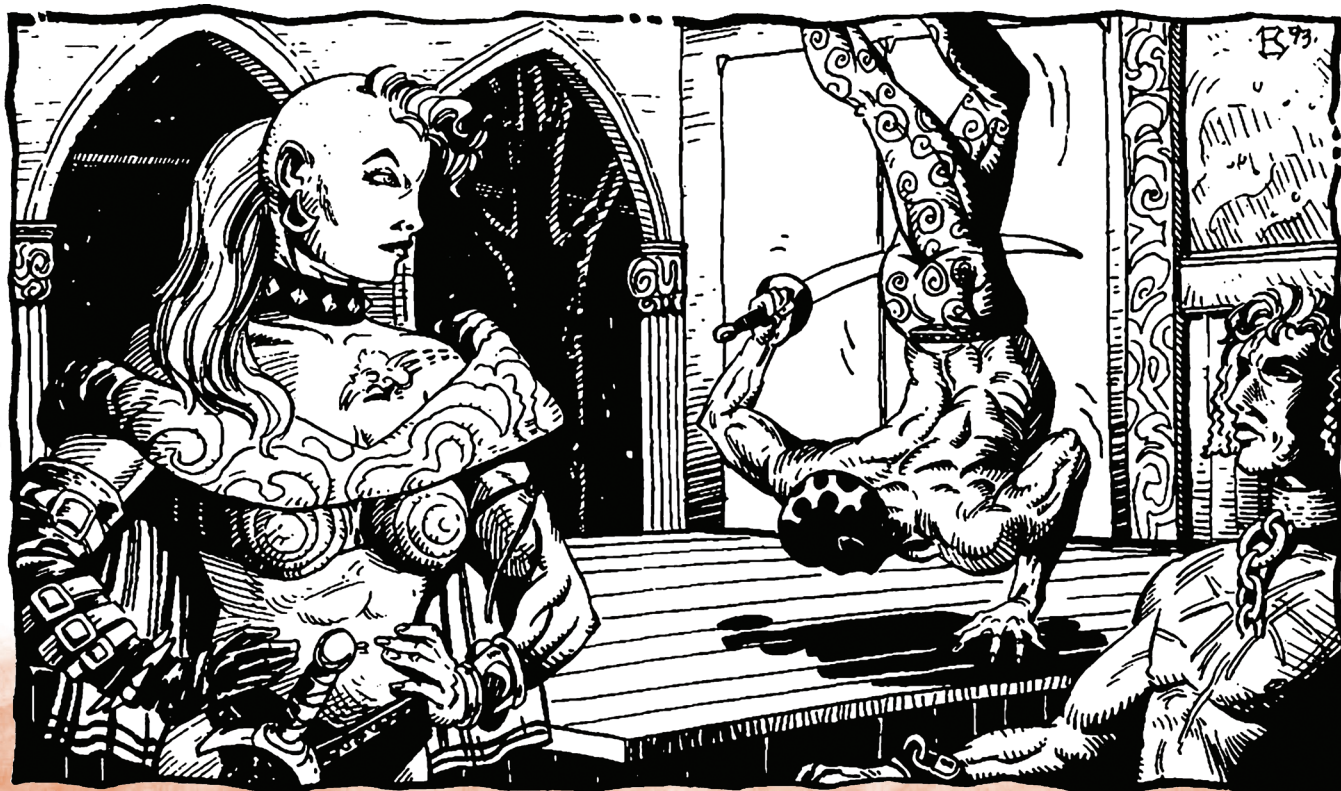
Notas Especiais: Aqueles que pegam este kit geralmente escondem qualquer talento latente psiônico de seus mestres, pois pode ser a vantagem de que precisam para escapar.

Famosos e Infames:

Rikus	Líder escravo fugitivo da revolta de Tyr. Macho mul.
Neeva	O ex-parceira de luta de Rikus. Humana. Tyr.
Yarig	Anão guerreiro (falecido).
Gaanon	Meio-Gigante especialista em machados (falecido).

Gestores de Arena

Templários ambiciosos são designados pelos reis-feiticeiros para supervisionar as arenas da cidade. A esses templários é confiada a prestigiosa posição de Gestores. Os Templários





Criação de Personagens

devem trabalhar duro para encontrar tempo suficiente para cuidar dessa tarefa e ainda continuar com todos os seus outros interesses em outros lugares da cidade. Eles estão cientes de que qualquer problema na arena reflete sobre eles. Os gerentes são observados de perto por seus superiores.

O trabalho diário de um gestor de arena é muito complexo; ele é responsável por:

- Supervisionar os terrenos da arena e certificar-se de que estão prontos para os treinos e jogos.
- Manter a segurança dos gladiadores escravos.
- Supervisionar a manutenção de animais exóticos capturados para os jogos de gladiadores.
- Coordenar os gladiadores livres que se candidatam à participação nos jogos.
- Criando as partidas ou os “anúncios” para o evento.

A exceção a isso é Tyr, onde a arena foi reaberta recentemente após a morte e derrubada do ex-rei-feiticeiro Kalak. O Gestor da Arena de Tyr é escolhido (nomeado) pelo Senado e aprovado pelo agora Rei Tithian.

Famosos e Infames:

Banther Atual gestor da arena de Tyr. Templário, escolhido a dedo pelo Rei Tithian.

Necromantes das Arenas

Apesar de tudo que é vil e puramente maligno, esses profanadores podem ser a classe mais odiada de Athas. Trabalhando para o rei-feiticeiro ou um templário muito poderoso, o necromante fornece jogos especiais para a arena — animando os mortos para partidas de gladiadores. No caso de um condenado enviado à arena por falar publicamente contra um rei-feiticeiro, um necromante pode animar o cadáver para que ele possa ser abusado por gladiadores.

O Necromante é um recurso valioso para qualquer arena. A quantidade de carnificina que ocorre em cada jogo de gladiadores é impressionante. É preciso mais de duas dúzias de escravos fortes para limpar depois de um jogo... ou um

necromante. Com uma única magia, um necromante pode fazer com que um gigante recentemente morto se levante. Os combatentes podem lutar contra a criatura gigantesca uma segunda vez e a arena ganha duas lutas pelo custo de uma.

Na sociedade, o necromante é temido e desprezado. Os lojistas fecham, em vez de servir a um necromante. Eles são a casta mais baixa, mesmo abaixo dos intocáveis. Os necromantes sempre cheiram como os mortos, já que os cadáveres são seus principais componentes mágicos.

Os necromantes são observados de perto por seus empregadores. Nenhum templário ou rei feiticeiro quer que um mago profanador se torne muito poderoso. Quando parece que um necromante sobreviveu à sua utilidade, um acidente é arranjado e um necromante menos poderoso toma seu lugar.

Raramente os necromantes fogem para as terras distantes. Eles são ainda mais odiados pelas tribos escravas do que pelos moradores da cidade. Não há lugar seguro ou santuário para um necromante profanador.

Famosos e Infames:

Dote Mal Payn Necromante menor do ex-rei feiticeiro Kalak de Tyr. Atualmente escondido após a morte de Kalak. Rumores sombrios abundam de que ele está procurando o corpo de Kalak para reanimá-lo. Esses rumores foram descartados pelo rei Tithian.

PdMs Renomados das Arenas

Esta seção detalha as estatísticas e os antecedentes de dois dos gladiadores mais renomados da história sombria de Athas. O Mestre deve se sentir à vontade para usar esses personagens não-jogadores para adicionar cor à sua campanha.

Balic

Varnag Deho
Mestre de Armas, Casa Jarko
Mal e Leal

Criação de Personagens



CA 2 For 17
MV 12 Des 19
Nível II° Con 14
Pontos de Vida 107 Int 13
TACO 9 Sab 17
N° de Ataques 2/1 Car 16
Dano/Ataque: 1d8+6 (Espada longa de osso, -1 na jogada de ataque)
Resumo Psiônico: PPPs 47; Talento Latentes — Multiplicar a Dor (VP Con -3; Custo 7+)

Varnag Deho é o mestre de armas da melhor escola de gladiadores de Balic, a Casa Jarko. Ele é um homem cruel e perverso e se delicia em usar gladiadores escravos como alvos para jovens aprendizes de gladiadores. Deho usa uma máscara de couro que cobre o lado esquerdo do rosto, excluindo o olho. Ele remove a máscara para assustar os jovens gladiadores e a visão raramente é esquecida pelos horrorizados iniciados. Quando jovem, Varnag foi atingido no rosto por alguém que empunhava um cajado mágico. A magia do cajado amaldiçoou a ferida e ela permaneceu sem cicatrizar. Este evento fez com que Varnag vivesse uma vida amarga. O único lugar onde ele poderia se vingar regularmente era a arena de gladiadores. Campeão da arena por quatro anos, Varnag se aposentou e foi levado pela Casa Jarko como professor. Ele rapidamente ascendeu a treinador-chefe e disciplinador.

Draj

Ular Lael
Peregrina, Casa Omnir
Humana, Senhora Treinadora de Feras
Leal e Mal
CA 6 For 17
MV 12 Des 19
Nível II Con 16
Pontos de Vida 122 Int 17
TACO 9 Sab 18
N° de Ataques 2/1 Car 17
Dano/Ataque 1d6 (espada curta de ferro)

Resumo Psiônico: PPPs 44; Talento Latente — Afinidade com Animais (VP Con -4; Custo 15 + 4/rodada. Afinidade = Gato Psiônico)

Ular, uma criança abandonada, foi deixada para morrer em um carrinho de alimentação da arena. Foi o mestre das feras Encean que descobriu a criança pequena, despejada com as carnes para servir às criaturas da arena. Em vez de deixá-la se tornar um lanche rápido para alguma besta horrível, Encean decidiu mantê-la e substituir a esposa e o filho que havia perdido recentemente durante um parto difícil. Para Encean, um homem de coração frio, ela se tornou a filha que ele nunca teve. Com cuidado para nunca demonstrar afeto, ele a ergueu com as costas da mão.

A única vez que Lael viu preocupação no rosto de Encean foi ao vê-la trabalhar com as criaturas da arena sob seus cuidados. Lael trabalhou muito, ajudando seu pai adotivo em seus deveres como forma de ganhar aceitação. Ela descobriu que tinha um grande parentesco com as criaturas felinas trazidas para a arena. A independência deles inspirou a dela. No final da segunda temporada, os guardas da arena a encurralaram para praticar algum esporte. Foi então que ela soube de seu talento psiônico latente. Inconscientemente assumindo a forma de um gato que ela admirava, ela matou os dois antes que eles tivessem a chance de soltar um grito. Ela empurrou seus corpos para uma jaula próxima e nunca falou sobre o incidente com ninguém.

Ular herdou a posição de treinadora de feras após um acidente fatal com seu pai adotivo. Ela não tem maior orgulho do que trazer de volta um perigoso espécime raro para a arena Draj. Infelizmente, ela se importa pouco com o investimento da vida humana necessária para trazer essas criaturas perigosas de volta. Ela está sempre precisando de soldados mercenários para acompanhá-la em seus perigosos passeios.

Ela é uma mulher solitária, como um felino ela prefere a companhia de seus animais e vive na palha das gaiolas.

Capítulo 2: Habilidades dos Gladiadores

Os gladiadores são inquestionavelmente os mestres das armas em Athas. Embora não possam comandar as poderosas magias dos magos e sacerdotes, liderar enormes exércitos nobres ou manifestar os impressionantes poderes mentais dos psiônicos, a habilidade dos Gladiadores com armas transcende tudo o que os outros podem alcançar. Mesmo o mais poderoso dos antigos é desafiado por um gladiador humilde quando as únicas armas em jogo são aquelas que dependem de força e velocidade.

Devido ao seu intenso treinamento com armas e seu profundo conhecimento dos oponentes, os gladiadores não têm tempo para se dedicar ao desenvolvimento de outras habilidades. É por esse motivo que eles nunca podem adotar multiclassas. Os jogadores que desejam que seus personagens tenham a liberdade de explorar outras habilidades além do domínio das armas provavelmente escolherão a classe de combatente tradicional, em vez de se tornarem gladiadores.

A seguir, apresentamos uma classificação das habilidades disponíveis para os gladiadores. A menos que seja indicado o contrário, essas habilidades também estão acessíveis a outros guerreiros ou àqueles que optam por estudar essas disciplinas. No entanto, poucos outros tipos de personagens conseguem igualar as proezas do gladiador nesses domínios.

Otimização da Armadura

Quando um gladiador atinge o 5º nível, ele ganha uma compreensão de como sua armadura pode servir melhor. A maioria dos personagens que usa armadura simplesmente permite que ela tenha o peso da maioria dos golpes, confiando na barreira física para protegê-los dos perigos da batalha. Eles não sabem que sua armadura pode protegê-los em um grau ainda maior.

Os gladiadores devem confiar na armadura para protegê-los muito mais do que a pessoa comum. Eles precisam estar muito mais conscientes dos recursos da armadura. Um gladiador de 5º nível aprende a posicionar a armadura, por isso absorve os golpes melhor, forçando as partes mais pesadas da armadura a sofrer o impacto principal do golpe. Um escudo pode ser positivo para que as armas deslizem inofensivamente, em vez de bater diretamente no escudo.

Claro, conforme o gladiador progride em experiência, ele continua a entender a armadura cada vez melhor. A cada cinco níveis, o gladiador ganha +1 de bônus na Categoria de Armadura. Assim, no 5º nível, o gladiador ganha um bônus de +1. No 10º nível, isso se torna um bônus de +2, e assim por diante para cada nível divisível por cinco.

Se o gladiador não estiver usando armadura ou escudo, este bônus não se aplica. Além disso, magias de *armadura* ou *anéis de proteção* não ganham tais bônus. Este bônus de otimização de armadura se aplica a itens mágicos mais substanciais, como *braçadeiras*, *mantos* e assim por diante, pois os gladiadores podem interpor esses itens entre seus corpos e os golpes. Esse bônus também é cumulativo com a perícia comum de Otimização de Armadura.

Combate Desarmado

Por causa de seu extenso treinamento com as mãos nuas, os gladiadores recebem um bônus de 4 pontos na tabela de combate desarmado. Isso é adicionado após a jogada de ataque do jogador gladiador, ou da maneira descrita nas regras opcionais no Capítulo 3: Combate.

Além disso, por serem tão bem treinados, um gladiador desarmado não permite aos oponentes o ataque completo de +4 e os bônus de dano geralmente permitidos contra um oponente desarmado. O bônus contra gladiadores é reduzido para +2 em ataques e danos. No entanto, o oponente ainda tem a chance de atacar primeiro, independentemente do teste de iniciativa do gladiador.

Novas Perícias

Como nas verificações de perícia no jogo AD&D padrão, os personagens de DARK SUN verificam uma rolagem de d20 contra sua perícia. Embora os personagens de DARK SUN tenham valores de habilidade mais altos, um resultado de 20 sempre indica falha, independentemente do valor de habilidade do personagem.

Os gladiadores, ao contrário da maioria dos guerreiros, podem obter a perícia de ladino Acrobacia pelo custo de

Habilidades dos Gladiadores



apenas um ponto. Como passam grande parte do tempo rolando pelas areias e desviando de projéteis e golpes de espada, eles ganham essa opção.

As perícias recomendadas para gladiadores incluem Lutar no Escuro, Vigor, Cavalgar Criatura Terrestre, Uso de Cordas, Acrobacia, Conduzir Carruagem e Correr. Tudo isso aprimora as habilidades do PdJ na arena. Intimidação e Observação (encontradas no *Livro Completo do Ladrão*) também são úteis, embora sejam mais vantajosas fora da arena do que dentro.

Perícias mais incomuns para o gladiador incluem Montanhismo, Andar na Corda-Bamba, Malabarismo e Conhecimento dos Animais. Embora possam parecer não ter uso imediato na arena, considere que os jogos avançados da maioria das cidades exigem conhecimento que a maioria dos gladiadores não poderia ter. Ao adquirir perícias físicas que podem parecer fora do comum, o gladiador pode tentar se preparar para qualquer reviravolta que o anfitrião dos Jogos possa implementar.

Tabela de Perícias Comuns

Perícia	Pts	Habilidade	Mod
Atuação na Arena	1	Carisma	-1
Identificar Fraqueza	2	Sabedoria	-2
Massagem	1	Destreza	0
Provocar	1	Sabedoria	0
Táticas	1	Inteligência	-1
Truques Sujos	1	Sabedoria	-2

Descrições de Novas Perícias

Atuação na Arena: A perícia Atuação concede ao gladiador a capacidade de simular fraquezas na arena, com o intuito de enganar seu oponente. Caso o teste seja realizado com sucesso, ele consegue aparentar uma vulnerabilidade que, na realidade, não existe. Por exemplo, pode convencer seu inimigo de que seu lado esquerdo está excessivamente exposto ou de que suas armas não são familiares em suas mãos. Em grande parte das situações, essas estratégias resultam em sucesso. Quando o adversário investe contra a suposta fraqueza

do gladiador, o PdJ ganha um bônus de +3 em suas jogadas de ataque e dano. Isso reflete a surpresa experimentada pelo alvo ao perceber que foi ludibriado.

Atuação na arena pode funcionar apenas uma vez contra qualquer oponente. Depois disso, o inimigo fica muito mais cauteloso em seus ataques.

Identificar Fraqueza: Esta perícia, semelhante à Tática, permite que o gladiador avalie seu oponente em busca de sinais de vulnerabilidade. Um teste bem-sucedido nesta habilidade significa que o gladiador identificou a fraqueza do inimigo, seja no estilo de combate ou em uma falha em sua armadura. Se o gladiador desejar receber as penalidades usuais para atacar alvos específicos (+1 para iniciativa, -4 para acertar), ele pode infligir o dobro do dano ao oponente, mas apenas por uma rodada. Após sofrer tal ferimento, oponentes inteligentes ajustam seu estilo de combate para minimizar a exposição de sua fraqueza. Criaturas com baixa inteligência simplesmente tentam apresentar um lado diferente ao atacante para minimizar o perigo. Portanto, se dois ou mais gladiadores atacarem uma criatura enfraquecida, existe uma boa chance de continuarem explorando sua vulnerabilidade durante a batalha, enquanto ela tenta ocultar a área danificada.

O bônus concedido por essa habilidade pode ser compartilhado com os aliados. No entanto, se a criatura sob ataque compreender o idioma usado na comunicação, qualquer um que a ataque sofrerá uma penalidade de -2.

Quando usada contra um gladiador com a habilidade Atuação na Arena, ambas as partes envolvidas devem competir em uma disputa de habilidades. Cada personagem deve realizar seu respectivo teste de habilidade. O grau de sucesso é determinado pela diferença entre o alvo e o resultado do dado. O vencedor é o personagem com o maior grau de sucesso. Se o vencedor estiver usando Identificação de Fraquezas, ele percebe alguma imperfeição na atuação. Da mesma forma, se o Ator da Arena obtiver a maior pontuação, aquele que usou Identificação de Fraquezas falhará nessa tentativa.

Exemplo: Bythal tem a perícia Atuação na Arena igual a 14. Seu oponente Haarna tem uma perícia Identificar Fraqueza igual a 13. O resultado de Bythal é 7, enquanto a



Habilidades dos Gladiadores

de Haarna é 3. Já que a diferença de Haarna é maior em 10 (13-3 = 10) do que o valor 7 de Bythal (14-7=7), Haarna pode ver facilmente que Bythal está agindo. Ela não é atraída e o bônus de Bythal é negado.

A dinâmica aqui pode ser um tanto complexa. Alguns gladiadores podem possuir tanto a habilidade de Atuação na Arena quanto a Identificar Fraquezas. A Atuação na Arena deve ser aplicada em primeiro lugar, visando enganar o inimigo desde o primeiro momento em que ele avistar seu oponente. Após o gladiador reconhecer a fraqueza do adversário, ele pode então buscar a mesma tática. Ambos os testes devem ser realizados de maneira privada, de forma que somente o Mestre possa observá-los, garantindo que o jogador não saiba se teve sucesso em suas várias tentativas.

Massagem: A perícia Massagem permite que um gladiador auxilie seus companheiros a manterem sua condição física por mais tempo durante as partidas. Ao aplicar essa terapia entre as batalhas, o gladiador assegura que os músculos do destinatário permaneçam relaxados e flexíveis, aspectos cruciais para um desempenho eficaz. Qualquer gladiador que seja alvo de uma Massagem entre os confrontos ganha um acréscimo de +2 em seus testes de Vigor durante o próximo embate. É importante destacar que a massagem só pode ser realizada em outras pessoas; o gladiador proficiente não pode aplicá-la em si mesmo para obter o bônus.

Provocar: Esta perícia permite ao gladiador provocar, incitar e de todas as formas ser irritante e ofensivo para o inimigo. Se o gladiador fizer o teste de perícia e o oponente falhar em um teste de resistência contra paralisação, o inimigo fica enfurecido. Um inimigo enfurecido recebe -2 de penalidade de ataque, mas +1 de dano. Além disso, os inimigos geralmente ficam tão cegos pela raiva que não conseguem perceber os pequenos detalhes essenciais para um bom combate e, portanto, sofrem -1 na CA.

PdMs com Sabedoria de 14 ou mais são imunes a este efeito, assim como aqueles com 5 ou mais níveis acima do gladiador. Eles reconhecem a provocação pelo que ela é e podem optar por desconsiderar seus efeitos, se assim o desejarem. Os PdJs também são imunes, embora devam realizar suas reações naturais a tais atos. O Mestre deve sempre levar

em consideração a personalidade do personagem insultado, seja PdJ ou PdM.

Táticas: O gladiador que adquirir a perícia em Táticas ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque ou iniciativa (a escolha do jogador) em qualquer combate, gastando uma rodada para estudar os movimentos de seu oponente. Um teste de perícia bem-sucedido indica que o gladiador tem alguma ideia do que seu oponente planeja em combate. Quando um dos combatentes é eliminado, o gladiador deve voltar uma rodada para analisar a situação e fazer um novo teste de perícia se quiser manter o bônus que ganhou. Ele pode aparar ataques nesta rodada, mas não pode iniciar nenhum sozinho. Isso inclui usos de seu talento latente psiônico, não importa o que seja. Quase toda a sua atenção está focada em adivinhar a intenção de seus inimigos.

Além disso, se o gladiador desejar dedicar outro ponto a essa perícia, ele pode optar por estudar uma raça em particular para entender melhor suas tendências. Nesse caso, o gladiador ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque ou iniciativa ao usar essa perícia. Alternativamente, o gladiador pode optar por dividir o bônus e receber +1 nos ataques e +1 na iniciativa. O gladiador pode se especializar em quantas raças quiser, mas pode ganhar apenas um bônus máximo de +2 para quaisquer tendências específicas de raças.

Esta perícia não se aplica a grupos de quatro ou mais oponentes, a menos que a raça do oponente seja uma que o gladiador tenha estudado extensivamente. Nesse caso, a perícia pode ser aplicada a até cinco oponentes, mas nunca mais do que isso. Esta perícia não se aplica aos parceiros do gladiador. O gladiador é especialista em tática, não em estratégia.

Truques Sujos: A perícia Truques Sujos permite que qualquer personagem lutador (não apenas um gladiador) aprenda a lutar sujo contra um oponente. Embora os métodos exatos possam variar de personagem para personagem, a perícia permite que o PdJ distraia um oponente apenas o tempo suficiente para se safar de algo que de outra forma não seria possível.

Os métodos de trapaça podem variar significativamente de acordo com o terreno, o adversário e uma série de outros fatores, incluindo até mesmo as condições climáticas, que

Habilidades dos Gladiadores



podem influenciar os truques disponíveis para um gladiador. Com a perícia Truques Sujos, o PdJ recebe um bônus de +1 para uma variedade de ações possíveis durante a rodada de combate, contanto que o teste de perícia seja bem-sucedido. Para detectar o truque, o oponente deve realizar um teste de Sabedoria com uma penalização de -2. Um teste bem-sucedido de Sabedoria anula o Truque Sujo naquela rodada.

O bônus dos truques sujos pode ser aplicado a resultados de ataque, iniciativa ou dano do usuário. Alternativamente, o lutador trapaceiro pode optar por impor uma penalização (-1) ao ataque, iniciativa ou dano de um oponente. O tipo de bônus desejado deve ser anunciado antes do teste de perícia. Uma falha no teste indica que o inimigo está alerta para tais artimanhas e não será mais enganado por elas durante o combate.

Normalmente, os truques sujos funcionam apenas uma ou duas vezes contra um oponente específico, independentemente das formas utilizadas. Os adversários costumam lembrar-se de quem recorre a essas táticas, e isso geralmente tem repercussões negativas. Apenas aqueles com Inteligência Média ou inferior cairão em um mesmo Truque Sujo duas vezes, a menos que sejam excepcionalmente astutos. Portanto, os jogadores são incentivados a usar a criatividade e imaginação ao elaborar seus próprios truques, em vez de depender apenas da sorte nos dados.

Cada vez que o PdJ utiliza um Truque Sujo contra o mesmo oponente, o adversário ganha um bônus de +2 em seu teste de Sabedoria. Isso significa que no segundo Truque, o modificador é de 0, no terceiro é de +2, e assim por diante. A menos que haja razões plausíveis para acreditar que o inimigo não se lembre do PdJ (a critério do Mestre), é importante sempre levar em consideração esse bônus. Um bônus semelhante pode ser aplicado se o PdJ tiver uma reputação de usar truques sujos, ao enfrentar alguém que tenha conhecimento dessa reputação.

Exemplos de truques sujos incluem atirar areia nos olhos de um inimigo, fingir estar morto para atrair um adversário a uma distância de ataque, atacar áreas sensíveis, induzir o oponente a acionar armadilhas dispostas na arena e outras artimanhas similares.

Perícias com Armas

O gladiador nunca precisa se preocupar em manusear uma arma desconhecida em uma situação de emergência; para um gladiador, não existem armas desconhecidas. Se não houver nada disponível projetado especificamente como uma arma, ele pode improvisar com o que estiver ao seu alcance.

Os gladiadores nunca sofrem penalidades por não terem experiência com uma arma. Mesmo quando o gladiador nunca tenha visto uma arma daquele tipo, ele é capaz de compreender rapidamente seu propósito e como utilizá-la — o que lhe permite eliminar seus inimigos de forma eficaz. Ao contrário da maioria dos outros, o gladiador recebe um treinamento extensivo na compreensão de armas e na apreciação das capacidades de seu design.

Na verdade, a habilidade do gladiador com armas é tão excepcional que ele pode dominar o uso de mais de uma arma já no 1º nível. Os gladiadores podem se especializar em quantas armas suas habilidades com armas permitirem. Sempre que o gladiador adquirir habilidade suficiente para se qualificar para outra especialização em arma, ele pode fazê-lo. Quando ele decide adquirir uma nova especialização em arma, deve pagar o custo total dessa especialização; ou seja, ele deve investir tanto o ponto inicial para aperfeiçoar sua perícia com essa arma quanto os pontos adicionais necessários para a especialização.

Capítulo 3: Combate

Novas Armas

Um gladiador deve ser o mestre de todas as armas; sem a capacidade de improvisar novas armas a qualquer momento, um gladiador desarmado muitas vezes se encontra à mercê de seu oponente.

Em uma busca desesperada pela última linha de defesa contra a morte iminente, muitas armas improvisadas foram concebidas por gladiadores. Algumas dessas criações improvisadas foram posteriormente incorporadas à lista de opções disponíveis para os gladiadores.

Praticamente qualquer objeto pode ser transformado em uma arma, desde cordas e ganchos até fibras vegetais e cabelos de gigante. Tudo o que pode infligir dano a alguém foi utilizado como arma nas arenas de Athas. Na verdade, a diversidade surpreendente dessas armas é tão notória e tão bem recebida pelo público que os ferreiros enfrentam dificuldades para atender à constante demanda por armas ainda mais inovadoras e letais.

Algumas dessas armas tiveram origem nas ruas movimentadas da cidade. São frequentemente pequenas, fáceis de esconder e tendem a ser armas de perfuração ou corte.

Outras foram concebidas nas terras desoladas além da civilização, destinadas a enfrentar os horrores do deserto. Seu tamanho e potencial de causar dano absoluto revelam suas origens. Abaixo, apresentamos detalhes sobre essas armas.

Materiais das Armas: O Livro de Regras DARK SUN, página 51, declara que armas feitas de outros materiais que não aço causam menos danos, são menos propensas a acertar e mais propensas a quebrar. Os preços, pesos e danos dados aqui assumem que a arma é feita de aço. Observe, no entanto, que certas armas podem ser feitas sem metal e podem ser usadas sem prejudicar a probabilidade de acerto e danos —independentemente do material usado na construção. Se não for metálica, uma arma pode custar apenas 1% do preço original.

Perito e Especialista: Essas armas se tornam muito mais úteis nas mãos de alguém treinado para usá-las. Aqueles que vão além e realmente se especializam ganham bônus adicionais de ataque e dano. Além disso, aqueles que se especializam ganham o ataque adicional descrito na página 52 do *Livro do Jogador*.

Tabela de Novas Armas

Nome da Arma	Custo (po)*	Peso	Tamanho	Tipo	Velocidade	Dano**
Alhulak	9	4	M	E	5	1d6/1d6
Carrikal	8	3	M	C	5	1d6+ 1/ 1d8
Dejada	6	4	M	P / E	8	1d8/1d6
Lança de Lâmina Dupla	2	3	M	P	6	1d8/1d8
Machado de Antebraço	1	2	P	C/ P	3	1d6/1d6
Lotulis	15	5	G	P/C/E	8	1d10/1d12
Puchik	6	1	P	P/ C	2	1d4+ 1/ 1d4+ 1
Bastão Cantante	5 pp	1	P	E	2	1d6/1d4
Talid	4	1	P	P/C/E	2	1d6/1d6-1
Trikal	12	4	G	C/ E	8	1d10/1d10

* O custo dessas armas é baseado nos preços em metal (exceto bastão cantante). Se feito com materiais alternativos, recebem os modificadores descritos no *Livro de Regras* de DARK SUN.

** O dano aqui é baseado em armas de metal. Versões não metálicas dessas armas devem ajustar seu dano (com o exceção do bastão cantante e do carrikal).



Alhulak

Custo: 9 po

Peso: 4

Tamanho: M

Tipo: E

Velocidade: 5

Dano P-M/G: 1d6/1d6

O alhulak consiste principalmente em uma corda com um gancho de quatro lâminas em uma das pontas. A outra extremidade da corda, que tem 1,5 m de comprimento, está anexada a uma alça de 60 cm de extensão, que também pode ser utilizada para se defender contra ataques de outras armas.

A parte com quatro lâminas da cabeça do alhulak é frequentemente esculpida a partir de costelas de mekillot (o custo mencionado aqui é para um conjunto de lâminas de aço). O cabo que o conecta à corda normalmente é feito de madeira ou osso.

Perito: Um usuário perito no alhulak pode usá-lo em combate sem medo de prender a si mesmo ou seus companheiros. Além disso, ele pode usar outra arma de tamanho médio na outra mão com apenas -2 de penalidade. Armas pequenas podem ser usadas junto com o alhulak sem penalidade.

Especialista: O guerreiro especializado pode usar o alhulak para enredar seu alvo como se estivesse agarrando. Um ataque bem-sucedido significa que o inimigo sofre 1d3 pontos de dano e é automaticamente agarrado. Uma vez agarrado, o portador pode tentar manter seu inimigo desequilibrado, fazendo um teste de Força bem-sucedido contra aqueles de seu próprio tamanho que falham em um teste de resistência contra petrificação. Inimigos menores ficam automaticamente desequilibrados. Grandes inimigos não podem ser desequilibrados pelo alhulak.

Bastão Cantante

Custo: 5 pp

Peso: 1

Tamanho: P

Tipo: E

Velocidade: 2

Dano P-M/G: 1d6/1d4

Essas armas têm 3 centímetros de diâmetro e cerca de 70 centímetros de comprimento. Os bastões cantantes dependem mais da agilidade e habilidade do que da simples força bruta. Eles são quase sempre usados em pares, ao invés de individualmente. Feitos de madeira elástica e reta da planta cachava, são quase impossíveis de quebrar, mesmo quando balançados com muita força.

Os batões cantantes são extremamente leves, esculpidos de forma que o diâmetro das pontas seja ligeiramente maior que o do centro. Essa forma inusitada, aliada ao tipo de madeira, é o que dá nome, pois eles assobiam e gemem ao serem girados no ar. Um óleo adesivo é normalmente aplicado antes da batalha para que os bastões não escorreguem da mão do usuário, mesmo durante manobras de alta velocidade.

Embora sejam leves e geralmente preferidos para a prática de golpes, o bastão de canto pode ser usado com precisão mortal na arena. Muitos gladiadores julgam mal um oponente por estar empunhando apenas esses bastões e foram para sua destruição lamentando seu erro.

Perito: Aqueles peritos nos bastões cantantes podem usá-los com as duas mãos sem a penalidade usual por atacar com duas armas.

Especialista: Usuários especializados dos bastões podem não apenas atacar com um em cada mão, mas também girar as bastões através de uma incrível variedade de manobras defensivas e ofensivas, realizando uma de cada sem a penalidade usual por realizar ações diferentes.

Carikkal

Custo: 8 po

Peso: 3

Tamanho: M

Tipo: C

Velocidade: 5

Dano P-M/G: 1d6+1/1d8



Combate





O carikkal é feito amarrando um pedaço de osso mekillot ao maxilar de um jozhal. As cristas afiadas dos dentes percorrem metade do comprimento do cabo de osso, enquanto as dobradiças da mandíbula são esculpidas em uma borda afiada. Isso faz com que o carikkal se pareça com um machado de batalha com as duas cabeças apontando na mesma direção. Uma tira de couro se projeta de um buraco perfurado no fundo da haste do osso, para que o usuário possa manter seu controle mesmo nas batalhas mais sangrentas.

Perito: Não há bônus adicional para o perito no carrikal; seu dano e poder de ataque são suficientes para a maioria dos usuários da arma.

Especialista: Um usuário especializado do carikkal pode usar os dentes afiados na haste do carikkal para danificar os oponentes durante seu ataque extra.

Por exemplo, um especialista de 3º nível em carikkal tem 3 ataques a cada 2 rodadas. No terceiro ataque, os dentes entram em jogo. Além do dano das lâminas do carikkal, os dentes causam 1d3 pontos adicionais de dano. O portador não precisa rolar para acertar para que esse dano aconteça; sua experiência com a arma é tal que acontece automaticamente. No entanto, o dano extra não recebe um bônus de Força, embora o dano mágico se aplique normalmente.

Dejada

Custo: 6 po

Peso: 4

Tamanho: M

Tipo: P/E

Velocidade: 8

Dano P/M/G: 1d8/1d6

Cadência de Tiros: 1/1

Alcance P/M/L: 1/2/3

A dejada consiste em uma longa cesta escavada (cestum) usada no braço e usada para lançar projéteis (pelota) em uma velocidade muito alta. O cestum pode ser feito tirando-se as costelas delgadas de um erdlu e tecendo uma cesta longa e curva entre elas. O portador insere a mão na extremidade inferior aberta, onde uma luva como alça é colocada. O ces-

tum para uso humano tem 50 centímetros de comprimento e 3 centímetros de largura. O tamanho do Cestum varia de acordo com a raça do portador. O Cestum só pode ser usado em uma mão, já que a outra é necessária para carregar a pelota.

Pelota são objetos esféricos de aproximadamente 5 centímetros de diâmetro. Pedra, bolas pontiagudas e bolas de amora se qualificam como pelota. Bolas de cerâmica cheias de gás, óleo, veneno ou outras substâncias também podem ser usadas. Há algum debate sobre se esta arma se originou nas Montanhas Ressonantes ou na Floresta Crescente. Foi documentado que os halflings da montanha usam cestum para lançar besouros da agonia nas costas de inimigos poderosos. Os cestum de metal são extremamente raros, enquanto a pelota de metal é muito mais comum.

Perito: O usuário usa a dejada carregando uma pelota no cestum, então impulsionando o projétil com um longo movimento de arremesso do braço. O projétil atinge grandes velocidades devido à velocidade e ação do chicote do arremesso. O projétil lançado pode atingir velocidades de 300 km por hora ou mais, mas apenas por uma curta distância. O bônus de força é adicionado para cada ataque. Um personagem com perícia pode lançar uma pelota a cada rodada.

Especialista: Um gladiador especializado em dejada pode tentar pegar uma pelota lançada contra ele por outro gladiador. Se o inimigo do gladiador fizer um ataque bem-sucedido, o gladiador defensor pode fazer um teste de resistência contra petrificação para pegar a pelota lançada contra ele.

Um gladiador especializado em dejada tem permissão para um arremesso de retorno imediato se ele ou ela tiver quaisquer ataques subsequentes naquela rodada. Caso contrário, todas as outras ações do personagem naquela rodada serão encerradas.

Lança de Lâmina Dupla

Custo: 2 po

Peso: 3

Tamanho: M

Tipo: P

Velocidade: 6

Dano P/M/G: 1d8/1d8



Combate

A lança de lâmina dupla é quase idêntica à lança normal, no entanto, carrega uma ponta de lança adicional na ponta.

Perito: Um praticante experiente da lança de lâmina dupla tem a habilidade de usar ambas as extremidades da lança em um único oponente, fazendo com que as lâminas girem durante o combate. Essa manobra frequentemente desconcerta adversários inteligentes que a encontram pela primeira vez; tais inimigos sofrem uma penalização de -1 em seus ataques e danos por um período de duas rodadas.

Especialista: Aqueles que se especializam na lança de lâmina dupla podem empregá-la para atacar dois oponentes diferentes simultaneamente, embora com uma penalidade de -1 no dano. Isso é um complemento aos ataques adicionais normalmente conferidos pela especialização, o que significa que um praticante especializado pode atacar três ou mais alvos distintos em uma única rodada, contanto que esses alvos não estejam a mais de um passo de distância entre si.

Lotulis

Custo: 15 po

Peso: 5

Tamanho: G

Tipo: P/C/E

Velocidade: 8

Dano P-M/G: 1d10/1d12

O lotulis é uma haste longa com uma lâmina crescente recurvada em cada uma de suas extremidades, lembrando duas luas crescentes voltadas para fora e montadas em uma longa haste de metal. Essas crescentes pontiagudas também apresentam pequenas farpas nas proximidades das extremidades. Nas mãos de um guerreiro treinado em seu manuseio, essa arma se revela verdadeiramente perigosa. Apesar de seu peso, o potencial de dano que o lotulis oferece é suficiente para deixar até mesmo um meio-gigante cauteloso.

Perito: O usuário especializado tem a capacidade de manusear o lotulis com uma variedade de manobras ofensivas e

defensivas. A haste pode ser usada para bloquear ataques ou para golpear inimigos como se fosse um cajado, proporcionando proteção ao usuário. As lâminas podem ser empregadas para realizar golpes cortantes tanto à frente quanto atrás, mantendo assim os oponentes à distância. Além disso, as lâminas podem ser usadas para desarmar inimigos, imobilizar adversários ou perfurar alvos com suas farpas. Devido ao seu design específico, o lotulis concede um bônus de $+1$ em qualquer tentativa de Ataques Contra Alvos Específicos. É importante observar que o lotulis não pode ser utilizado em investidas contra um oponente.

Especialista: Aqueles que se especializam no uso do lotulis podem realizar dois ataques cortantes em uma única rodada, direcionados a dois oponentes diferentes, utilizando as duas extremidades da arma. Embora a haste dupla permita que o usuário faça uso dos ataques adicionais normalmente conferidos pela especialização, ela também possibilita que o usuário enfrente simultaneamente dois oponentes distintos. Se preferir, o usuário pode escolher envolver um adversário adicional em vez de um dos ataques gratuitos.

Machado de Antebraço

Custo: 1 po

Peso: 2

Tamanho: P

Tipo: C/P

Velocidade: 3

Dano P-M/G: 1d6/1d6

O machado de antebraço consiste na cabeça de um grande machado de batalha de lâmina dupla com uma ponta no centro, do lado de fora, e usado como um escudo no antebraço. No entanto, ao contrário da maioria dos escudos, pode causar sérios danos a um oponente desavisado. É uma arma favorita dos artistas marciais. O machado de antebraço permite ao atacante atacar como se seu braço fosse uma arma, causando 1d6 pontos de dano. Também pode ser usado em ambientes fechados, onde outras armas podem não ser eficazes.



Perito: O usuário perito de um machado de antebraço pode usá-lo como broquel para desviar 1 ataque por rodada e ainda usá-lo para atacar. Em termos de jogo, isso significa que o usuário ganha +1 CA contra um ataque específico, sem sofrer penalidades para responder. Porém, quando usado como broquel, existe a possibilidade de estilhaçar; qualquer rolagem de 19 ou 20 significa que o PdJ deve rolar novamente um d20. Uma rolagem de 1 significa que o machado do antebraço quebrou com a força do golpe.

Especialista: A ponta no centro pode ser usado por usuários especializados para infligir 1d2 pontos adicionais de dano. Embora esta não seja uma quantidade incrível de dano, o espinho aceita bem o revestimento de veneno e pode ser oco para conter até três doses de veneno.

Puchik

Custo: 6 po

Peso: 1

Tamanho: P

Tipo: P/C

Velocidade: 2

Dano P-M/G: 1d4+1/1d4+1

O puchik é uma arma de soco e defesa projetada para combate corpo a corpo. É uma adaga de 60 cm de comprimento, com protetores de mão saindo do cabo em um ângulo de 45 graus para proteger as mãos do usuário. A empunhadura do puchik é perpendicular ao comprimento da lâmina e mantida no lugar pelas duas pontas que se estendem dos protetores de mão. As tiras de couro com furos envolvem o punho para evitar que a empunhadura escorregue nas mãos suadas.

Perito: O puchik não confere nenhum bônus de ataque a um usuário perito, mas pode ser usado para prender a arma de um oponente. Se o portador rolar um desvio bem sucedido e, em seguida, um ataque de imobilização bem-sucedido (-4 para acertar) contra seu oponente, ele pode segurar a arma de seu oponente até que o inimigo vença uma disputa de Força com o portador do puchik.

Especialista: Um portador especializado de puchik ganha pelo menos dois ataques por rodada com sua arma, em vez dos típicos 3/2 para especialistas de nível baixo. O número de ataques aumenta na mesma proporção que os ataques dos especialistas. Embora um dos ataques do puchik deva sempre ser usado para aparar os golpes recebidos, os outros podem ser usados para desferir respostas de velocidade surpreendente.

Talid

Custo: 4 po

Peso: 1

Tamanho: P

Tipo: P/C/E

Velocidade: 2

Dano P-M/G: 1d6/1d6-1

O talid, também conhecido como manopla do gladiador, é uma versão melhorada do cestus. O talid é feito de couro rígido com revestimento de metal, quitina ou osso na cobertura da mão e ao longo de todo o antebraço. Espinhos se projetam de cada uma das juntas e ao longo das costas da mão. Uma lâmina afiada corre ao longo do polegar para estilos de luta próximos, e há um espinho de 15 centímetros no cotovelo.

O talid depende muito mais da força e do poder bruto do que da sutileza, embora alguns gladiadores tenham mostrado que ele pode ser usado de forma muito eficaz quando combinado com outro ataque mais rápido.

Perito: Qualquer um que saiba lutar com as mãos nuas é perito no talid. Portanto, não há bônus por usar esta perícia em arma.

Especialista: Não há bônus para especialização no talid.

Trikal

Custo: 12 po

Peso: 4

Tamanho: G



Combate

Tipo: C/E

Velocidade: 8

Dano P-M/G: 1d10/1d10

O trikal é uma pequena arma de haste, com aproximadamente 2 metros de comprimento, 1,5 metro de uma robusta haste de madeira. A porção final é uma cabeça de metal com três lâminas projetando-se do eixo central. Abaixo delas há uma série de serrilhas, cada uma tão afiada quanto as lâminas acima delas. A ponta da haste é levemente pesada para garantir que o impulso do golpe ganhe um empurrão extra para um potencial de dano máximo.

Perito: Aqueles peritos com o trikal podem usar a cabeça da arma para desequilibrar os inimigos com uma série de golpes curtos e precisos. Se o atacante obtiver sucesso em uma jogada de ataque com -2 , o defensor deve fazer um teste de Destreza com -3 ou cairá para trás.

Especialista: Usuários especializados no trikal podem usá-lo para enganchar os pés de um oponente por baixo dele em uma manobra de puxar/fazer tropeçar. As cabeças do trikal tornam mais difícil para um oponente se recuperar de tal manobra; um inimigo imóvel faz seu teste de Destreza com $+3$, enquanto um oponente inconsciente faz o teste com -5 .

Armaduras

Os gladiadores raramente podem se dar ao luxo de ter seus corpos inteiros sobrecarregados por armaduras volumosas. Para melhor preservar a mobilidade e a agilidade, eles geralmente preferem armaduras fragmentadas. As regras para armadura fragmentada são abordadas na página 72 do *Livro de Regras* de DARK SUN, mas foram reimpressas aqui para sua conveniência. A maioria dos gladiadores cobre as pernas com armaduras de metal, se puderem encontrá-las, cobrindo o peito com couro e os braços com couro ou couro cravejado.

Tabela de Armadura Fragmentada

Bônus para CA por Tipo de Peça

Tipo de Armadura	Completa	Placa Peitoral	Dois Braços	Um Braço	Duas Pernas	Uma Perna
Armadura Completa	7	4	3	1	2	1
Armadura de Batalha	8	4	2	1	2	1
Armadura de Bronze	6	3	2	1	1	0
Armadura Simples	7	3	2	1	2	1
Brigandina	4	2	1	0	1	0
Brunea	4	2	1	0	1	0
Corselete Acolchoado	2	1	1	0	0	0
Corselete de Couro	2	1	1	0	0	0
Corselete de Couro Batido	2	1	1	0	0	0
Cota de Malha	5	2	2	1	1	0
Cota de Talas	6	3	2	1	1	0
Gibão de Peles	4	2	1	0	1	0
Loriga Segmentada	6	3	2	1	1	0
Loriga	3	1	1	0	1	0





Combate

Possibilidades de Combate

O curso do combate na arena geralmente ocorre conforme descrito nas etapas a seguir.

1. Anuncie ataques especiais, como alvos específicos.
2. Role a iniciativa.
3. Adicione velocidade da arma ou tempo de execução.
4. Role os ataques em ordem de iniciativa.
5. Role o dano.
6. Role os ataques secundários.

Duas possibilidades de combate (ataques padrão e especiais), disponíveis para qualquer um que possa erguer um trikal ou balançar um punho, são descritas abaixo. A seguir está uma lista abreviada, projetada para fácil referência. A segunda lista entra em mais detalhes para aqueles curiosos sobre o verdadeiro funcionamento dessas manobras.

Ataques Padrão: Estes são os ataques típicos que um gladiador provavelmente usará.

- **Ataque Corpo a Corpo:** Ataque padrão, com força, especialização e bônus mágicos. L Ataque a Distância: Ataque padrão, com Destreza, especialização e bônus mágicos.
- **Bloqueio #1:** Adicione 1/2 do nível atual do personagem a CA (ignore frações); 1/2 DO nível +1 na CA para guerreiros. Isso funciona contra todos os ataques em uma rodada.
- **Retirada:** Desengajar do combate, recuar com 1/3 do Movimento máximo.
- **Fuga:** Vire as costas e corra. Inimigos cujas armas corpo a corpo podem atingir o personagem em fuga podem dar um ataque de graça com +4 para acertar, se assim o desejarem.
- **Investida:** Move-se com 1/2 do movimento máximo, ganha +2 nas jogadas de ataque (os oponentes recebem -2 de bônus de iniciativa, o atacante perde todos os bônus de Destreza e sofre uma penalidade de -1 na CA).
- **Posicionar contra Investida:** Pode causar dano extra a um inimigo em investida. Funciona apenas com armas de haste.
- **Retardar Ação:** Permite que o personagem atrase a ação até qualquer ponto posterior da rodada.

- **Combate Desarmado:** Um defensor armado recebe um ataque livre na primeira rodada quando atacado por um inimigo desarmado, ganhando +4 de bônus nas jogadas de ataque e dano. Depois desse ponto, apenas armas de tamanho P podem ser usadas, já que se supõe que os dois tenham lutado.
- **Boxe/Artes Marciais:** Nenhuma perícia precisa ser obtida para o Boxe, embora deva ser gasto para aprender Artes Marciais.
- **Luta Livre:** Qualquer resultado de “Agarramento” segura um oponente, e essa imobilização pode ser quebrada apenas por certas manobras.
- **Imobilização:** Oponente (ou membro mais fraco do grupo dominador) rola um ataque. Há uma penalidade de +/-4 para a diferença de tamanho (determinada pelo tamanho da criatura), -2 para o número de pernas do alvo (cada perna além de duas) e +1 para cada atacante extra. Um ataque bem-sucedido derruba o alvo; um ataque subsequente imobiliza (veja Luta Livre).
- **Ataques Especiais:** A maioria deles são executados com +1 de iniciativa e -4 de penalidade de ataque, a menos que especificamente indicado. Esses ataques geralmente são usados com menos frequência do que os ataques padrão.
- **Desarmar:** Livra-se da arma de um inimigo, tira um escudo ou desarma parcialmente uma arma de duas mãos (reduz a uma mão).
- **Desarmar Habilmente:** Requer +1 para iniciativa e -4 para acertar. Coloca uma arma desarmada onde o atacante quiser dentro de 30 centímetros.
- **Agarrar:** Se for bem-sucedido, um item pode ser agarrado. Se agarrar uma pessoa, deve haver um teste de Força. Há uma penalidade de -3 na Força para um Agarrar com um braço.
- **Bloqueio #2:** Role para acertar a CA do atacante (adição +2 para qualquer escudo); isso apara o primeiro ataque daquele atacante. Opcionalmente, o defensor pode arriscar o primeiro ataque e “guardar” o bloqueio para outro ataque do mesmo oponente.
- **Prender:** Sem penalidade de iniciativa, -4 de penalidade de ataque. Um ataque bem-sucedido imobiliza a arma do oponente. O inimigo ganha um teste de Força grátis para tentar desprender a cada rodada.



- **Puxar/Fazer Tropeçar:** Anuncie no ataque. Se acertar, a vítima faz um teste de Des. Se isso não for bem sucedido, a vítima cai. A vítima ganha +6 no teste de Des se não estiver se movendo, ou -3 de penalidade se estiver se movendo e inconsciente do ataque. Nenhum modificador se a vítima estiver se movendo e ciente do ataque.
- **Debilitar:** +1 de bônus de iniciativa, -8 de penalidade de ataque. Um ataque para deixar o inimigo inconsciente. O atacante rola o dano e tem 5% de chance de nocaute por ponto até um máximo de 40%. Os bônus mágicos das armas não contam para este ataque. Um personagem imóvel é atingido automaticamente, e a chance de nocaute aumenta para 10% por ponto de dano, chegando a 80%.
- **Golpe com Escudo:** Atingir alguém com o escudo. Os bônus mágicos do escudo não contam para determinar TACO.
- **Carga com Escudo:** Uma batida em alguém com o escudo para derrubá-lo, forçando um teste de Des. Existem vários modificadores para determinar se o personagem acerta e se o alvo permanece de pé.

Ataques Padrão

Estes são ataques que qualquer um pode fazer sem medo de penalidades ou modificadores indevidos em seu ataque.

Corpo a Corpo: Este é um ataque normal.

Distância: Um típico ataque parar-e-disparar.

Bloqueio #1: O PdJ adiciona 1/2 de seu nível atual (1/2 nível +1 para guerreiros) à CA para uma melhor chance de evitar um golpe. Assim, um guerreiro de 7º nível com CA 6 ganha +4 de bônus na CA, totalizando CA 2.

Retirada: O PdJ pode sair do combate sem medo de retaliação recuando com 1/3 de Movimento máximo. Isso significa que o PdJ recua de maneira ordenada, mantendo as defesas voltadas para o oponente. Os PdJs que se retiram podem aparar ataques, mas não podem lançar nenhum ataque. A desvantagem da Retirada é que os inimigos podem facilmente acompanhar o PdJ, a menos que haja uma multidão grande o suficiente ou outra distração pela qual o PdJ possa se retirar.

Fuga: Esta é uma retirada muito menos ordenada do que a Retirada. Ao virar as costas e correr, o PdJ tenta evitar mais danos. Esta opção torna-se menos atraente pelo fato de

que quaisquer inimigos próximos ao personagem recebem um ataque corpo a corpo grátis (independentemente de terem atacado nesta rodada ou não).

Investida: Ao ganhar mais velocidade (1/2 vezes o Movimento máximo), o personagem ganha um bônus de +2 para acertar os oponentes por causa do ímpeto absoluto envolvido. Além disso, certas armas infligem dano duplo em uma investida bem-sucedida. No entanto, o oponente ganha um bônus de +2 no teste de iniciativa; o personagem que ataca perde todos os bônus de CA de Destreza e sofre uma penalidade adicional de -1 na CA.

Posicionar Contra Investida: Esta é uma defesa eficaz, utilizável apenas com armas de haste. Certas armas ganham um bônus quando configuradas para receber uma carga (*Livro do Jogador*, Capítulo 6). Se o defensor apoiar a arma contra um suporte firme, o inimigo que ataca pode sofrer sérios danos.

Retardar Ação: Isso permite que um personagem perca a iniciativa para determinar o curso provável do combate na rodada. Embora esta ação signifique que o personagem automaticamente perde a iniciativa, ele também não precisa declarar ações até que a iniciativa chegue até ele. O personagem pode escolher qualquer segmento de iniciativa posterior (pouco depois de Thykryl atacar, mas antes de Sampson atacar) na rodada para seus ataques iniciais e secundários (modificados pela velocidade da arma).

Ataques Especiais

Estes são ataques que requerem algum grau de habilidade ou sorte, bem como algum grau de confiança nas próprias habilidades, já que a maioria deles exige pelo menos +1 de bônus de iniciativa e -4 de penalidade de ataque.

Desarmar: Um teste de Desarmar bem-sucedido derruba a arma do oponente 2d6 x 30 centímetros de distância. No entanto, isso se aplica apenas a armas de uma mão. Contra armas de duas mãos, um desarme bem-sucedido faz com que o usuário perca automaticamente a iniciativa na rodada seguinte enquanto recupera o controle com uma mão em sua arma. Dois desarmes bem-sucedidos em uma única rodada desarmam uma arma de duas mãos. Um desarme contra um



Combate

escudo faz com que o escudo fique fora de linha, negando o bônus do escudo para a rodada.

Armas de arremesso e de projéteis também podem desarmar alvos, embora adagas e outras armas pequenas sofram uma penalidade adicional por causa de seu peso leve. Flechas, quadrelos e fundas não sofrem penalidade.

Quaisquer armas e escudos fora de linha podem ser realinhados se a vítima tiver um ataque restante.

Desarmar Habilmente: Esta manobra permite que o personagem que vai desarmar escolha onde a arma voadora pousa, dentro de 3,6 metros de seu oponente. Isso permite que o personagem pegue a arma de um inimigo, rearme um aliado próximo ou coloque a arma fora do alcance do oponente.

Isso funciona apenas contra armas de uma mão.

Agarrar: O personagem que tentar este movimento deve ter pelo menos uma mão livre e funciona melhor com as duas mãos. Se o ataque for bem-sucedido, o personagem agarrou o que quer que estivesse tentando acertar, seja a

camisa do inimigo ou sua arma. No entanto, se outra pessoa estiver segurando esse item, o personagem atacante não pode simplesmente arrancá-lo. Primeiro deve haver uma disputa de Força para determinar quem ganha mais controle sobre o item e quem mantém o controle. Nesse caso, ambos os oponentes devem rolar 1d20 e comparar o número com seus valores de habilidade de Força. Quem rolar melhor em comparação com seu valor de Força ganha o item.

Exemplo: Um meio-gigante com 24 de Força disputa o controle de um empalador contra um mul com 19 de Força. O meio-gigante rola um 19, enquanto o mul rola um 15. Como a diferença entre 19 e 24 é maior do que a diferença entre 15 e 13, o meio-gigante vence a disputa de força e, portanto, o controle do empalador.

Empates em tal competição são jogados novamente após todos os outros terem realizado suas primeiras ações naquela





rodada. O Agarrar conta como apenas um ataque; após o término da disputa, o personagem ainda pode fazer seu segundo e terceiro ataques, se aplicável.

Se Agarrar uma pessoa com uma mão para contê-la contra sua vontade, as penalidades usuais se aplicam. Além disso, a Força do atacante é considerada -3 para fins da disputa de Força. Para Força percentuais 18 (18/00, 18/72, etc.), subtraia 3 casas percentuais; ou seja, 18/00 torna-se 18/70, enquanto 18/73 torna-se 18/43. Um 18/01 torna-se 16. Se o personagem deseja agarrar com as 2 mãos, ele ou ela pode optar por realizar uma manobra de Luta Livre em vez de receber a iniciativa e penalidade na TACO. Se a pessoa que está sendo agarrada tiver algum ataque restante na rodada, ele pode usá-los contra a pessoa que está agarrando com socos, luta livre ou apunhalando com uma arma curta. Ele também pode usar seu ataque para tentar desfazer o Agarrar forçando outra disputa de Força.

Bloqueio #2: Para realizar esta manobra, o personagem anuncia duas coisas: sua intenção de bloquear na rodada e quantos ataques o personagem está dedicando a bloquear na rodada. O personagem pode anunciar qual(is) ataque(s) deseja Aparar. Quando o atacante balança, mesmo que seja antes da iniciativa do personagem, o personagem tem chance de bloqueá-lo. Ele rola para acertar seu atacante (incluindo todos os modificadores de CA) com sua arma (em sua chance normal de acertar) ou seu escudo (com um bônus de $+2$, assim como quaisquer bônus mágicos). Se o personagem acertar, aquele ataque de seu oponente é bloqueado, tenha sido bem-sucedido ou não. As armas de arremesso podem ser bloqueadas; armas de projéteis não podem.

Um personagem com uma arma de haste pode defender a si mesmo ou a outros personagens contra os ataques de outras armas de haste, desde que a arma de haste esteja dentro do alcance do alvo ou do atacante.

Pode chegar um momento em que o personagem terá que se defender contra ataques corpo a corpo usando uma arma de projétil sólida (como um arco ou funda de bastão, mas não uma funda comum). Se for bem-sucedido, a arma de projétil é arruinada, mas o personagem pelo menos se salvou do dano. Opcionalmente, o Mestre pode desejar permitir à arma de projétil uma resistência contra um golpe esmagador.

Os personagens podem usar Bloqueio #1 ou #2 de forma intercambiável. A diferença é que o número 1 bloqueia todos os ataques, enquanto o número 2 se concentra em um ataque específico. Os personagens podem usar qualquer um conforme acharem adequado, embora não na mesma rodada.

Prender: A manobra Prender, se executada corretamente, prende a arma do inimigo contra seu corpo, uma parede ou algum outro tipo de obstrução, impossibilitando-o de atacar. Se a imobilização for aplicada com sucesso, a vítima terá a chance de se libertar com uma disputa de Força. Se ele falhar, ele permanece imobilizado pelo resto da rodada. Se for bem-sucedido, ele puxa sua arma e pode usar qualquer ataque que tenha deixado na rodada contra o personagem que está tentando prendê-lo. Nas próximas rodadas, a vítima pode tentar se libertar uma vez por rodada, e essas tentativas não contam como ataques. Se a vítima deseja tentar novamente, a tentativa conta contra seus ataques restantes na rodada.

Puxar/Fazer Tropeçar: Como o nome sugere, o Puxar/Fazer Tropeçar derruba o inimigo se executado corretamente. O atacante anuncia a tentativa logo antes de sua jogada de ataque, em vez de antes da iniciativa, descrevendo a manobra para que o Mestre possa decidir sobre sua viabilidade. O atacante então rola para acertar. Se for bem-sucedido, o alvo faz um teste de Des. A falha indica uma queda. Se o alvo não estiver se movendo, ele ganha $+6$ em sua rolagem. Se ele estiver se movendo e inconsciente do ataque, há uma penalidade de -3 no teste de Des. Se o alvo estiver se movendo e ciente do ataque, não há modificador.

Armas de Haste podem estender o alcance do Fazer Tropeçar até o comprimento máximo da arma. Ataques Puxar/Fazer Tropeçar em animais são possíveis, mas têm -6 para atingir criaturas de tamanho G ou maior.

Debilitar: Quando um PdJ quer capturar um inimigo vivo, ele pode tentar um Debilitar (bater na cabeça do inimigo) para deixá-lo inconsciente. O atacante deve anunciar as intenções antes da iniciativa, recebendo uma penalidade de iniciativa de $+1$ e sofrendo uma penalidade de ataque adicional de -4 , totalizando -8 . Se o ataque acertar, o personagem rola dano normal. Cada ponto de dano vale 5% de chance de nocaute, até um máximo de 40% de chance de nocaute. Apenas 25% do dano infligido é dano real; os outros 75% desaparecem em uma ou duas horas.



Combate

Bônus mágicos de armas mágicas não são considerados quando tal arma é usada para sabotar alguém. Especialistas não ganham os bônus normalmente associados a seus ataques. Eles não estão usando suas armas com as habilidades especiais que aprenderam. Qualquer potencial talento ou magia que eles ou as armas possam possuir não pode ser utilizado nesta situação.

O Debilitar pode ser executado apenas com armas brancas; um PdJ não pode nocautear alguém com uma flecha bem posicionada. Além disso, debilitar não funciona contra criaturas maiores que o tamanho M.

Golpe com Escudo: (+0 iniciativa, -0 ataque) Esta manobra é exatamente o que parece: socar alguém com um escudo. Não há penalidades para atacar com um escudo; não há bônus. Como o PdJ está usando o escudo para um propósito ofensivo (ao invés de defensivo), nenhum bônus mágico se aplica. Um Golpe com Escudo causa 13 pontos de dano mais o bônus de força do PdJ.

A desvantagem desse truque é que o PdJ perde o bônus de CA do escudo até a próxima rodada ou quando receber outro ataque, o que ocorrer primeiro. Pode ser usado apenas com broquel, escudo pequeno ou médio.

Carga com Escudo: (+0 iniciativa, -0 ataque) A Carga com Escudo é uma combinação de Fazer Tropeçar e Golpe com Escudo. Ao correr a toda velocidade contra um oponente, o PdJ espera derrubá-lo. O movimento requer pelo menos 3 metros de espaço livre para o atacante ganhar velocidade.

O atacante não ganha nenhum bônus do escudo para acertar ou para CA. O dano infligido por um golpe bem-sucedido é de 13 mais bônus de Força. O alvo deve fazer um teste de Des para manter seus pés firmes, com os seguintes modificadores:

- +3 O alvo estava se movendo em direção ao atacante
- +3 O alvo não estava se movendo
- 3 Alvo foi atingido por trás
- 3 Alvo não sabia do ataque

Se o atacante errar sua jogada de ataque, ele ricocheteia no alvo e deve fazer um teste de Des com -6 de penalidade para evitar cair aos pés de seu alvo. Mesmo se a jogada de ataque for bem-sucedida, o PdJ tem chance de cair. Se ele

falhar em um teste de Des (sem penalidades), ele se junta ao alvo no chão.

Combate Desarmado

Isso inclui artes marciais, boxe e luta livre, usando as tabelas apresentadas no *Livro do Jogador* e no *Livro do Guerreiro*. Para um combate mais realista, use a seção de Artes Marciais mais adiante neste capítulo.

Sob o primeiro sistema, mais fácil, atacantes desarmados enfrentando defensores armados estão em desvantagem especial. O defensor recebe um bônus de ataque e dano de +4 quando atacado por um inimigo desarmado, refletindo a importância das armas (em oposição às partes do corpo) na defesa. Além disso, qualquer armadura que o personagem esteja usando pode prejudicar significativamente as jogadas de ataque.

Não há modificadores adicionais nesses estilos específicos, embora o PdJ possa querer se especializar em um ou outro (atacando desarmado ou causando dano desarmado). Se este for o caso, cada ponto adicional gasto em perícia permite que o PdJ ganhe um adicional de +1 para acertar e danificar, bem como um ponto em qualquer direção nas tabelas de boxe/luta livre/artes marciais.

Boxe/Artes Marciais: Este é um combate bastante direto usando mãos e pés. Não há modificadores significativos para usar esses estilos, embora os bônus de Força e Destreza se apliquem. Um especialista em Artes Marciais ganha um ataque adicional por rodada de combate, desde que suas mãos estejam livres.

Luta Livre: Os lutadores têm a chance de agarrar seus oponentes sempre que marcam uma posição na tabela de Luta Livre. Se eles conseguirem agarrar seus oponentes, eles continuam a aumentar o dano em 1 ponto a cada rodada em que o domínio é mantido. O agarrar pode ser quebrado apenas por um arremesso, um truque, a ajuda de outra pessoa ou acertando com sucesso o agarrador com uma arma.

Imobilizar: Quando a única vantagem que os atacantes têm são os números, a tática mais eficaz é simplesmente cercar o defensor, derrubá-lo e prendê-lo onde estiver à mercê dos atacantes. Os modificadores são os seguintes:





Combate

A diferença de tamanho é +/-4 se o defensor for menor ou maior, respectivamente. Há uma penalidade de -2 para cada perna que o defensor tem além de 2. Finalmente, cada atacante extra dá um bônus de +1 para a jogada de ataque. A jogada de ataque usa o TACO do membro mais fraco; um ataque bem-sucedido significa que o personagem foi derrotado. Outros ataques dominadores bem-sucedidos a cada rodada imobilizam a criatura. A imobilização dura até que os atacantes não consigam fazer um ataque por cima bem-sucedido ou quando o atacante se liberta da imobilização (consulte "Prender" acima).

Manobras com as Mãos Nuas

Alvos Específicos: Boxe, Artes Marciais e Luta Livre são todos ataques contra alvos específicos e descritos na seção "Artes Marciais" mais adiante neste capítulo.

Desarmar: Desarmar com as mãos nuas dá ao gladiador desarmado ainda mais desvantagens. Primeiro, sua CA diminui em dois (por exemplo, de 8 para 10) porque ele tem que se expor para alcançar a arma de seu inimigo, e sua jogada de ataque tem um -4 adicional (para um total de -8) para acertar. Se for bem-sucedido, ele arranca a arma das mãos de seu inimigo.

Agarrar: O Agarrar é naturalmente um movimento de mãos vazias, então não sofre nenhuma penalidade adicional para um atacante de mãos vazias.

Retardar Ataque: Não há penalidade para um lutador desarmado retardar seu ataque.

Bloqueio: O Bloqueio com Mãos Nuas, como o Desarmar com Mão Nuas, penaliza o personagem com um modificador de CA -2, que dura até o próximo ataque do personagem. Ao realizar o Bloqueio, o lutador sofre uma penalidade adicional de -2 no ataque, porque ele deve se aproximar o suficiente para colocar sua mão na frente da mão armada de seu inimigo.

Prender: O Prender com Mãos Nuas contra outro personagem com as mãos nuas é mais propriamente uma manobra de Luta Livre. Ao tentar prender uma arma, o personagem sofre as mesmas penalidades de mãos nuas (-2 na CA até seu próximo ataque e uma penalidade adicional de -2 no ataque).

Puxar/Fazer Tropeçar: Um personagem desarmado não pode Puxar/Fazer Tropeçar em nenhuma criatura de tamanho Grande ou maior, mas pode tentar contra outras criaturas sem penalidade em seu ataque.

Debilitar: O Debilitar de mãos nuas segue exatamente as mesmas regras do Debilitar usando arma em punho, com a mesma chance de nocaute (5% por ponto de dano).

Manobras com Escudo: Como um personagem de mãos nuas tem, por definição, mãos vazias, ele não pode realizar essas manobras.

Táticas

Um gladiador habilidoso sempre formula estratégias ao enfrentar um adversário. Os gladiadores treinados raramente adotam uma abordagem de combate simples, onde a única intenção é derrubar o oponente até que um deles seja derrotado. Os melhores gladiadores planejam cuidadosamente, usando os momentos iniciais da luta para atrair o adversário e avaliar suas fraquezas. Depois de uma análise adequada, o gladiador elabora uma estratégia para levar seu oponente a cometer um erro. E quando o adversário cai nessa armadilha, o gladiador está pronto para aproveitar a oportunidade.

Se o gladiador, após sua avaliação, considerar que o oponente é mais fraco, ele não hesitará em partir para o ataque decisivo. No entanto, muitos gladiadores evitam essa opção, pois os mais experientes têm a habilidade de fingir fraqueza ou inexperiência para atrair a imprudência do oponente. Essa situação levou os gladiadores iniciantes a terem dúvidas em atacar imediatamente aqueles que aparentavam ser mais fracos. Isso tem um duplo propósito: ensinar os novos gladiadores a avaliar seus inimigos e atrair os menos inteligentes para a derrota. A estratégia mental empregada nas arenas pode ser tão sutil quanto aquela utilizada pelos templários entre si, muitas vezes oferecendo um entretenimento igualmente cativante à brutalidade do esporte.

Apesar de seu grande tamanho e proeza física, é apenas o tolo que confunde todos os gladiadores como gigantes estúpidos e pesados, capazes apenas de brandir um trikal. Muitos gladiadores, embora não tenham as mentes treinadas dos nobres, são tão astutos e desonestos quanto um bardo



com a intenção de envenenar seu anfitrião. Aqueles com educação formal parecem querer confundir ignorância com estupidez, esquecendo que a falta de conhecimento dos fatos não torna necessariamente a mente do gladiador inferior à mente de um nobre. É apenas a diferença no treinamento formal que torna alguns nobres mais inteligentes do que alguns gladiadores.

Um gladiador bem treinado e experiente pode prever o que seu oponente fará com alguma precisão, às vezes até a metade das vezes. No entanto, um adversário, mesmo que já tenha enfrentado antes, deve sempre ser encarado com cautela. Os gladiadores estão sempre aprendendo novos truques e os personagens não-jogadores não são exceção a essa regra. O Mestre deve jogá-los para serem tão complicados quanto os PdJs, às vezes até mais.

Uma maneira de os gladiadores medirem seus inimigos é incitá-los. É provável que um oponente pouco inteligente receba mal as provocações, correndo para lutar imediatamente. Se as incitações funcionarem instantaneamente, um gladiador bem treinado sabe que pode manter seu inimigo com raiva e, portanto, desequilibrado, continuando a irritá-lo até que o inimigo cometa um erro fatal.

Se as incitações não funcionarem imediatamente, ou se o inimigo parar para se recompor, o gladiador pode prever que o inimigo está ciente de que ele está tentando incitá-lo a cometer um erro. Julgando-se muito mais esperto do que o gladiador, o inimigo avança com mais cautela, tentando deixar poucas aberturas. Infelizmente, poucos percebem que isso também foi antecipado e que há um novo conjunto de verdades lidando com oponentes como esses; fingir uma fraqueza para atrair o inimigo superconfiante, tropeçar um pouco e parecer distraído por apenas um momento são maneiras clássicas de atrair um inimigo para mais perto para o ataque fatal.

Mais uma vez, todo gladiador, PdJ ou PdM está ciente das táticas para provocar e incitar seu oponente. Na maioria das vezes na arena, essas provocações fazem parte de uma rotina bem ensaiada. Poucos gladiadores permitem que as incitações os afetem, embora possam agir de maneira diferente para atrair o oponente para uma posição de vulnerabilidade. A atuação penetra muitos níveis na arena, e muitos, tanto nas arquibancadas quanto na arena, são pressionados a decifrar as

muitas camadas de ilusão. Com toda a sutileza em torno dos ataques, às vezes a maneira mais sutil de atacar é diretamente. É um jogo complicado, com certeza.

Claro, todas essas táticas podem ser inúteis contra um inimigo treinado de forma semelhante. Os dois são reduzidos a fintas e simulações iniciais, vendo até onde podem tirar o inimigo da linha. É precisamente por esta razão que muitos combates de gladiadores incluem pelo menos um minuto de preparação tensa para a batalha, enquanto os dois combatentes circulam um ao outro cautelosamente, apesar das vaias da multidão. No entanto, uma vez que isso também serve para aumentar a tensão na arena e, assim, excitar ainda mais a multidão, os fãs esperam o confronto dos gladiadores, de modo que a multidão possa chegar a um pico de excitação.

Artes Marciais

As artes marciais são definidas aqui como qualquer estilo de luta que faz ataques com a mão nua, ou com armas projetadas para luta corpo a corpo, como a adaga ou o cestus. Por esta definição, também inclui as habilidades de Boxe e Luta Livre, nas quais o gladiador se destaca. *O Livro do Guerreiro* inclui um sistema de artes marciais de estilo oriental, que é estudado e ensinado por um grupo seletivo em Athas. Isso significa que o mestre pode permitir ou não esse estilo. Além disso, se o Mestre permitir, o gladiador também pode usar a habilidade do gladiador para adicionar **+4** para atacar combatentes desarmados como um modificador para Artes Marciais.

As artes de boxe, luta livre e artes marciais não são domínio exclusivo dos gladiadores. No entanto, as especializações a seguir são exclusivas. Assim como os gladiadores são mais hábeis com armas do que o aventureiro médio, também são mais hábeis com os estilos de luta apresentados neste livro. Apenas PdJs gladiadores podem usar as opções apresentadas a seguir, a menos que o Mestre permita o contrário. Uma palavra de cautela para o mestre: não dê essa opção a todos os PdJs que a desejarem. Faça-os pagar por isso. Faça com que expliquem de forma plausível como chegaram a esse conhecimento. Todas as outras classes têm seus benefícios; o gladiador se dedica à luta, e isso compensa.



Combate

O aspecto mais importante da luta com artes marciais é que o gladiador não precisa mais fazer uma jogada aleatória para determinar que tipo de ataque de mãos nuas ele fez contra seu oponente. O elemento aleatório existe apenas em ataques gerais; se o gladiador quiser fazer um ataque específico, ou se estiver lutando contra outro gladiador de mãos nuas, ele pode fazer seus ataques com várias penalidades. A tabela na página 127 mostra os vários ataques e defesas permitidos, e os modificadores dados para as combinações.

Usando as Tabelas

Um gladiador normal de baixo nível atacando com artes marciais tem dois ataques por rodada. Um, ambos ou nenhum deles podem ser movimentos defensivos, declarados antes da rolagem da iniciativa. O perdedor da iniciativa pode converter um de seus ataques em defesa se assim o desejar, mas não mais do que um. A declaração de defesas não significa que os PdJs tenham que revelar seus ataques e defesas antes do combate; eles simplesmente devem declarar quantos de seus ataques estão sendo convertidos em defesas. É melhor para ambos os lados se eles anotarem quais manobras desejam tentar antes que a rodada de combate realmente comece.

Exemplo: Naryas e Friyan estão lutando na arena. O jogador de Naryas quer que ele faça dois ataques, enquanto o de Friyan quer um ataque e uma defesa. Friyan ganha a iniciativa e Naryas decide que precisará de pelo menos uma defesa contra o perigoso Friyan.

Em seguida, os combatentes devem decidir o ataque específico que vão tentar e com qual membro. Observe que na luta de artes marciais, os dois combatentes não se enfrentam diretamente (mano a mano); eles lutam lado a lado para que ambos os braços direitos (ou braços esquerdos) se toquem se cada um der um passo à frente.

Se o atacante usa o mesmo membro para atacar que o defensor usa para se proteger, então a coluna consultada deve ser ML para Mesmo Lado. Se um usa o lado direito e o outro usa o esquerdo, é um OL, ou ataque/defesa do outro lado, que geralmente é muito mais eficaz. Depois de consultar a

linha e a coluna apropriadas, o atacante usa o modificador fornecido para fazer sua jogada de ataque. Existem outros modificadores para a rolagem e número de ataques listados nesta seção.

Especializar-se em artes marciais não é tão fácil quanto se especializar em boxe e luta livre. Todo mundo tem alguma ideia de como socar e lutar, mas as artes marciais são outra questão. Ela, como qualquer outra arma potente, requer um ponto inicial apenas para se tornar perito. Depois que o ponto inicial é comprado, o gladiador pode gastar outro para se especializar. Um jogador não pode gastar mais de 2 pontos em Artes Marciais ao criar um gladiador de 3º a 5º nível, nem pode pegar mais de 1 ponto disponível de evolução das Artes Marciais em qualquer nível subsequente.

Gladiadores de nível superior e especializados ganham mais ataques, conforme mostrado na tabela abaixo. Se um gladiador PdJ for de alto nível e especializado no ataque, ele pode ter até 5 ataques por rodada com sua habilidade de artes marciais. Claro, isso significa que ele teria que dedicar a maior parte de seus pontos disponíveis para ganhar as especializações adicionais em artes marciais; enquanto ele seria um verdadeiro mestre de luta com as mãos nuas, ele pode não ser bom com armas.

Tabela de Modificadores de Nível e Especialização

Nível	Nº/AT	Pontos Dedicados	Nº/AT Adicionais
1-6	2/1	2	0
7-12	5/2	3-4	1/2
13-18	3/1	5	1
17+	7/2	6	3/2

Muitos artistas marciais atacam com armas em mãos, para maximizar o efeito de seus ataques. No entanto, nem todas as armas são apropriadas para ataques de artes marciais. Embora a maioria das armas possa ser segurada enquanto o artista marcial ataca com os pés ou com a mão inábil, poucas delas podem realmente desempenhar um papel nas artes marciais.



A maioria dessas armas é de tamanho Pequeno, embora existam algumas exceções notáveis.

As armas de artes marciais permitidas incluem o machado de antebraço, talid, puchik e bastão cantante. Existem, é claro, muitos mais que podem se encaixar no projeto, mas o Mestre deve determinar se eles se encaixam no sabor único da campanha. Como regra geral, apenas armas que carregam o movimento natural do corpo (como o talid ou puchik, que usam um movimento de soco natural) ou aquelas que são bem equilibradas e facilmente manobráveis (como bastões cantantes) devem ser permitidas, como armas de artes marciais.

Quando usadas ofensivamente, as armas substituem as manobras manuais. No entanto, devido ao peso extra na mão, todos os bônus para acertar nas tabelas de artes marciais/boxe/ luta livre são reduzidos em 2. Isso não pode levar o modificador abaixo de zero; uma manobra com +1 para acertar se torna 0, não -1. Por outro lado, esta penalidade se aplica a modificadores que já são negativos; por exemplo,

um modificador de -1 se tornaria uma penalidade de -3 para acertar.

Sempre que o gladiador luta contra um oponente não familiarizado com esses estilos, a jogada de ataque do gladiador recebe um bônus de +2. Supõe-se que seu oponente tenha a defesa "Nenhuma" se o defensor estiver empunhando uma arma. Se ele próprio estiver desarmado, o oponente ataca o gladiador usando as tabelas de artes marciais usuais, não as listadas aqui.

A menos que o gladiador deseje especificamente nocautear seu oponente com artes marciais, a única vez que o nocaute ocorre é quando o oponente atinge 0 pontos de vida ou menos. O gladiador pode, no entanto, tentar nocautear seu oponente usando as regras de Debilitar descritas anteriormente.

Todo dano sofrido por artes marciais é temporário, a menos que o dano tenha sido causado por uma arma de artes marciais. Apenas ¼ dele é real; os outros três quartos desaparecem em poucas horas.



Combate

Um gladiador que se especializa em qualquer uma das artes marciais pode ganhar um bônus de +1 para acertar e causar dano para cada ponto dedicado a esse tipo de arte marcial. Este bônus se aplica apenas ao usar as tabelas abaixo, não ao usar as tabelas do *Livro do Jogador*. O PdJ pode se especializar com quantos pontos quiser.

Uma observação importante sobre esses estilos de luta: as artes marciais são eficazes apenas contra humanoides de tamanho pequeno, médio ou grande. Eles nunca são eficazes contra criaturas ou humanoides maiores do que isso, com algumas exceções. O gladiador pode gastar um ponto de Perícia em Arma para cada tipo de criatura não humanoide que deseja afetar com sua habilidade de Artes Marciais.

Por exemplo, Artes Marciais são normalmente ineficazes contra um Gaj, mas um personagem pode dedicar um ponto para o Gaj. Nesse caso, ele saberia seus pontos sensíveis e onde atacar. Embora ele possa não ser excepcionalmente eficaz, ele certamente seria mais eficaz do que alguém que não conhece essas coisas. Da mesma forma, um gladiador que pratica Artes Marciais dedicadas a gigantes pode usar suas habilidades contra gigantes completos, bem como contra a classe normal de criaturas.

Há um limite até onde as Artes Marciais podem ir. Essas habilidades são amplamente ineficazes contra criaturas com CA natural de -2 ou melhor e quaisquer criaturas maiores que Enorme em tamanho. As Artes Marciais são efetivas contra criaturas de tamanho Enorme apenas quando o PdJ gastou tempo e esforço para dedicar um espaço para atacar aquele tipo específico de criatura.

Contra armaduras, as Artes Marciais são menos efetivas do que contra um inimigo sem armadura. Se o defensor estiver usando uma armadura, o jogador deve determinar onde a armadura cobre o corpo do PdJ consultando a Tabela de Armaduras Fragmentadas. Por exemplo, a armadura de couro geralmente cobre o peito e os dois braços, enquanto a cota de malha cobre o peito, os dois braços e as duas pernas. Se o atacante atingir uma das áreas onde seu oponente está blindado, ele sofre uma penalidade proporcional ao bônus que a armadura confere à CA. Por exemplo, um ataque no peito em um defensor que está usando um peitoral é feito com uma penalidade de -4 para o ataque. Isso reflete a proteção que a armadura oferece.

Dano Sangrante

Existem golpes que causam danos significativamente maiores do que outros. Naturalmente, algumas armas são muito mais letais do que outras; bastões cantantes, por exemplo, não infligem o mesmo tipo de dano que um talid ou trikal poderia causar. Algumas armas, especialmente as de corte, foram concebidas com o intuito explícito de causar o máximo de sangramento possível.

O sistema a seguir foi criado para refletir isso, para adicionar realismo à luta na arena. Esteja ciente de que, como tudo neste livro, o sistema é opcional. O Mestre pode escolher usá-lo ou não. Além disso, o Mestre pode querer usar este sistema apenas na arena, mantendo o combate fora da arena no nível que sempre esteve. Este sistema foi projetado especificamente para a arena; pode não ser apropriado para outros tipos de combate.

Os jogadores podem reclamar que este sistema vitimiza personagens que têm menos pontos de vida; considere que esta opção ensina os personagens a serem muito mais cuidadosos com suas estratégias e táticas ao abordar oponentes mais bem armados. Eles devem aprender a olhar antes de pular ou sofrer as consequências de suas ações. Se eles não conseguem se controlar, apenas eles são responsáveis por sua morte. A menos que tenham uma sorte fabulosa, os gladiadores não ganham fama por atacar um oponente coberto de lâminas; eles entram nos anais da história dos gladiadores como maus exemplos.

Armas cortantes, perfurantes e de concussão prejudicam o corpo de maneira diferente. Embora algumas armas possam cair em todas as três categorias, a maioria realiza apenas uma dessas funções. Ao lidar com uma arma que pode fazer todos os três, o atacante deve declarar que tipo de dano sua arma infligirá. Já que algumas criaturas não são afetadas por armas cortantes e outras ignoram armas perfurantes ou de concussão, isso é absolutamente essencial.

Cada tabela abaixo descreve os efeitos dos tipos de armas. As categorias a seguir explicam o resultado de um determinado ataque.

Dano Incorrido: Este é o dano infligido em um único ataque, não em uma rodada. Por exemplo, se quatro gith atacassem Traldis, infligindo 4 pontos de dano cada, ele não



sofria nenhum dano de sangramento adicional. Embora ele tenha sofrido 16 pontos de dano, nenhum dos ataques individuais foi grande o suficiente para assumir mais do que pequenos ferimentos, nenhum dos quais seria grande o suficiente para garantir dano de sangramento.

Por outro lado, se um meio-gigante atingir Traldis causando 16 pontos de dano em um único acerto, Traldis sofrerá dano de sangramento. A ferida seria grande o suficiente para fazer com que Traldis sofresse mais dor.

Nº de Rodadas Sangrando: Este é o número de rodadas que o personagem ferido continua a sangrar, assumindo que ele não se retira do combate para curar seus ferimentos. Se o personagem se retirar do combate para fazê-lo, ele não sofrerá mais dano daquele ferimento. É possível que um personagem tenha recebido outros ferimentos que exijam sua atenção. Uma rodada é necessária para curar cada ferimento, então o personagem provavelmente quer lidar com os ferimentos mais sérios primeiro. Se o personagem escolher esperar que

um ferimento pare de sangrar naturalmente, ele sofre o dano indicado até que o sangramento pare.

Dano Adicional: Isso reflete tanto a gravidade do ferimento quanto a quantidade de sangue que o personagem perde com o ferimento. A cada rodada que o ferimento não for tratado, o personagem sofre a quantidade indicada de dano até que o personagem morra, o ferimento seja curado ou o sangramento pare por conta própria.

Dano de Armas Cortantes

Armas cortantes são as piores (ou as melhores, dependendo do ponto de vista de cada um) para dano de sangramento e, portanto, as favoritas entre muitos gladiadores. Elas sempre atraem rugidos apreciativos da multidão, ajudando a saciar e intensificar o apetite do público por sangue coagulado. Elas também ajudam a construir a reputação de um gladiador; a multidão nas arquibancadas aprecia qualquer gladiador que cede ao seu amor pela carnificina na arena.





Combate

Dano Incorrido	Nº/AT de Rodadas Sangrando	Dano Adicional
1-5 pv	0	Nenhum
6-10 pv	3	1/rodada
11-20 pv	5	3/rodada
21-40 pv	7	5/rodada
41+ pv	3	7/rodada

Dano de Armas Perfurantes

Nas arenas de Athas, as armas perfurantes também são as favoritas. Embora eles não derramem quase a mesma quantidade de sangue de armas cortantes, eles exigem sutileza e, portanto, são muito amados pelas multidões athasianas.

As armas perfurantes não têm o poder de rasgar que muitas armas cortantes exercem; em vez disso, eles escavam até mesmo a melhor armadura para encontrar os sinais vitais do inimigo. Quando atacam, desferem golpes profundos e contundentes.

Os entusiastas mais exigentes na arena preferem que seus gladiadores empunhem armas perfurantes. Eles não estão tão interessados na quantidade de sangue derramado quanto na maneira como é derramado. Eles preferem ver habilidade com a arma, não golpes secos e cortantes. Os gladiadores mais habilidosos também preferem armas perfurantes, porque podem demonstrar sua destreza ao passar pelas defesas do oponente.

Dano Incorrido	Nº/AT de Rodadas Sangrando	Dano Adicional
1-10	0	Nenhum
11-20	2	1/rodada
21-35	4	2/rodada
36+	6	4/rodada

Dano de Armas de Concussão

Armas de concussão geralmente não causam dano de sangramento. Eles são projetados para esmagar ossos e órgãos vitais, não para abri-los ao ar livre. Portanto, não há tabela

para dano de sangramento incorrido em armas de concussão. Embora as armas de concussão possam estar entre as piores em potencial de dano absoluto, elas geralmente não são as favoritas dos gladiadores, porque não são suficientemente vistosas para um desempenho adequado. Elas não têm a capacidade de demonstrar adequadamente as habilidades do gladiador; elas não são tão sangrentas quanto as armas cortantes ou perfurantes, nem exigem a sutileza das outras. Elas são comumente vistas como armas primitivas, usadas apenas por aqueles que não têm habilidade para manejar qualquer outro tipo de arma ou que foram forçados a usá-las pelos ditames dos jogos.

Dano Localizado

Os melhores gladiadores podem atacar um inimigo inúmeras vezes, mutilando-o gravemente, mas não o matando. Por puro prazer perverso, show ou ambos, muitos gladiadores mantêm seus adversários vivos destruindo membros até que tudo o que resta seja um oponente que implora por morte ou misericórdia. A multidão, naturalmente, adora essa exibição de poder e desprezo pelo gladiador caído, e o gladiador que consegue isso é muito amado pelos fãs nas arenas.

Existem também gladiadores que não gostam de matar seus oponentes, raciocinando que ferir o inimigo é preferível a matá-lo. Ao atingi-lo nos braços e pernas ou realizando uma manobra Debilitar, o personagem garante que seu inimigo não possa retaliar e, portanto, não precise ser morto. É claro que alguns reis-feiticeiros gostam de manchar o registro desses “gladiadores puros” (como os gladiadores que não matam são chamados com escárnio). No entanto, a tentativa pode pelo menos ser feita para salvar a vida de um oponente.

Para alguns, atacar os membros de um inimigo e aleijá-lo é uma forma de vingar a queda de seus camaradas ou de garantir que o inimigo nunca mais lute na arena. Isso pode ser um gesto de amizade (“eu desejo que você nunca precise lutar para o entretenimento dos outros”) ou de inimizade (“Quero que o resto da sua vida seja dor. Quero que você nunca sirva a um propósito útil novamente, para que seu mestre o descarte quando esta partida terminar”). Frequentemente, aqueles que lutam em amizade ferem menos seus



companheiros; estes podem eventualmente se recuperar de seus ferimentos. Aqueles que sofrem aleijamento por inimidade geralmente não podem se curar sem a ajuda da magia e, eventualmente, são jogados de lado como um pedaço de carne rançosa, para lutar pela sobrevivência à margem da sociedade entre seus companheiros párias.

Quando um gladiador deseja danificar um oponente de uma certa maneira, ou preservar partes do corpo de seu oponente, o Mestre pode usar a Tabela de Dano Localizado. Além disso, se o Mestre não se importar em consultar uma tabela extra no calor do combate, a Tabela de Dano Localizado adiciona uma dimensão extra de realismo. Esta é uma tabela puramente opcional e não deve ser usada se o Mestre a considerar questionável. Tanto o mestre quanto os jogadores devem fazer algumas contas extras para calcular o número de pontos de vida em qualquer local específico.

Quando os personagens não estão tentando atingir um local específico, eles rolam os ataques normalmente. Os golpes são assumidos no tronco, mas os efeitos (conforme listados na tabela e descritos abaixo) não são concedidos.

Tabela de Dano Localizado

Alvo	Penalidade p/ Acertar	Efeito	% Total de PV
Cabeça	-8	Sd ou At	20%
Rosto	-8	Md, Cg	
Pescoço	-8	Separar*	50%
Tronco			40%
Costelas	-4	Qubr	
Org. Vitais	-6	Dano x2	
Braço	-4	Intl	10% cada
Mão	-6	Intl	
Perna			10% cada
Joelho	-6	Alj	
Tornozelo/pé	-8	Alj	
Coxa	-4	Intl	





Combate

*O resultado Separar só pode ser obtido se o atacante estiver usando uma arma capaz de cortar; Armas de concussão ou perfurantes não têm essa capacidade. Além disso, 50% dos pontos de vida indicados não é uma indicação verdadeira de quantos pontos de vida um pescoço pode ter. É um número arbitrário escolhido para manter o equilíbrio do jogo; uma vez que a decapitação geralmente é uma morte instantânea, é injusto permitir isso sem um esforço hercúleo.

% Total de Pontos de Vida: Este é o número de pontos de vida de dano necessários em um *único golpe* para produzir o efeito desejado. Cada parte do corpo tem um número de pontos de vida atribuídos a ele, que devem ser excedidos antes que o atacante possa atingir os efeitos descritos abaixo. Ou seja, antes que um braço possa ser inutilizado, o atacante deve acertá-lo com um único golpe com mais de 10% dos pontos de vida do defensor. Uma vez que a % de pontos de vida é excedida por um único golpe, qualquer golpe contínuo na área aplica automaticamente o efeito até que o efeito desapareça ou seja curado.

Isso é muito mais fácil dizer do que fazer contra muitos oponentes; da mesma forma, é extremamente fácil para personagens de alto poder incapacitar personagens de baixo nível. O defensor recupera o uso dos membros feridos somente após a cura, mágica ou não, ser aplicada a eles. Mesmo o repouso prolongado pode ajudar.

Descrições dos Efeitos

Cg — Cego: O personagem fica temporariamente cego pela dor de ser atingido com tanta força no rosto. Por 2d6 rodadas, o personagem sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque, a menos que tenha a perícia Lutar às Cegas, caso em que sofre apenas -2 de penalidade. Qualquer ataque de projétil no personagem tem +4 para acertar, porque o personagem não tem ideia de que o ataque está sendo direcionado a ele.

Qubr — Quebrado: As costelas do personagem estão quebradas com a força do golpe. Seu movimento é reduzido pela metade até o momento em que as costelas são curadas

por descanso mágico ou de longo prazo; além disso, ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque devido à dor.

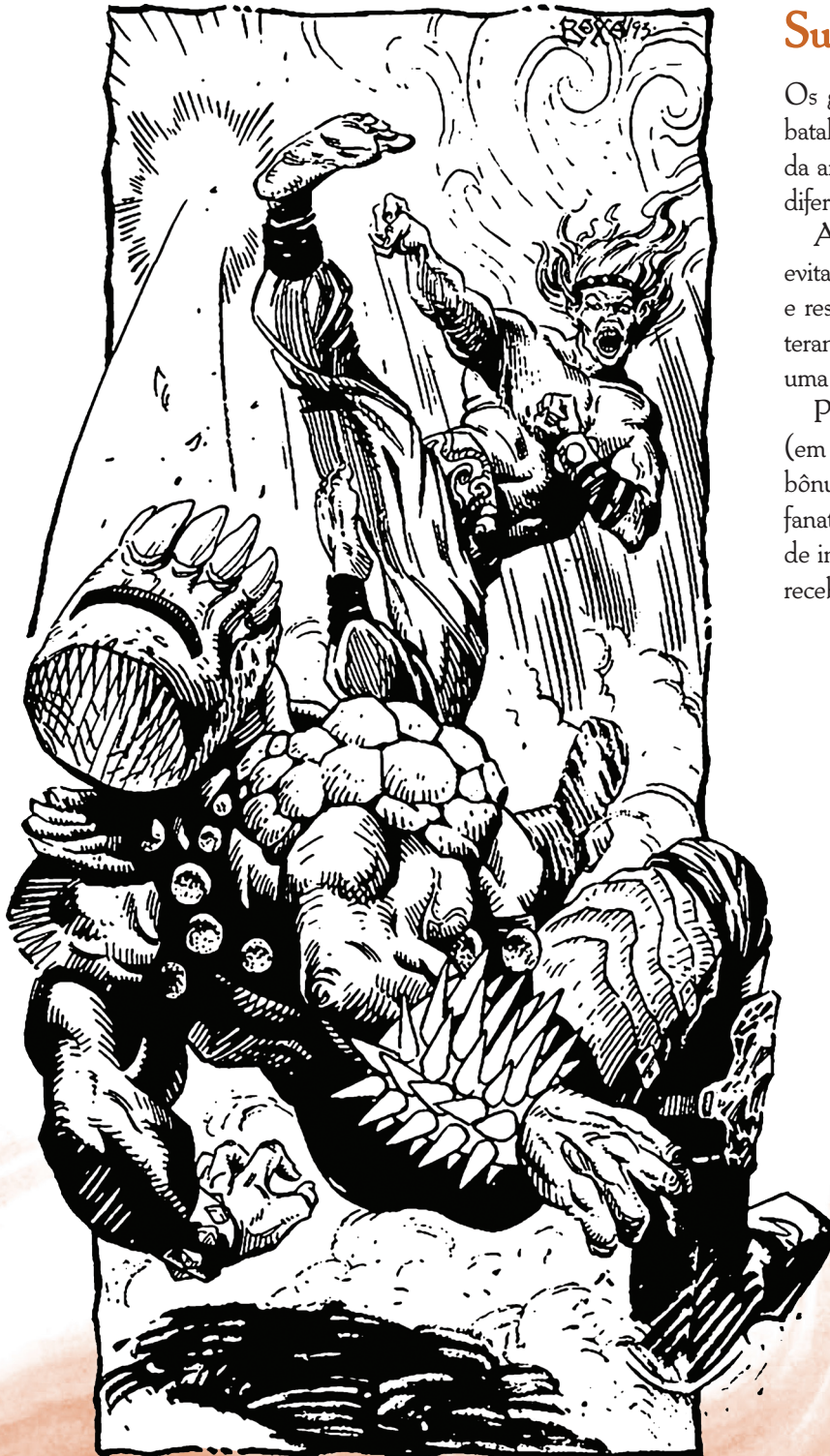
Alj — Aleijado: O membro está aleijado. O movimento do personagem é reduzido a 1/4 de sua velocidade original até que a perna se recupere. Acertos laterais e traseiros no personagem são feitos em +4 para acertar, porque o personagem não pode virar rápido o suficiente para se defender.

Sd — Surdo: O personagem afetado fica surdo por 1d10 rodadas por um poderoso golpe na cabeça. Durante esse tempo, o personagem sofre -2 de penalidade na CA e nas jogadas de ataque porque o equilíbrio é afetado.

At — Atordoado: O personagem fica tonto e confuso por 1d12 rodadas. Qualquer teste de Destreza é feito com -4; o personagem perde bônus de Destreza na CA; qualquer acerto que cause mais de 5 pontos de dano força o personagem a testar sua Destreza ou cair. Ataques contra um personagem caído recebem +2.

Md — Marcado: O defensor recebe uma cicatriz permanente como lembrança da luta. Isso reduz o Carisma em dois pontos até que algum método possa ser encontrado para erradicar a cicatriz. Maquiagem, magia e várias práticas médicas podem disfarçar a cicatriz, embora a maioria não consiga removê-la totalmente.

Intl — Inutilizado: O membro é inutilizado até que possa ser curado. Braço: Qualquer arma na mão cai no chão; o braço pende frouxamente ao lado do personagem. Perna: A perna se dobra sob o peso do personagem e ele deve fazer um teste de Destreza para permanecer de pé. O movimento é reduzido para 1/4 da velocidade original. Sempre que for atingido por mais de 5 pontos de dano, ele deve fazer outro teste de Destreza para permanecer em pé. Todos os ataques laterais e traseiros são feitos com +4 para acertar.



Superioridade

Os gladiadores não apenas ganham experiência durante as batalhas, mas também aprendem as vantagens e desvantagens da arena. As pequenas lições aprendidas podem significar a diferença entre ganhar e perder.

As arenas variam muito quanto aos melhores lugares para evitar o sol, áreas sólidas ou escorregadias do piso de combate e resposta a diferentes obstáculos na arena. Gladiadores veteranos ganham um bônus de moral de +2 ao lutar contra uma criatura ou um gladiador mais novo.

Para cada temporada, nas partidas de arena bem-sucedidas (em uma única arena), um gladiador veterano recebe um bônus adicional de +1 no moral. Se a multidão da arena for fanaticamente a favor do gladiador (os fãs superam os fãs de inimigos em mais de 2 para 1), então o gladiador popular recebe +2 de moral.



Capítulo 4: Arenas de Tyr

O Criterion de Balic

O Criterion em Balic repousa sob o penhasco rochoso e fortificado que abriga o palácio do poderoso rei-feiticeiro, o ditador Andropinis. Completamente esculpido em puro mármore branco, este é um dos mais esplêndidos anfiteatros já construídos. Na verdade, o termo “Criterion” é usado para descrever tanto a estrutura quanto o ambiente que a cerca, com o significado de “local do julgamento”.

Situado nos limites dos bairros nobres, o Criterion é amplamente reconhecido por sua impressionante arquitetura. Altas velas arquitetônicas erguem-se a 36 metros das paredes da arena em direção ao céu verde avermelhado de Athas. Independentemente do ponto da cidade em que você se encontra, essas grandiosas velas são visíveis. Acredita-se que o arquiteto tenha se inspirado em desenhos antigos encontrados nas proximidades do Mar de Areia, embora a verdadeira fonte de sua inspiração permaneça envolta em mistério.

Uma praça de ardósia envolve o Criterion por um quarteirão em todas as direções, garantindo que todos os visitantes da arena desfrutem de uma visão desobstruída da estrutura.

A entrada única para o Criterion é acessada por uma pequena escadaria que conduz os visitantes para a sombra do imenso assento abobadado da arena. Aqui, o ar é mais fresco nas primeiras horas do dia, uma vez que os assentos fornecem proteção contra o sol escaldante. Alguns fãs optam por permanecer nesta área antes de enfrentar o calor do sol e encontrar seus lugares. Os visitantes entram na vasta arena através de arcos abobadados que os conduzem à frente das arquibancadas. A partir daí, eles sobem várias fileiras de degraus em busca do melhor assento disponível.

Em contraste com as arenas circulares mais comuns, o Criterion e sua arena fechada têm uma forma retangular. A área de jogo da arena mede 40 por 50 metros, com um piso composto por placas hexagonais de mármore, cada uma com 3 metros de diâmetro. Esse piso é sempre irregular, pois nenhuma placa adjacente possui a mesma altura. As placas inclinam-se como as dunas Athasianas, resultando em até 3 metros de diferença de altura entre elas. Uma regra de construção estabelece que cada placa deve ter pelo menos uma placa adjacente com uma diferença de altura não superior

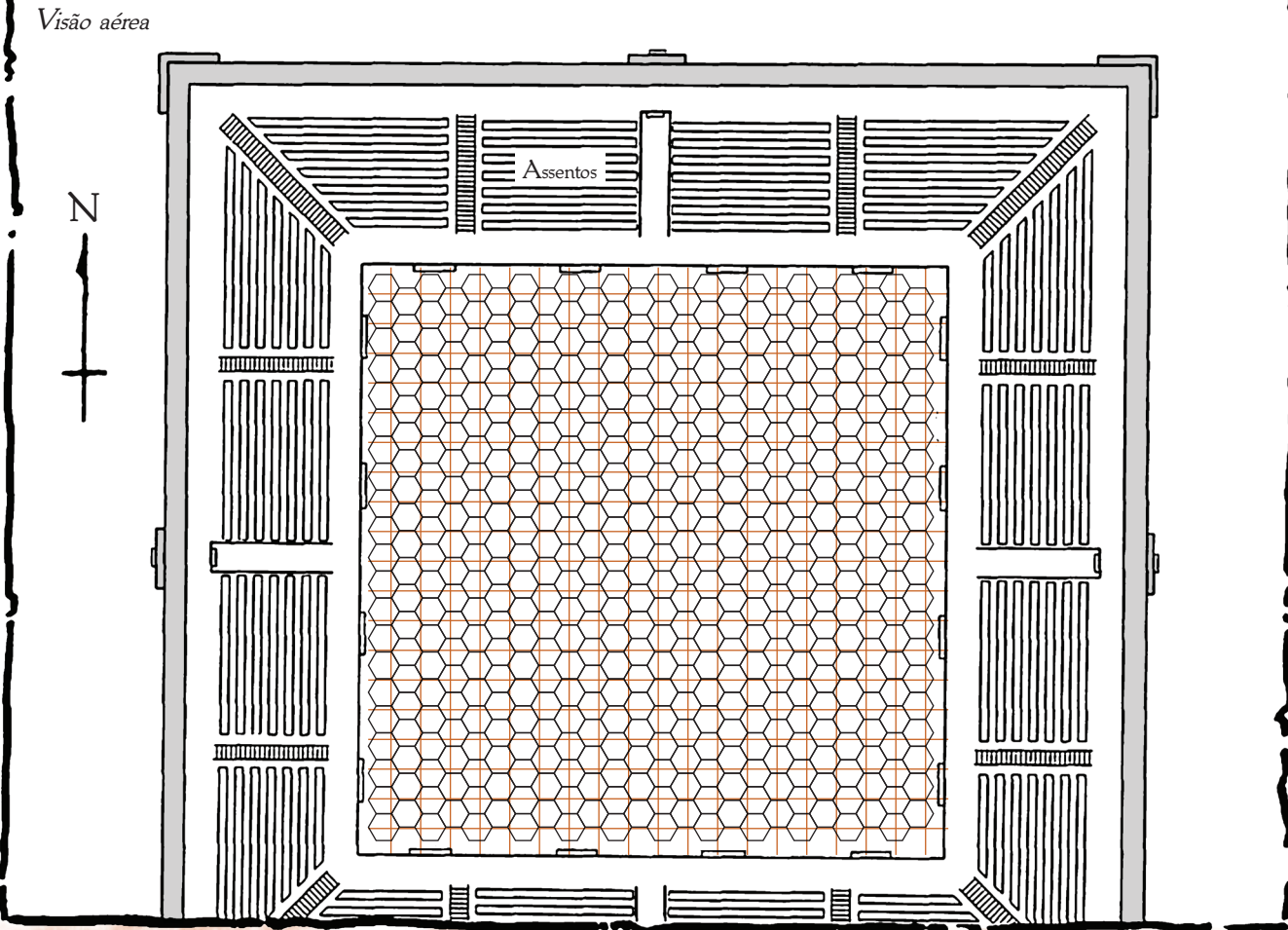
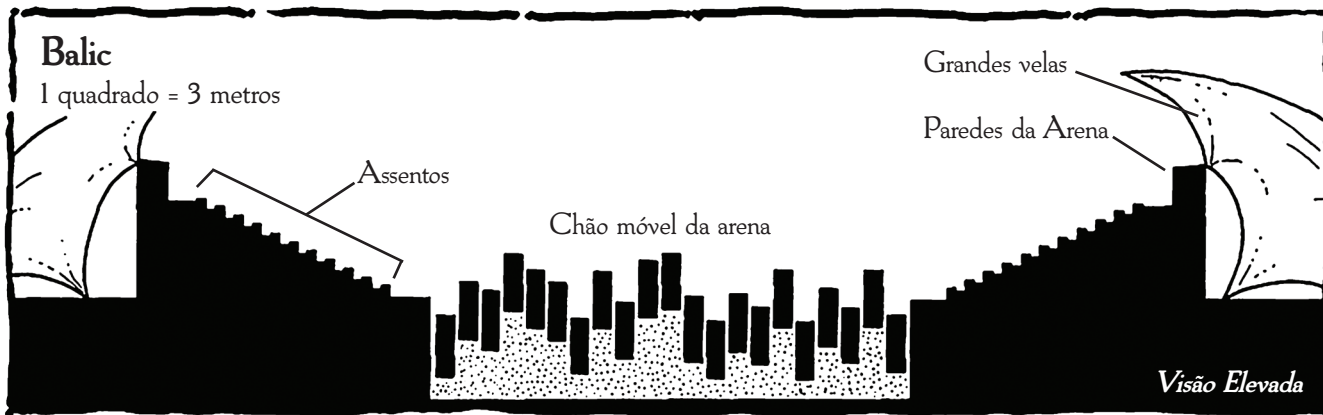
a 30 cm, criando rampas, pirâmides e outras formações de arena notavelmente incomuns.

As colunas que compõem o piso têm 3 metros de largura e 9 metros de altura, repousando sobre uma fundação de areia profunda. Essas colunas são periodicamente realocadas para alterar a configuração do terreno da arena, favorecendo, assim, oponentes menores e mais ágeis em detrimento dos maiores e mais brutais. Em raras ocasiões, quando um monstro especialmente impressionante é adquirido para a arena, as placas podem ser niveladas ou inclinadas de forma mais suave, se isso proporcionar vantagens ao combatente.

Na parte de trás da arena, próxima ao penhasco, fica uma grande construção externa que abriga os alojamentos de escravos e criaturas destinados à arena em Balic. Esse edifício foi meticulosamente construído com o mesmo tipo de pedra encontrada no penhasco, de modo a se camuflar com a rocha da falésia e não comprometer a beleza do mármore majestoso do Criterion.

Além disso, nas proximidades encontra-se uma das principais escolas de gladiadores da região, a Casa Jarko de Balic, conhecida por seu treinamento de escravos gladiadores. Reza a lenda que esses gladiadores recebem treinamento excepcional e tratamento digno de regalias. Muitos deles se destacam brilhantemente na arena.

Arenas de Tyr





Arenas de Tyr

O Palácio dos Gladiadores em Draj

Quando Tectuktitlay, o grande guerreiro, conquistou a cidade de Draj, ficou surpreendido com a ausência de uma arena de gladiadores onde pudesse enviar as tropas capturadas para lutar. Determinado a remediar essa lacuna, Tectuktitlay empreendeu a tarefa de criar uma arena de combate que rivalizasse em beleza com qualquer outra estrutura conhecida nos planaltos. Munido de uma pena em vez de uma espada, ele concebeu um projeto que um dia seria reconhecido em todos os lugares como o “Palácio”. O novo governante, agora chamado de “O Poderoso e Onipotente Tectuktitlay”, imediatamente iniciou a construção da arena de combate e de um luxuoso palácio ao seu redor. Ele prometeu que a arena seria erguida antes do fim dos primeiros anos de seu reinado em Draj, independentemente do número de escravos que pudessem perecer.

O Palácio dos Gladiadores em Draj não se assemelha a uma simples arena, mas sim a um anfiteatro de proporções grandiosas. Seu piso é circular, com arquibancadas que se erguem por cerca de dois terços do círculo. À frente das fileiras de assentos para o público está o magnífico salão de observação do rei. Essa opulenta estrutura possui oito andares e supera em altura as arquibancadas circundantes. A fachada ostenta baixos-relevos representando O Poderoso e Onipotente Tectuktitlay triunfante em diversos campos de batalha, sempre ladeado por dois majestosos jaguares. O rei, seus templários e nobres privilegiados assistem às lutas a partir desse grandioso salão. Logo atrás do salão ergue-se a famosa Grande Pirâmide do Rei.

Uma ampla esplanada revestida de tijolos vermelhos estende-se desde o Portão da Lua Dourada até o Palácio dos Gladiadores e a Grande Pirâmide do Rei. Durante os dias de gladiadores, os escravos capturados destinados à arena são exibidos em pequenos cercados de madeira ao longo da esplanada. Essa prática serve não apenas para permitir que a população humilhe os cativos, mas também para permitir que eles observem qualquer lutador digno antes de fazerem suas apostas na arena.

O rei Tectuktitlay é notório por seu gosto pela crueldade e violência, e, como resultado, toda a cultura de Draj gira em torno da guerra e do conflito. Ele utiliza seus soldados escravos e gladiadores para invadir regiões vizinhas a fim de adquirir mais escravos para seus jogos na arena. Diz-se que os escravos gladiadores de Draj são temidos na arena devido à sua implacabilidade, que emula a de seu mestre. A crueldade e agressividade dos lutadores de gladiadores atraem alguns campeões de arenas de outros lugares, ansiosos por provar seu valor contra os “Guerreiros Jaguar”.

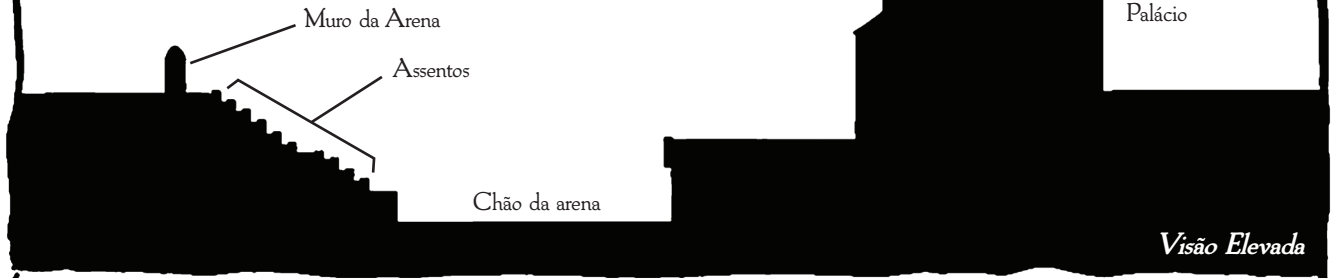
Os cidadãos de Draj desdenham da dança e da dramatização, portanto, poucos grupos de jazzst viajam para a cidade. O combate é a forma de entretenimento preferida, refletindo a cultura focada em violência e bravura.

Arenas de Tyr

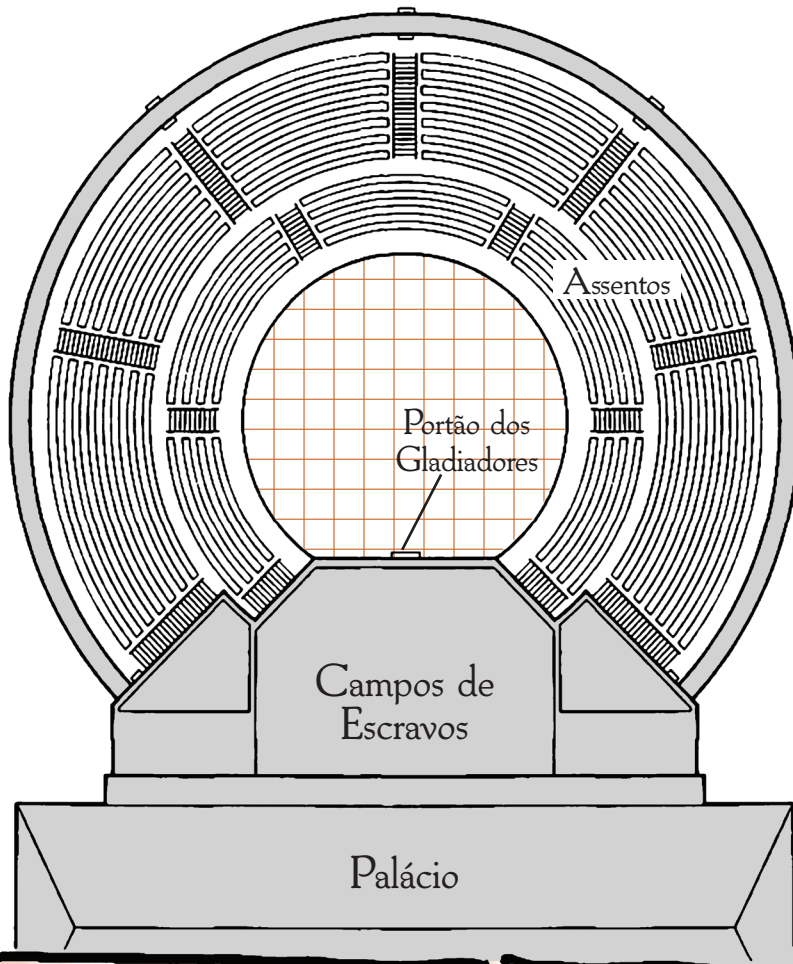


Draj

1 quadrado = 3 metros



Visão aérea





Arenas de Tyr

A Arena Florestal de Gulg

Localizada nas profundezas da Floresta Crescente, a arena de Gulg é de tirar o fôlego para os espectadores de primeira viagem. Como as florestas athasianas são tão raras, as arenas vivas e crescentes estão além da imaginação da maioria dos forasteiros. Para chegar à arena, é preciso viajar por quase uma hora no interior da floresta. A estrutura parece erguer-se do chão da floresta por sua própria vontade. A estrutura da arena é entrelaçada por árvores e trepadeiras que lhe conferem um aspecto de harmonia com o seu entorno.

Nos dias de gladiadores, os visitantes chegam à arena através da “Opulenta Ascensão de Lalali-Puy”. O caminho gramado imaculado foi cuidadosamente cortado através da floresta e liga a cidade à arena da floresta. A passarela é enfeitada e acentuada com a flora e a fauna mais raras e exóticas encontradas em qualquer lugar da Floresta Crescente. O caminho de grama macia leva a um grande arco natural. O arco é a única abertura na cerca de arbustos silvestres amplamente cultivada que circunda a arena.

O arco se abre para a arena, que é parcialmente embutida no solo e cercada por arquibancadas que se elevam para o céu. Grandes árvores de folha caduca e trepadeiras resistentes se entrelaçam e se prendem para sustentar a estrutura. É verdadeiramente uma obra-prima da floresta.

Ao longo das laterais da arena, quatro entradas são visíveis em meio às árvores e trepadeiras. As portas são emolduradas por enormes tábuas de madeira. Além das portas há um grande corredor de 6 metros de altura e 6 metros de largura, estendendo-se quase completamente ao redor do edifício. Os espectadores são livres para sentar em qualquer lugar da arena, exceto o espaço de visualização dos templários e da rainha feiticeira.

A Arena Florestal de Gulg é única. É um oval longo, estreito e gramado de 90 m de comprimento e 20 m de largura. Mais de 40 fileiras de bancos de madeira paralelas aos lados longos e estreitos da arena.

O próprio piso do estádio fica em um fosso de 6 metros de profundidade. O piso gramado da arena é cravejado de grandes árvores em todo o campo de jogo. A colocação aleatória das árvores permite que os gladiadores improvisem ao perseguir os oponentes. Nenhuma árvore ou galho de árvore,

no entanto, está dentro de 6 m da parede, não deixando nenhuma oportunidade para um gladiador escapar da arena.

Trepadeiras e musgos crescem ao longo das árvores, permitindo que os combatentes subam nas árvores, pulem de árvore em árvore ou usem os materiais naturais a seu favor. Nem todas as árvores são “amigáveis” — uma é uma antiga amoreira coberta por uma miríade de espinhos afiados. Em um combate lendário, um campeão de arena incrivelmente forte removeu um galho da árvore e o usou a seu favor no combate.

Algumas das árvores da arena têm folhas vermelhas o ano todo. A lenda diz que o sangue dos gladiadores mortos rega as árvores na arena, produzindo as folhas vermelhas.

A destruição maliciosa da grama ou das árvores por meio de combate físico ou magia profanadora atrai vaias e assobios imediatos da multidão. Se um gladiador que usa tais táticas sobrevive, ele é espancado ou torturado antes de poder retornar à arena. Em uma viagem subsequente à arena, esses infratores certamente enfrentarão um oponente superior. Esta é a punição pela destruição proposital da arena durante o combate de gladiadores anterior.

O combate na arena começa quando dois gladiadores ou equipes de gladiadores entram de lados opostos da arena. Alguns gladiadores ou equipes rapidamente atacam seus oponentes, enquanto outros assumem uma postura defensiva na rica folhagem. Combatentes mais astutos preferem uma abordagem de esconde-esconde, usando o terreno como vantagem. Eles envolvem a multidão provocando o oponente ou uma demonstração de bravata, para que a multidão não pense que os combatentes são covardes e se volte contra eles. A multidão em Gulg odeia gladiadores covardes que tentam se esconder no verde da arena.

Os terrenos da arena são mantidos por mais de 50 escravos que trabalham diariamente para manter a arena pronta para os próximos jogos. A falha em fazer o melhor é recompensada com a nomeação como presa para a Caçada Vermelha.

Alush, lugar verde que milhares podem visitar é uma ocorrência muito rara no mundo de Athas. O povo de Gulg ama coisas que crescem, e a Rainha Feiticeira endossa isso tacitamente. Quanto mais as pessoas trabalham para ajudar a floresta ao redor de Gulg a crescer, maior se torna sua base para poder bruto.

Arenas de Tyr



Gulg

1 quadrado = 3 metros

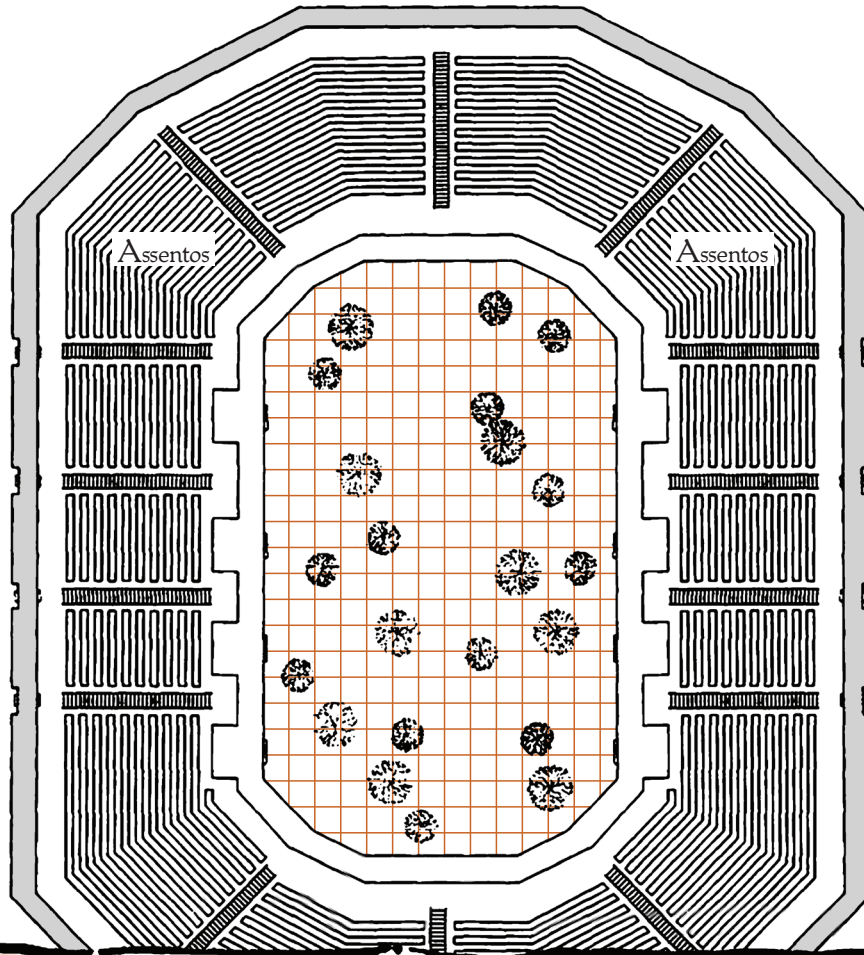
Muro da Arena

Assentos

Chão da arena

Visão Elevada

Visão aérea





Arenas de Tyr

O Coliseu de Gladiadores de Nibenay

Esta estrutura antiga é anterior a todos os edifícios visíveis na cidade. O coliseu permanece como a última estrutura sobrevivente da cidade original.

Localizado em uma parte degradada da cidade, as bordas externas do coliseu superam as pequenas casas e cabanas em ruínas dos transeuntes que vivem lá. Nascida em tempos remotos, a intrincada construção em nada se assemelha à arquitetura atual da cidade. Desenhos e ilustrações ornamentados estão gravados em cada faceta da pedra do coliseu. Mosaicos dourados coloridos, desgastados e usado pelo tempo, são encontrados ao lado de esculturas resistentes ao tempo.

O coliseu em si é de proporções monstruosas. Situado em quatro quarteirões da cidade, o coliseu certamente dominava seus arredores quando toda a estrutura era visível. Ninguém, exceto o Rei das Sombras, tem certeza de quando o coliseu foi construído ou por quem.

Inicialmente concebido para se erguer imponentemente acima do solo, muito acima do nível circundante, o coliseu viu centenas e centenas de anos se passarem. Contudo, o desgaste constante causado pelos ventos que sopram a areia, bem como a construção de geração após geração de edifícios sobre as fundações desgastadas de seus antecessores, gradualmente conferiram ao coliseu a sua aparência atual, com a estrutura afundada.

Saindo da cidade, os visitantes percorrem o Grande Caminho em sua viagem para a arena. O Grande Caminho é um enorme mercado para os caminhantes, com 25 metros de largura e 4.000 metros de comprimento. Suas bordas são iluminadas por luzes sempre acesas. Fornecedores e ambulantes se alinham em sua extensão, oferecendo mergulhos refrescantes em água ou refrescos exóticos para aqueles que viajam de ou para a arena. O Grande Caminho é guardado pelos templários do Rei das Sombras. É o único lugar (relativamente) seguro para passear a qualquer hora, dia ou noite, na cidade.

De longe, o coliseu é um espetáculo para ser visto. Somente de perto, no entanto, seu tamanho real pode ser percebido. Visto de perto de qualquer canto, o edifício parece

correr infinitamente. Embora o edifício esteja apenas seis andares a partir do nível do solo externo, ele ainda transmite um sentimento de grandeza e veneração. Sua verdadeira grandiosidade não pode ser compreendida até que se entre na estrutura.

Novos espectadores que entram pelo atual nível do solo da cidade suspiram involuntariamente, pois o coliseu é a maior estrutura conhecida nos Planaltos. Com quase um quarto de milha de diâmetro, o estádio é um zigurate invertido. Sete níveis separados se elevam acima do campo de jogo. Muitas das arenas dos Planaltos podem ser colocadas dentro do campo de jogo dos gladiadores.

Embora o estádio seja construído com uma excelente pedra dura que resistiu ao desgaste de muitas gerações, os próprios assentos são esculpido em um arenito mais macio. Cada assento individual da arena é esculpido com uma pequena depressão oval para maior conforto. Cada assento é gravado em detalhes requintados. Nenhuma estrutura conhecida rivaliza com esta arena por sua beleza e meticuloso trabalho em pedra. Nem mesmo um metro quadrado de pedra fica sem algum tipo de decoração.

Muitas das entradas e saídas do coliseu que se estendem abaixo do nível da cidade estão cheias de escombros e entulhos. Algumas das áreas na parte inferior da arena foram recuperadas. Essas áreas incluem currais de animais, quartéis e instalações de treinamento de gladiadores. Um conjunto peculiar de salas se conecta às salas de gladiadores. Estes contêm uma miríade de bacias e calhas. Acredita-se que esses quartos já fizeram parte de um antigo conjunto de banhos, mas isso é apenas especulação de alguns estudiosos locais.

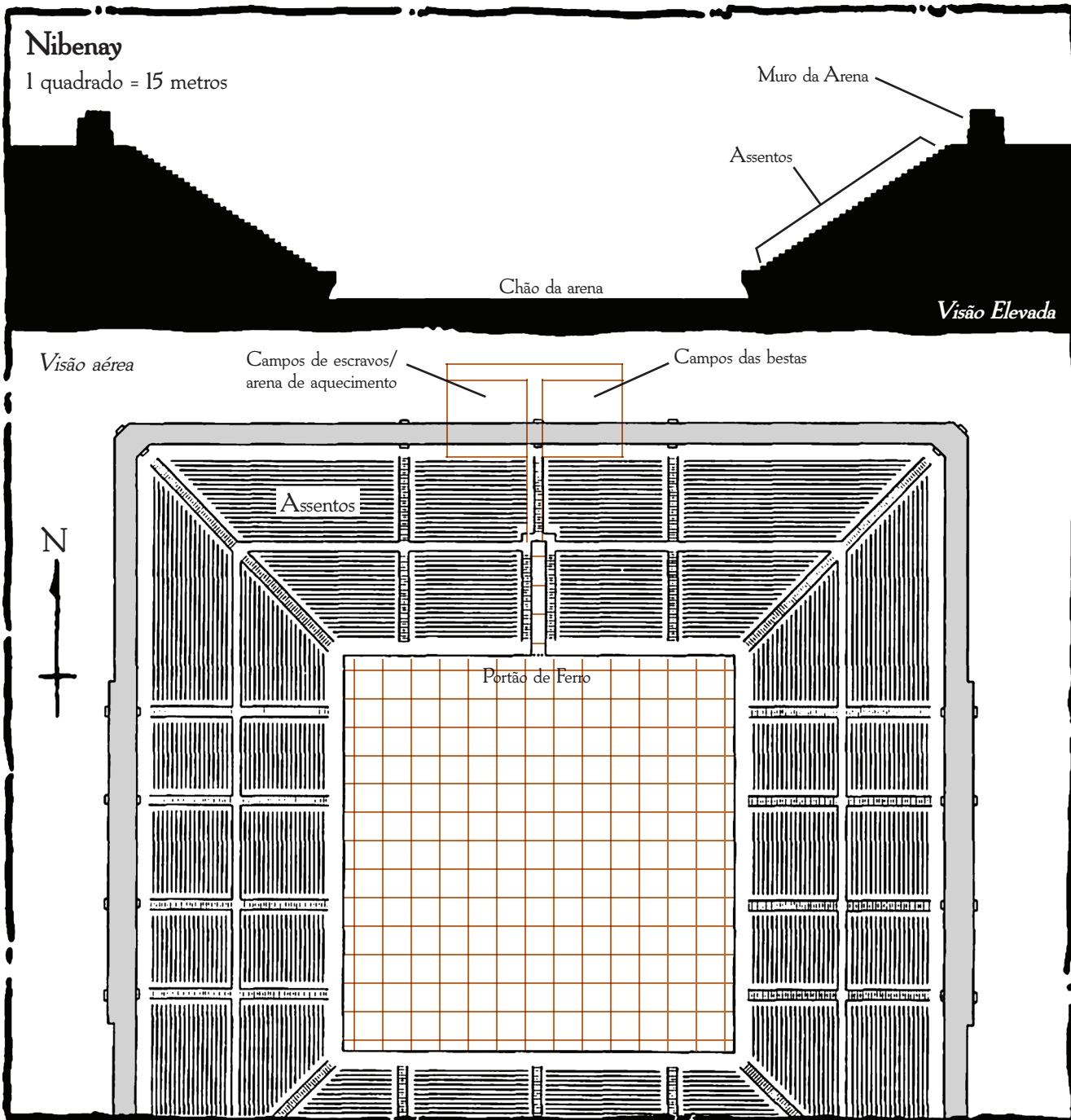
O dilema atual enfrentado pela arena é que, com a profundidade do campo de combate, é difícil introduzir criaturas na arena. Os animais capturados devem ser trazidos e baixados por rampas até o chão do coliseu. Mais de uma criatura e vários manipuladores morreram durante este transporte perigoso. Os gladiadores escravos são conhecidos por chamar o Coliseu de “mil degraus para a morte”, pois são necessários mil passos para descer do nível do solo até o chão do gladiador. A maioria dos que fazem a viagem nunca saem.

Arenas de Tyr



Nibenay

1 quadrado = 15 metros





Arenas de Tyr

A Arena Natural em Raam

A subida é difícil pelos caminhos estreitos que levam à arena em Raam. No topo da colina final, o anfiteatro natural fica encravado entre as rochas verticais cor de ferrugem abaixo. Os espectadores dos jogos de gladiadores descem para a área de estar abaixo.

A arena de Raam é um anfiteatro natural, esculpido pelo tempo no arenito e na rocha da encosta. A parte do espectador da arena se eleva em uma inclinação gradual a partir do piso da arena. Os fortes ventos da região de Raam esculpiram camadas na encosta formando áreas de assento naturais. Os lados da seção de espectadores têm afloramentos salientes onde os guardas templários ficam de pé, observando a multidão. No fundo do anfiteatro natural está a arena oval conhecida por seu piso de areia avermelhada.

Uma grande fissura natural chamada “A Bocarra de Raam” separa a área de assentos da arena. Esta ravina funciona como uma barreira natural, protegendo os espectadores dos combatentes (e vice-versa). A Bocarra tem várias centenas de metros de comprimento, 11 metros de largura e 40 metros de profundidade. Ai de qualquer combatente que seja empurrado para o abismo escancarado da Bocarra, pois ela está cheia de rochas pontiagudas e arbustos silvestres que agem como milhares de dentes com pontas de florete, rasgando a pele dos gladiadores que caem. Seus gritos ecoam pela arena enquanto eles caem. Ninguém é conhecido por ter chegado ao fundo vivo. Persistem relatos de que a Bocarra também é assombrada por banshees anões, amaldiçoados a permanecer lá para sempre devido ao não cumprimento de seu foco.

A curvatura natural do anfiteatro amplifica a acústica para que os gritos, grunhidos e gemidos dos combatentes sejam ouvidos com clareza, mesmo na última fila de assentos. Este é um verdadeiro prazer para a multidão e inflama as multidões sedentas de sangue.

Na parte de trás da arena, ergue-se uma parede de granito, curvando-se a 30 metros de altura. Esta parede de granito natural, esculpida pelas mesmas forças que criaram a arena, se estende por uma distância de 120 metros, descendo gradualmente até o solo do deserto. O granito circunda a parte de trás da arena e é atravessado por pedras semipreciosas,

ametistas e granadas. A tentativa de remover qualquer gema bruta da arena é punível com a morte.

A parede do fundo da arena é crivada de uma miríade de túneis e passagens secretas. As passagens levam a centenas de pequenas fendas de observação cortadas na rocha. Cada fenestração estreita é coberta com um pedaço fino de tecido transparente preto.

Devido à paranoia desenfreada na cidade-estado de Raam, é dessas áreas que a rainha feiticeira Abalach-Re e seus templários assistem aos jogos de gladiadores. Tão grande é o medo de regicídio e represálias que eles se escondem nas profundezas da rocha. Um tecido impede que qualquer pessoa veja quem está atrás de uma estação de observação a qualquer momento. Diz-se que os templários mudam para diferentes áreas de visualização durante cada torneio, para que ninguém descubra seus esconderijos individuais. A rainha tem seu próprio conjunto especial de catacumbas que supostamente conectam seu templo às áreas de observação de rochas, embora isso nunca tenha sido provado. Como a rainha e seus templários permanecem escondidos durante todo o jogo do dia, nenhum apelo de misericórdia é ouvido na arena de gladiadores de Raam, pois não há ninguém na hierarquia que se apresente para salvar a vida de um mero gladiador. Todas as lutas são travadas até a morte.

Como o processo de erosão que construiu este anfiteatro natural está em curso, os zeladores da arena travam uma batalha diária para evitar que a areia encha a arena e o anfiteatro. Vinte escravos passam o dia sob o sol quente de Athas, escovando e removendo a areia da arena. Acredita-se que, ao mesmo tempo, a Bocarra de Raam tinha várias centenas de metros de profundidade, mas com o tempo se encheu de areia e amoras silvestres.

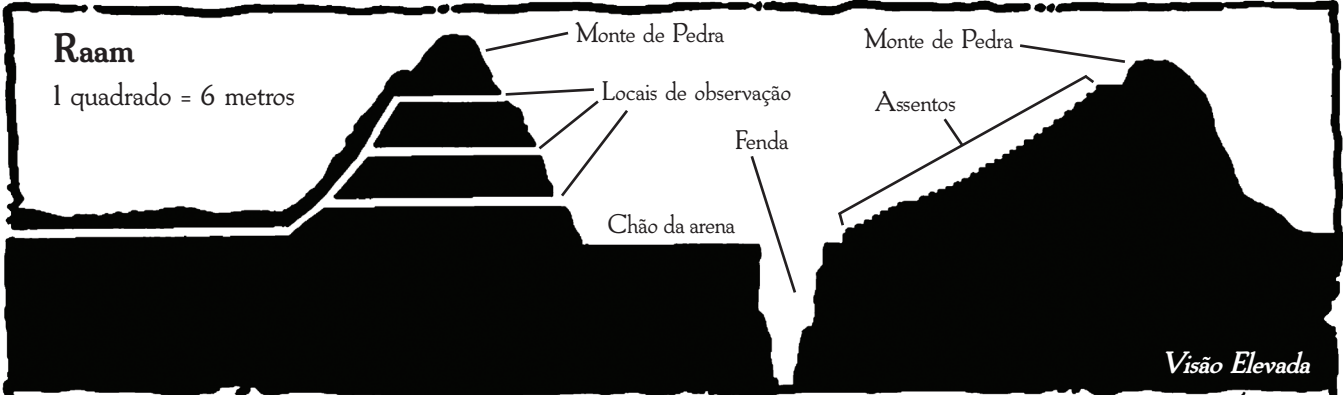
Os jogos de gladiadores de Raam oferecem um dilema interessante para seus lutadores. Eles não apenas devem prestar atenção aos ataques de seus inimigos, mas também devem estar constantemente cientes de sua proximidade física com a Bocarra de Raam. Escravos gladiadores não treinados irão ocasionalmente escolher a profundidade da fenda sobre a lâmina de um gladiador que avança. Muitos gladiadores caíram para a morte quando empurrados ou levados para a borda.

Arenas de Tyr



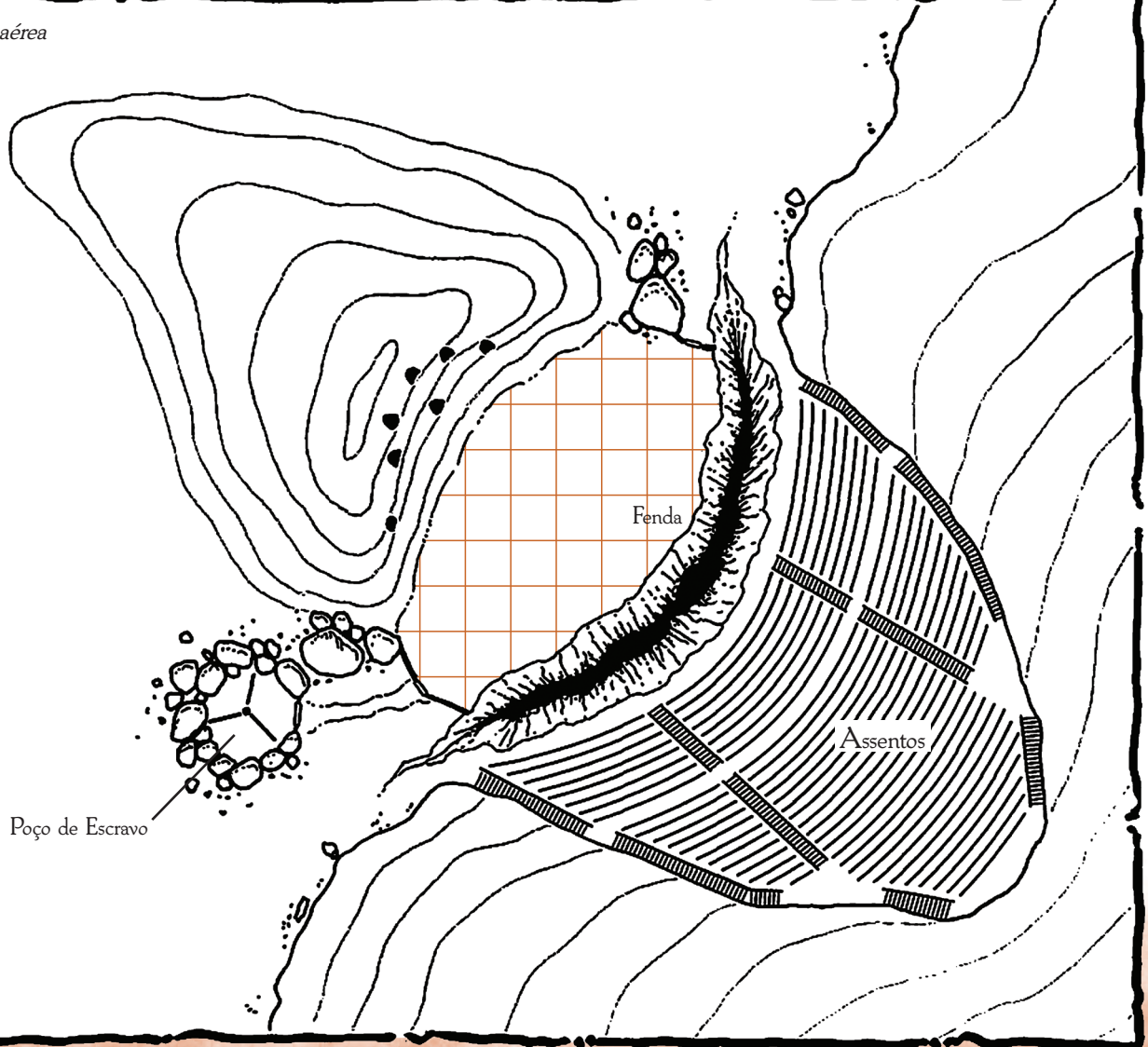
Raam

1 quadrado = 6 metros



Visão Elevada

Visão aérea





Arenas de Tyr

Estádio de Gladiadores de Tyr

Antes da construção do zigurate de Kalak, o estádio de gladiadores era a maior estrutura dentro dos limites da cidade murada de Tyr. No extremo de uma das extremidades do estádio, destaca-se a imponente Torre Dourada, com suas altas secretarias. Esta espécie de cidade murada dentro da própria cidade murada abriga os templários do rei, jardins privados e a residência pessoal do monarca, a chamada Torre Dourada. Uma área de observação especial, destinada aos templários e ao rei, liga as altas secretarias a uma das extremidades anteriores do estádio.

Do outro lado da arena, encontra-se aos pés do magnífico zigurate adornado com azulejos multicoloridos de Kalak. Esse colossal zigurate domina o estádio enquanto se ergue a centenas de metros acima da cidade. Uma escadaria conduz do chão da arena até o topo do zigurate. Os espaços em ambos os lados da escadaria ostentam belos mosaicos representando Kalak como um deus guerreiro supremo. É impossível para os gladiadores ascenderem pela escadaria, uma vez que ela é protegida por magias poderosos.

O estádio foi projetado com um campo de combate retangular, medindo 90 metros de comprimento por 24 metros de largura. Para manter os espectadores a uma distância segura dos combatentes, ergue-se uma barreira de 4,5 metros de altura que se estende do chão da arena até o primeiro nível dos assentos do estádio.

O próprio solo da arena é composto de areia compactada, cuja coloração possui um matiz avermelhado quase rubro. Conta-se que essa cor é resultado do sangue derramado por milhares de combatentes que ali se enfrentaram.

O estádio é notável por sua configuração de assentos em vários níveis, única nos Planaltos. Nos dois lados longos opostos do estádio, encontram-se seções de assentos superiores e inferiores. Cada seção possui 90 metros de comprimento e escadas de acesso na parte posterior a cada 15 metros. Bancos de pedra longos, sustentados por colunas iônicas curtas, proporcionam aos espectadores um local para descansar durante as acirradas competições de gladiadores. No entanto, esses assentos raramente são utilizados, pois a multidão de Tyr geralmente permanece de pé durante todo o espetáculo.

O estádio é dividido em quatro seções idênticas, duas superiores e duas inferiores. As seções superiores, do mesmo tamanho que as inferiores, são suportadas por colunas dóricas. Tradicionalmente, os nobres, senadores e membros das poderosas casas comerciais ocupam as seções inferiores, pois as seções superiores oferecem sombra às inferiores, protegendo os patronos do forte sol athasiano. O rei e os templários possuem uma seção reservada no extremo da arena.

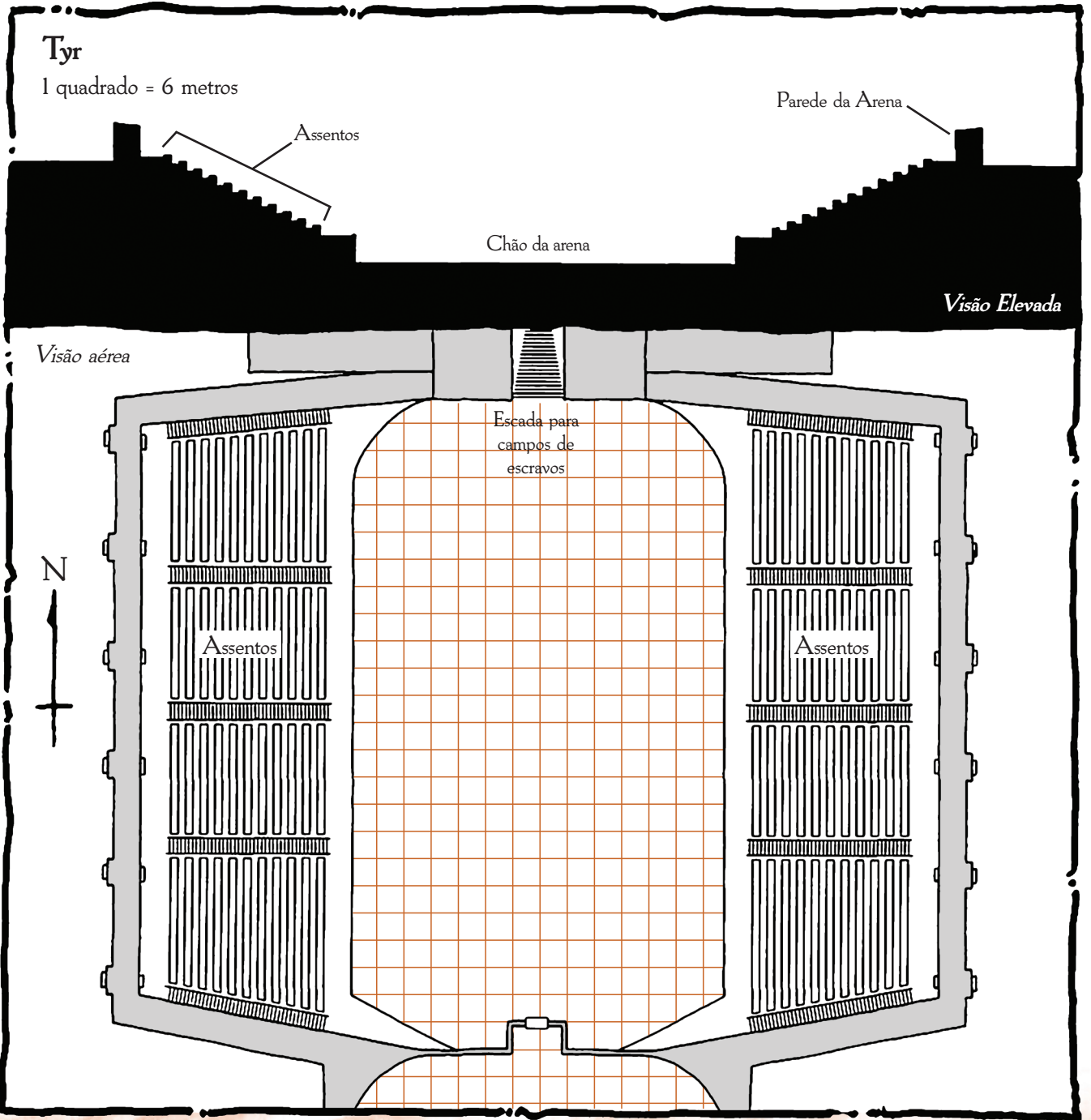
As duas seções superiores do estádio são conhecidas como “bancos solares”. Esses assentos estão abertos ao público em geral da cidade, atraindo frequentemente agitadores e escravos que foram autorizados (e podem pagar) para assistir aos jogos. Em várias ocasiões, após discussões ou desentendimentos, esses torcedores agitados (às vezes alcoolizados) pegaram um gladiador adversário e o lançaram na arena (mais informações podem ser encontradas na seção “Vida nas Arquibancadas” mais adiante neste capítulo).

Arenas de Tyr



Tyr

1 quadrado = 6 metros





Arenas de Tyr

O Poço da Morte Negra de Urik

Urik é o lar do Poço da Morte Negra, a grande arena de obsidiana. Anteriormente a primeira mina de obsidiana da cidade, foi abandonada quando obsidiana de alto grau foi encontrada não muito longe da cidade florescente. A escavação logo se transformou na arena de gladiadores de Urik e recebeu o nome de “Poço da Morte Negra”.

O fosso é o único campo de combate de formato irregular nos Planaltos. A cova permanece com a mesma forma oval distorcida de quando foi abandonada da pedreira. A escavação escalonada adicionou níveis de visualização ao longo do lado de fora do poço. Trilhos de madeira foram colocados perto da borda dessas camadas para espectadores em pé. As escadas estão localizadas apenas nas esquinas, o que dificulta o acesso às áreas preferenciais de visualização da arena.

As plataformas superiores são maiores do que o normal para acomodar os meio-gigantes que assistem aos jogos. Não há assentos na arena. Urik é único neste tipo de arranjo.

A própria arena é quase tão mortal quanto os gladiadores. A obsidiana negra aquece ao sol do meio-dia, fazendo com que as temperaturas no poço subam para mais de 70 graus.

Os gladiadores detestam lutar na arena de Urik por outro motivo. O sol brilhante de Athasian pode refletir na superfície de obsidiana espelhada e temporariamente cegar um lutador, dando ao combatente adversário a chance de desferir um golpe mortal.

Para piorar as coisas, as paredes são cobertas com milhares de arestas afiadas como navalhas. A obsidiana fraturada sobressai das paredes do fosso, cada ponto um potencial instrumento de morte. Espalhados indiscriminadamente pela arena estão as “Estacas de Hamanu”. As estacas são, na realidade, grandes pilares negros com milhares e milhares de pontas afiadas de obsidiana lascadas na pedra, batizadas em homenagem ao rei-feiticeiro de Urik. As estacas são movidas periodicamente para novas posições dentro da arena. Elas são removidos se danificados ou, em alguns casos, para serem afiadas.

O número de estacas varia em cada dia de combate de gladiadores. Em alguns dias, pode haver vinte ou trinta afloramentos rochosos menores que criam uma manopla perigosa na qual os gladiadores lutam. Outras vezes, um ou

dois enormes monólitos de pedra de ébano afiada dominam a arena. Diz-se que o número e a colocação das estacas fica a critério do rei. Outros dizem que é obra dos templários, criando um ambiente de luta favorável para seus gladiadores lutarem.

Por causa da temperatura intensa no fosso durante o sol do meio-dia, os jogos começam de madrugada. Os torcedores caminham sob o manto da escuridão para o estádio. O estádio e os corredores são iluminados por tochas e vasilhas de óleo ardente. Quando a primeira luz anuncia o amanhecer de um novo dia, começa a primeira partida. À medida que o sol nasce, o calor na arena também aumenta. Os jogos e as execuções das partidas são realizados cedo, antes que a arena aqueça em sua intensidade máxima.

Partidas especiais chamadas “Partidas do Dragão” são realizadas bem no final da carta de gladiadores. As partidas do dragão costumam ser realizadas ao meio-dia, quando a temperatura da arena está no pico. Isso não apenas sobrecarrega a habilidade de luta dos combatentes, mas também a resistência e vigor da multidão. Lutando nessas condições, um combatente perde duas vezes mais água do que o normal em combate. Além disso, as paredes de obsidiana são tão quentes que quando a pele nua de um combatente roça nas paredes, ele sofre 1d4 pontos de dano por queimadura.

O Urik é um dos poucos estádios que já recebeu jogos noturnos no frescor da noite. Grandes lamparinas queimando óleo, de 3,6 metros de altura, foram trazidas e montadas em pedestais nas partes superiores da arena. Grandes lentes mágicas de vidro foram colocadas na frente das lâmpadas para tornar a luz mais brilhante. O fosso estava sempre lotado para os jogos noturnos. Eles eram conhecidos como jogos “desonestos”, porque as arquibancadas estavam cheias de ladrões, tentando roubar bolsas no escuro da noite.

Arenas de Tyr



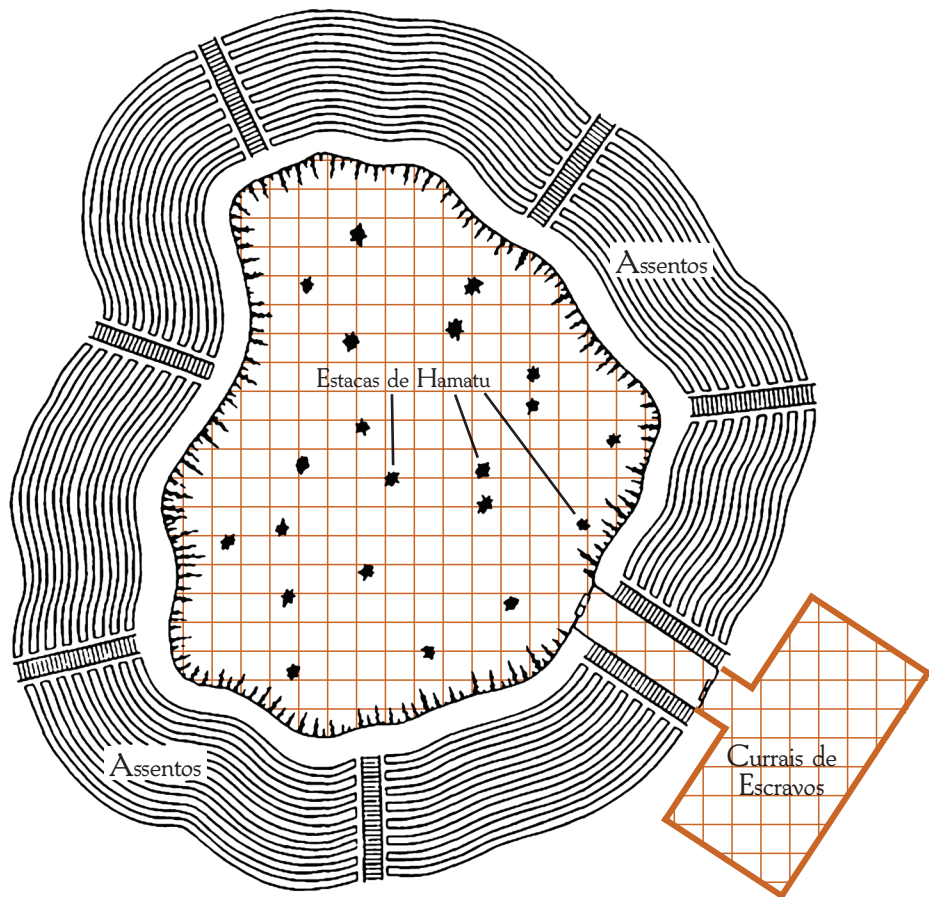
Urik

1 quadrado = 3 metros

Estacas de Hamanu
Chão da arena

Visão Elevada

Visão aérea





Arenas de Tyr

Variações na Arena e Obstáculos

Os gestores das arenas têm a flexibilidade de incorporar rampas, fossos, armadilhas e diversos outros obstáculos na própria arena, a fim de intensificar a adrenalina dos jogos de gladiadores. Esses obstáculos podem adotar várias formas distintas e frequentemente são combinados para criar desafios complexos e emocionantes. Grandes campanhas publicitárias e a promoção massiva envolvem a programação desses eventos extraordinários nas arenas. Além disso, alguns obstáculos são especialmente desenvolvidos e empregados em jogos específicos, acrescentando ainda mais variedade às competições.

Vale ressaltar que há uma única exceção à regra geral que envolve o uso de fossos e obstáculos, e isso ocorre na Arena Criterion em Balic. Neste local, o piso da arena sofre mais alterações do que qualquer outra, porém, em vez de adicionar obstáculos físicos, Balic utiliza a flexibilidade na configuração do piso da arena para alcançar os mesmos objetivos emocionantes.

Loop Montare

O Loop Montare é um enorme conjunto de rampas e vias construídas em loop duplo (figura-8). As estradas e rampas são acentuadamente inclinadas nas extremidades opostas dos loops. O centro, onde a via se cruza, fica no nível do solo. É aqui que feras, cavaleiros e gladiadores entram no circuito. Diferentes jogos são jogados usando variações dessa configuração.

Os dois mais populares são “Loop-Cruzado” e “Corrida-Loop”. No Loop-Cruzado, os combatentes circulam o loop em direções opostas. O primeiro gladiador a fazer dois círculos completos do loop em sua direção específica vence. Um gladiador também pode vencer matando todos os oponentes ao longo do caminho.

Corrida-Loop é uma competição para ver quem consegue ser o primeiro a fazer um circuito completo do loop um número pré-determinado de vezes. Os gladiadores usam uma variedade de táticas diferentes para vencer esse tipo de combate. Alguns permanecem e aguardam o inimigo;

outros (especialmente elfos e montare) tentam vencer a luta circulando os loops e lutando contra os oponentes apenas quando precisam.

Pirâmide da Rainha ou do Rei

Embora ligeiramente diferente em cada arena, o conceito é o mesmo. Um grande objeto piramidal é colocado no centro da arena. O(s) último(s) gladiador(es) no topo é o vencedor.

A pirâmide pode ser lubrificada com uma substância escorregadia para tornar a subida mais difícil. Lâminas afiadas podem ser anexadas, tornando a pirâmide tão mortal quanto os outros gladiadores. A estrutura pode estar presa ou placas de pressão nas laterais da pirâmide podem liberar gás venenoso, chamas, dardos ou outros dispositivos perigosos. Bestas ou criaturas podem ser colocadas no topo da estrutura para tornar o jogo mais difícil para os gladiadores.

Quebra-cabeça da Rainha ou do Rei

O Quebra-cabeça da Rainha é diferente em tamanho e forma em cada uma das diferentes arenas, mas o conceito permanece o mesmo. Uma série de barras ou plataformas verticais e horizontais interligadas criam um enorme andaime que os gladiadores podem escalar, contornar e atravessar. O enorme labirinto tridimensional é geralmente construído de ossos ou amoreiras amarradas para criar a estrutura. As lacunas são deixadas na estrutura de torção para permitir que os gladiadores entrem e saiam. Por causa da construção aberta, os combatentes estão sempre visíveis.

Dritan

No paisagismo dritan, grandes quantidades de areia e terra são transportadas para a arena para modificar o piso da arena existente. Valas, colinas, fossos e muralhas defensivas são montadas sobre a arena. Isso produz novas configurações de campo de batalha para conflitos de gladiadores. Novos designs são limitados apenas à imaginação fértil do gestor da arena.



Partidas com Névoa

Nessas raras partidas, a arena é preenchida por uma névoa mágica. Quando a névoa é criada, ela cobre o chão da arena a uma profundidade não superior a 1 metro. A névoa mágica obscurece a visibilidade horizontal além de 3 metros. Assim, os espectadores nas arquibancadas podem ver claramente os combatentes, porque eles estão olhando para baixo através da névoa. Combatentes com mais de 3 metros de distância devem caçar uns aos outros através da névoa. Criaturas com mais de 6 metros de altura não são prejudicadas pela névoa, pois são altas o suficiente para enxergar além da escuridão.

O Pilori

Os escravos que se comportam mal ou se recusam a receber ordens são trancados no pilori. O pilori é um conjunto de troncos que prendem a cabeça e as mãos da vítima entre dois blocos maciços de madeira. Meios círculos são esculpido na madeira para acomodar o pescoço e as mãos da vítima. Um grande bloco é colocado sobre o outro e travado. A vítima é então forçada a se ajoelhar sob o sol escaldante de Athas o dia todo. Os treinadores podem parar e beber água em frente ao pilori para atormentar as vítimas e agravar a sede. Um indivíduo pode passar dias trancado no pilori. Alguns morrem lá como exemplos para outros que ousam desobedecer.

A Vida nas Arquibancadas

Assentos de Status

Tal como acontece com o resto da vida em Athas, sentar no estádio é determinado pelo poder e status social. A maioria das arenas na região de Tyr é paralela ao caminho do sol através do céu athasiano verde avermelhado. Nesta configuração, um lado do estádio recebe significativamente mais sol do que o outro.

Como um lado de algumas arenas está voltado para o lado oposto ao sol, o próprio estádio oferece um pouco de sombra para os espectadores. As áreas sombreadas dos assentos do

espectador são conhecidas como “Sombra da Nobreza”. Em tais seções, nobres locais, proprietários de terras e senadores estão sentados. A parte central desta área sombreada é sempre reservada para o rei ou rainha e guarda-costas reais. Dispostos nas proximidades estão os templários mais ricos. Mais adiante, à esquerda e à direita, sentam-se os templários menores. Senadores e nobreza menor pagam alguns subornos ou para se sentar o mais próximo possível desta seção. Embora se pense que os proprietários de terras/senadores têm poder nas cidades, quando se trata da arena, eles não têm nenhum.

O lado do estádio que recebe o sol forte e direto às vezes é conhecido como “Olho de Ral”. Os espectadores sentados deste lado do estádio costumam trazer tapetes tecidos por elfos ou cabelo gigante para se sentar, já que as pedras sobre as quais eles se sentam esquentam consideravelmente com o calor do meio-dia. Temperaturas extremas fazem os ânimos esquentarem e, frequentemente, as hostilidades irrompem nesta seção do estádio.

As duas extremidades do estádio costumam ser os piores lugares para se sentar, pois ficam acima dos portões dos currais dos animais e dos quartéis dos gladiadores. O fedor nesta área ao sol do meio-dia é quase insuportável.

Embora as paredes da arena sejam íngremes para conter os monstros e gladiadores dentro, é desaconselhável sentar perto da grade da arena. É raro passar um dia de combate sem que um espectador inocente não seja morto por uma lança ou tentáculo errante. Por esta razão, muitos nobres sentam seus funcionários diretamente na frente deles nos níveis inferiores. Os escravos criam um escudo humano inocente, protegendo seus donos de danos.

Moda na Arena

O traje usado nos jogos é tão diferente quanto as pessoas que assistem aos jogos. Resumidamente:

Escravos e Servos Contratados

Vestuário: Vestimentas monótonas de cor marrom-terra. Túnicas curtas, shorts, sutiãs e tangas. Possivelmente algum tipo de amarração ou recolhi-



Arenas de Tyr

mento na cintura. Túnicas de rede são muito populares. Fáceis e baratas de produzir, absorvem o suor, mantêm-no próximo à pele para auxiliar na evaporação e permitem a passagem de brisas.

Chapelaria: Normalmente nada. Se tiver sorte, uma bandana ou outro pano para amarrar na cabeça para proteger do sol do meio-dia.

Calçado: Pés descalços ou sandálias.

Lojas e Pequenos Proprietários de Terras

Vestuário: O linho branco e o tecido fiado são escolhas de vestimenta comuns. O branco, por ser uma cor reflexiva e de aparência fresca, tem a desvantagem de ser mais difícil de manter limpo e também é mais dispendioso devido ao processo de fabricação envolvido. Por vezes, a indumentária é enriquecida com delicadas faixas coloridas, funcionando como um símbolo de status (contudo, é importante observar que os tecidos coloridos podem ter um custo consideravelmente elevado em determinadas regiões).

Chapelaria: Bandana branca ou chapéu de aba de palha. Às vezes, as mulheres mercadoras amarram uma tira de pano branco sobre a cabeça para se proteger do sol do meio-dia.

Calçado: Sandálias, tangas, sapatos.

Mercadores/Nobres

Vestuário: Tecidos multicoloridos e sedas. Quanto mais caro, melhor (em algumas regiões). Lenços e fitas de cores vivas são usados como acessórios. Algumas mulheres usam joias brilhantes (as peças parecem requintadas, mas custam apenas uma fração do que parecem). Os nobres superiores podem trazer seus besouros hurrum para os jogos. (Hurrum: Um besouro brilhantemente opalescente que não voa que produz ruídos suaves e uma brisa leve).

Chapelaria: Turbantes brancos ou coloridos. Um escravo pode segurar um guarda-sol ou leque sobre a cabeça de um nobre.

Calçado: Sandálias, tangas, sapatos.

Concessões

Refrescos também são limitados de acordo com a classe. Em nenhum aspecto da vida em Athas alguém está livre do status social -nem mesmo quando se busca apenas saciar a sede ou aliviar um estômago atormentado.

Escravos e Servos Contratados

Bebida: Água.

Comida: Larvas de cacto vermelho, kip seco ao sol, renks.

Proprietários de Terras e Nobres

Bebida: Broy, água ou vinho.

Comida: Kip seco ao sol ou carne jankx.

Renk: lesmas saborosas que contêm, em média, quatro onças de água. Eles são uma fonte de comida e água para as massas. Um homem médio precisaria comer 16 renks crus por dia para repor os fluidos perdidos em um dia na arena.

Larvas de cacto vermelho: O cacto vermelho é uma planta suculenta redonda conhecida por seus espinhos afiados vermelhos. As larvas fazem suas casas nesses cactos. Quando um é aberto, podem ser encontradas de 1 a 3 dúzias de larvas escamosas brancas, de cabeça marrom, do tamanho de um polegar. Algumas pessoas arrancam as cabeças, outras comem as saborosas larvas inteiras.

Nenhuma concessão é vendida na arena de Raam. A rainha-feiticeira, em sua paranoia histórica, teme o envenenamento de seus templários e servos leais. A multa por ser pego vendendo comida ou água nas arquibancadas da arena é uma viagem só de ida até o piso da arena. É permitido, no entanto, trazer os próprios bens escassos para a arena para consumo pessoal.



Arenas diferentes têm métodos diferentes de fornecer água aos nobres durante os jogos de gladiadores. Provavelmente o mais interessante é a arena de Tyr.

Em Tyr, o abastecimento de água para os assentos inferiores é realizado por meio de grandes recipientes de cerâmica. Curiosamente, esses recipientes apresentam a forma de uma criatura demoníaca (embora muitos nunca tenham visto tal criatura e a considerem apenas um mito, semelhante ao dragão; outros, no entanto, conhecem a verdade assustadora por trás disso). Os espectadores nas arquibancadas sombreadas têm a oportunidade de saciar a sede ao beber diretamente da boca dessas criaturas de cerâmica, graças a algumas dessas peças estrategicamente posicionadas. Os carregadores de água são todos agentes/escravos dos templários da arena. Às vezes, eles são autorizados a manter algumas peças de cerâmica se ouvirem informações que seus proprietários/empregadores considerem úteis.

Um carregador de água de Tyr chamado Cytrine é, na verdade, um assassino agente duplo. O suporte de água do recipiente de cerâmica que o Cytrine carrega é equipado com duas pontas de metal retráteis localizadas nos olhos da criatura de cerâmica. Se o Cytrine recebe ordens de seu templário para matar um indivíduo nas arquibancadas, ele apenas oferece um copo de água grátis. Enquanto a vítima bebe, o Cytrine pressiona um botão no dispositivo e um par de pontas finas como agulhas e com trinta centímetros de comprimento se estendem dos olhos da criatura de cerâmica. Os pequenos espinhos em forma de dardo perfuram o cérebro da vítima, atingindo diretamente os olhos. O veneno funciona instantaneamente e a vítima está morta antes que possa engolir um segundo gole de água.

Cytrines também são membros da Aliança Velada. Eles fazem relatórios semanais sobre todos os eventos na arena e na casa dos templários para um contato secreto. Se ordenado a matar um membro ou simpatizante da aliança, o Cytrine fará com que a tentativa de assassinato pareça real. O Cytrine irá pré-arranjar (com a ajuda dos contatos da aliança) o acidente e preparar uma fuga. A aliança então transportará o indivíduo para um esconderijo e providenciará o transporte para fora de Tyr.

Estandartes de Arena

Em qualquer jogo de gladiadores, estandartes brilhantes de cores sólidas ou heterogêneas podem ser vistos pendurados nas arquibancadas. Esses estandartes geralmente trazem símbolos, já que é ilegal para a população saber ler e/ou escrever (Há rumores de que a Aliança Velada, proibida em todas as cidades-estados de Tyr, pode usar esses estandartes de arena como uma forma de comunicação sobre projetos, movimentos e reuniões. Somente outros membros da Aliança Velada reconheceriam e compreender as mensagens).

Os estandartes são símbolos de apoio levados à arena pelos torcedores para encorajar seu gladiador profissional favorito ou campeão de arena. Os emblemas das grandes casas mercantes também podem estar pendurados na arena. Estes servem a múltiplos propósitos.

Primeiro, eles mostram que uma casa mercante está atualmente patrocinando um gladiador que se apresenta nos jogos.

Segundo, no caso de uma casa mercante itinerante, o estandarte é para mostrar que a casa está atualmente na cidade e está pronta para realizar negócios. Famílias de condenados ou acusados que estão lutando por suas vidas na arena podem trazer uma faixa para mostrar apoio a seus entes queridos. Da mesma forma, as vítimas de crime podem comparecer com bandeiras próprias, a fim de incentivar a morte do condenado ou acusado.

É a maior honra para um campeão gladiador pedir a um fã ou grupo de apoio seu estandarte. Alguns combatentes podem trocar uma arma quebrada, um pequeno pedaço de armadura ou uma peça de roupa pelo estandarte. Vários assassinatos foram atribuídos a fãs brigando por lembranças de gladiadores. Uma arma de osso quebrado de um gladiador famoso pode valer tanto dinheiro quanto uma espada de aço. A venda consciente de lembranças de gladiadores falsificados garante ao vigarista uma visita pessoal ao chão da arena da morte.

Cânticos e Gritos de Torcida

Embora as palavras sejam diferentes em cada arena, os torcedores conhecem uma série de cânticos e/ou gritos que usam



Arenas de Tyr

para encorajar combatentes de gladiadores. Enquanto algumas arenas podem recompensar um gladiador com aplausos após um golpe impressionante, outras arenas podem torcer. Ainda outras arenas podem saudar um movimento covarde com um silvo em uníssono, enquanto outras reconhecem o movimento com vaias altas e retumbantes.

Os cantos mais comuns são os nomes dos gladiadores. A arena ganha vida e as paredes tremem quando o atual campeão entra no fosso. O grito de seu nome é ouvido repetidas vezes e os torcedores vão gritar até ficarem roucos, ou até o início da partida, o que ocorrer primeiro. Existem até campeões que a multidão adora odiar. Esses campeões não se sentiriam em casa na arena sem vaias, assobios e zombarias caindo sobre eles de todos os lados. Esses anti-heróis são, na verdade, tão populares quanto os heróis. Esses anti-campeões sobrevivem mais do que sua parte justa de combates de gladiadores. Eles quase sempre recebem indulto ou misericórdia no final da partida. Gerentes de arena inteligentes usam esses indivíduos para concentrar a raiva e o ressentimento da multidão, dando a essas pessoas alguém para odiar. Partidas de rancor bem pagas podem ser desenvolvidas para explorar essa febre.

O canto mais popular, claro, é a simples palavra “morte”. Em qualquer língua, ou em qualquer idioma, o significado deste simples canto é óbvio. Quando um gladiador caído e indigno ouve a arena dizer esse canto, ele sabe que sua hora chegou. Algumas arenas agitam faixas de pano vermelho-escuro, outras gritam por sangue, mas todas repetirão esse canto antes do final do dia de gladiadores. Curiosamente, não há nenhum canto de misericórdia que seja reconhecível em todas as arenas.

Na arena de Tyr, a multidão levanta as mãos, palma aberta, dedos estendidos, para mostrar seu apoio a um guerreiro caído. A palma da mão aberta é geralmente entendida como um símbolo de misericórdia (ou mais simplesmente, “Não tenho arma, me rendo”). Na arena da floresta de Gulg, faixas verdes de pano são acenadas para mostrar apoio a um guerreiro venerado. Em Balic, os torcedores se levantam de suas posições sentadas habituais para mostrar seu apoio (muitos já estão de pé se foi uma partida extraordinária). No Poço da Morte Negra em Urik, os fãs implorando

por misericórdia acenam com tiras de tecido preto. Não há misericórdia em Raam.

Os Assentos ao Sol

Os Assentos ao Sol são as seções de assentos superiores notoriamente perigosas do estádio Tyr. Torcedores zangados ou entediados às vezes jogam um jogo chamado “Navalha Voadora”. Esses torcedores turbulentos e ocasionalmente embriagados pegam um fã do gladiador adversário, passam o indivíduo acima da cabeça, mão a mão, e o jogam no chão da arena. Embora a ação possa ser interpretada como assassinato, é difícil apontar culpados quando há tantos fãs. O rei emitiu um decreto sobre esse comportamento, afirmando que não haverá retribuição ou recurso contra os perpetradores, desde que o acidente não interrompa os jogos de gladiadores.

Misericórdia

Porque a vida é tão dura em Athas, a misericórdia é tão rara quanto a chuva. Quase todos os combates de arena são travados até a morte, pois qualquer coisa menos que isso não atenderia à expectativa da multidão. Há, no entanto, casos em que a vida de um gladiador é poupada. Eles vêm por bem, por mal ou por coragem.

No meio do combate, se um gladiador perder todas as armas e for encurralado por um oponente armado onde certamente morrerá, o gladiador pode pedir misericórdia. Isso é feito levantando o punho para o céu. Esta ação levanta uma questão silenciosa, não sou um oponente digno? Não posso recuperar minhas armas para que eu possa lutar com o melhor de minha habilidade? Esta pergunta é respondida pela primeira vez pelo gladiador adversário. Se o gladiador considerar o outro indivíduo um oponente digno e desejar continuar a luta (pensando, é claro, que ele vencerá) com o outro gladiador armado, o gladiador estenderá a mão da arma bem acima da cabeça. Enquanto ambos os gladiadores mantêm o punho e/ou a arma levantada, eles olham para o camarote do feiticeiro rei ou rainha. Um braço levantado significa que ambos os oponentes recuperam todas as armas



e recomeçam a batalha no centro da arena. Se nenhum braço for levantado, o gladiador armado deve despachar o gladiador desarmado com a maior habilidade possível. É claro que o desejo do gladiador desarmado é permanecer vivo a todo custo.

Se um gladiador é ferido e deseja misericórdia, ele levanta a mão aberta para o gladiador adversário, em vez de um punho cerrado. Isso indica que ele está gravemente ferido para continuar a batalha, mas está pedindo uma chance de se curar e voltar a lutar em uma data posterior.

Frequentemente, dois oponentes muito populares se enfrentam na arena. Devido às suas habilidades de combate, ambos são grandes atrativos e agradam ao público. Se um dos combatentes ganha uma forte vantagem sobre o outro e está a ponto de desferir um golpe fatal, o gladiador que possui a vantagem pode pedir uma resposta da multidão. Esta é a melhor parte de participar da arena de gladiadores. Gritos de “não” e “sim” soarão até que um abafe o outro. A maioria da multidão cantará para que a vida da vítima seja tirada ou poupada. Quando o cântico atingir um pico febril, todos os olhos se voltarão para o rei ou rainha feiticeira e, à medida que o cântico aumentar, a multidão aguardará uma decisão.

O rei feiticeiro eventualmente se levantará (desde que, é claro, ele esteja presente; caso contrário, esse dever recairá sobre o principal templário do rei feiticeiro), estenderá seu punho e governará a vida do gladiador. O polegar do rei apontado para cima significa que o gladiador indefeso foi poupado e pode voltar para a batalha outro dia. Se o polegar apontar para baixo, o vencedor então administrará um golpe criativo para matar, acompanhado pelo rugido excitado da multidão.

Se a vida de um gladiador é poupada na arena, muitas vezes é devido à ação direta de um templário. Templários são conhecidos por manipular combates para ganho pessoal. Um excelente exemplo é um campeão que é fortemente favorecido contra um desconhecido. O templário pode apostar no desconhecido, então subornar o campeão prometendo-lhe ricos despojos após o combate por “entregar a luta”. O campeão, com toda a sua experiência em combate e batalha, irá então para a arena e fará uma boa luta. Ele pode fingir ser excessivamente agressivo ou travar uma batalha

totalmente defensiva, aparentemente surpreso com os golpes de seu inimigo. Frequentemente ileso, o gladiador escolherá um momento para tropeçar ou cair, colocando-se à mercê do recém-chegado. Tendo sido um campeão de sucesso e travado uma boa batalha, sua vida quase certamente será poupada. Há exceções, quando o templário sente que é necessário enganar um excelente gladiador para permitir sua própria morte. Por esse motivo, a maioria dos campeões raramente se entrega totalmente à mercê do oponente; sempre há a chance de uma traição.

Isso não quer dizer que todo combate na arena é predeterminado. Existem, no entanto, muitos templários e proprietários de escravos usando qualquer pressão, força ou influência que possam ter para conseguir o resultado da partida a seu favor.

A exceção a todos os itens acima é Raam. Devido à paranoia desenfreada e à localização oculta da estação de observação da rainha feiticeira, nenhuma dúvida é levantada. Todas as lutas em Raam são até a morte.

Regras para a Multidão

Dois fatos são indiscutíveis nas arenas de Athas. Primeiro, toda vida inteligente tem algum tipo de talento psiônico (latente ou não). Em segundo lugar, um gladiador lutando por sua vida usará todos os meios à sua disposição para sobreviver a uma luta.

O problema surge quando 40.000 ou mais espectadores, todos com algum tipo de talento psiônico, estão assistindo e apostando nos jogos de gladiadores. Guerras psiônicas poderiam facilmente irromper nas arquibancadas se os fãs intercedessem psionicamente em nome de um gladiador. Para evitar isso, leis foram aprovadas em todas as arenas proibindo a intervenção psiônica dos espectadores durante as partidas. Esta regra inclui os Templários, mas não os reis e rainhas feiticeiros, que fazem e mudam as leis por capricho.

A punição aguarda qualquer um que ajude um gladiador por meio de poderes psiônicos antes de uma partida. Como a maioria das coisas em Athas, isso acontece com frequência. No entanto, como a intervenção psiônica é difícil de provar, poucos são realmente punidos.



Arenas de Tyr

Magia

Dentro das cidades-estado da região de Tyr, as únicas pessoas autorizadas a usar ou possuir magia são os reis e rainhas-feiticeiros, seus templários e magos profanadores (menores) designados pela realeza. Sacerdotes elementais são tolerados nas cidades-estado, desde que não tentem estabelecer santuários religiosos ou realizar reuniões religiosas. Os druidas ocasionalmente passam pelas cidades-estado, mas raramente permanecem por muito tempo. Os druidas odeiam os profanadores e os reis e rainhas feiticeiros em particular por causa da destruição que eles causaram (Lembre-se, os reis e rainhas feiticeiros se imaginam como seres divinos e têm pouca tolerância com sacerdotes e druidas em sua cidade).

Na arena, o emprego de magia não é permitido, a menos que seja realizado por um embaixador nomeado pelo rei ou rainha-feiticeiro. Quando druidas são forçados a participar dos jogos de gladiadores, muitas vezes recorrem ao uso aberto de suas magias para autodefesa. Geralmente, à medida que enfrentam adversários, mais e mais combatentes são enviados contra o druida até que ele pereça. Quanto aos sacerdotes e magos que se encontram na arena, eles frequentemente tentam ocultar suas habilidades de lançar magias da perícia comum ocultação gestual.

A maioria da cidade (isso inclui os gladiadores) sabe que os odiados profanadores e templários são lançadores de magia. Portanto, a maioria dos residentes sente que qualquer que lance magias deva ser um profanador do mal sob o escrutínio do rei ou rainha feiticeiro. Os gladiadores conhecem e temem seu poder, então os lançadores de magias são os primeiros alvos durante o combate.

Truques Sujos

Veneno: Veneno não é ilegal na região de Tyr. Existem, no entanto, restrições condicionais para partidas de gladiadores. O veneno pode ser contrabandeado para as partidas, embora não seja considerado uma substância legal para a arena. A posse de veneno na arena não é diferente do uso de talentos psíquicos latentes. Há, no entanto, uma penalidade severa

para aqueles pegos tentando contrabandeá-lo para seus gladiadores.

Esporas de Jankx: Bardos, jazst e gladiadores de má reputação usarão veneno de esporas de jankx na arena. Jankx são pequenas criaturas peludas e perigosas que habitam o deserto de Athasian. Os Jankx têm esporas conectadas a bolsas de veneno localizadas na parte inferior de cada membro, perto da pata. Quando injetado, o veneno faz com que um membro, braço ou perna murche. Apenas a região em que o veneno foi injetado será afetada; o veneno espesso não percorre todo o corpo. A área afetada irá murchar e se tornar inútil a uma taxa de 1 por rodada. Se o veneno for injetado no torso, o membro mais próximo é afetado (ou role aleatoriamente). Se o veneno for injetado na cabeça, a vítima fica cega em 1d4 rodadas, surda em 1d4 rodadas e fica inconsciente em 1d6 rodadas. É necessário um teste de resistência imediato contra veneno; falha significa morte em 1d8 rodadas. Naturalmente, mesmo que a vítima sobreviva ao veneno, ela pode ser morta enquanto estiver inconsciente.

Besouros da Agonia: Um truque favorito dos halflings é contrabandear um desses pequenos insetos cruéis para uma partida. O halfling então procurará um momento oportuno para tentar plantar o besouro nas costas de um gladiador adversário durante o combate (normalmente em competição por equipes). O besouro da agonia usa um tentáculo revestido de bile para se prender à coluna vertebral de sua vítima. A vítima é repentinamente atormentada por uma dor excruciante e não pode fazer nada além de se contorcer e gritar em agonia. O besouro não pode ser removido pela vítima; apenas outra criatura pode libertar o indivíduo do apego mortal do besouro.

Globos de Feromônio Kip: Gladiadores anões engenhosos podem contrabandear pequenos globos de vidro contendo extrato de feromônio Kip. Os feromônios produzem um certo tipo de resposta emocional na vítima. Quando os globos quebram, eles liberam uma nuvem invisível de feromônios 20 cm × 20 cm × 20 cm. Gladiadores pegos dentro da nuvem de gás devem resistir contra veneno ou sofrer apatia (resis-



tência bem-sucedida indica nenhum efeito). Os anões tem +4 devido à alta resistência ao veneno e capacidade de foco. Uma falha no teste de resistência significa que a vítima deixa de se importar com qualquer coisa, incluindo lutar, por 1d8 rodadas. A vítima ainda se defende, mas não se preocupa em atacar os oponentes.

Pós e zarabatanas: Outro truque sujo usado na arena envolve o uso de irritantes pungentes e pimentas ardentes em pó. Especiarias fortes podem ser misturadas para induzir náuseas ou inflamar os olhos e vias respiratórias. A mistura de especiarias é cuidadosamente colocada em um pequeno saco selado ou em uma zarabatana de junco. Um gladiador usará as especiarias para cegar ou distrair um oponente. Pimentas kuzza, erva-fedida seca e pólen de flor da fenda são os perenes favoritos.

Os Campos de Contenção Real

Os espectadores que assistem aos jogos de arena geralmente não sabem que algumas partes do campo são protegidas por campos de contenção mágicos. A área de observação real e certas entradas e saídas são frequentemente protegidas dessa maneira. A forma e a localização desses campos de contenção são tão diferentes quanto os próprios estádios. *Muralha de energia* é a magia mais comumente usada para esse propósito. Invisível a olho nu, uma *muralha de energia* impede a passagem de objetos mágicos e físicos, mas não tem efeito sobre psionismo.

Se vista por meios mágicos, a *muralha de energia* de contenção aparece como uma bolha brilhante e translúcida protegendo uma determinada área (ou seja, a caixa de visualização real). As arenas frequentemente têm mais de um campo de contenção para fornecer proteção adicional para os reis e rainhas feiticeiros.

Em Gulg, Balic e Tyr, esses campos de contenção são usados para a proteção pessoal dos reis e rainhas-feiticeiros. Os torcedores nessas arenas devem se defender contra mísseis errantes (flechas, pedras de funda, etc.) e combatentes lançados nas arquibancadas. Uma parede protetora é colocada

no lado do espectador da grande bocarra em Raam. Devido à paranoia desenfreada, o tamanho e a forma exata variam a cada jogo de gladiadores.

Draj usa paredes protetoras mais extensivamente do que qualquer outra arena. A configuração do piso da arena em relação às arquibancadas e ao “palácio” exige que paredes protetoras cerquem o raso fosso de gladiadores (exceto por uma abertura estreita por onde os gladiadores entram e saem da arena). Draj pode ser a melhor arena para ver jogos de gladiadores se estar perto do sangue for o pré-requisito para se divertir.

Reis e rainhas feiticeiros podem usar poderosas *magias de dragões* para se protegerem (desde que não sejam envolvidos em outros processos mágicos que requeiram seus poderes mágicos completos — como Kalak, quando foi morto). Além disso, eles estão constantemente protegidos de danos psiônicos (embora qualquer um que ouse entrar na mente de um rei feiticeiro seja realmente um tolo corajoso).

Os templários trabalham em conjunto com psiônicos, outros magos profanadores e a guarda de elite da cidade-estado para manter a ordem nos estádios durante os jogos. Os fãs muitas vezes são tentados a usar seus talentos psiônicos latentes para ajudar seu gladiador favorito na arena. Psiônicos a serviço do rei ou rainha feiticeiro regente lidam rápido e severamente com tais transgressores.

Cultura dos Fãs

As classes mais baixas, ou “escória de pé”, aparecem horas antes dos jogos para beber e farrear fora da arena. Este comportamento não é perigoso, desde que os templários sejam subornados ou estejam fora de vista. Os fanáticos da arena podem cortar o cabelo de maneiras estranhas ou pintar o rosto com tintas feitas de beterraba, raízes e cactos.

Os vendedores podem fazer uma matança (sem trocadilhos) vendendo imagens e lembranças dos guerreiros favoritos da multidão. Os aficionados compram símbolos em apoio aos gladiadores favoritos. A fabricação de réplicas em miniatura das armas escolhidas pelos populares gladiadores é um negócio lucrativo em toda Athas.



Arenas de Tyr



É comum que os espectadores de todos os estádios gritem e berrem obscenidades ao perder gladiadores, além de torcer por seus favoritos. Isso contribui mais para desabafar as frustrações e hostilidades da multidão do que para distrair ou ajudar os gladiadores. Cantos, no entanto, são outra história.

Quando a multidão começa um canto organizado, eles podem realmente afetar o resultado de uma partida. Se usados a favor de um gladiador, os cantos podem aumentar a moral de um lutador ou permitir que o guerreiro se concentre no oponente e ataque com maior precisão (bônus de ataque de +1 em termos de jogo). Quando a multidão canta contra um competidor, os efeitos podem ser devastadores. Vítimas de cânticos negativos sofrem sentimentos de rejeição e desespero, causando uma penalidade de -1 para ataques e danos.

Nas arenas de Athas, a multidão é levada ao frenesi tanto pelo caos quanto pelos outros espectadores. Algo que se aproxima de um transe hipnótico em massa ocorre nesses jogos e aumenta a histeria da multidão à medida que a batalha avança.

A arena é um dos poucos lugares onde se pratica algo remotamente semelhante ao igualitarismo. Os fãs são livres para gritar e continuar com o conteúdo de seus corações — dentro dos limites impostos pelos templários. Na maioria das áreas, esses limites são assustadoramente frouxos.

Existem muitos contos populares sobre fãs infelizes que encontraram seu destino apoiando gladiadores desfavorecidos. É uma ocorrência regular para os membros da multidão ficarem fracos e desmaiar à medida que o calor se torna insuportável. Torcedores superados são muitas vezes pisoteados pela multidão frenética, ou passados de mão em mão para serem jogados por cima dos muros da arena. Muitos bebem licor de cacto em barris de couro ou peles para tentar vencer o calor (ou sua sobriedade), apenas para desmaiar quando o dia fica mais quente. Assentos sombreados são valiosos, e os fãs geralmente se reúnem na noite anterior para obter os melhores (mais legais) assentos.

As arenas são uma seção interessante da estrutura de classes em Athas. Sempre há empurrões enquanto as pesadas portas da arena são abertas. Quando a corrida do gado pelo pátio começa, os guardas usam lanças para controlar as massas crescentes.

Fãs de classe alta se reúnem pouco antes do combate e comem em banquetes suntuosos preparados por seus escravos. Essas são as pessoas que podem comprar áreas reservadas especiais separadas da ralé. Embora seus assentos não sejam tão bons quanto os dos nobres, eles estão muito longe das áreas sujas e imundas dos plebeus.

Os nobres, é claro, não precisam empurrar por um assento, nem precisam comprar ou subornar suas acomodações. Os nobres são carregados para a arena em cadeirinhas que são baixadas suavemente até o solo arenoso ao som dos gemidos de escravos suados. Outros escravos os abanam com grandes leques de couro enquanto o sol bate forte e a arena esquenta. Em seus assentos sombreados, a nobreza ainda recebe o raro presente de água fresca. Muitos até têm escravos dançarinos para entretê-los antes que o derramamento de sangue comece.

À medida que a hora da partida se aproxima, os fãs começam a gritar por seus gladiadores favoritos, e a arena ecoa enquanto as vozes de milhares se elevam em antecipação. Claro, a partida não começa até que o rei-feiticeiro chegue. Por causa disso, muitos reis e rainhas feiticeiros têm o hábito de se atrasar elegantemente, sendo propositalmente atrasados para atrasar a partida e levar a turba ao frenesi. Alguns acham que há uma linha tênue na dinâmica da multidão entre o desejo de batalha final e a violência absoluta, e eles trabalham sadicamente com esse fato.

Eventualmente, o rei feiticeiro entra e as classes mais baixas tentam gritar umas com as outras para que os guardas itinerantes possam ver claramente sua lealdade e frustração. As classes superiores se levantam e inclinam suas cabeças em direção ao rei-feiticeiro em sinal de respeito. O rei feiticeiro sinaliza e a partida está em andamento.

Durante a partida, ambulantes abrem caminho entre a multidão vendendo empadas de carne, frutas secas ou pedaços de carne assada. Os torcedores jogam moedas de cerâmica no vendedor sem tirar os olhos da partida. Esperançosamente, o troco retorna com a compra, mas muitas vezes a ralé fica muito animada para perceber que foi enganada. No final, não importa, desde que a multidão veja sangue e morte.

Se a partida é chata, a arena ressoa com vaias. Se os torcedores estão insatisfeitos com a partida, eles jogam pedaços malcheirosos de carne podre e lixo no ringue, contra-



Arenas de Tyr

bandeados para a arena exatamente para esse fim. Alguns na multidão esperam por esses tempos e competem entre si para entregar os insultos mais pungentes aos gladiadores. Esses vadios se reúnem perto das entradas dos gladiadores, para melhor assediá-los antes e depois da batalha. Alguns chegaram ao ponto de pular, gritando e gesticulando, provocando os guerreiros exaustos para atacá-los e a outros espectadores inocentes. É um distintivo de honra particular entre esse tipo se eles forem atacados e viverem para contar sobre isso.

Se a partida for disputada e empolgante, a multidão fica animada ao ver o primeiro sangue. Os fãs nas primeiras fileiras foram esmagados sob o peso de multidões sedentas de sangue avançando em um “frenesi mortal”. Este é um estado perigoso para a multidão, e os templários e nobres sabem disso. Rebeliões bem-sucedidas de gladiadores foram organizadas exatamente nessas circunstâncias. Se os guerreiros forem suficientemente talentosos e zangados o suficiente, eles podem virar a turba contra seus próprios governantes. Por esta razão, os templários ficam em alerta máximo quando sentem que a multidão está ficando muito agitada. Não importa qual seja sua posição na vida, os espectadores dos jogos passam o tempo após o combate de maneira semelhante. Eles voltam para casa depois dos eventos do dia, contando histórias exageradas sobre a vitória de seu gladiador favorito, e aguardam ansiosamente a próxima oportunidade de esquecer seus problemas assistindo aos sangrentos jogos de gladiadores athasianos.

Apostando nos Jogos

A distinção entre jogo legal e ilegal em Athas é simples. Se os templários recebem uma parte dos lucros, é legal. Se não o fizerem, é ilegal. Na maioria das vezes, os templários olham para o outro lado enquanto os espectadores apostam nas partidas nas arquibancadas.

Os espectadores têm um código de honra simples em relação às apostas: se alguém fizer uma aposta que não pode cobrir, é expulso do estádio (de preferência pela parede do

fundo, a uma distância da rua do lado de fora) ou jogado na arena.

Todas as apostas legais nos jogos são coordenadas por representantes templários chamados pelfre (singular, pelf). Todos os pelfre devem ser “Seguidores do Caminho”. Cada pelf negocia probabilidades para cada evento de gladiadores com base na quantia de dinheiro que ele e o outro pelfre coletaram. Eles usam suas habilidades psiônicas para se manterem em contato mentalmente enquanto coletam dinheiro e coordenam as probabilidades para as partidas. Pelfre é habilidoso em vários idiomas e conhece as taxas atuais de câmbio de moedas.

Dez por cento de cada aposta apostada é retida pelo pelf. Desse dinheiro, 30% vai para custear a arena e os cofres do rei. Os 10% restantes são uma taxa pelos serviços do pelf.

Não é incomum ou imoral para um templário comandar um pelf para mentir sobre um evento. As mentiras podem ser sobre proezas de luta, habilidade física, lesões atuais ou deficiência psicológica de um gladiador. Um pelf, no entanto, nunca mentirá sobre as probabilidades ou a quantia de dinheiro apostada em uma aposta. Isso cria um verdadeiro dilema para pelfre; se forem pegos trapaceando ou mentindo para uma figura importante, podem enfrentar a morte; mas desobedecer a um templário pode significar morte, ou pior, escravidão. Isso coloca o pelf em uma posição tênue.

Um pelf considerado culpado de trapacear ou defraudar um apostador é condenado a combate armado contra um gladiador campeão. Como a maioria dos pelfre não tem habilidade na arte do combate, é uma partida geralmente realizada no início do dia.

Os proprietários de terras raramente hesitam em apostar em suas vidas de gladiadores. Frequentemente, eles arriscam parte de suas propriedades, vinhedos ou população escrava contra um proprietário de terras vizinho. Não é incomum que pequenas parcelas de terra familiar passem de um lado para o outro muitas vezes durante o ano. Os escravos, sempre uma mercadoria valiosa, são negociados livremente.

Uma forma muito popular de apostar entre os templários é chamada *cention* ou *cempa-emptor*. *Cention* é a “compra fantasma” de gladiadores que participam das próximas partidas. No início de cada dia de jogo, uma lista de campeões



de gladiadores é publicada. Os templários rivais irão agrupar e colocar lances “fantasmas” nos gladiadores de sua escolha. O lance mais alto em cada gladiador os compra para a partida daquele dia. Todo o dinheiro dos lances fantasmas, bem-sucedidos ou não, vai para uma única bolsa. Os templários que apostam com sucesso nos gladiadores vencedores recebem sua parte da bolsa após a partida. Quanto mais alto o gladiador avança nas rodadas do torneio, mais o templário ganha da bolsa.

Ocasionalmente, um licitante que foi excluído por um lance mais alto subornará um proprietário para ordenar que seu gladiador derrube uma partida. Isso deve ser feito clandestinamente, para que o lance mais alto daquele gladiador em particular não descubra a trama e inicie a retribuição. Um proprietário de terras inteligente pode ser capaz de evitar ser pego no fogo cruzado das guerras de apostas dos templários, mas a maioria fica no meio.

Quando muito dinheiro está em jogo, é prática comum um templário subornar seu oponente gladiador para que ele dê um “mergulho” durante a partida. O suborno pode assumir várias formas -a promessa de uma arma de aço, ouro ou mesmo a compra de sua liberdade. O templário garantirá que o gladiador seja subornado para que sua vida seja poupada no final da partida. Frequentemente, o templário então visita seu gladiador. O templário informará seu campeão sobre o suborno falsamente oferecido e, em seguida, ordenará que o gladiador mate o oponente subornado no ringue. Ao fazer isso, o templário atinge seus objetivos; ele não paga o suborno, silencia o gladiador adversário e avança seu campeão.

Mais apostas acontecem em becos, bares e mercados do que na arena. É verdade que essas apostas são escassas, algumas cerâmicas aqui, uma prata ali, mas em volume absoluto, a quantia apostada em qualquer partida é tremenda. Pequenos estabelecimentos de reservas de apostas de gladiadores existem em todas as cidades da região de Tyr — esses indivíduos são chamados de “squints”, “w’diares” ou “quick-legs”. Encontrar um é a parte difícil. Alguns trabalham nas esquinas — apenas um elfo solitário, apoiado em um local sombreado, por exemplo. Uma senha ou sinal de mão deve ser oferecido antes que o elfo permita que uma aposta seja feita. Os w’diares de má reputação simplesmente pegarão

o dinheiro e se mudarão para um novo local na cidade ou outra cidade. Os bem-sucedidos às vezes são procurados por templários locais, daí o apelido “quick-legs”. Alguns apostadores ainda mais desonestos são na verdade espíões de certos templários. Se as apostas forem muito pesadas para uma determinada partida, o templário pode prender o fiscal e confiscar o dinheiro para si. Depois de um mês de prisão, o indivíduo é solto (e clandestinamente recebe uma coisinha por seu trabalho), depois volta às ruas para contar sua provação.

Os estabelecimentos que têm apostas secretas são geralmente mais confiáveis do que os espreitadelas de rua; a estalagem, a loja ou a banca do mercado podem ter uma reputação a defender. As apostas nestes estabelecimentos assumem várias formas. Um indivíduo que deseja apostar em um gladiador pode entrar em um estabelecimento ou barraca de mercador conhecida por aceitar apostas. O indivíduo que deseja fazer a aposta pode começar a negociar o preço de algum item sem sentido. No meio da negociação, o apostador introduz na conversa o gladiador que deseja apostar. Em vez de falar na primeira pessoa, ambas as partes falam na terceira pessoa usando o nome do gladiador.

Exemplo: O apostador pode solicitar uma aposta dizendo que “Thonkin (um conhecido gladiador) nunca pagaria tanto por esses itens!” a um vendedor do mercado suspeito de aceitar apostas. Se o comerciante está realmente envolvido em apostas, ele pode responder com, “Thonkin esteve aqui na semana passada e pagou mais do que você está oferecendo!” Quando a aposta é resolvida, o apostador entrega ao comerciante os fundos apostados. O comerciante, em troca, dá ao apostador um pequeno token ou “marcador” que deve ser apresentado para reivindicar o dinheiro ganho na partida.

Neste Lado: Os Oponentes da Arena

Saber sobre um parceiro ou oponente é importante para qualquer um que esteja em combate na arena. A arena é mortal e todo conhecimento é útil para se manter vivo. Todas



Arenas de Tyr

as raças indígenas de Athas têm armas e estilos particulares. Isso pode variar de combatente para combatente.

Nesta seção, cada raça de personagem é descrita com relação às tendências gerais no combate na arena. A informação é composta pelos seguintes elementos:

- **Pontos Fortes:** As vantagens inerentes que a raça possui para o combate na arena. Isso inclui todos os elementos exclusivos da classe e como aproveitá-los.
- **Como Parceiro:** Como esta raça funciona em conjunto com outras na arena? Essa questão e outras notas de advertência são abordadas.
- **Fraquezas:** A única maneira de derrotar um inimigo superior é conhecer suas fraquezas (e mesmo isso não ajuda às vezes!).
- **Armas Favoritas:** Algumas raças preferem e funcionam melhor com certas armas. Esta lista sugere as armas que um PdJ ou PdM pode escolher se considerar (ou forçado a) um combate de gladiadores.
- **Armaduras Favoritas:** Algumas raças são mais adequadas para alguns tipos de armadura do que outras. A armadura não é necessária na arena.
- **Táticas:** Meio-gigantes e elfos usam estratégias totalmente diferentes na arena. Esta é uma cartilha de táticas raciais projetadas para tirar vantagem das forças naturais da raça.

Anões

Pontos Fortes: Pesando cerca de 90 quilos em uma estrutura compacta e musculosa de 1,2 a 1,5 metro, o anão é um grande lutador de arena. Um anão está no seu melhor quando é um lutador disposto ou o foco do anão é voltado para o combate de gladiadores. Nada agrada mais a um anão do que uma boa luta (se por uma causa digna, como dinheiro ou a vida do anão). Os anões têm duas características raciais benéficas — alta resistência a magia e veneno.

Como Parceiro: Anões geralmente são bons parceiros de luta por causa de sua lealdade e tenacidade. Se os objetivos dos parceiros estiverem alinhados com o foco do anão, um vínculo vitalício pode se desenvolver. Se os objetivos estive-

rem em conflito, uma rivalidade amarga pode surgir. Deve-se ter cuidado quando o foco do anão é vencer ou possuir uma partida ou prêmio específico. Um anão raramente deixará a amizade ou qualquer outra coisa entre ele e a conclusão de seu foco.

Fraquezas: A maior desvantagem do anão está ligada à sua maior vantagem. A estrutura poderosa e compacta do anão não é adequada para movimentos rápidos. Embora possuam uma resistência tremenda, os anões têm pés lentos e podem ter dificuldade contra oponentes de pernas longas ou montados.

Armas Favoritas: Os anões raramente usam armas de haste ou cajado, a menos que sejam especificamente criadas para uso dos anões. Armas de concussão de duas mãos são usadas menos do que armas brancas. Os anões normalmente lutam no estilo trácio com facas curtas e curvas ou espadas curtas. Quando armas de projéteis são permitidas, bestas robustas e poderosas são suas armas de distância preferidas. As bestas são muito precisas e são capazes de disparar de um lado da arena para o outro, mantendo força suficiente para penetrar em armaduras leves.

Armaduras Favoritas: Anões usarão armaduras fragmentadas mesmo quando lutarem sob o sol quente do meio-dia. Uma única peça de armadura para proteger uma perna, a cabeça ou o braço da espada pode significar a diferença em uma partida. Pequenos escudos redondos ou broqueis são preferidos a escudos maiores, que podem ser incômodos e desajeitados para o anão mais baixo.

Táticas: “A rota mais rápida é a melhor rota”, diz um velho ditado dos anões, e se aplica aqui. Embora tenham grande resistência, os anões tendem a ter pouca paciência em relação ao combate. Os anões não desperdiçam energia em movimentos extravagantes ou fingimentos elaborados. Não é incomum que os gladiadores anões adversários caminhem diretamente um para o outro e desferem golpes até que um gladiador caia.



Acidentes ocorrem ocasionalmente quando o foco dos anões está envolvido. Se o foco é matar um indivíduo (possivelmente por crime ou atrocidades cometidas) ou vencer um jogo em particular, e um inimigo adversário implorar misericórdia, o anão frequentemente matará o combatente abatido antes que alguém possa interceder em seu nome.

Elfos

Pontos Fortes: O elfo alto e magro é um exemplo de resistência e agilidade. Correndo onde quer que vão, o elfo é o mais rápido dos inimigos gladiadores. Seus longos braços e pernas fornecem uma vantagem de alcance bem-vinda contra as raças mais curtas.

Como Parceiro: Elfos são excelentes parceiros se os parceiros forem membros da mesma tribo original. Caso contrário, até que um vínculo seja desenvolvido, um parceiro elfo é tão perigoso quanto um inimigo. Os elfos nômades odeiam especialmente o confinamento na arena. Esse fato, juntamente com sua falta geral de confiança, torna os elfos extremamente perigosos.

Fraquezas: Elfos carecem da força bruta das outras raças. Se permitido correr na arena, eles serão inimigos perigosos. Quando encurralados, eles estarão em grande desvantagem e são mais facilmente mortos.

Armas Favoritas: O arco longo e a espada longa são as armas de escolha. Elfos se orgulham de suas espadas finas e afiadas. A medida da qualidade de um arco élfico é seu comprimento e a força necessária para puxar a corda em toda sua extensão. Elfos mestres-do-cajado são especialmente bons em jogos de arena.

Armaduras Favoritas: Nenhuma. Os elfos desdenham de qualquer coisa que os atrase ou os atrapalhe de alguma forma. Em raras ocasiões, armaduras de couro são usadas, mas nunca armaduras mais pesadas.



Táticas: Mover e atacar, mover e atacar; uma tática única, mas eficaz. Enquanto os elfos estiverem livres para atacar e recuar, eles serão inimigos terríveis. Se armas de projéteis forem permitidas, um elfo tentará se distanciar de um inimigo e usar seu arco. O arco é usado para enfraquecer o oponente à distância antes de se aproximar para matar. O elfo pode trocar de arma rapidamente e continuar a ofensiva se o oponente mostrar sinais de estar ferido ou se o oponente se mover para o alcance corpo a corpo.

Meio-elfos

Pontos Fortes: Mais robusto que um elfo e mais rápido que a maioria dos humanos, o meio-elfo é um bom combatente de arena. Solitários da sociedade, eles estão melhor preparados psicologicamente para a morte na arena (seja a morte do inimigo, do parceiro ou de sua própria vida).



Arenas de Tyr

Como Parceiro: Paradoxal. Por um lado, alguns meio-elfos se consideram totalmente autossuficientes e se ressentem de serem emparelhados com outro indivíduo. Por outro lado, alguns apreciam a oportunidade de ganhar aceitação e desenvolver amizade com outro indivíduo. Antes de adentrar a arena, um gladiador deve sempre compreender as motivações de seu parceiro meio-elfo.

Fraquezas: A fraqueza do meio-elfo é a falta de uma habilidade racial particularmente forte. Um meio-gigante pode contar com força bruta, um elfo com a rapidez, mas um meio-elfo não tem uma força única.

Armas Favoritas: Ilimitado. A arma de escolha varia tanto quanto seus humores. Armas brancas são geralmente preferidas às de concussão. Lanças são populares, devido à sua versatilidade. Meio-elfos são excelentes gladiadores piscatórios, lutando com tridente, rede e adaga.

Armaduras Favoritas: Meio-elfos são conhecidos por usar escudos e redes para proteção, mas raramente usam armaduras. Quando o fazem, geralmente é uma única peça para proteger o braço da espada. Um broquel destacável (pequeno escudo) às vezes é usado no braço da espada como uma medida extra de proteção.

Táticas: Cauteloso descreve melhor seu estilo de luta. Meio-elfos tendem a circular e observar seus oponentes, esperando aprender o máximo possível sobre seu estilo de luta. O meio-elfo pode esperar e contra-atacar o primeiro ataque do oponente antes de se comprometer com a batalha.

Meio-gigantes

Pontos Fortes: O poder bruto junto com uma resistência incrível torna o meio-gigante um poderoso combatente. Meio-gigantes aprendem rápido e raramente repetem erros anteriores na arena. Seu tamanho lhes dá o maior alcance a qualquer uma das raças athenianas.

Como Parceiro: Um meio-gigante pode se tornar um amigo e parceiro para toda a vida, mas suas mudanças de humor às vezes drásticas devem ser abordadas todas as manhãs. Um meio-gigante cuja tendência varia de “bom” para “maligno” é mais previsível do que aquele cujo alinhamento é “bom” e muda para “caótico”. De qualquer forma, o estilo de luta deve ser ajustado para aproveitar o tamanho e a força do meio-gigante.

Fraquezas: Tem duas: Primeiro, a mudança de alinhamento deve ser considerada. Se uma estratégia específica foi planejada e o alinhamento entra em conflito com o trabalho em equipe, isso criará problemas. Em segundo lugar, os meio-gigantes não são conhecidos por terem pensamento inovador ou raciocínio rápido. Um momento de indecisão na arena pode significar a diferença entre a vida e a morte.

Armas Favoritas: Por causa de seu tamanho, nem todas as armas estão disponíveis para meio-gigantes. Armas de concussão de uma mão (porrete, martelo, maça) são preferidas. Um meio-gigante balançando uma arma de haste de tamanho gigante é tão mortal quanto as coisas na arena.

Armaduras Favoritas: Na arena, meio-gigantes sempre usam armaduras protetoras fragmentadas em suas pernas. Como a maioria das criaturas que eles lutam são mais baixas do que eles, essas áreas são mais vulneráveis. Deve-se tomar cuidado para não usar muita armadura, devido ao suor e desidratação. Meio-gigantes precisam de uma quantidade enorme de água e desidratam rapidamente se usarem armaduras na arena quente.

Táticas: Esperar e fazer curvas. Meio-gigantes tiram vantagem de seu longo alcance. Economizando energia, eles deixarão o combatente adversário se aproximar e atacarão assim que o oponente estiver ao alcance. Outra tática favorita é forçar o adversário para o canto da arena. Isso diminui a mobilidade do oponente e o torna um alvo mais fácil. Meio-gigantes são como b'roh'g em um aspecto. Ambos podem desferir um golpe extra em um oponente caído apenas para garantir que



ele esteja morto. Por esta razão, não é aconselhável “jogar mortalmente” ao lutar contra um meio-gigante.

Halflings

Pontos Fortes: Rapidez e destreza surpreendentes são a marca registrada do halfling. Uma forte resistência a venenos e magia é uma vantagem definitiva na arena. Sua falta de estatura geralmente funciona a seu favor, criando excesso de confiança em seus inimigos.

Como Parceiro: Uma vez que você tenha convencido um halfling de que não tem interesse em comê-lo e que não deve ser comido por ele ou seus amigos, um halfling é um parceiro de luta adequado. Deve-se tirar vantagem das habilidades especiais do halfling com fundas e objetos arremessados.

Fraquezas: Falta de tamanho e força física são as duas maiores fraquezas do halfling. Se eles foram capturados recentemente ou não estão familiarizados com a arena, a falta de conhecimento dos procedimentos e regras também pode prejudicar seu desempenho.

Armas Favorita: Halflings raramente ficam sem uma funda, já que podem ser feitos de quase qualquer material flexível. Lanças e adagas são a primeira escolha, seguidas de perto por armas de lâmina curta. Halflings são incapazes de usar armas de haste por causa de seu tamanho.

Armaduras Favorita: Quando se trata de armaduras, os halflings têm uma inclinação especial por grevas e couro, optando por elas com maior frequência. Se buscarem proteção adicional com um escudo, o broquel com pontas costuma ser a escolha primordial. A limitação de força e resistência que caracteriza essa raça impede que eles façam uso da maioria das armaduras disponíveis no mercado.

Táticas: Halflings travam uma batalha prolongada. Eles preferem atacar, se afastar e depois atacar novamente. Eles sempre usam fundas primeiro, a menos que não haja como

sair do alcance da arma corpo a corpo do inimigo. Quando forçados a entrar em combate corpo a corpo (especialmente contra um oponente mais alto), eles atingirão as pernas do oponente, na esperança de reduzir o movimento do inimigo. Se tiverem sucesso, eles podem sair do alcance da arma corpo a corpo do combatente e retomar os tiros com a funda.

Halflings sempre se recusam a lutar contra outros halflings na arena. Gerentes de arena inteligentes os mantêm juntos e usam halflings em grupos.

Humanos

Pontos Fortes: Inteligência combinada com força e velocidade são os maiores dons de um ser humano. Sua fúria sanguinária e flagrante desrespeito pelo bem-estar dos outros também são um benefício na arena.

Como Parceiro: Os humanos podem ser bons ou maus parceiros. Os seres humanos possuem um desejo irresistível de ganho pessoal, independentemente do custo para os outros. Os humanos não têm escrúpulos em mentir, trapacear, roubar ou matar uns aos outros. Se essas coisas puderem ser superadas, então, e somente então, os humanos serão bons parceiros.

Fraquezas: Os humanos são provavelmente os mais suscetíveis de todas as raças a aceitar suborno ou jogar uma partida para lucro pessoal ou ganho de capital.

Armas Favoritas: Qualquer. A maioria das armas foi projetada para ser usada por humanos, então uma escolha deve ser feita em relação ao estilo de luta preferido pelo indivíduo.

Armadura Favorita: Qualquer. Novamente, como a maior parte da armadura disponível foi projetada para guerreiros humanos, o indivíduo deve decidir a extensão da proteção necessária versus a possibilidade de insolação e/ou desidratação que a armadura causará.



Arenas de Tyr

Táticas: Os humanos usam uma ampla e variada gama de estratégias na arena. O combate contra humanos é tão imprevisível quanto a própria raça. Mais humanos pedem misericórdia no final de uma luta de gladiadores do que qualquer outra raça.

Muls

Pontos Fortes: Muls lutam mais e com mais propósito do que qualquer outra raça. Nascido de pais anões e humanos, o mul recebeu as melhores características de cada raça. Muls são mais fortes e robustos do que os humanos e são maiores do que seus equivalentes anões. Sua capacidade de trabalhar ou lutar por muitos dias é reconhecida.

Como Parceiro: Muls são ótimos parceiros de luta. Fortes e confiáveis, eles são os guerreiros por excelência.

Fraquezas: Se os muls tem fraqueza, seria a falta de paciência e vontade de agir antes de pensar nas opções de uma determinada situação.

Armas Favoritas: Muls usam armas que tiram vantagem de sua força maior que a humana. Grandes espadas ou clavas são populares. Hastes e machados com lâminas também são usados com grande frequência. Muls geralmente lutam com duas armas.

Armaduras Favoritas: Alguns muls preferem lutar sem as restrições que armaduras (ou roupas, nesse caso) causam no calor. Mas por causa de sua tremenda resistência, alguns muls usam armaduras não-metálicas fragmentadas ou completas. Eles são a única raça que pode lutar a tarde toda sem desmaiar de exaustão.

Táticas: As táticas Mul variam tanto quanto as táticas humanas. Muitos muls nasceram na escravidão e foram criados na arena por toda a vida. Eles podem ser estrategistas astutos, desenvolvendo simulações elaboradas e memorizando cen-

tenas de estilos de luta. Ou podem ser simples brutos que atacam primeiro e questionam a estratégia depois.

Thri-Kreen

Pontos Fortes: O thri-kreen é um caçador natural, associando todas as coisas com o bando de caçadores. Eles têm uma série de dons naturais que os tornam grandes caçadores. Thri-kreen pode saltar distâncias incríveis. Eles têm quatro ataques de garra e um ataque de mordida por rodada. Os thri-kreen mais velhos têm saliva venenosa (paralisante) e têm a chance de desviar de disparos de projéteis. Eles são adversários formidáveis, mesmo desarmados.

Como Parceiro: Se aceito como um membro da “matilha” de caça, um thri-kreen é um ótimo parceiro. Como eles não precisam dormir, eles são capazes de proteger outros membros (não thrikreen) da matilha” enquanto dormem -com exceção dos elfos. Os thri-kreen são conhecidos por possuírem uma predileção pela carne dos elfos, e pode-se esperar que um thri-kreen mantenha seu desejo sob controle por um certo tempo se for preso em um curral de escravos com um elfo.

Fraquezas: Devido ao seu histórico de caça em bando, os thri-kreen geralmente preferem um ataque organizado ao invés de batalhas de todos contra todos. Ao lutar sozinho ou com estranhos, os thri-kreen lutam tão bem quanto os humanos, mas não atingem seu máximo potencial organizado.

Armas Favoritas: Thri-kreen prefere as armas de sua raça: o gythka e o chatkcha. Eles são mestres com a grande haste de lâmina dupla. Em níveis mais altos, a cunha de arremesso chatkcha pode ser feita para retornar ao lançador se o alvo for errado.

Armaduras Favoritas: Thri-kreen não usa armadura. Sua casca quitinosa dura fornece uma categoria de armadura natural de 5.



Táticas: Vindo de um passado de caça, os thri-kreen preferem perseguir suas presas do que enfrentá-las em uma luta no chão da arena. Os métodos permanecem os mesmos, circulando, observando, sondando as fraquezas. Se lutarem juntos, eles cercam a(s) vítima(s) e fazem um ataque multiponto. Thri-kreen são mestres da finta e respondem. Com a capacidade de fazer ataques múltiplos (são nossos braços), eles são páreo para qualquer raça em combate um-a-um.

Animais da Arena

Mais emocionante do que assistir a dois guerreiros robustos em combate é assistir a uma partida muito esperada entre uma criatura bizarra capturada e uma equipe de campeões de gladiadores. Pronunciada emoção envolve o retorno de um grupo de caça de Captores — especialmente quando uma das temidas criaturas do deserto dos Athas foi capturada. Tais eventos geram imensa emoção entre os fãs obstinados.

O mundo desértico de Athas está sempre mudando. Novas raças de criaturas, algumas inéditas até mesmo pelos reis e rainhas feiticeiros, foram trazidas para as arenas. Isso cria uma agitação adicional, pois os próprios reis e rainhas aguardam os próximos eventos. Grande cuidado e preparação são tomados em abrigar essas criaturas, especialmente antes da partida, para que nenhum mal lhes aconteça e os espectadores fiquem desapontados. Se possível, os campeões tentarão treinar com a criatura relutante antes do dia do evento. Isso é apenas para permitir que os campeões aprendam mais sobre seu adversário antes de enfrentá-lo. Não é incomum que escravos treinados ou não treinados sejam colocados em treinamento contra uma criatura para que os campeões possam observar quais táticas são bem-sucedidas ou falham. Sob nenhuma circunstância um bom gerente de arena permitirá que uma criatura seja mutilada ou morta.

Algumas das bestas lutadoras de Athas que agradam a multidão estão listadas abaixo. Informações pertencentes ao seu estilo de luta, habilidade e métodos preferidos de combate também estão listados. Existem certas criaturas muito poderosas não listadas, pois seriam muito perigosas para serem trazidas para uma arena lotada da cidade.

Braxat

Essas criaturas do deserto de pele dura raramente são vistas na arena. Eles não são apenas adversários perigosos na natureza, mas por causa de sua imunidade a todas as armas que não sejam de aço ou aquelas com encantamentos mágicos, eles são difíceis de capturar em primeiro lugar. Na arena, os braxat circulam seus oponentes, procurando um ponto fraco nas defesas do adversário. Eles então usam ataques psiônicos (*infligir dor* ou *adversário invisível*) antes de atacar, capitalizando sua força superior. Braxat sempre espera até um combate bem próximo antes de lançar um cone de ácido na cara do oponente.

B'Rohg

As multidões adoram o b'rohg. Essas criaturas de quatro membros são as melhores em combate primitivo. Devido à complexidade de suas habilidades de ataque, apenas os thri-kreen são páreo para eles em combate um-a-um. Infelizmente os b'rohgs não são conhecidos pela sutileza de seus ataques e podem ser enganados por um ataque fingido.

Tagster (Gato Psiônico)

Imprevisível e astuto, o tagster é um excelente oponente de arena, possivelmente com a melhor combinação de velocidade, força bruta e habilidades psiônicas. Esses assassinos naturais são excelentes esportes de arena.

Gaj

Este horror do deserto é um oponente formidável contra até meia dúzia de gladiadores treinados. O gaj luta usando suas mandíbulas farpadas, garras afiadas e antenas que infligem dor em uma combinação mortal. Se pressionado, o gaj usará uma retirada de combate para proteger as hastes dos olhos e o ventre delicado. Poucas criaturas gostam tanto da morte dolorosa de um oponente quanto o gaj.



Arenas de Tyr

Pterran

A aparência bizarra de um gladiador pterrano entrando em uma arena faz a multidão se levantar. Embora não sejam conhecidos por sua força bruta, eles são lutadores inteligentes e astutos. Deve-se ter cuidado ao lutar contra um pterran, pois a criatura largará suas armas e fingirá misericórdia, esperando que o gladiador vire a cabeça para ver se a vida do pterran deve ser poupada. Um guerreiro pterran treinado aproveitará a oportunidade para plantar suas mandíbulas na garganta do gladiador adversário e mastigar até a espinha, enquanto crava suas garras e garras contra o corpo do gladiador.

Preguiça, Athasiano

Velocidade incrível e uma mordida poderosa fazem da preguiça athasiana uma favorita especial do público contra combatentes desarmados. Por causa de seu amor/ódio pelos halflings, há um excelente entretenimento em colocar uma única preguiça contra uma família de halflings escassamente armada. O vencedor, claro, come os despojos.

So-Ut

Uma batalha com um so-ut é realmente estranha. Uma vez que as criaturas ficam enfurecidas ao ver uma construção, um so-ut irá basicamente ignorar um gladiador e, em vez disso, tentar atacar a arena. Se um gladiador com uma arma de metal ou armadura de metal entrar em seu caminho com muita frequência, o so-ut atacará o gladiador. Um so-ut mal notará um gladiador que não carrega nenhum metal.

Se um so-ut for reduzido a menos da metade de seus pontos de vida, ele voltará toda a sua atenção para qualquer competidor (quer possua objetos de metal ou não). Isso pode ser uma grande surpresa para um gladiador que é capaz de atacar o so-ut por ter sido totalmente ignorado e, em seguida, fazer com que a criatura se vire para o gladiador desavisado.

Tohr-Kreen

O tohr-kreen é uma anomalia. Embora mais cultos do que seus primos thri-kreens, eles são muito mais selvagens na arena. Seus ataques de vários membros, juntamente com sua astúcia absoluta, os tornam o oponente mais formidável e inteligente que um gladiador pode enfrentar (ao lado de um templário).

A Arena como Tribunal

Quando artimanhas subversivas, veneno, traição e intrigas duplas não são suficientes para eliminar um rival templário, ou quando uma rivalidade se torna pública, os templários recorrem à arena para resolver suas disputas. Este tipo de justiça por meio do combate assume diversas formas, sendo que a escolha recai sobre o templário desafiado. Suas opções incluem confrontar-se em um duelo até a morte ou nomear campeões para lutarem em seu lugar. Em ocasiões notáveis, governantes insatisfeitos já ordenaram que templários se enfrentassem na arena, uma medida drástica para o público que, em grande número, comparece para testemunhar tais embates.

Os duelos são quase sempre uma mistura ardente de magia profana e proezas de batalha. Cada combatente recebe um seletto conjunto de magias concedidas pelo rei ou rainha feiticeiro do momento. O uso de "O Caminho" não é explicitamente proibido nem incentivado, mas, em geral, confere uma vantagem notável ao lutador.

Um dos duelos mais célebres ocorreu entre Sephinea o Vermelho e Nortora de Sagia na arena de Raam. Esses dois templários favoritos da rainha-feiticeira se acusaram mutuamente de heresia e conspiração para depor a soberana. Abalach-Re, a rainha-feiticeira, determinou que um combate pessoal entre os templários seria a maneira mais eficaz de decidir publicamente a culpa ou a inocência em face de tais alegações hediondas. A luta atraiu a maior multidão já vista em Raam, ansiosa para testemunhar a resolução desse embate.

A batalha foi breve e brutal. Embora Sephinea fosse uma lançadora de magias talentosa, ela não tinha resistência contra os poderosos talentos psiônicos latentes de Nortora. Antes mesmo das duas metades de seu corpo tocarem o chão, ela já estava morta.

Arenas de Tyr



Após esse espetáculo glorioso, a rainha-feiticeira declarou Nortora como a vitoriosa, diante das arquibancadas reais. Em uma rara aparição pessoal na arena, Abalach-Re lançou um olhar ardente em direção à vencedora. Enquanto a multidão aclamava o nome de Nortora, a rainha-feiticeira apontou um único dedo na direção da templária vitoriosa, fazendo com que seu corpo se desintegrasse em mil pedaços pela arena. O público atônito se calou. A grande rainha-feiticeira elevou sua voz sobrenatural e declarou, com frieza prática, que não toleraria conspirações contra seu reinado nem desordem em suas terras. Em seguida, ela se virou e desapareceu. A multidão, apreensiva, correu em busca de saída, temendo as possíveis consequências de desafiar a rainha-feiticeira. Entretanto, nenhuma punição se seguiu. Abalach-Re havia obtido exatamente o que desejava no momento: pôs fim a uma rivalidade, silenciou rumores maliciosos e reacendeu o temor em seu povo.





Capítulo 5: A Campanha do Gladiador

Embora qualquer campanha possa apoiar gladiadores, uma campanha dedicada a gladiadores terá um sabor marcadamente diferente. O Mestre não deve apenas preparar novos e emocionantes jogos de arena, mas também deve estar preparado para lidar com as intrigas constantes. Embora não sejam tão sutis quanto as da vida de um templário, as intrigas envolvidas no jogo de gladiadores são quase tão difundidas.

PdJs como Gladiadores

Um dos fatores mais importantes que os jogadores devem levar em consideração ao criar um PdJ gladiador é o status. Ele é um escravo ou já foi escravo? Ele é um nobre, um camponês ou algo entre os dois? A gama de distinções pode provar ser a diferença entre o sucesso e o fracasso de um gladiador.

Naturalmente, cada um deles tem vantagens e desvantagens. Um escravo, por exemplo, recebe automaticamente um patrono e geralmente ganha o benefício de treinamento gratuito e armas. No entanto, um escravo ainda é um escravo e, portanto, deve servir ao capricho de seu mestre. Um homem livre, por outro lado, tem que confiar em sua própria engenhosidade e conexões para encontrá-los. Ao mesmo tempo, um homem livre não precisa obedecer à vontade dos outros (embora o rei-feiticeiro e os templários possam ver as coisas de maneira um pouco diferente).

Da mesma forma, os nobres não se curvam a ninguém além dos poucos indivíduos que são seus superiores sociais. Sua capacidade de contratar treinadores e comprar armas geralmente é muito maior do que qualquer outra classe. Seus recursos podem ser quase ilimitados em comparação. No entanto, um nobre, não importa sua vocação, não está acostumado ao esforço e à dor. Mesmo aqueles nobres que treinaram nos ambientes mais hostis estão acostumados a ver as coisas darem errado e aceitar a derrota terrivelmente. Além disso, seus inimigos (pois um nobre tem muitos) aproveitarão todas as oportunidades para tentar eliminar nobres gladiadores, tanto nos conselhos governantes quanto na arena. Além disso, os nobres geralmente devem se esforçar para esconder suas identidades, pois os nobres conhecidos são

naturalmente os primeiros alvos de muitos dos gladiadores escravizados.

A maioria dos gladiadores PdJ serão livres, mas não nobres, tendo nascido livres ou recentemente libertados da escravidão. Alguém pode se perguntar por que há um número tão grande de gladiadores correndo livremente quando tantos deles começaram suas carreiras como escravos. Existem algumas explicações possíveis para isso.

Por exemplo, talvez eles tenham escapado de seus mestres em uma brutal revolta de escravos, matando seus mestres e fugindo para o deserto. Talvez eles venham de uma tribo de escravos militantes no deserto que se dedicou ao combate e às habilidades com armas, para que nunca mais fossem arrastados para a escravidão. Ou podem ser simples aldeões que têm uma aptidão natural para armas e que não conseguem resistir à atração da arena. Para sobreviver, eles foram forçados a vender suas habilidades naturais para a arena para o deleite dos outros.

Seja qual for a explicação, o jogador deve fornecer ao Mestre uma razão pela qual o PdJ gladiador é livre, em vez de escravo. Claro, o jogador sempre pode escolher que o PdJ é atualmente um escravo e representar a situação de escravidão o quanto valer a pena. Quando o PdJ se cansar da escravidão, o gladiador pode sempre tentar escapar de suas amarras.

Condições de Vida

Para definir melhor os gladiadores, existem duas variedades principais de gladiadores escravizados: aqueles pertencentes à cidade/rei-feiticeiro e aqueles pertencentes a particulares, nobres, templários ou casas mercantes. Claro, sempre há escravos de homens sem importância, mais pobres, alguns dos quais são forçados a servir como gladiadores. Poucos desses escravos sobrevivem ao primeiro combate; aqueles que o fazem normalmente trazem grandes quantidades de riqueza para seu dono, que é então capaz de arcar com as altas despesas de seu gladiador premiado.

A Campanha do Gladiador



Estábulos

Qualquer grupo de gladiadores escravizados é considerado um estábulo. Alguns estábulos são bastante amplos, enquanto outros contam apenas com dois ou três gladiadores. No entanto, a maioria dos estábulos pertence a nobres ou casas mercantes, que os utilizam para aumentar suas já vastas reservas de riqueza. Ter um estábulo não se resume apenas ao lucro, embora possa parecer dessa forma. Afinal, os proprietários devem alimentar e abrigar seus escravos, além de garantir que estejam em condições adequadas para a arena.

Cada estábulo possui um campeão (embora casas mais ricas possam ter vários), ou seja, o gladiador ou gladiadores que conseguem vencer a maioria ou todos os outros do estábulo. A habilidade desses campeões varia do 5º ao 20º nível, dependendo do estábulo. Geralmente, quanto mais poderosa a casa, mais influente é o estábulo e, por consequência, mais formidável é o campeão. Existem algumas exceções a essa regra, mas são raras e pouco frequentes. Por exemplo, um proprietário de escravos de menor porte pode ter apenas dois gladiadores, mas um deles pode demonstrar uma habilidade excepcional. Da mesma forma, um estábulo imenso pode não fornecer os recursos necessários para o treinamento adequado, resultando em gladiadores inexperientes.

De vez em quando, surgem rivalidades entre gladiadores que compartilham o mesmo estábulo, embora tais conflitos nunca sejam encorajados. O proprietário não costuma organizar lutas públicas entre dois gladiadores combativos, dado que ambos são ativos valiosos. Caso a rivalidade se torne demasiadamente intensa, o proprietário pode optar por permitir que ambos se enfrentem em um combate não letal, ocorrendo na privacidade de suas instalações pessoais. Com guardas em prontidão em todos os cantos, raramente esses confrontos saem do controle e, na maioria das vezes, não resultam em fatalidades. O curandeiro da casa está sempre à disposição para prevenir ferimentos graves e permanentes em ambos os contendores.

Além desses duelos pessoais, que servem como válvula de escape para suas frustrações (e para o entretenimento do proprietário), é improvável que os dois rivais consigam se agredir fisicamente. No entanto, caso um dos rivais seja

negociado com outro proprietário, é comum dizer que um dia eles se encontrarão na arena. Se isso ocorrer, a audiência terá o privilégio de assistir a uma das mais emocionantes lutas de Athas; os dois gladiadores não precisam ser instigados a se enfrentar em um ódio mortal, pois a tensão já está presente. Mesmo em um combate não letal, um dos gladiadores costuma ser retirado da arena em uma maca, após terem se golpeado impiedosamente.

Estábulos Privados

Para a maioria dos gladiadores escravizados, a comida e a moradia são melhores do que para o escravo médio. No entanto, eles permanecem escravos e, portanto, dependem da vontade de seu mestre. Não importa quão agradável seja o resto de suas vidas, o único fato imutável de sua existência é que sua felicidade depende do prazer de seu mestre.

Na maioria das vezes, suas vidas são prazerosas; pelo menos, são prazerosas em comparação com as condições





A Campanha do Gladiador

sob as quais a maioria dos cidadãos, livres ou escravos, deve sobreviver. Não apenas sua alimentação e alojamento são fornecidos, mas essas necessidades são melhores do que a média. Afinal, se um gladiador está desnutrido e exausto, seu desempenho é prejudicado.

A maioria dos gladiadores, embora não sejam queixosos por natureza, estão ansiosos para melhorar sua sorte por todos os meios possíveis e afirmam que a comida que recebem não é boa o suficiente, que suas camas são inadequadas para um verdadeiro sono. Seus donos, ansiosos para manter os gladiadores felizes, os fornecem enquanto os gladiadores se mostrarem úteis. Quanto melhor e mais lucrativo for o gladiador, melhores serão as condições de vida em que se encontra.

No entanto, quando os gladiadores se tornam descuidados ou deixam de trazer lucro para o proprietário, ele invariavelmente os devolve às condições espartanas em que viviam anteriormente. Se eles trouxeram desastre, financeiro ou de outra forma, para sua casa, ele frequentemente os mata ou negocia com um de seus rivais, na esperança de que um destino semelhante acontecerá com seu rival.

Além de comida e alojamento, todos os gladiadores escravos também recebem treinamento gratuito. Isso explica, em grande parte, a perícia do gladiador com todas as armas. Eles não têm nada para fazer o dia todo a não ser treinar, comer, treinar, comer, treinar, comer e dormir. Muitos gladiadores anseiam ativamente por um dia de jogo, mesmo que apenas para quebrar essa rotina monótona. Quando um escravo gladiador é capaz de avançar um nível, ele sempre tem treinamento disponível para ele. Para saber mais sobre esse assunto, consulte a seção “Treinamento” mais adiante neste capítulo.

Se um gladiador sofre ferimentos no treinamento brutal, o proprietário quase sempre tem curandeiros disponíveis para lidar com os ferimentos. Não adianta nada ao proprietário se o gladiador não estiver bem o suficiente para lutar e vencer. Curandeiros habilidosos pairam constantemente perto das arenas de treinamento de proprietários privados.

Finalmente, além da cura, os gladiadores de propriedade privada costumam ter massagistas para cuidar de seus músculos doloridos e corpos machucados. Com um par de

mãos hábeis trabalhando os nós e os músculos doloridos para facilitar o relaxamento no final de cada dia, esses gladiadores podem treinar por mais tempo e com mais intensidade do que a maioria dos outros. Alguns proprietários fornecem escravos que podem realizar este serviço, enquanto outros exigem companheiros de estábulo com a perícia comuns Massagem para realizar esta tarefa benéfica.

Os Estábulos da Cidade

Os gladiadores pertencentes à cidade, por outro lado, geralmente sofrem um trato menos do que perfeito por seus capatazes. A cidade não se preocupa com seu conforto; os guerreiros existem apenas para proporcionar entretenimento às massas. Gladiadores habilidosos recebem um tratamento marginalmente melhor do que os novos ou ineptos. Gladiadores pobres e queixosos sempre podem ser substituídos por novos recrutas recém-escolhidos nas ruas da cidade.

A comida para esses gladiadores é nutritiva, se não agradável; a roupa de cama dos dormitórios pode ser usada para dormir, embora não seja um colchão de penas, nem de longe. Ainda assim, embora essas duas comodidades não sejam perfeitas, elas são vistas como muito melhores do que passar fome e dormir nas pedras. No entanto, um fato irritante permanece na mente de todos os gladiadores da cidade: a liberdade é melhor do que a escravidão.

A maioria dos gladiadores de propriedade da cidade não tem a sorte de ter curandeiros. Se forem feridos durante o treinamento, espera-se que se recuperem a tempo das grandes batalhas. Se provarem ser uma responsabilidade a esse respeito, são jogados nas ruas, vendidos a um novo proprietário ou simplesmente descartados. A menos que um gladiador de propriedade da cidade tenha a sorte de ter alguém de olho nele, ele deve fazer o possível para se manter são e saudável por conta própria.

Depois dos jogos, é claro, a cidade é obrigada a curar seus gladiadores ou eliminá-los completamente. Aqueles que lutaram bem (mesmo que não tenham vencido) ganham sua cura; aqueles que não o fizeram são vendidos ou mortos. Eles nunca são libertados, apesar dos rumores contrários.



Gladiadores Livres

Os gladiadores livres têm uma condição de vida tão boa quanto sua fama, habilidade e área permitem. Um gladiador pobre geralmente viverá em um bairro pobre, incapaz de pagar as diversões em que seus irmãos mais ricos e habilidosos se envolvem. Seu treinamento será abaixo do padrão, a menos que ele consiga persuadir um treinador a aceitá-lo. Sua casa será ainda pior do que seu treinamento, a menos que ele seja rico de forma independente. No entanto, o gladiador empobrecido tem uma vantagem significativa sobre seus irmãos: ele é livre.

Ele não precisa lutar pelo prazer de outra pessoa. Ele luta por sua própria dignidade e sobrevivência, não pelo capricho de um mestre pouco conhecido. Ele luta por sua própria vida, dentro e fora do ringue, e isso o torna muito mais desesperado e, portanto, mais perigoso do que um gladiador escravo. Embora seu treinamento possa não ser tão avançado quanto o de seus compatriotas, seu fervor, intensidade e entusiasmo muitas vezes compensam a falta de ensino formalizado.

O gladiador livre deve pagar todas as despesas em que incorrer, seja para cura ou treinamento. A menos que ele encontre alguém que preste esses serviços de graça, é provável que seus ganhos evaporem pelo menos parcialmente nos bolsos dos curandeiros e treinadores da cidade-estado.

Treinamento

Os gladiadores não nascem simplesmente com suas habilidades, embora geralmente sejam mais inclinados ao esforço físico. Raças como o mul são frequentemente criadas expressamente para qualidades que podem proporcionar entretenimento na arena. No entanto, seu potencial deve ser aprimorado, seus reflexos aguçados, para que possam se tornar os combatentes individuais mais perfeitos de Athas. As escolas de formação e os treinadores privados das cidades-estado preenchem esta necessidade.

Quando aspirantes a gladiadores entram nas escolas, sejam eles nobres ou escravos, eles devem fazer um juramento. Este

voto exige que eles suportem tudo, sejam eles amarrados, espancados, queimados ou mortos. Em uma terra onde a honra não tem significado, este juramento assume um significado especial, pois vincula as vidas dos gladiadores com sua palavra; seu sucesso e habilidade na arena se tornam uma medida de quão bem eles cumprem esse voto.

As escolas oferecem apenas uma certa quantidade de treinamento, que não é comparável ao oferecido pela maioria dos treinadores particulares. A principal razão pela qual alguém os frequenta é que a cidade exige isso. A maioria das cidades não permitirá um gladiador no ringue se ele não tiver concluído o curso na escola da cidade. O curso é um treinamento básico de gladiadores, incluindo os seguintes cursos em nenhuma ordem específica. Esta série de atividades é comum a todas as cidades, embora seja baseada na conduta de Tyr, amplamente reconhecida como a melhor. Consiste em Caminhada na corda bamba, Luta com Feras, Prática de Luta, Prática de Esquiva, Treinamento de Equilíbrio e Percursos com Obstáculos.





A Campanha do Gladiador

A maioria das armas usadas são feitas de madeira, que, embora essencialmente inofensivas, dão um golpe doloroso. O dano infligido por essas armas é igual ao de suas contrapartes de metal, mas apenas um quarto desse dano é real. Os outros três quartos retornam 12 horas após o combate inicial. Para fins de treinamento com essas armas, os pontos de vida dos personagens se tornam “Pontos de Treinamento”. Quando eles entram em combate com outros alunos portando essas armas, eles recebem dano apenas em seus Pontos de Treinamento. Se algum gladiador levar mais do que seus Pontos de Treinamento em danos, ele cai inconsciente e deve visitar os médicos para recuperar seus pontos. Os pontos de treinamento curam muito mais rapidamente do que os pontos de vida comuns, e o PdJ pode voltar à ação meio dia depois de ser nocauteado.

Se o dano infligido levar o gladiador a menos de -10 Pontos de Treinamento, ele é morto pela força do golpe. Gladiadores indisciplinados costumam ser tratados dessa maneira; as mortes fictícias não podem ser rastreadas nem atribuídas a nenhuma pessoa. A morte pode ser considerada um excesso de entusiasmo no treinamento.

A vantagem desse sistema é que os PdJs podem ter uma sensação de realização quando desferem um golpe que deixa seu oponente inconsciente. Eles sabem que suas proezas são tais que podem matar seus inimigos, sem realmente derramar sangue.

Os pontos de treinamento são aplicáveis apenas às armas de madeira. Todas as outras formas de dano que os PdJs recebem neste curso são danos reais. O fogo os queima como faria normalmente, as pontas são tão afiadas quanto. É essencial que os jogadores saibam disso, para que não corram riscos tolos e desnecessários por assumirem que seus personagens são invulneráveis durante o curso.

Os exercícios do curso de duas semanas são os seguintes:

- **Treinamento Básico de Armas:** Todas as manhãs, antes do amanhecer, todos os alunos são acordados pelos treinadores, que emitem as armas dos gladiadores e as designam a parceiros para os exercícios matinais. Durante quatro horas, os gladiadores são obrigados a treinar com uma variedade de armas, após o que são alimentados com o café da manhã.

Após o café da manhã, eles devem treinar por mais três horas, usando armas diferentes das usadas anteriormente.

Existem postes pesados e manequins de madeira sobre os quais os alunos praticam suas habilidades sem o elemento de um oponente. O benefício disso é que o aluno tem a chance de golpear e aprimorar sua técnica sem ter que se preocupar em ser golpeado de volta.

Uma versão mais avançada, chamada manopla, consiste em um manequim colocado em um poste giratório. Quando o aluno atinge uma parte do manequim, ele gira, balançando sua arma contra o aluno. Isso ensina ao aluno os fundamentos do movimento combinado com o ataque e as possíveis consequências de não ser rápido o suficiente para escapar da arma do inimigo.

- **Calistenia Básica:** depois das armas intensivas, os gladiadores passam duas horas com um exercício calistênico de sua escolha: corrida, levantamento de peso, algum tipo de esporte ou outros exercícios para fortalecer o coração e aumentar a resistência. O que quer que eles escolham, eles podem ter certeza de que nenhuma das outras atividades oferece menos treino. Terminado o período calistênico, os gladiadores comem um almoço pesado e seguem para as áreas descritas a seguir. Eles trabalham em apenas um deles durante toda a tarde, passando para um dos outros somente depois de terem demonstrado habilidade naquele exercício.

- **Andar na Corda Bamba:** Inicialmente, para ensiná-los a melhorar o equilíbrio, os gladiadores são treinados a andar em uma corda bamba suspensa meio metro acima do solo. Eles podem fazer isso fazendo um teste bem-sucedido contra Des -1. Após aprenderem o básico, a corda é erguida a 4,5 metros acima do solo, alta o suficiente para causar 1d6 pontos de dano quando o PdJ cair dela. Para andar com sucesso na corda mais alta, eles devem testar Des -2.

Depois de terem sucesso nessa empreitada, eles devem dominar a caminhada verdadeiramente difícil. A corda permanece 4,5 metros acima do solo, mas a aterrissagem não é tão agradável. Em vez de solo duro e pedregoso, o patamar é agora um poço de fogo, cujos tentáculos alcançam ansiosamente aqueles que enfrentam a dura corda acima dele. Para evitar cair no poço fumegante, o personagem deve fazer três testes de Habilidade. O primeiro é um Con -2, para

A Campanha do Gladiador



ver se o PdJ pode avançar na fumaça sufocante que sobe do fosso. O segundo é um Sab -2, para ver se o PdJ consegue manter concentração suficiente para ignorar a distração das chamas crepitando abaixo dele. O terceiro é um teste contra Des -4, para ver se o PdJ consegue cruzar a corda apesar de ela trepidar e balançar na brisa induzida pelo calor.

Aqueles que falharem em qualquer um desses testes caem no poço das chamas, embora possam tentar agarrar a corda para evitar danos. Isso requer um teste contra Des -2. Além dos 1d6 pontos de dano pela queda, eles recebem outros 3d6 por dano de chama. Cada rodada gasta na fogueira causa outros 2d6 pontos.

PJs com a perícia Andar na Corda Bamba podem usar sua habilidade no lugar dos testes de Destreza. Eles treinaram por tempo suficiente para que essas distrações não sejam mais um problema para eles e, na verdade, são fáceis de ignorar.

- **Luta com Feras:** Neste exercício, os treinandos são abaixados individualmente em um poço de 4,5 metros de profundidade para lutar contra uma criatura à escolha do treinador. O treinador toma essa decisão com base no que observou sobre a habilidade do PdJ. Ele não forçará um gladiador a entrar no fosso se a criatura obviamente o matar, mas também não escolherá uma criatura que seja ridiculamente fácil para o PdJ derrotar. Tanto o gladiador quanto a criatura são prejudicados pelas cordas de cabelo gigante que são amarradas a eles para puxar um para longe do outro. As jogadas de ataque são feitas com -1 por causa dessas cordas.

O PdJ recebe apenas uma lâmina de prática de madeira, para garantir que ele não mate a criatura. Nenhuma arma letal é permitida; afinal, é bastante difícil obter criaturas do deserto, e nenhum novo gladiador vale o esforço suficiente para capturar uma criatura separada para cada um deles. Quando um ou outro está à beira da derrota, os treinadores na beira do fosso separam os dois.

- **Prática de Luta:** A prática de luta assume três formas. O primeiro e mais simples tipo de luta ocorre dentro de um círculo de giz desenhado no chão. O objetivo do exercício é conduzir o adversário, que geralmente é outro gladiador da mesma classe, do círculo sem permitir que os próprios pés saiam da área. Qualquer tática para fazer isso é permitida, da

malandragem à força bruta, do impulso à massa. O Mestre deve fazer os PdJs representarem este encontro, julgando por si mesmo se as várias táticas funcionam.

A segunda forma de luta ocorre em plataformas elevadas cercadas por grandes pontas de pedra. Novamente, os dois nas plataformas são alunos da mesma turma. O objetivo é derrubar o oponente de sua plataforma nas pontas que estão esperando abaixo, ou lutar por 5 minutos sem que nenhum dos oponentes caia. O exercício supostamente desenvolve habilidades de equilíbrio e posicionamento, bem como a capacidade de se esquivar sem se afastar muito do alvo pretendido; depois de algumas quedas nas pontas, a maioria dos guerreiros fica ansioso para desenvolver as habilidades necessárias para evitar tal destino.

Para este exercício, cada atacante tem uma penalidade de -1 para acertar, porque nenhum deles pode manobrar como é necessário para uma verdadeira luta. Quando um dos atacantes é atingido, ele deve verificar imediatamente sua Des -3 ou perder o equilíbrio e cair nas pontas. A queda inflige 1d6 pontos e os espinhos infligem outros 2d6. Eles deixam cicatrizes permanentes, a menos que sejam tratados imediata e magicamente.

A terceira prática de luta ocorre no Poço de Fogo. Os dois oponentes, novamente da mesma classe, sobem 3 metros na plataforma aberta, que consiste apenas em um palco cercado por valas cheias de material inflamável que foi incendiado. O calor no Poço é quase intolerável. Os dois alunos lutam com suas armas de madeira aqui até que um deles fique inconsciente ou caia na vala em chamas. O verdadeiro vencedor gerencia ambos. Este exercício desenvolve a resistência, ensinando o gladiador a resistir e vencer apesar do ambiente físico adverso.

Qualquer gladiador que caia na vala sofre 3d6 pontos de dano iniciais, com 2d6 adicionais para cada rodada subsequente. Aqueles que são jogados inconscientes na vala ficam lá por pelo menos duas rodadas antes que os guardas e treinadores possam retirá-los das chamas.

- **Prática de Esquiva:** Esta é uma das práticas mais brutais de todo o curso, por um simples motivo: os PJs têm a chance de evitar a dor nos outros exercícios. Praticar esquiva oferece apenas uma pequena chance disso.



A Campanha do Gladiador



A Campanha do Gladiador



O PdJ fica em frente a uma parede de argila macia, enquanto a 6 metros de distância, um arqueiro dispara 6 flechas em sua direção. Estas não são flechas de treino e, embora o arqueiro não esteja tentando matar o PdJ ativamente, as flechas ainda podem ser mortais. O arqueiro de 3º nível deve rolar para atingir o PdJ sem armadura. Se a rolagem de ataque do arqueiro for bem-sucedida, o PdJ deve fazer um teste de Des -5 para evitar as flechas. A pessoa que faz sua jogada com a maior diferença determina o resultado.

Exemplo: Nylorac, o gladiador, fica no campo de tiro com arco. Larech, o arqueiro, atira uma flecha nele. Como Nylorac tem Des de 17, ele tem CA de 7. Larech precisa de 11 para acertá-la e rola 16. Nylorac precisa de 12 ou menos para evitar a flecha e rola 6. Como a diferença entre 12 e 6 é 6, enquanto a diferença entre 16 e 11 é 5, Nylorac evita a flecha.

Quanto mais facilmente o PdJ evita as flechas, mais flechas são disparadas contra ele. Até três arqueiros podem atirar no PdJ por vez. Cada arqueiro diminui a chance de evitar em -2 adicionais cada, para um mínimo de Des -3. Observe que esta prática não é transferida para a vida de combate comum do PdJ, a menos que ele enfrente apenas arqueiros, sem perspectivas de corpo a corpo. Mesmo assim, o Mestre deve usar de discricção quanto ao quão bem essa habilidade se traduz no mundo além do curso de treinamento. Quando o PdJ cai, ele é imediatamente atendido por curandeiros.

• **Treinamento de Equilíbrio:** Como o exercício final da corda bamba, este exercício é realizado sobre uma fogueira. Pedras espalhadas pelo fosso compõem o percurso, cujo objetivo é atravessar de um lado para o outro, saltando de pedra em pedra sem cair na chama. Parece fácil, mas há um problema: algumas das pedras caem no poço quando pisadas. A disposição das pedras varia de dia para dia, assim como o número das que caem na chama. Este exercício é projetado para ensinar ação rápida e julgamento em território desconhecido e hostil.

Antes de iniciar este exercício, o mestre deve fazer um esboço rápido do poço e rolar 2d20 para o número de pedras

ao longo de 15 m x 15 m. Depois disso, role 3d6 para determinar quantos deles são pedras quebradiças que derramarão o personagem nas chamas. Sempre haverá um mínimo de 20 pedras e um mínimo de 6 pedras que quebram. Depois de colocar as pedras na arena, o percurso está pronto para o gladiador atravessá-lo. O mestre deve desenhar um mapa da colocação das pedras, mantendo o conhecimento das fugas em segredo, para que o jogador possa anunciar para quais pedras seu PdJ pula.

O PdJ começa em uma extremidade do curso e deve pular de uma rocha escaldante para outra através do poço em chamas em meio à fumaça. Cada rodada nas pedras causa 1d4 pontos de dano simplesmente por estar no calor escaldante. O PdJ pode avançar 3 metros por rodada, ou uma média de 5 pedras por rodada, embora esse número possa variar dependendo da colocação das pedras.

Assim como Andar na Corda Bamba, o PdJ deve fazer vários testes de Habilidade. O primeiro é um Con -2 para passar pela fumaça fervente. O segundo é um Sab -1, para ganhar a coragem necessária para entrar nas chamas. A terceira verificação toda vez que o PdJ pula em uma pedra. Este teste, Des -2, é para determinar se o PdJ mantém seu equilíbrio nas rochas fuliginosas.

Se o PdJ cair sobre uma pedra quebrando, ele deve verificar contra Des em -6 para evitar cair nas chamas antes que ele possa pular para outra pedra. Se o PdJ fizer sua rolagem com menos de 5, o próximo salto daquela pedra é feito com Des -4; isso pressupõe que o PdJ ainda está desequilibrado com o salto repentino da pedra que caiu. Se o PdJ obtiver mais de 5 em sua rolagem, presume-se que ele manteve o equilíbrio mesmo quando saltou para a próxima ilha de segurança.

Se um gladiador cair nas chamas, ele sofre 3d6 pontos de dano e 2d6 a cada rodada seguinte em que permanecer diretamente nas chamas. Ele pode subir de volta em uma pedra próxima, sofrendo 1d6 pontos de dano no processo, ou pode tentar abrir caminho para fora da fogueira. Um personagem pode se mover 3 metros por rodada através do material em chamas, sofrendo 2d6 pontos de dano por rodada desse movimento. O melhor caminho é geralmente subir de volta nas pedras. A menos que a borda da fogueira



A Campanha do Gladiador

esteja a menos de 3 metros de distância, o personagem provavelmente sofrerá muito mais ao atravessar o material em chamas.

• **Percursos com Obstáculos:** Embora estes variem de percurso para percurso, todos têm o mesmo objetivo: desenvolver a resistência e a agilidade necessárias para sobreviver na arena. Eles combinam aspectos dos outros exercícios, testando o quão bem os PdJs aprenderam suas lições.

A maioria deles depende, em grande parte, da resistência do gladiador. Como ele deve *correr* por todo o percurso, este é um verdadeiro teste para as reservas mentais do gladiador.

O percurso geralmente tem mais de um quilômetro e meio de extensão total, contendo várias curvas em ziguezague na trilha. Ao longo do caminho existem inúmeras armadilhas, perigos e, claro, obstáculos e barricadas. Alguns deles são irritantes, alguns são dolorosos e alguns são mortais.

Por exemplo, um percurso pode conter poços de 3 metros de profundidade alinhados com pontas sobre as quais o gladiador deve pular ou balançar por meio de uma corda púida. Mais tarde, pode haver uma parede de 4,5 metros de altura que o gladiador deve escalar enquanto carrega sua arma de treinamento. Ele terá que pular montes cravejados de pontas curtas e afiadas; alguns desses montes terão poços ocultos logo após eles, nos quais cairão os ignorantes.

O PdJ terá que evitar as flechas disparadas contra ele em uma determinada seção, esquivando-se para se proteger até que possa retaliar contra o arqueiro. Ele terá que correr por um túnel onde trepadeiras cravejadas de cacos de obsidiana pendem do teto. Ele terá que evitar as cordas que farão com que toda a estrutura caia sobre sua cabeça.

Estas são apenas amostras das barreiras para completar uma pista de obstáculos. O gladiador deve estar sempre alerta ou sofrer consequências drásticas. O percurso com obstáculos é um dos exercícios mais implacáveis, pois os treinadores procuram ativamente prejudicar e ferir aqueles que passam em seus limites.

Alguns dos gladiadores que percorrem o curso nunca emergem, seja por causa de um viés pessoal por parte do treinador ou por ordem de um templário ou potentado em posição semelhante. Há poucos lugares melhores para um gladiador sofrer um acidente, porque ninguém pode apre-

sentar evidências de assassinato ou mutilação intencional, embora suas suspeitas possam ser desenfreadas. O melhor de tudo é que o percurso com obstáculos é um requisito para deixar os arredores da escola de gladiadores.

O Mestre é encorajado a ser criativo com percurso. Quaisquer armadilhas que prejudiquem gravemente o personagem são permitidas, assim como aquelas que matam se tratadas incorretamente. No entanto, o Mestre não deve usar a percurso com obstáculos como um dispositivo de morte certa para se livrar de personagens que ele considera ofensivos. O PdJ deve cometer seus próprios erros para morrer aqui. Ele deveria ter pelo menos uma chance de sobreviver ao curso.

Embora patrocinado pela cidade, o curso básico fornece curandeiros para os gladiadores feridos. Uma vez que os gladiadores ou seus donos pagam uma quantia tão grande para a cidade pelo privilégio de ter seus escravos treinados lá, a cidade fornece magnanimamente curandeiros para os feridos nas brutais sessões de treinamento. Eles até fornecem cremação para aqueles que morrem nas dependências da escola.

Os gladiadores são obrigados a ficar nos miseráveis quartéis fornecidos pela cidade para o intensivo curso de duas semanas. Guardas patrulham o perímetro do acampamento para garantir que não haja incursões noturnas na cidade em busca de entretenimento ou comida melhor. Subornar os guardas é desaprovado, mas não é inédito. A taxa, no entanto, é bastante alta, assim como a punição para aqueles que são pegos dando e aceitando subornos. A morte para os guardas é imediata, enquanto o gladiador leva uma surra severa (10-20 chicotadas com o chicote farpado, cada golpe causando 1d2 pontos de dano).

Desobedecer qualquer uma das regras estabelecidas dentro da escola também é motivo para uma chicotada. A escola nunca expulsará nenhum de seus alunos; eles estão dentro enquanto durar, não importa o quão sangrento fique. Se eles não puderem viver de acordo com as regras estabelecidas, eles pagarão por isso com as costas ensanguentadas e esfarrapadas.

Claro, os gladiadores escravos recebem seu treinamento gratuitamente; é do interesse de seus proprietários garantir

A Campanha do Gladiador





A Campanha do Gladiador

que seus gladiadores recebam o melhor treinamento possível e os escravos não recebam pagamento por seu trabalho. Os gladiadores da cidade recebem um treinamento mais especializado do que está disponível para a maioria dos que fazem os cursos da cidade, desde que sobrevivam à primeira batalha e ao curso de treinamento inicial.

Gladiadores e proprietários livres, por outro lado, devem pagar uma taxa fixa de 10 po para a cidade se quiserem ter a vantagem de treinar no curso da cidade. Embora seja uma grande soma de dinheiro, é a única maneira de permitir que um gladiador entre na arena, a menos que seja admitido como criminoso. Nesse caso, ele se torna propriedade do estado e deve continuar durante o curso de qualquer maneira.

Qualquer um que ingresse em um desses cursos, gratuito ou não, torna-se tutelado do estado durante esse tempo. Eles não podem romper com o regime prescrito ou sofrer. Muitos homens livres sentiram o chicote nas costas quando se julgaram acima das regras que se aplicam a todos no curso. Os templários afirmam que isso é para o bem do gladiador; a privação ensina resistência, uma lição que todos, nobres ou miseráveis, precisam aprender.

Prêmios e Recompensas

Naturalmente, um gladiador de destaque recebe um tratamento muito superior em comparação àquele que é apenas medíocre. Similarmente, um gladiador mediano é tratado com mais consideração do que alguém completamente desqualificado. A atitude também desempenha um papel crucial. Mesmo um habilidoso gladiador com uma perspectiva negativa em relação à sua escravidão será submetido a um tratamento mais rigoroso por parte de seus mestres do que alguém que aceita sua condição sem reservas. Aqueles que conspiram contra seus senhores, mas mantêm uma fachada amigável, devem estar cientes: os mestres têm psiônicos à disposição por uma razão.

As concessões de alojamento mais confortável e comida de melhor qualidade representam tudo o que um gladiador escravizado pode esperar de seu mestre. Mesmo um gladiador excepcional nunca recebe parte do dinheiro

conquistado em suas vitórias ou das apostas feitas nessas ocasiões. Geralmente, o proprietário retém todos os lucros, justificando que foi ele quem proporcionou o treinamento, a alimentação e a moradia do gladiador, sem mencionar a oportunidade de se apresentar na arena. Além disso, que necessidade teria um escravo de dinheiro?

Na multidão, um gladiador habilidoso conquista devoção e fama, alcançando notoriedade por suas notáveis performances. Se continuar a manter um desempenho exemplar, ele se tornará instantaneamente reconhecível em sua cidade-estado. Isso será abordado mais adiante neste capítulo, sob o título de fama e infâmia. A admiração do público é a única recompensa tangível que a maioria dos gladiadores jamais receberá.

Os proprietários de escravos recebem dinheiro pelas aparições de seus escravos na arena. Embora a maior parte de seus ganhos derive das apostas em seus gladiadores, também recebem quantias conforme indicadas na tabela abaixo, ao trazer seus gladiadores premiados para os jogos. O montante proveniente desses pagamentos é insignificante quando comparado aos ganhos obtidos nas apostas, tanto a favor quanto contra seus próprios gladiadores. Com um único gladiador vitorioso, um apostador perspicaz pode recuperar os custos do treinamento desse gladiador e ainda garantir um lucro considerável. Se não fosse rentável, o esporte nunca teria conquistado o coração da nobreza.

Os gladiadores livres recebem alguma compensação por suas participações na arena, como demonstrado na tabela a seguir. Eles recebem metade adiantada ao chegar à arena e o restante após suas lutas. No entanto, a maior parte de seus ganhos provém das apostas em si mesmos. É raro encontrar um gladiador que não gaste todos os seus ganhos apostando em seu próprio desempenho; se morrerem, não terão mais necessidade de dinheiro, e se vencerem, podem dobrar (ou, às vezes, até quadruplicar) sua renda.

Cada pagamento efetuado pela cidade a um gladiador ou ao seu proprietário está associado a um certo número de lutas. Gladiadores menos experientes são esperados para lutar com maior frequência, por valores menores, já que seus nomes não têm o apelo necessário para justificar grandes pagamentos em uma única luta.

A Campanha do Gladiador



Claro, caso um gladiador venha a falecer durante os jogos, o valor restante de seus ganhos é devolvido à cidade. Se o gladiador falecido tiver familiares, a cidade está disposta a fornecer serviços funerários; em outras palavras, utiliza o corpo para fertilizar os campos que circundam a cidade. De forma incomum e surpreendentemente generosa, os templários não aplicam impostos diretamente sobre os ganhos dos gladiadores por suas aparições na arena.

Tabela de Pagamentos para Aparições na Arena

Nível do Gladiador	Pagamento	Nº Mínimo de Lutas
1-2	1 fat	4
3-5	1 pc	3
6-8	1 pp	3
3-11	5 pc	2
12-14	2 pc	1
15-17	6 po	1
18-20	10 po	2
21+	15 po	2

Pode parecer injusto que os gladiadores de nível superior se vejam obrigados a lutar com maior frequência em comparação a alguns de nível inferior. A lógica por trás desse sistema é característica de uma cidade athasiana: dado que os gladiadores de alto nível estão acumulando grandes quantias de dinheiro a cada dia de jogo, a multidão merece ter a oportunidade de vê-los em ação mais de uma vez. Aqueles de nível muito baixo ainda não conquistaram um nome para si próprios e, portanto, precisam lutar com frequência para ganhar qualquer quantia significativa. Os gladiadores de alto nível já se tornaram figuras famosas, dignas da atenção do público. Os de nível intermediário são suficientemente conhecidos para atrair espectadores, mas ainda não atingiram a fama necessária para justificar combates adicionais. Eles conseguem atrair a multidão, mas esta está muito mais interessada nos gladiadores de nível extremamente alto, o que faz com que seja necessário exibi-los com maior frequência para satisfazer seus desejos.



Os gladiadores também podem complementar sua renda ganhando bônus como gladiadores famosos ou infames (Veja “Fama e Infâmia” mais adiante neste capítulo). As pessoas sempre vão querer ver seus favoritos, mesmo que os gladiadores não sejam tão poderosos quanto alguns encontrados na arena.

Punições

As punições para gladiadores malcomportados são tão grandes quanto suas recompensas por bom comportamento são pequenas. Embora eles ganhem apenas cama, comida, roupas e treinamento em troca de sua liberdade e suas vidas, a menor infração atrai toda a ira de seus donos. Embora as punições não sejam projetadas para incitar o gladiador além dos limites da razão, elas o lembram de quem segura o chicote.



A Campanha do Gladiador

A maioria das punições envolve limitar as rações de comida ou água, proibindo o gladiador de participar dos próximos jogos e, ocasionalmente, chicotadas. É improvável que o mestre faça algo que prejudique permanentemente seus gladiadores, mas, por outro lado, quer garantir que sua mensagem tenha um efeito duradouro, para garantir que sua propriedade não se comporte dessa maneira novamente. As punições continuam até que o gladiador demonstre uma atitude verdadeiramente contrita.

As restrições relacionadas à comida e à água costumam ser o suficiente para aterrorizar um gladiador, forçando-o a se submeter. É uma sabedoria comum entre os gladiadores que, se não receberem a devida nutrição e descanso na noite que antecede um grande combate, seu oponente ganhará vantagem. A maioria dos gladiadores não percebe que, ao ceder às exigências do proprietário nessas situações, estão, na verdade, ameaçando o próprio valor como investimento. Mesmo nutrindo ressentimentos por esse tratamento, eles escondem seus sentimentos verdadeiros para evitar possíveis punições adicionais.

Embora proibir a participação de um gladiador nos jogos possa não parecer uma grande punição, é preciso entender que os jogos são uma das poucas coisas que podem quebrar a monotonia da vida nos estábulos. Eles também podem fornecer um dos verdadeiros testes das habilidades de um gladiador, testes que não estão disponíveis no treinamento padrão. O gladiador geralmente cede às exigências do mestre por puro tédio.

Ocasionalmente, essas punições falham em incutir no gladiador o comportamento necessário. Em casos como esses, o proprietário recorre a um método testado e comprovado de disciplinar escravos comuns: o chicoteamento. No entanto, alguns gladiadores rapidamente se acostumam com a dor durante seu treinamento diário, e as chicotadas pouco fazem além de irritá-los. Se ele aguentar por tempo suficiente, as costas de um gladiador podem ser chicoteadas em tiras sangrentas antes que ele caia inconsciente. Isso garante que, a menos que o proprietário queira gastar dinheiro em cura mágica, o gladiador ficará inútil por vários dias enquanto se recupera da chicotada.

Na mesma linha está o pilori. Embora não seja diretamente brutal, pode ser igualmente punitivo à sua própria maneira. Trancado em um tronco de madeira sob o sol do meio-dia sem água é uma experiência devastadora até mesmo para gladiadores endurecidos.

Usando as regras de Desidratação na página 86 do *Livro de Regras*, o Mestre pode determinar quanto tempo o PdJ gasta no tronco e, portanto, quanta Constituição o PdJ perde por sua insubordinação. O tempo passado no pilori deve ser proporcional à magnitude da obstinação do PdJ.

Se nada disso funcionar, um método muito mais eficaz é punir outros membros do estábulo com os métodos acima até que o gladiador infrator mude seus hábitos. Se o gladiador cuidar de seus companheiros, ele aceitará as mudanças que seu mestre exige. Se o ofensor não o fizer, seus compatriotas passarão a odiá-lo e irão discipliná-lo de uma forma muito mais brutal do que seu mestre, podendo até permitir que ele morra na arena. Como a vida de cada gladiador está nas mãos dos outros, este é um método particularmente eficaz de punição, especialmente contra gladiadores notavelmente teimosos, como muls e anões.

Fuga e Revolta!

Cansados dos castigos constantes e brutais, bem como de serem obrigados a arriscar as suas vidas todas as semanas, os gladiadores quase invariavelmente ficam fartos do seu cativeiro forçado, a vida de um escravo. Mesmo sob os proprietários mais gentis, eles percebem que não podem mais suportar a escravidão.

Quando chegam a essa conclusão, eles se tornam mais perigosos. Se os gladiadores são os guerreiros mais habilidosos de Athas, quão mais ferozes eles são quando decidem pela liberdade?

Relatos chocados de revoltas de escravos circulam constantemente pelos boatos das cidades, mas nenhum desperta tanto horror quanto os dos gladiadores fugitivos. As histórias de plantações destruídas e corpos retorcidos são suficientes para embranquecer os rostos e gelar os corações dos proprietários. Mesmo quando os gladiadores estão aparentemente

A Campanha do Gladiador



satisfeitos, eles podem explodir em fúria contra seus antigos mestres, deixando apenas casas em chamas para trás enquanto escapam para os desertos de Athas.

Os proprietários de gladiadores aprenderam a ficar atentos aos sinais de alerta de descontentamento entre seus gladiadores. Aqueles que não acordam frequentemente encontram seus guardas mortos e seus escravos libertados. Na maioria das vezes, os proprietários nem acordam, seus corpos desfiados deixados para apodrecer nas suas plantações. Mesmo quando os gladiadores estão sendo cuidadosamente vigiados, muitas vezes há poucos avisos antes que eles se revoltem contra seu mestre e sua família.

Portanto, os proprietários de escravos costumam garantir a proteção de seus gladiadores com pelo menos o dobro do número de guardas que normalmente acompanham um escravo comum, além de, pelo menos, um psiônico para dar suporte. Esses guardas geralmente passaram por algum tipo de treinamento para lidar com gladiadores, embora não se compare ao treinamento dos próprios gladiadores. Ainda assim, eles têm uma ideia do que esperar quando confrontados por um grupo de gladiadores.

Não é surpreendente, portanto, que muitos desses guardas se rendam imediatamente, em vez de enfrentar uma morte quase certa. Infelizmente para eles, é provável que acabem morrendo de qualquer maneira, uma vez que estão cumprindo as ordens de seus senhores. Os gladiadores em fuga não costumam mostrar clemência.

Manter os gladiadores longe de suas armas nem sempre é uma estratégia eficaz, pois suas habilidades de improvisação com praticamente qualquer objeto disponível rivalizam com suas habilidades com armas. Implementos agrícolas, cadeiras quebradas, mesas — se pode causar ferimentos, os gladiadores sabem como usar esses objetos. Se os mantiverem afastados de suas armas, eventualmente encontrarão uma maneira de obtê-las.

Os gladiadores nem sempre escapam *en masse*. Alguns se escondem na escuridão durante a noite, escapando dos olhares indagadores dos guardas e psiônicos. No entanto, se estiverem fugindo em pequenos números, devem fazê-lo silenciosamente e com cuidado. A fuga, ao contrário da revolta, é algo que é melhor feito silenciosamente. Ao es-

capar, os gladiadores contam com seu mestre para punir os guardas negligentes, eliminando assim a necessidade de os gladiadores se vingarem pessoalmente dos guardas.

Quando e se os PdJs se cansarem de serem gladiadores escravos, sua fuga das cadeias da escravidão pode proporcionar noites de aventura emocionante: o planejamento, a furtividade e a fuga real facilmente capturam a imaginação. O Mestre deve fazer com que os PdJs representem quase todos os instantes da fuga, aumentando a tensão e o suspense tanto quanto possível.

Vida Social

Para a maioria dos gladiadores, a vida social é inexistente. Como escravos, eles não têm o direito de esperar isso. Às vezes, seus proprietários os exibem diante de seus colegas para impressioná-los, mas, por outro lado, eles dependem uns dos outros para sua interação social. O estábulo pode proporcionar uma aparência de vida social comum, mas há um potencial limitado de mistura, já que cada gladiador está, no fundo, insatisfeito com sua sorte.

Os poucos gladiadores que governam as suas próprias vidas podem determinar o curso das suas vidas sociais. Contudo, como gladiadores, eles devem se acostumar a uma certa notoriedade. A menos que se disfarcem completamente enquanto lutam (uma proposta desconfortável, para dizer o mínimo), serão reconhecidos. Se um gladiador conhecido for bom o suficiente, ele desenvolverá uma espécie de seguidores, um grupo de pessoas que o adora e segue todos os seus movimentos sempre que possível.

Os gladiadores sofrem uma reação estranha por parte da maioria das pessoas. Por ser tradicionalmente uma ocupação de escravos, os homens livres desprezam o gladiador ao mesmo tempo que o reverenciam pelas suas façanhas. Eles acolherão um gladiador por medo e veneração, mas ao mesmo tempo o desprezarão por vender sua liberdade para o entretenimento de outros. No entanto, mesmo assim, eles dificilmente percebem que o preço dele é apenas mais óbvio do que o deles, que eles também estão acorrentados tão seguramente quanto ele, e muitas vezes com menos propósito.



A Campanha do Gladiador

Entre os nobres, os gladiadores são tolerados como diversão e ferramentas para manter a turba pacificada. Mesmo com esses preconceitos em primeiro plano, a maioria dos nobres fica secretamente encantada com a pura destreza física do gladiador. O proprietário demonstra livremente seus prêmios aos seus pares, sabendo da inveja que isso provavelmente despertará. O fascínio dos nobres muitas vezes supera em muito o desprezo pelo gladiador, revelado nos olhares saudosos das damas e nos olhares ciumentos dos homens.

Mesmo aqueles nobres com gladiadores não podem deixar de invejar o gladiador. Num mundo de sutileza, o gladiador vive a vida ao máximo, sempre encarando a morte de frente. Cada momento pode ser o último e por isso ele está determinado a aproveitar ao máximo cada um que lhe resta. O mundo do gladiador é brutal e direto, não uma terra de emoções fingidas e alianças falsas. Os nobres, mesmo desprezando o gladiador vil, sofrem dores de ciúme diante do que consideram a simplicidade de sua vida.

Não é de admirar, então, que vários nobres sejam conhecidos por renunciarem a seus amigos por seu tempo no ringue. Embora isso signifique que eles se tornem párias imediatos em seu grupo social, eles descobrem que começam a aproveitar a vida além da decadência desbotada dos outros nobres. Algumas cidades rebaixam imediatamente o nobre que entra na arena, confiscando suas propriedades e bens, despojando-o de seu título e jogando-o nas ruas.

Ainda assim, comparado com a emoção inebriante da arena, isso inicialmente não significa nada. Somente depois que o nobre descobre que a traição ardilosa e vil que ele pensava ter deixado para trás ainda o afeta pessoalmente é que ele percebe que jogou fora sua vida. Ex-nobres gladiadores experientes estão entre os mais amargos de um grupo amargo; muitos sem coragem de tentar melhorar desistem aqui, morrendo na arena sem oferecer muita luta. Somente aqueles com verdadeira força de caráter duram muito depois de descobrirem que a deslealdade que deixaram para trás pela glória da arena apenas assume uma forma diferente aqui.

É apenas entre outros gladiadores que os gladiadores encontram plena aceitação, e às vezes nem assim. Os gladiadores experientes percebem o que a sua vida significa, qual será provavelmente o seu destino final. É uma aceitação

sombria e nem sempre amigável. No entanto, apenas os gladiadores percebem o que é ser um gladiador, apenas os gladiadores sabem o que as suas vidas realmente significam em meio a todas as disputas mesquinhas pela vida ao seu redor.

A resposta é assustadora pela sua franqueza: as suas vidas não significam quase nada, embora signifiquem quase tudo para os outros. Eles oferecem uma oportunidade para que outros vejam qual será o seu destino, uma oportunidade de libertação para o dia. Eles são os representantes que agem de acordo com a vontade da multidão.

A vida de um gladiador é solitária, mas eles estão dispostos a viver. Mesmo quando escapam em busca de liberdade e amigos, eles carregam consigo as cicatrizes do tempo que passaram na arena. Não é de admirar que a maioria dos gladiadores sejam rabugentos e taciturnos; eles viram a futilidade de suas vidas e a maioria deles aceita isso. Em sua maioria, não são boas companhias socialmente, mas são indispensáveis quando o perigo ameaça.

Registrando a Pontuação

Os marcadores oficiais estão em evidência em cada uma das cidades, na maioria das vezes na forma de contadores. Afinal, como devem fornecer linhas de apostas atualizadas para não parecerem corruptos, devem acompanhar as vitórias e os estilos de luta de cada um dos gladiadores que aparecem.

Se desejam descobrir novos talentos, enviam seus agentes às fazendas e propriedades dos nobres próximos. Esses agentes permanecem nos fossos de escravos e nas arenas de treinamento na esperança de avistar os gladiadores. Os batedores geralmente são juizes perspicazes de habilidades de combate, capazes de dizer como um novo gladiador se comportará em seu primeiro grande encontro. Os relatórios desses olheiros geralmente determinam as linhas de aposta iniciais antes do jogo com o gladiador específico. Para mais informações sobre apostas na arena, consulte "Apostando nos Jogos", página 80.

Os Templários podem facilmente influenciar os agentes de apostas a adicionar ou diminuir convenientemente as

A Campanha do Gladiador



chances dos gladiadores para obter lucro para si próprios. Como acontece com todas as coisas em Athas, as pontuações dos apostadores são incertas.

Outros marcadores incluem as legiões de amantes da morte que se aglomeram em torno dos gladiadores. É provável que conheçam todos os fatos disponíveis sobre os gladiadores, arquivando-os em suas memórias para que possam comparar esses gladiadores com outros. Esses fãs mórbidos têm o sistema mais preciso do povo comum, pois é improvável que esqueçam o menor detalhe.

É improvável que os próprios gladiadores mantenham um registro preciso de suas mortes, pois depois de tantas mortes, apenas os melhores e mais temíveis momentos se destacam. Os outros desaparecem na obscuridade. Além disso, os gladiadores mais novos sempre querem impressionar os outros e, por isso, mentem sobre suas vitórias.

Portanto, a maioria das pessoas desconsidera as mortes que um gladiador afirma ter cometido. Mesmo que o gladiador mantenha registros precisos para si e para seus companheiros, ninguém acredita nele, descontando o número de vitórias como modéstia ou ostentação.

Proprietários e clientes também raramente dizem a verdade sobre seus gladiadores. Eles querem que os outros fiquem impressionados com a habilidade de seus clientes e, assim, maravilhem-se com o bom senso do cliente e sua perspicácia empresarial. A maioria das outras pessoas ricas simplesmente toma como certo que qualquer número de vitórias que um proprietário atribui ao seu gladiador é exagerado.

Antigamente, os proprietários marcavam a pontuação marcando ou tatuando seus gladiadores após cada vitória. Esta prática rapidamente caiu em descrédito quando muitos dos proprietários começaram a falsificar as tatuagens, acrescentando novas a cada dia, em um esforço para enganar os gladiadores de seus oponentes. Mesmo quando este método ainda era eficaz, as numerosas revoltas de escravos que ocorreram quando os ferros de marcar foram trazidos foram suficientes para provar aos reis-feiticeiros que talvez este método não fosse o mais sábio.

Embora os templários mantenham registros das vitórias e derrotas dos gladiadores para acompanhar possíveis criadores de problemas e manter pontuações precisas para seus





A Campanha do Gladiador

próprios propósitos, eles não os divulgam ao povo comum. É da natureza dos templários manter em segredo qualquer informação que possa ser útil. Eles não podem correr o risco de que os registros caíam em mãos erradas.

Os treinadores têm as informações mais precisas de qualquer pessoa. A maioria guarda tiras de couro ou retratos de seus gladiadores, marcando-os de um lado quando o gladiador vence e do outro quando perde. Eles usam essas informações para determinar o quão bem a carreira de um gladiador avançou e como ela precisa ser melhorada. Os caprichos das marcações indicam quão bem a partida foi disputada, a dificuldade do adversário e as áreas a serem melhoradas.

A maioria dos treinadores sente alguma lealdade aos seus gladiadores e não trairá esta informação. Eles contam aos patronos, é claro, e não podem recusar os templários, mas não compartilham as informações entre si. Divulgar o histórico de um gladiador equivale à traição no mundo dos treinadores. Quando um gladiador é negociado, seu treinador lhe dá o histórico de vitórias para que seu novo treinador possa acompanhar com precisão a carreira do novo gladiador.

Fama e Infâmia

Uma das poucas razões pelas quais qualquer gladiador retorna à arena são os aplausos daqueles que se reúnem nas fileiras, a adoração das mulheres e dos homens e os elogios da população. Mesmo que não tenham sido instigados a ir às arenas pelos seus donos ou pelo aperto financeiro, a atração da arena e a aclamação da multidão muitas vezes convocam aqueles que já sentiram esse gostinho. Até mesmo os gladiadores escravos podem apreciar o rugido das multidões e ansiar por isso, ao mesmo tempo que desprezam aqueles que vêm assistir ao seu sofrimento.

Na verdade, uma das poucas coisas boas de ser um gladiador é a aclamação das multidões, o rugido da população, o suspiro liberado de satisfação ou frustração, sabendo que as 20.000 ou mais pessoas ali reunidas dependem de cada ação sua. A adoração de heróis pode ser encontrada em quase todas as culturas, mas em nenhuma cultura é tão grande

quanto nas cidades-estado de Tyr. Nem é tão superficial como nas arenas, pois a multidão está sempre ansiosa por agarrar-se a um novo gladiador de sucesso, descartando o seu antigo herói enquanto ele morre numa poça de sangue aos pés do novo.

Ainda assim, embora a estrela do gladiador brilhe intensamente, há pouco que os cidadãos da cidade não fariam para ter a oportunidade de conhecê-lo. Os gladiadores são muito procurados por quase todos os cidadãos da cidade; tocá-lo, sentir seu poder... isso é o mais próximo da fama que a maioria deles chegará.

É claro que alguns deles podem chegar um pouco mais perto fazendo parte da fuga do gladiador da escravidão, dos templários ou do governo injusto do rei-feiticeiro. Um gladiador em fuga quase sempre pode contar com a ajuda dos cidadãos. Os guerreiros sabem que sua fuga é provavelmente a maior emoção que qualquer residente das cidades-estado terá em suas vidas patéticas. Eles podem se gabar (discretamente, é claro, para que os templários não ouçam) de suas façanhas para amigos de confiança e, dessa forma, ganhar uma pequena medida de notoriedade e satisfação em suas vidas.

Contudo, o gladiador deve escolher cuidadosamente o seu futuro salvador, pois algumas pessoas ficam indignadas ao descobrir que os gladiadores não lutam de bom grado pelo seu prazer. Enquanto fingem ser obsequiosos e servis, eles podem fugir para buscar templários para prender o gladiador. Essas pessoas equivocadas trabalham sob a suposição de que, como o gladiador está no ringue, ele deseja entretê-los. Eles farão qualquer coisa para garantir que ele retorne para lá, para que ele possa continuar a lutar pela glória novamente, para que ele possa continuar a redimir suas vidas, trabalhando sua magia misteriosa com armas na arena.

Quando esse povo se gaba de ter trazido de volta à arena um gladiador famoso, seus amigos gradualmente se afastam. Apenas os bajuladores dos templários permanecem, e todos os informantes encontram consolo nas façanhas dos outros.

A tabela a seguir reflete como a fama aumenta com o passar do tempo e com as vitórias. À medida que a fama e a habilidade do gladiador crescem, também cresce a devoção da multidão. Um lutador mais famoso exigirá lealdade por

A Campanha do Gladiador



mais tempo do que um recém-chegado ao local, mesmo quando o mais famoso passar por tempos difíceis.

Nessa tabela, a fama é considerada igual à popularidade. Quanto mais famoso o gladiador, mais pessoas vão querer ajudá-lo a atingir seus objetivos e maior será a multidão que seu nome atrairá para a arena. Sua fama o segue onde quer que ele vá em sua cidade, quer ele queira ou não.

Quando o PdJ gladiador é criado pela primeira vez, o jogador deve decidir se seu PdJ será Famoso ou Infame. Esses são os dois caminhos para a fama definitiva na arena. Indo por um caminho ou outro, o PdJ escolhe seu destino final. Embora possam mudar sua reputação a qualquer momento, eles devem primeiro começar a mudar as histórias em torno dos feitos que os tornaram Famosos ou Infames.

Assim como os gladiadores famosos, os gladiadores infames também têm seus seguidores. Quando a presença de um gladiador infame é anunciada em uma arena, ele atrai uma multidão. Suas ações chocam a cidade e as pessoas pagam para testemunhar sua provável derrota. As autoridades e os templários muitas vezes ignoram suas atividades, desde que estas não sejam excessivamente evidentes, pois sabem que as ações desses gladiadores só aumentam o número de espectadores na arena.

Embora os gladiadores infames sejam amplamente repudiados pela população da cidade, eles fazem parte inegável da vida urbana. Geralmente, conseguem o que querem intimidando os cidadãos comuns, cientes de que os templários tendem a fechar os olhos para suas ações. Contanto que o dinheiro continue fluindo para os cofres dos templários, quase tudo é tolerado.

Gladiadores infames não são necessariamente malignos, assim como os famosos não são necessariamente bons. Embora os temperamentos sejam mais adequados para um ou outro, pessoas de tendência boa podem se tornar Infames ao desafiar a vontade da multidão por sangue e mais sangue. Da mesma forma, um gladiador malvado pode ser famoso simplesmente pela magnitude de seus feitos.

Pode chegar um momento em que o PdJ decida mudar sua carreira. É muito mais fácil para uma pessoa famosa se tornar infame. A aplicação criteriosa ou o discurso de misericórdia, a exibição dos 5 desejos do corvo e várias outras

ações podem rapidamente transformar uma celebridade em uma das variedades mais sombrias. Pessoas infames têm mais dificuldade em mudar sua reputação, pois têm dificuldade em acreditar que o gladiador realmente se reformou. Isso pode ser feito, mas o caminho é longo e difícil. Os modificadores na Tabela de Ganho de Fama permanecem os mesmos, independentemente se o gladiador é Famoso ou Infame.

Quando o gladiador escolhe mudar de caminho, ele deve começar a usar os modificadores da outra tabela, mas esses modificadores funcionam negativamente contra a pontuação atual do gladiador. O gladiador deve descer na tabela até atingir 0 ou menos de Fama, momento em que os modificadores voltam aos seus valores normais e o gladiador mais uma vez começa a subir na escala no outro caminho.

O Mestre deve acompanhar os pontos de Fama do gladiador até que cheguem a 0. Caso contrário, o jogador pode optar por reverter o curso na tabela de Fama enquanto ela diminui, na esperança de que derrotas e manobras tolas o conduzam ao status de Lendário. Se essa for a escolha, o Mestre deve aplicar ao personagem as penalizações que teria recebido caso continuasse no caminho original.

Obviamente, é muito mais simples para alguém com pouca reputação mudar de rumo, e essa opção é até mesmo recomendada para PdJs que alcançaram números negativos. Não há um limite estrito para o número de vezes que um personagem pode alternar entre Fama e Infâmia, embora o Mestre possa considerar penalizar mudanças constantes na direção do personagem.

Cada alternância entre um lado e outro limita o máximo de pontos que um personagem pode alcançar em Fama ou Infâmia em um fator de 10. Por exemplo, a primeira mudança os limita a 100 pontos de Fama, a próxima a 90 e assim por diante. Isso continua até chegarem a um máximo de 50 pontos. Mesmo feitos verdadeiramente heróicos não podem alterar isso; as pessoas têm memória longa e não reverenciam gladiadores que não conseguem decidir se serão heróis ou vilões.

Os modificadores de Fama normalmente se aplicam apenas à cidade natal do gladiador. Embora sua reputação se espalhe com o tempo, o gladiador mantém uma classificação de Fama separada para cada cidade, refletindo suas ações em



A Campanha do Gladiador

cada uma delas. À medida que sua Fama aumenta em uma cidade-estado, ela também aumenta em outras, propagada pelas palavras dos Mercadores das Dunas.

Para que o jogador possa monitorar com precisão o sucesso de seu personagem, é recomendável que ele mantenha um registro dos seguintes modificadores alcançados. Isso não apenas proporciona um registro preciso do passado, mas também ajuda o Mestre e o jogador a compreenderem melhor a reputação do gladiador.

Tabela de Ganho de Fama

Fator	Resultado	Infâmia*
Atitude	-3 a +2 de Fama	—
Manobras Criativas	+2 de Fama	—
A Cada 5 Níveis	+2 de Fama	—
Cada Vitória	+1 a +3 de Fama	—
Cada Derrota	-1 a -5 de Fama	—
Escapar e ser Recapturado	-2 de Fama	—
Famoso em Outras Cidades	Veja Abaixo	—
Ancestral Famoso/Infame	+1 de Fama	—
Flexibilidade de Combate	+1 de Fama	—
Perícia em Jogos	+1 de Fama	—
Morte Heroica	+10 de Fama	+5 de Fama
Misericordioso/Impiedoso	+1 de Fama	+2 de Fama
Aventuras Externas	-2 a +2 de Fama	—
Parceria	-5 a +3 de Fama	—
Patrono	-1 a +1 de Fama	—
Recusar-se a Lutar	-3 de Fama	+1 de Fama
Estilo Exclusivo	+1 de Fama	—
Abordagem Pouco Ortodoxa	-1 a +1 de Fama	—
Outros Fatores	Veja Abaixo	—

* A coluna Infame indica onde os prêmios de Fama são diferentes para gladiadores no caminho Infame. Aqueles marcados com “—” indicam que não há alteração de uma coluna para a outra.

Atitude: Este fator não se reverte para Infâmia. Um gladiador com uma disposição odiosa rapidamente conquista o ódio amoroso da multidão, enquanto um gladiador que joga para a multidão provavelmente ganhará sua aclamação. Gladiadores famosos com más atitudes são penalizados, assim como gladiadores afavelmente infames. Isto é percebido apenas quando o PdJ é criado pela primeira vez, ou quando o PdJ decide mudar de atitude.

Manobras Criativas: Sempre que o PdJ realizar uma manobra que o público não esperava, ou realizar uma que eles achavam impossível, esta recompensa entra em jogo. Por exemplo, um mergulho abaixo do oponente recebe os aplausos da multidão, e um salto mortal sobre a cabeça do inimigo atrai aplausos de pé.

Este prêmio entra em jogo sempre que o PdJ realiza uma manobra que será comentada por dias. Porém, cada Manobra Criativa deve ser nova para aquele gladiador, se ele continuar a realizá-la, torna-se um Estilo Exclusivo.

A cada 5 níveis: Os PdJs podem ganhar fama simplesmente por pura determinação. Quer queiram ou não, eles chamam a atenção da multidão. Mesmo gladiadores silenciosos e sem qualquer estilo acabarão por chamar a atenção por sua excelência na arena.

Cada Vitória: Fama depende do impacto e da improbabilidade da vitória, das probabilidades que o PdJ teve que superar para derrotar seu oponente. Se os Dados de Vida da criatura forem aproximadamente iguais ao seu nível, o prêmio de Fama será +2; se menos, apenas +1. Inimigos mais poderosos garantem um prêmio de Fama maior.

Se a vitória for sobre um personagem Famoso ou Infame importante (50 ou mais de Fama), o gladiador recebe um bônus de +3 em Fama, a menos que a partida tenha sido muito desigual a seu favor. Neste caso, ganha-se apenas +2 pelo talento.

Cada Derrota: Da mesma forma, um gladiador perde Fama por cada derrota que sofre. Independentemente de quão boa seja a luta do PdJ, uma derrota reduz sua Fama. Se ele se aproximar de alguém ou algo que seja notavelmente mais forte, sua Fama será reduzida em apenas -1. Se ele perder para um oponente igual ou mais fraco que ele, sua Fama diminui de -2 a -5.

A Campanha do Gladiador



Por outro lado, um gladiador não perde Fama se for derrotado por um gladiador Famoso ou Infame (50 ou mais de Fama). A honra de lutar contra um desses companheiros apaga qualquer vergonha que o PdJ possa sentir ao ser derrotado; a multidão espera nada menos que a derrota do PdJ, e não pensa menos dele por uma derrota para uma figura de tal magnitude.

Escapar e ser Recapturado: Quando um gladiador fugitivo é recapturado pelos templários ou por seus antigos donos, sua reputação como gladiador sofre muito. Obviamente, raciocina a multidão, ele não conseguiu lutar bem o suficiente para se proteger dos homens do mestre e, portanto, não pode lutar tão bem na arena como eles poderiam ter pensado a princípio.

Gladiadores infames que escapam e são recapturados na verdade sobem aos olhos do público. Os fãs presumem que o gladiador cometeu um crime hediondo o suficiente para que sua recaptura se tornasse uma prioridade, mesmo que isso não seja verdade. Eles sempre presumirão o pior sobre um gladiador infame porque passaram a esperar isso dele.

Famoso em Outras Cidades: À medida que a habilidade de um gladiador cresce, sua reputação também cresce em toda a região. Para cada 15 pontos de Fama que o gladiador acumula em uma cidade, ele ganha +1 em todas as outras cidades-estado de Tyr. Além disso, se o gladiador começar a atuar em outras cidades, sua Fama aumentará em todas as outras.

Ele ganha +5 de fama por atuar repetidamente (aparecendo em mais de 5 Dias de Jogo separados) em uma cidade além de sua cidade original. Ele ganha +5 por 2, +10 por 3, +15 por 4, +20 por 5 e mais. Sua reputação se espalha ainda mais por causa de suas viagens, ganhando mais fama à medida que as notícias de suas façanhas se espalham por todas as cidades-estado de Tyr.

Ancestral Famoso/Infame: Um gladiador de uma linhagem que abrigou alguém de grande reputação, geralmente há não mais de 100 anos. Independentemente desse ancestral ser Famoso ou Infame, o PdJ ganha um bônus de +1 em Fama por sua conexão com tal personagem. Este prêmio se aplica apenas se o parente alcançou mais de 70 pontos de

Fama. Os PdJs que receberem este bônus devem primeiro ter a permissão de seu Mestre.

Flexibilidade de Combate: Isso reflete a alegria do público por um gladiador que consegue se adaptar bem às mudanças nas condições da arena sem perder a cabeça. Por exemplo, se um gladiador desarmado se rearmar com um pedaço da arena ou com um membro de um inimigo caído, ele será o assunto das tavernas por dias.

Perícia em Jogos: Sempre que um gladiador mostra uma proficiência incomum nos jogos, e em um jogo em particular, os torcedores se lembram dele. Se ele continuar a provar sua aptidão para esse jogo, eles se lembrarão dele mais ainda. São necessárias três aparições marcantes em um determinado jogo para ganhar este bônus. Mesmo que o gladiador perca, ele ainda poderá ganhar esse bônus, desde que demonstre seu domínio do jogo ao fazê-lo.

Morte Heroica: Quando um gladiador sofre a derrota final, os fãs querem que ele faça isso gloriosamente. Se ele fizer isso despachando seu oponente, ou salvando seu parceiro, que então termina o combate, sua fama estará assegurada pelo menos por um curto período de tempo. A multidão adora mortes heroicas, acreditando que o gladiador sacrificou a sua vida pela diversão da plateia; eles se lembrarão desse sacrifício.

Gladiadores infames recebem um bônus menor pela morte heroica. A multidão não espera vê-los morrer por diversão e não acredita quando isso acontece. Embora emocionados com sua morte, eles acreditam que ele foi para o túmulo como um patife de coração negro e não se lembrará dele enquanto se lembrariam de um gladiador famoso.

Uma Morte Heroica só conta como tal se as probabilidades contra o gladiador fossem esmagadoras, se o gladiador tivesse certeza de falhar, não importa o que acontecesse, e ele se mantivesse firme. Se ele pulou na cara de seu inimigo mesmo quando o último sangue de sua vida jorrou de seu corpo, sua morte é considerada Heroica. Contanto que o PdJ permaneça firme diante da morte, sem se acovardar dela como muitos fazem, ele ganha o bônus.

Misericordioso/Impiedoso: O hábito de conceder misericórdia é uma peculiaridade que chama atenção rapidamente. Se o PdJ conceder misericórdia a seus oponentes três vezes



A Campanha do Gladiador



seguidas, quando ele poderia tê-los massacrado enquanto eles estavam indefesos, ele ganha o bônus de Fama. Uma desvantagem disso é que um gladiador com reputação de Misericordioso pode muitas vezes ser aproveitado por inimigos fingindo rendição.

Um gladiador Infame ganha o bônus se fizer o contrário. Ou seja, se ele matar seus oponentes quando tiver a chance de salvá-los, sua reputação crescerá na mesma proporção. A desvantagem disto é que poucos oponentes se renderão, sabendo que seu inimigo não lhes concederá misericórdia, não importa quão bem eles se comportem contra ele. O bônus do Impiedoso pode ser alcançado após três mortes consecutivas; entretanto, ele desaparece quando o PdJ poupa a vida de um oponente. Posteriormente, poderá reaparecer com uma Abordagem Pouco Ortodoxa.

Aventuras Externas: As aventuras do gladiador têm o poder de construir ou destruir sua reputação. Se ele retornar de uma missão exibindo sucesso contra todas as probabilidades, sua Fama pode aumentar em +1 ou permanecer inalterada, dependendo da credibilidade da história. Se os membros de seu grupo de aventureiros corroborarem essas narrativas, o aumento pode chegar a +2.

Por outro lado, caso o grupo refute as histórias, acuse o gladiador ou ele próprio relate a verdade sobre uma expedição desastrosa, sua Fama pode diminuir em -2. Se ele já tiver uma reputação normalmente boa, as histórias contadas contra ele por seus colegas sempre terão um impacto negativo; -1 é o mínimo de penalização decorrente das acusações feitas por seus companheiros.

É importante observar que esse bônus não se aplica aos escravos. Seus mestres hesitam em permitir que eles desapareçam do estábulo por mais do que algumas horas, pois nenhum dono deseja que seus gladiadores adquiram experiência fora da arena e dos campos de treinamento. Além do risco evidente de um escravo fugir para o deserto, existe também a possibilidade de que ele morra lá fora, representando um desperdício do valioso investimento de tempo, treinamento e dinheiro.

Parceria: Ter um companheiro, seja em período integral ou parcial, pode exercer um impacto significativo na reputação de um gladiador, podendo tanto valorizá-la quanto preju-

A Campanha do Gladiador



dicá-la. Enquanto um parceiro ineficiente pode, em alguns casos, fazer com que o gladiador pareça mais talentoso do que realmente é, é muito mais provável que um parceiro incompetente prejudique a reputação de ambos. Um parceiro inadequado transmite à multidão a mensagem de que o gladiador é igualmente fraco, incapaz de coordenar ataques e defesas eficazes com seu colega. Isso pode prejudicar a imagem do gladiador perante o público.

Da mesma forma, um bom parceiro garante que seu companheiro pareça um lutador mais habilidoso e coordenado do que o habitual. Ambos trabalham em harmonia, suas habilidades se complementam, elevando um ao outro a níveis superiores de desempenho. Uma equipe perfeitamente sintonizada se movimenta de tal maneira que o dano causado a eles é mínimo, mesmo quando seus ataques infligem ferimentos graves em seus oponentes.

Patrono: A distinção entre um bom patrono e um mau não se limita à qualidade do suporte financeiro; também reside em sua habilidade de promover o gladiador a seu serviço. Um patrono ineficaz não se esforçará para divulgar seu gladiador, optando por permitir que as ações deste falem por si na arena. Um patrono de qualidade, por outro lado, elogiará o gladiador em toda a cidade, falará positivamente dele para seus pares e, de modo geral, incentivará o público a assistir às lutas do gladiador. Patronos indiferentes podem oferecer alguma publicidade, mas raramente o suficiente para elevar significativamente a fama do gladiador.

Recusar-se a lutar: Quando um gladiador se recusa a lutar em um jogo para o qual foi escalado, por qualquer motivo (o jogo está marcado, o dia está muito quente, etc.), a multidão imediatamente não gosta dele. Ele não tem coragem, dizem, e não consegue lidar com os rigores da arena. Demora muito para se recuperar do estigma de covardia nas cidades athasianas. Também provoca a ira dos promotores do jogo, alguns dos quais tomarão medidas para garantir que o gladiador não repita tal desempenho.

Para um gladiador Infame, a recusa ocasional em lutar apenas aumenta o ódio que a multidão sente por ele. Isso reforça a imagem que fazem dele como um almofadinha que ama a si mesmo, despreocupado com os espectadores

ou com o dinheiro que eles desperdiçaram para vê-lo. Sua imagem negativa aumenta.

Há um limite de quantas vezes ele pode recusar antes que isso se torne um sério prejuízo para sua carreira, pois ninguém irá agendá-lo para jogos, sabendo que a torcida não comparecerá para ver um jogo quando o gladiador agendado tiver um histórico de não aparecer nas partidas. Uma vez por ano é o máximo que um PdJ pode conseguir ao recusar jogos antes que penalidades graves comecem a ser aplicadas, bem como a perda de Fama por irritação contínua.

Estilo Exclusivo: Este é qualquer movimento especial que o gladiador usa em um oponente para marcar a morte ou pelo menos a vitória como sua. Por exemplo, um gladiador pode quebrar pelo menos uma das pernas de seu oponente, enquanto outro pode despachar seu inimigo com uma faca especial que ele mantém em sua bota. O estilo não precisa necessariamente ser prejudicial, mas deve ser distinto o suficiente para não ser facilmente copiado. São necessários pelo menos cinco combates antes que os espectadores comecem a reconhecer uma assinatura na arena.

Abordagem Pouco Ortodoxa: Se um PdJ tiver uma visão única da arena, atacando seu oponente de maneiras estranhas, ele poderá receber este bônus. Esta é uma decisão difícil de julgar, uma vez que existem categorias tanto para Estilo Exclusivo quanto para Manobras Criativas. Ambas, entretanto, são ações de um único momento, enquanto uma Abordagem Não Ortodoxa é a forma como um gladiador vê todo o combate. Se o PdJ desejar escolher esta opção, o jogador deve descrevê-la ao Mestre, que decidirá se essa abordagem é aceitável.

Outros Fatores: Estes incluem as aventuras imprevisíveis do PdJ, as idiosincrasias aleatórias do destino que podem transformá-lo em uma lenda eterna ou consigná-lo a uma tumba esquecida pelo tempo. Por exemplo, a liderança de Rikus no exército de Tyr e sua ousada posição contra o Dragão Borys, sem mencionar sua ajuda na morte do Rei Kalak de Tyr, garantiram que ele nunca seria esquecido em Athas.

Prêmios de Fama Aleatória como esses ficam a critério do Mestre. Eles podem chegar de +20 a -15 de Fama.



A Campanha do Gladiador

Todos eles dependem da reputação que o PdJ provavelmente construirá a partir das consequências de suas ações.

Tabela de Status de Fama

Pontuação de Fama	Status de Fama	Status de Infâmia
-26 ou menos	Desprezado	Eliminado
0 a -25	Ignorado	Desconsiderado
1 a 25	Desconhecido	Desconhecido
26 a 40	Conhecido	Desprezado
41 a 70	Admirado	Detestado
71 a 70	Honrado	Rejeitado
91-150	Reverenciado	Odiado
151+	Lenda	Lenda

Status de Fama

O gladiador Famoso é, como o nome sugere, o queridinho das multidões e o querido das pessoas comuns. Multidões se reúnem de longe para estar perto dos gladiadores mais populares, para estar perto de alguém que um dia poderá ser uma lenda.

Desprezado: Ninguém tem nada a ver com este PdJ. A melhor reação que ele pode esperar de alguém que tenha um leve interesse pelos jogos é Indiferente. Sua falta de coragem e tentativas ineptas de fama fazem dele objeto de riso entre outros. Ele pode ter que pagar para entrar na arena, em vez da arena pagar por sua aparição.

Ignorado: O gladiador, embora não seja tão desprezado quanto o gladiador Desprezado, ainda tem alguma dificuldade em ser levado a sério. Ela sofre -2 em todos os Testes de Reação de todos os que estão familiarizados com os jogos, pois ele ainda não tem a habilidade de mostrar que é digno do título de Gladiador. A arena cobra 1 pc pela entrada dele na arena.

Desconhecido: Embora seja desconhecido, o PdJ não é odiado pela multidão; ele ainda não irritou seriamente a multidão nem a conquistou para o seu lado. Esta é a condição da maioria dos gladiadores. Não há bônus de reação ou

penalidade por ser Desconhecido. Ele pode estar lutando para alcançar um nível superior ou permanecer anônimo. A maioria das pessoas não fará nenhum esforço para ajudá-lo, mas também não tentará impedi-lo.

Conhecido: O gladiador começou a tornar seu nome bastante conhecido. Se ele estiver livre, os clientes começam a abordá-lo, buscando patrociná-lo nos jogos. As pessoas na rua podem reconhecer o PdJ como um gladiador, e ele pode desenvolver um pequeno grupo de pessoas que observam suas façanhas com o escrutínio mais minucioso.

Ela recebe +1 em todos os Ajustes de Reação com pessoas que tenham alguma familiaridade com os jogos. Este bônus não se aplica a membros de estábulos rivais, proprietários rivais ou concorrentes potenciais. As notícias sobre ele duram apenas semana após semana, mas são facilmente renovadas por novas aparições na arena.

Admirado: Um gladiador Admirado conquistou seguidores que podem durar mês a mês sem novas lutas no ringue. Ele demonstrou que sua habilidade não é um acaso e que sua popularidade é mais do que a última novidade. Ele se tornou uma estrela menor da arena e recebe 1pp para cada Dia de Jogo que participa. A pessoa comum da cidade já ouviu falar da destreza deste PdJ, pela qual o gladiador recebe +2 de Ajuste de Reação, exceto nos casos descritos acima.

Este é o momento em que os clientes procuram com mais avidez a clientela do gladiador. O gladiador está se estabelecendo bem, mas ainda precisa de status material para chegar ao sucesso. Uma boa casa, treinadores e alguns escravos podem significar a diferença entre a sobrevivência e a morte na arena.

Este também é o momento em que outros gladiadores começam a tentar combinar partidas com o PdJ. Eles aumentam seu próprio status se conseguirem derrotar o PdJ, ao mesmo tempo em que se certificam de não arriscar suas próprias reputações.

Honrado: Quando um PdJ alcança o status Honrado, ele se torna uma verdadeira estrela da arena. Pequenas multidões se reúnem ao redor de sua residência na esperança de ter um vislumbre dele em treinamento, ou ainda mais o precioso aceno de reconhecimento do gladiador. O gladiador Honrado ganha +3 de Ajuste de Reação de ci-

A Campanha do Gladiador



dadãos normais e um bônus de 5 pp por luta. A imagem do gladiador é desenhada por crianças nas muralhas da cidade. Ele geralmente é desenhado com músculos desproporcionais, posando para derrotar algum monstro horrível.

Reverenciado: O gladiador Reverenciado é muito parecido com o gladiador Honrado, mas as multidões são significativamente maiores. A fama deste gladiador se espalhou para outras cidades, e aficionados de toda a região de Tyr convergem para a cidade do gladiador para vê-lo em ação.

Seu nome praticamente garante arena lotada; os pais dão o nome dele aos filhos para honrar seu nome. Ele pode passar um ano entre lutas antes que sua fama comece a diminuir. Ele ganha +4 de Ajuste de Reação do povo e ganha 1 po por participar de um Dia de Jogo.

Lenda: O gladiador Lendário é praticamente adorado pelas hordas de pessoas que vão à arena para vê-lo lutar. Eles ouviram histórias sobre sua habilidade e criatividade com suas armas. Seu nome viverá para sempre na história da cidade. Até as pessoas mais inacessíveis da cidade já ouviram o nome dele; pessoas comuns viajam de outras cidades-estado para vê-lo lutar. Se houver o menor boato de que a Lenda aparecerá, a arena invariavelmente vende todos os seus assentos.

Uma Lenda recebe +5 de Ajuste de Reação dos cidadãos da cidade. Até mesmo seus rivais admitem gostar relutantemente do gladiador; ele recebe deles um Ajuste de Reação de +2 e, a menos que queiram estabelecer uma reputação de Infame, são muito mais propensos a reter um golpe mortal do que fariam contra qualquer outro oponente. As lendas recebem um bônus de 1 po para cada luta em que aparecem.

É recomendado que, não importa as grandes conquistas do gladiador, nenhum personagem abaixo do 7º nível alcance o status Lendário. Mesmo com esta restrição, os gladiadores Lendários são bastante raros.

Status de Infame

Uma pessoa infame atrai uma multidão da mesma forma que um gladiador famoso, mas todas as interações pessoais serão diferentes. Em vez de adorar multidões, o PdJ Infame



descobrirá que multidões furiosas o seguem. Embora raramente incitem a violência contra ele, a sua antipatia por ele é evidente. Entre essas multidões estão aqueles que admiram secretamente o gladiador pela sua coragem; poucos deles admitem isso, mas o interesse pode ser visto em seus olhos.

Na verdade, quem assiste aos jogos fica maravilhado com o Infame gladiador. Eles podem ver que sua habilidade é incrível e invejam sua capacidade de fazer o que gosta. Mesmo quando ele indiferentemente tira coisas dos cidadãos sem pagar, a maioria das pessoas nem sequer inveja os frutos do seu trabalho; eles podem se gabar de que escolheu o melhor disponível, que por acaso era de sua propriedade pessoal. Eles estão felizes por lhe proporcionar um impulso publicitário.

Sempre que um teste de reação indicar Violento, mude o resultado para Cauteloso (ou Ameaçador, se a pessoa abordada achar que pode pegar o gladiador). O gladiador poderá então intimidar o que quiser da alma infeliz.



A Campanha do Gladiador

Eliminado: O gladiador infame se tornou uma vergonha para seu dono e para a cidade. Se o proprietário não puder vendê-lo, ele será morto imediatamente. O gladiador impressionou as pessoas o suficiente para que elas o conheçam e o odeiem com absoluta convicção. Os ajustes de reação com este PdJ estão em -4 . A maioria das arenas não o permitirá, a menos que ele esteja sendo julgado como criminoso.

Desconsiderado: As pessoas estão cientes de que o gladiador busca se tornar famoso e evitam contribuir para a lenda que ele está tentando criar ao seu redor. Ele sofre um Ajuste de Reação -2 de todos com quem entra em contato. Os criminosos o procuram para cumprir suas ordens, prometendo-lhe que esses atos consolidarão sua notoriedade. Pelo menos metade das vezes, os criminosos são templários disfarçados que procuram uma desculpa para prender o gladiador.

Desconhecido: Ele está apenas começando uma carreira infame. Ele não sofre reações adversas, mas também não obtém reações benéficas. Os aficionados por gladiadores estão ligeiramente interessados nele. Sua reputação vive apenas de Dia de Jogo a Dia de Jogo. Se ele perder um, as pessoas o esquecerão novamente até sua próxima aparição.

Desprezado: O gladiador está começando a demonstrar sinais de verdadeira infâmia. Ele pratica sua arte de matar apenas por ele, desconsiderando as necessidades da multidão. Ele pode receber -1 em todos os Ajustes de Reação da multidão comum quando quiser fazer um show barulhento para o benefício da multidão dele. Ele pode passar duas semanas sem ter que aparecer na arena novamente, embora o público adore quando ele aparece.

Detestado: O gladiador começa a atrair multidões de crianças que ficam impressionadas com sua negação das necessidades dos outros. Ele ganha um bônus de 1 pp por dia de jogo em que aparece. Ele pode passar um mês entre as lutas. O gladiador pode usar um Ajuste de Reação de -2 para conseguir o que deseja.

Desprezado: Porque este é o momento em que um gladiador Infame realmente começa a atrair multidões para o estádio, os organizadores dos eventos do dia pagam um bônus de 1 pp por luta em que o gladiador Desprezado participa. Ele pode utilizar um Ajuste de Reação de -4

se desejar, embora não seja necessário. As pessoas reagem instintivamente a ele com um Ajuste de Reação -1 .

Se ele não tomar cuidado, multidões o seguirão à distância. Eles querem vê-lo, mas não chegarão perto o suficiente para que ele possa machucá-los. Ele pode levar vários meses entre as lutas para treinar, se aventurar ou fazer o que quiser entre as lutas; as pessoas ainda estarão falando sobre ele quando voltar.

Detestado: O gladiador Detestado ganha um bônus de 1 po e 2 pp por Dia de Jogo, pois os organizadores sabem que ele é um dos motivos da multidão comparecer. As pessoas começam a chegar de outras cidades para ver como o gladiador se comporta contra os melhores daqueles que são lançados contra ele.

Há um ajuste de reação automático de -3 contra ele, mas pode modificá-lo para -5 se assim desejar. Sua fama dura um ano antes que as pessoas parem de falar sobre ele.

Lenda: A essa altura, o gladiador Infame despachou vários dos favoritos do público em exhibições impressionantes de brutalidade e habilidade. A multidão o odeia e, ao odiá-lo, são recompensados por suas ações. Ele representa o que eles não podem ser, e eles o invejam por sua ação ousada e por sua falta de cuidado com o que os outros sentem. No entanto, como ele mostrou que irá longe sozinho, as pessoas nunca ajudarão abertamente em nada. Embora possam deixar presentes ocasionais, eles não vão querer se associar a este lutador.

Os bônus pagos ao PdJ Lendário Infame são geralmente 1 po e 3 pp por luta, pois as multidões que eles atraem são pelo menos tão grandes, se não maiores, do que aquelas atraídas por gladiadores famosos de igual status. O gladiador entra nos anais da história como um dos maiores de todos os tempos; seu nome será mencionado em conversas por gerações. Mesmo que o gladiador inverta seu curso e se torne Famoso, não fará diferença. Sua lenda continuará eterna.

Ele pode colocar imediatamente, qualquer pessoa de nível inferior, ao status de Cauteloso, se assim desejar. Ele também sofre de um deslocamento automático do gráfico de reação uma coluna para a direita, independentemente de como ele age em relação à pessoa com quem está lidando. Por exemplo, se ela agir como Amigável, suas ações serão





A Campanha do Gladiador

interpretadas como Indiferentes, enquanto uma introdução Violenta pode muito bem fazer as pessoas acreditarem que ele está prestes a explodir em um frenesi assassino.

Patronos

Em Athas, a maioria dos gladiadores são escravos, embora existam alguns homens livres e voluntários entre as fileiras. No entanto, sem proprietários para patrociná-los, os poucos homens livres tendem a ser constantemente superados pelos seus oponentes e em grave desvantagem no ringue. É aqui que os patronos entram em cena.

Os patronos oferecem treinamento e moradia em troca de não menos que 50% dos ganhos livres do gladiador e da companhia do gladiador. Quaisquer outros termos devem ser acordados entre os dois envolvidos, mas o gladiador deve ser avisado de que os ricos podem sair da maioria dos seus negócios balançando uma bolsa na frente de um templário, e o gladiador não poderá fazer nada depois disso.

À medida que a maioria dos gladiadores alcança potenciais clientes antes que estes tenham a oportunidade de acumular grandes recursos por conta própria, muitos deles veem com bons olhos a ideia de receber patrocínio. Esse arranjo beneficia tanto o gladiador quanto o patrono, já que o lutador ganha acesso ao treinamento que os gladiadores escravos recebem regularmente.

O patrono, por outro lado, pode ajudar o gladiador em seu caminho para a glória e reivindicar um papel fundamental ao fazê-lo. Além disso, por causa do acordo que eles tinham antes do patrono começar a ajudar o gladiador, o patrono pode associar-se ao gladiador, associando-se assim ao sucesso aos olhos de seus camaradas.

Existem muitos tipos diferentes de patronos, mas a lista a seguir inclui vários exemplos:

- **Patrono Pobre e Preguiçoso:** É alguém que tinha um pouco de dinheiro, o suficiente para patrocinar o gladiador por um tempo, esperando que o gladiador ganhasse muito. Embora não participe da promoção dos interesses do gladiador, ele está ansioso para receber o crédito pelo sucesso do gladiador. Raramente ficam muito tempo com o gladiador;

a maioria dos lutadores da arena se livra desses sujeitos de uma forma ou de outra depois de algumas semanas.

- **Patrono Pobre e Ativo:** Este patrono, embora tão pobre quanto o exemplo anterior, está disposto a divulgar seu cliente pela cidade, se necessário arrastando pessoas para eventos em que o gladiador aparece. Ele não quer apenas lucrar com o gladiador, mas também torná-lo um conhecido de benefício mútuo. Ele abordará estranhos e falará com eles sobre o potencial de seu gladiador. Ele e o PdJ podem formar um relacionamento longo e frutífero, ambos ganhando um com o outro.

- **Patrono Rico e Preguiçoso:** Esse tipo de patrono é imitado pelo Patrono Pobre e Preguiçoso. Ele é rico de forma independente ou teve sorte com algumas de suas escolhas de patrocínio há muito tempo, e continua a capitalizar esse sucesso. É muito difícil livrar-se de tal patrono, mas seria melhor para o gladiador fazê-lo se quisesse ver o crédito por suas vitórias.

- **Patrono Rico e Ativo:** Este é, idealmente, a consequência lógica do Patrono Pobre e Ativo, alguém cuja energia conquistou o sucesso para eles. Na prática, geralmente é alguém que era rico o suficiente antes de começar o patrocínio para se sustentar, um jovem nobre que busca se divertir de uma forma diferente da de seus pares. Ele promoverá o gladiador entre seus amigos, mostrando seu novo brinquedo para diversão deles. Depois que a emoção passa, ele descarta o gladiador para as ruas.

Negociando Gladiadores

Quando um gladiador atrai a atenção de uma cidade através de suas proezas audaciosas, é provável que o mestre do gladiador receba inúmeras ofertas de troca ou compra do lutador. Algumas dessas ofertas são desvantajosas, enquanto outras podem ser extremamente vantajosas para o proprietário. A decisão de aceitar ou rejeitar essas ofertas depende de sua situação financeira, da importância do gladiador para a sustentação de seu estábulo e das perspectivas futuras do lutador.

A Campanha do Gladiador



No entanto, é essa última razão que muitos pretendentes frequentemente tentam explorar. Eles enviam presentes, como uma trupe de bardos, à residência do proprietário, com a esperança de que o gladiador fique doente (mas não mortal) em questão de horas. Para evitar suspeitas, eles fazem a oferta após a partida da trupe, de modo que o proprietário não possa relacionar o incidente a um ato criminoso. Na verdade, quando várias casas fazem ofertas simultaneamente, torna-se quase impossível determinar o verdadeiro culpado.

De maneira estranha, a maioria dos nobres e casas mercantes segue um código de honra peculiar quando se trata de envenenar gladiadores rivais, mesmo aqueles que não têm chance de adquirir. Esse código proíbe o uso de venenos fatais nos gladiadores, instruindo as casas a permitir que os lutadores morram na arena por conta de sua própria habilidade ou falta dela.

Parte disso talvez decorra do receio de que, se o público plebeu descobrisse que seus gladiadores favoritos foram mortos devido a uma disputa de ofertas, exigiriam alguma forma de represália contra as casas envolvidas. Poderiam boicotar os produtos de uma casa ou secretamente prejudicar os interesses de outra.

Embora as grandes casas, tanto comerciantes como nobres, não tenham grande consideração pelos camponeses, reconhecem que a turba astuta poderia conceber uma conspiração que os faria sofrer. Claro, se os nobres conseguissem encontrar um veneno que matasse e não deixasse vestígios de sua passagem, eles poderiam não ser tão honrados.

As casas também reconhecem a estupidez de simplesmente invadir os estábulos dos rivais em busca do premiado gladiador; ele seria instantaneamente reconhecível na arena. Embora as leis para os nobres e outras pessoas ricas se apliquem de forma muito mais flexível do que para as pessoas comuns, eles não recompensam a estupidez do flagrante.

É claro que, se a casa ou propriedade pudesse despachá-los numa caravana de escravos para outra cidade-estado, o roubo poderia ser viável. Dependendo da rapidez com que conseguissem mobilizar esta caravana, poderiam escapar impunes. É claro que o proprietário poderia distribuir enormes subornos para que todas as caravanas fossem

revistadas nos próximos dias, estragando assim o plano. Quaisquer PdJs templários envolvidos em tal coisa podem ficar muito ricos repentinamente, à medida que os dois lados jogam um contra o outro.

Além das intrigas e políticas envolvidas na obtenção de um gladiador, também existem métodos empresariais.

Uma casa poderia oferecer a outra a escolha do estábulo, ou a troca de dois gladiadores inexperientes por um já testado. As variações sobre esses temas são praticamente infinitas.

Qualquer proprietário de um bom gladiador deve, portanto, estar preparado para se defender de todos os tipos de tentativas ultrajantes de obter o gladiador. Existem as abordagens sutis, as tentativas de sequestro e envenenamento; e depois há as abordagens mais diretas, como tentativas óbvias de suborno.

Um proprietário inteligente sempre controla com precisão quanto dinheiro seu gladiador traz e quanto ele provavelmente ganhará em negociações potenciais. Ele, portanto, também acompanha o desempenho de quase todos os outros gladiadores da cidade-estado, para que possa avaliar possíveis negociações com mais sabedoria.

A seguir, temos a oferta do rei-feiticeiro, que, independentemente de quão modesta seja, aconselha-se a todos os proprietários a aceitarem pelo preço solicitado. Negociar com o rei-feiticeiro pode resultar em sua diversão e até mesmo em uma recompensa. No entanto, mais provavelmente, isso poderia levar à destruição imediata do ousado dono de escravos que se atreveu a desafiar a vontade do rei. Não se deve esperar gratidão por parte do rei ao entregar-lhe o gladiador, pois os reis-feiticeiros são notoriamente desprovidos de consideração.

Isso geralmente implica uma mudança de cenário para o gladiador e um novo estábulo para conhecer ou antagonizar. As condições de vida podem variar, dependendo da riqueza do novo mestre e do investimento feito na aquisição do novo gladiador. Os gladiadores mais caros podem esperar passar por um período de adaptação mais rigoroso, pois o novo proprietário desejará garantir que o negócio tenha valido a pena.

Outra mudança prática para o gladiador é o fato de que agora ele pode lutar contra os membros de seu antigo



A Campanha do Gladiador

estábulo. Para alguns, isto é uma maldição, porque desenvolveram fortes amizades com os seus antigos camaradas de armas. Para outros, isto é uma bênção, porque agora têm a oportunidade de vingar as semanas, meses ou mesmo anos de ódio pelos seus antigos companheiros de estábulo.

Além dessas mudanças insignificantes, é provável que um gladiador descubra que um estábulo é muito parecido com outro, embora as personalidades dentro de cada um sejam radicalmente diferentes. O grande número de negociações que ocorrem é uma das razões pelas quais poucos gladiadores nutrem um ódio ardente por seus inimigos na arena. Eles sabem que qualquer dia poderão ser negociados com o estábulo de seu rival mais odiado, e os parceiros de luta simplesmente não deveriam ter tanta animosidade entre eles.

Na verdade, é muito mais comum que as rivalidades se desenvolvam apenas quando parece certo que um dos gladiadores será negociado com outro estábulo; eles podem finalmente dar vazão às emoções que sentiram por seus companheiros por tanto tempo.

Jogos Fora das Cidades

As grandes cidades não detêm o monopólio das arenas de gladiadores. Só porque uma aldeia está fora do alcance da cidade não significa que os aldeões ignorem o entretenimento que os jogos proporcionam às pessoas criadas na cidade. Aqueles que viajaram para as cidades muitas vezes retornam com histórias de decadência e grandeza, como os outros nunca sonharam. Numa tentativa de recriar o espetáculo dos jogos, os aldeões viajados constroem arenas nas suas cidades natais para que os camponeses menos experientes possam testemunhar a glória do homem contra ele mesmo ou uma fera.

É claro que esses jogos têm pouco do esplendor que os jogos da cidade têm. Geralmente são performances mal administradas e ineptas, com paredes e celas toscas definindo a arena. A arena improvisada ainda pode acomodar mais de 500 pessoas; não exatamente lotado para os padrões da cidade, mas certamente uma multidão considerável, dada a natureza das cidades.



A Campanha do Gladiador



Apesar do ambiente de má qualidade, os artistas muitas vezes podem mostrar-se muito promissores. Na verdade, caçadores de talentos criados nas cidades, empregados por templários ou nobres, visitam regularmente as cidades periféricas na esperança de encontrar algum jovem talento e nutri-lo para uma glória maior do que ela jamais poderia ter recebido nas pequenas aldeias.

Quando eles capturam um desses idiotas crédulos com suas histórias de luta na cidade grande, eles agem como pequenos traficantes de escravos. Tomando a confiança dos jovens gladiadores ingênuos, eles os enviam aos seus empregadores, que os iniciam no treinamento entre os escravos. Embora os bons se tornem estrelas, nunca lhes é permitido falar com os seus antigos habitantes, pois podem revelar que a sua vida se tornou uma agonia viva, que o preço da sua fama é a sua liberdade.

Alguns fogem dos traficantes de escravos e seguem para a cidade de qualquer maneira. Por não terem os mecenas ou o patrocínio necessário para uma estreia efetiva, fracassam na maioria das vezes. Somente os verdadeiramente habilidosos entre eles brilham o suficiente para serem escolhidos por patrocinadores independentes que não se importam em escravizá-los, ou pelo menos se preocupam mais com seus lucros do que possuir o gladiador de imediato. A seção "Patronos" trata mais desse tipo de benfeitor.

A maioria dos jogos nas aldeias não é travada até a morte; há muito trabalho nas cidades periféricas para que eles desperdicem vidas valiosas em entretenimento. A menos que um dos combatentes seja um criminoso ou uma fera das terras devastadas, ou se os dois lutadores desejarem resolver uma disputa mortal, os jogos terminam quando uma das partes se rende ou fica inconsciente. A maioria dos aldeões concorda que esses jogos não são tão satisfatórios quanto os jogos da cidade, mas proporcionam uma diversão do trabalho brutal imposto a eles pelo clima severo de Athas.

Esses jogos também não têm a variedade oferecida pela cidade. Devido aos seus horários exigentes, simplesmente sobrevivendo aos rigores de Athas, eles não têm tempo nem inclinação para planejar as nuances da batalha ou para capturar as feras.

Uma vez por ano ou mais, dependendo da aldeia, a maioria contrata gladiadores profissionais ou compra escravos para morrer por eles na arena improvisada. A maioria deles pode fingir a morte com gritos altos e bolsas de sangue; eles geralmente valem mais vivos para seus verdadeiros donos, que os alugam para cenas dramáticas de morte.

Alguns desses circos itinerantes alugam gladiadores que lutam até a morte; qualquer gladiador que se inscreva em uma arena itinerante deveria verificar melhor antes de se comprometer com qualquer coisa.

Dinheiro e outros intercâmbios trocam de mãos regularmente em apostas sobre o resultado de todas essas lutas. Tal como os nobres e templários das cidades, os camponeses rivais tentam endividar-se uns aos outros fazendo grandes apostas contra os seus oponentes. A maioria dos aldeões evita tais práticas, fazendo apostas mais simples que podem perder. Os decadentes e os tolos subjugam-se mutuamente; a maioria dos aldeões sabe que devem cooperar uns com os outros para sobreviverem aos climas rigorosos de Athas. Esta ética não se estende necessariamente àqueles que não são membros da sua comunidade.

Despesas

Tabela de Despesas dos Gladiadores

Item	Preço
Equipamento	Conforme listado no <i>Livro de Regras</i>
Comida e Bebida	Conforme listado no <i>Livro do Jogador</i>
Fina	×2
Nutritiva	—
Subsistência	×.75
Curandeiro	
Normal	1 pp/mês
Especializado	1 pp/semana
Mágico	1 pp/dia
Massagista	3 pc/semana
Treinador	1 pp/dia/nível
Área de Treinamento	5 pp/mês
Escola de treinamento	10 po



A Campanha do Gladiador

Descrição das Despesas

Equipamento: Todos os equipamentos listados no *Livro de Regras* e no *Livro do Jogador* que o comprador achar necessário estão incluídos nesta seção. Usando as regras de DARK SUN sobre conversões de preços, todos os preços são listados.

Comida e Bebida: Existem, para fins de comida de gladiadores, apenas três categorias. Comida fina é adequada para a mesa de um templário. Consiste na melhor carne, nos melhores grãos e nas bebidas mais suaves. Apesar do excelente sabor e da comestibilidade conclusiva, permanece bom para o lutador, restaurando sua energia e vitalidade. Gladiadores que participam desta tarifa cara ganham pontos de vida 1,5 vezes a taxa normal por causa da excelente qualidade.

Comida *nutritiva* é apenas isso. Não tem o sabor excelente da boa comida, mas é uma comida boa e farta. Certamente é bom o suficiente para a maioria dos gladiadores, sem mencionar as pessoas comuns de Athas. Alimentos nutritivos restauram pontos de vida perdidos na taxa normal.

As rações de *subsistência* devem ser consumidas apenas quando não houver outra alternativa. A comida é de má qualidade, as bebidas mofadas e, em geral, pouco atraentes. Embora sejam rações típicas de escravos, a maioria dos gladiadores merece melhor. Aqueles que comem alimentos de subsistência recuperam pontos de vida perdidos em 3/4 da taxa normal porque a comida é de baixo valor nutricional. O corpo simplesmente não obtém nutrição suficiente dos alimentos de subsistência para trabalhar em todo o seu potencial.

Curandeiro: Existem três classificações de curandeiro. Cada categoria desses curadores é mais habilidosa nas artes de cura do que a anterior.

Curandeiros *normais* dedicaram um tempo para aprender as perícias em Cura e Herbalismo e um pouco mais. Ele ou ela podem prestar cuidados adequados a uma pessoa ferida, mas certamente não é igual a alguém de nível qualificado. Curandeiros normais podem curar 1d4 pontos de dano por ferimento grave (isto é, um ferimento que infligiu 8 ou mais pontos em um único golpe), desde que cheguem à pessoa

ferida dentro de 15 minutos após os ferimentos terem sido infligidos.

Curandeiros *especializados* dedicaram suas vidas a aprender os segredos dos corpos humanos e semi-humanos e restaurá-los à saúde. Eles são especialistas em conhecimento de ervas e cura, tendo dedicado o equivalente a pelo menos três perícias comuns tanto à Cura quanto ao Herbalismo. Alguns são ainda mais proficientes. Curandeiros habilidosos podem curar até 1d8 pontos de dano em qualquer ferimento maior que 6 PV, desde que o alcancem dentro de uma hora.

Os curandeiros mais procurados, o *mágico*, também é de longe o mais caro. Extensivamente treinado em Cura e Herbalismo, o curandeiro mágico combina conhecimento de cura qualificado com energia mágica para restaurar a queda, minutos depois de cair. Não importa quanto tempo o ferido ficou sem ajuda; o curandeiro mágico pode lançar magias que restaurarão instantaneamente a dor para uma condição melhor. Cabe ao Mestre determinar quanta magia de cura um curandeiro em particular possui, tendo em mente que quanto mais magia um curandeiro possui, mais caro ele ou ela provavelmente será.

Massagista: É simplesmente alguém treinado para trabalhar os nós, as dores e o sofrimento sobre um gladiador cansado. Depois de um longo dia de treinamento e luta, uma massagem especializada pode ser mais edificante para o espírito de um gladiador do que os modos vigorosos e as poções fedorentas de um curandeiro.

Treinador: O Treinador é quase sempre um Guerreiro ou Gladiador aposentado de nível médio a alto que busca lucrar com sua reputação sem os riscos envolvidos no combate real na arena. Se o Treinador for um guerreiro, ele se especializou em diversas armas e está disposto a treinar outros no seu uso, conforme descrito na página 27 do *Livro de Regras*. Se o Treinador for um gladiador, ele está cansado de seus dias de arena, ou foi mutilado e ferido tantas vezes que não pode esperar retornar, embora certamente derrotará qualquer um em treinamento que o desafie.

Os PdJs podem ganhar algum dinheiro extra servindo como treinadores por um tempo. Esta é uma opção especialmente boa para gladiadores livres que estão momentaneamente sem um tostão. Os seus rendimentos pagarão a

A Campanha do Gladiador



renda e a formação irá atualizar as suas próprias competências. Alternativamente, eles podem trocar habilidades por treinamento gratuito, desde que o proprietário do curso esteja disposto a aceitar tal troca.

Área de Treinamento: A Escola de Treinamento conterà todos os itens descritos anteriormente na seção Treinador, além de um terreno. Quaisquer outras modificações deverão ser acrescentadas pelo proprietário ou locatário, sendo os preços proporcionais aos restantes preços desta lista. A raridade desses outros itens também afetará o preço. O preço listado aqui não inclui os pagamentos necessários aos templários da cidade. O Mestre deve determinar que tipo de suborno os templários esperam para o uso da Área de Treinamento em proporção ao que os templários normalmente exigem naquela campanha.

Se o treinamento oferecido aqui for excepcionalmente bom, o PdJ pode ser capaz de fazer a Área de Treinamento funcionar para ele cobrando dos nobres e outros proprietários de gladiadores por treiná-los aqui. É claro que, uma vez que esta ação seja tomada, o PdJ também terá que fornecer guardas, uma horda de treinadores para os gladiadores, curandeiros e assim por diante. No entanto, se for executada corretamente, a Área de Treinamento poderá gerar um lucro considerável.

Escola de Treinamento: A Escola de Treinamento é simplesmente uma Área de Treinamento voltada para fins lucrativos por seus proprietários. Os preços variam; o preço listado aqui é para o curso padrão oferecido pela cidade.



Capítulo 6: Realizando Torneios

Uma das partes mais emocionantes em interpretar um PdJ gladiador é o próprio Dia de Jogo. Seja ele semanal, mensal ou diário, os desafios constantes que a arena apresenta oferecem oportunidades para que os gladiadores testem suas habilidades contra as de seus oponentes. O vencedor sobrevive para enfrentar outro Dia de Jogo, enquanto os menos habilidosos encontram seu descanso eterno, fertilizando a terra com seus cadáveres.

Naturalmente, a programação dos jogos pode variar de cidade para cidade, mas geralmente não há menos do que um conjunto de jogos por semana. Em ocasiões festivas ou períodos de descontração, os jogos podem ocorrer com maior frequência, às vezes por vários dias seguidos. No entanto, esse tipo de excesso não é comum, uma vez que até a multidão mais sanguinária se cansa do constante derramamento de sangue. Os reis-feiticeiros, mestres na manipulação de multidões, conhecem exatamente o ponto em que a audiência atinge seu limite. Eles encerram os jogos antes disso, para que os espectadores fiquem ansiosos novamente pelo próximo Dia de Jogo.

Os gladiadores livres têm a opção de decidir quantos jogos desejam participar. É claro que eles podem receber menos dinheiro por menos aparições, mas esse é o risco que correm ao optar por disputar mais jogos em troca de uma maior remuneração, ou jogar de forma mais segura, participando apenas do número necessário para cobrir suas despesas.

Jogos

A ampla diversidade de jogos pode ser o bastante para confundir aqueles que não estão familiarizados com a estrutura de um Dia de Jogo. Aqui, oferecemos uma introdução sucinta aos jogos fundamentais encontrados em todas as principais cidades de Tyr, seguida por um resumo conciso dos jogos avançados de diversas cidades. Isso permitirá uma compreensão mais sólida das diferentes competições disponíveis durante esses eventos emocionantes.

Matinê: Normalmente, as lutas de matinê se resumem a confrontos diretos e simples entre gladiadores menos experientes e prisioneiros, todos equipados com armas leves e

armaduras. Estas são partidas de exibição, onde gladiadores novatos têm a oportunidade de chamar a atenção da nobreza e do público, desde que conquistem vitórias impressionantes. Independentemente dos apelos por misericórdia, as lutas de matinê sempre terminam com a morte de um dos combatentes.

Essas batalhas matinais ocorrem no início de cada Dia de Jogo, permitindo à multidão satisfazer rapidamente sua sede por sangue. Embora os estilos de luta possam carecer da sofisticação dos jogos posteriores, o sangue derramado é tão vívido, na maioria dos casos, quanto nas competições subsequentes. Além disso, há sempre a possibilidade de que, a partir das lutas de matinê, surja uma estrela que, mais tarde, brilhará na arena com sua habilidade e ferocidade, iluminando o espetáculo de forma espetacular e selvagem.

Ajuste de Contas: O Ajuste de Contas reúne dois gladiadores que já se enfrentaram antes e sobreviveram. Tradicionalmente, esta é uma partida que acontece apenas até que um dos gladiadores esteja claramente em desvantagem, mas não até a morte. Isso proporciona aos espectadores a emoção de saber que há possibilidades futuras para a continuação do confronto. Além disso, oferece a eles uma oportunidade de seguir os gladiadores, permitindo que saibam como apostar na próxima luta. Às vezes, os ajustes de contas acontecem entre gladiadores que mais tarde se tornam amigos íntimos. Nem todas essas partidas terminam em conflito, o que pode desapontar a torcida. No entanto, os jogos de ajuste de contas são ansiosamente aguardados, já que os espectadores mal podem esperar para ver quem progrediu e em que medida. As apostas nessas partidas são sempre particularmente intensas.

Julgamento por Combate: A justiça nem sempre é administrada pelos templários nas ruas. De tempos em tempos, criminosos acusados são conduzidos à arena para serem julgados por seus supostos delitos. Se saírem vitoriosos, serão considerados inocentes e terão permissão para retomar suas vidas. Porém, se forem derrotados, serão declarados culpados e submetidos a um destino cruel.

Embora isso possa parecer uma saída relativamente fácil para prisioneiros mais influentes, eles ainda precisam enfrentar o desafio de um combate contra o campeão escolhido do estábulo do rei-feiticeiro - uma tarefa árdua mesmo para os

Realizando Torneios



criminosos mais poderosos. Mesmo que alcancem a vitória, é aconselhável que deixem a cidade o mais rapidamente possível para evitar futuras perseguições e processos legais.

Duplas: Todo estábulo respeitável mantém, no mínimo, um par de gladiadores destinados a competir com os de outros estábulos. Cada par é cuidadosamente selecionado com base em como suas habilidades se complementam. Uma equipe pode consistir em um elfo, valorizando velocidade e sutileza, emparelhado com um anão, conhecido por sua força e persistência. Em contraste, outra equipe pode ser formada por um meio-gigante intimidante, devido ao seu tamanho imponente, combinado com um halfling ágil e astuto.

Esses confrontos se assemelham às partidas de ajuste de contas, embora envolvam várias equipes e resultem com mais frequência em lesões fatais. Sempre há pares de gladiadores em ação nos eventos diários, embora nem sempre sejam as mesmas equipes competindo umas contra as outras. Os espectadores acompanham com grande interesse o desempenho dos diversos estábulos das cidades, observando o progresso de cada nova equipe.

Combate Bestial: Um dos elementos fundamentais da arena em qualquer cidade é o Combate Bestial, onde os gladiadores são desafiados a enfrentar as feras do deserto. Quanto mais exótico o animal, melhor, pelo menos do ponto de vista do público. Para o gladiador, isso representa um adversário quase impossível de avaliar, alguém cujos padrões de ataque e defesa são inicialmente indecifráveis. O combate bestial, especialmente contra feras inteligentes, já selou o destino de muitos gladiadores famosos. Aqueles que conseguem capturar tais feras podem ganhar quase tanta fama quanto um gladiador de arena convencional, desde que as criaturas que eles apresentam sejam suficientemente emocionantes.

Teste de Campeões: Este é, sem dúvida, um dos eventos mais emocionantes que a arena tem a oferecer, razão pela qual geralmente é reservado para o final do dia, permitindo que o público o aguarde com crescente expectativa. Em termos de habilidade, destreza e perigo, nenhum outro jogo se compara a ele. Nele, dois dos campeões da arena se enfrentam, representando o ápice do poder que a cidade tem a oferecer. Nos jogos, a multidão testemunha a essência da experiência gladiatória, quando os melhores guerreiros pro-

duzidos pela cidade se confrontam para deleite do público. Embora, em geral, nenhum dos gladiadores deseje a morte do outro, o destino desses combates está inteiramente nas mãos do rei-feiticeiro. Se ele determinar a morte de um gladiador caído, assim será feito.

Jogos Avançados

Cada cidade possui sua própria versão exclusiva dos jogos avançados, adaptada especificamente àquele local e a nenhum outro. Devido às particularidades da arena e às características climáticas da cidade, os jogos individuais foram desenvolvidos para atender aos gostos dos cidadãos locais. Os frequentadores assíduos das arenas estão familiarizados com cada aspecto das regras desses jogos e dedicam horas a fio após as competições debatendo até mesmo os detalhes mais sutis das partidas e dos competidores.

Não há espaço suficiente aqui para descrever as complexidades dos jogos em cada cidade. Em vez disso, o que se segue é um rápido resumo dos jogos em cada uma das principais cidades. O Mestre terá que detalhar os pequenos detalhes desses jogos; o que é fornecido aqui é apenas a base.

Balic: O jogo avançado do Critério é chamado Terremoto. Doze gladiadores entram em campo e ficam posicionados ao redor das paredes da arena. Cada um usa um lenço de cor diferente em algum lugar do corpo. Quando o rei sinaliza que o jogo vai começar, os gladiadores correm em direção ao centro da arena, tentando chegar lá e ao lenço de seda vermelho. O gladiador que ficar no topo da coluna central com o lenço vermelho e os lenços de outros três gladiadores é o declarado vencedor.

O jogo parece ser aparentemente simples. O detalhe que garante que este jogo não seja fácil são as colunas móveis. As colunas do Critério sobem e descem, em velocidades e tempos aleatórios. Eles não sobem necessariamente até o fim e nem descem necessariamente na mesma velocidade com que subiram. Qualquer gladiador neste jogo deve fazer um teste de Des -2 a cada rodada para manter o equilíbrio, bem como um teste de Int para manter o controle de seus inimigos. Este é um dos jogos mais desafiadores da região de Tyr.



Realizando Torneios

Draj: O jogo característico deste local apresenta 16 gladiadores na arena ao mesmo tempo. Cobertos apenas com lâminas cortantes, os gladiadores rondam um labirinto artificial construído às pressas, procurando uns aos outros. O último sobrevivente vence. A multidão pode ver claramente os gladiadores devido às variações nas elevações; algumas paredes chegam a ter 3 metros de altura, enquanto outras mal são suficientes para um halfling rastejar atrás delas.

Esta variante é às vezes chamada de “jogos do jaguar”, devido à tática esquecida de um combatente de se manchar com lama e sujeira para se misturar às sombras do labirinto.

Gulg: O jogo arbóreo é o favorito nesta arena. Toda a ação acontece por entre as árvores. Os gladiadores não podem tocar o chão, sob pena de morte nas mãos da multidão. Existem algumas amoreiras que ferem e interferem no movimento. As estratégias vencedoras incluem atrair os inimigos para um bosque de espinheiros e encurralá-los.

Tyr: Tyr, é claro, não patrocina mais jogos. Desde a ascensão do rei Tithian ao trono, a arena foi transformada em mercado e os gladiadores receberam liberdade. Na época de Kalak, porém, o melhor jogo da cidade girava em torno de um zigurate erguido no centro da arena. Até vinte equipes de gladiadores emparelhados lutaram para serem os últimos sobreviventes e os primeiros a chegar ao topo do zigurate. Apenas os melhores dos melhores foram autorizados a participar nesta competição, pois a vitória preparou os vencedores para o resto da vida. Embora ainda fossem escravos (se o fossem antes de entrar), eles poderiam passar a maior parte do resto de seus dias no luxo, saindo apenas quando seus senhores precisassem do dinheiro extra que suas aparências geravam. Ocasionalmente, várias equipes de gladiadores semiaposentados emergiam de suas vidas tranquilas para se apresentarem novamente; isso sempre foi um prazer para todos. Por razões óbvias, este jogo nunca foi realizado mais de uma vez a cada poucos meses.

Urik: A principal competição aqui é o kickball com a cabeça de uma fera do deserto. As aduelas são movidas de modo que haja um crescimento delas apenas no final do campo de jogo. O objetivo do jogo é acertar a cabeça da fera nas pontas do outro time (dez gladiadores por equipe, apenas cinco em campo a qualquer momento). O jogo dura uma hora e o time que acertar mais a cabeça vence. Às vezes, a

cabeça de um criminoso é usada (e nem sempre depois de separada do corpo).

Concluindo o Jogo

Eventualmente, é claro, cada jogo chega ao fim. Quer o oponente seja humanoide ou não, um dos competidores quase sempre morre. Embora certos jogos permitam que a multidão na arena decida o destino dos lutadores, a maior parte da ação em um dia típico na arena é brutal demais para permitir tais sutilezas.

Alguns competidores nos jogos invariavelmente decidem que fingir a própria morte é preferível a sofrer danos mais permanentes de um oponente superior. Quando recebem algum golpe grave, caem no chão, fingindo estar mortos. Para a maioria dos testes (como cutucar, chutar e similares), eles parecem mortos. Infelizmente para eles, tanto os seus adversários como os mestres da arena gostam de ter a certeza de que estão de facto mortos — eles não querem que a multidão seja enganada no espetáculo do jogo. A maneira como eles garantem isso varia de cidade para cidade, mas o seguinte é o mais comum: quando um dos combatentes cai, uma equipe de escravos carregando lâminas de obsidiana aquecidas entra na arena. Eles removem todos os calçados que o caído usa e pressionam as lâminas em chamas nas solas dos pés. Um teste bem-sucedido de Con -12 permite que a vítima permaneça imóvel; caso contrário, ele naturalmente se afastará. Os escravos então o restringem enquanto seu oponente corta sua garganta. Pessoas mortas, é claro, não se afastam. Mesmo que o gladiador covarde consiga passar no teste de Con, ele provavelmente ficará aleijado para o resto da vida.

Em outras áreas, eles nem sequer se preocupam com sutilezas civilizadas como lâminas aquecidas. Frequentemente, eles simplesmente encorajam o gladiador vitorioso a derrotar seu inimigo derrotado, naquele momento. Entretanto, a maioria dos gladiadores reluta em cumprir esse dever, pois sabem que seu inimigo poderia simplesmente blefar dessa forma para atraí-los para perto e então atacar o campeão exposto. Mesmo os gladiadores mais corajosos não gostam de se arriscar dessa maneira, e assim surgiu o uso de escravos para esse trabalho.

Realizando Torneios



Certos jogos anunciados permitem que a multidão decida o destino dos lutadores, dependendo de qual deles derrotou o outro. Enquanto está diante de seu inimigo caído, desarmado e ainda vivo, o vencedor olha para o rei-feiticeiro, nobres ou outros participantes de alto escalão. Essas pessoas geralmente (mas nem sempre) acatam a decisão da multidão ao seu redor, que vaia e grita pela vida ou morte do gladiador caído.

Se o caído fizer um bom espetáculo antes de sua derrota, lutando desesperadamente para sobreviver e lutando com maestria apesar das desvantagens óbvias, a multidão clama por sua vida. Eles querem vê-lo novamente, esperançosamente se saindo melhor na próxima vez, pois sua habilidade e tenacidade iluminaram suas vidas. Por outro lado, mesmo que o gladiador caído seja um dos grandes campeões, se ele lutou mal neste dia a multidão clama pela sua morte. Eles não têm lealdade pelos que já existiram; tudo o que importam é um bom show e, se seus favoritos não conseguirem fornecê-lo, eles passam para novos heróis.

Os próprios gladiadores honram seus oponentes caídos. Depois que a batalha termina, sua inimizade artificial chega ao fim e eles são capazes de respeitar o estilo de luta um do outro. Mesmo quando um dos gladiadores deve matar o outro, o curto espaço de tempo entre o julgamento e o golpe mortal é um lugar pacífico onde eles podem oferecer conselhos, estratégias, sugestões e despedidas uns aos outros se sentirem que o outro merece ou precisa.

A maior saudação que um gladiador pode fazer a outro, reservada apenas aos oponentes mais ferozes e, portanto, apenas àqueles dignos de respeito, ressoa tanto nos ouvidos dos moribundos quanto dos vencedores: "Você lutou como o Dragão". Por outro lado, aqueles que não lutam bem descobrem que a ação final que testemunham é a saliva que sai da boca do oponente, e o som final é um grunhido desdenhoso quando o vencedor despacha seu inimigo.

Deficiências

Em certos casos, o confronto entre dois gladiadores está longe de ser equilibrado. Nestes casos, a menos que a partida pretenda especificamente ser humorística ou punir o gladiador

mais fraco, o mais poderoso dos gladiadores é frequentemente prejudicado de alguma forma para tornar a partida mais equilibrada e divertida. Os gladiadores mais turbulentos até podem para serem deficientes como demonstração de bravata.

Às vezes, isso envolve amarrar um braço ou outro, uma perna ou talvez uma venda nos olhos. Em alguns casos é apenas uma diferença de arma. A gravidade da deficiência depende da aparente diferença de habilidade, da reputação dos gladiadores e de sua bravata.

Tabela de Deficiências

Diferença em Níveis	Deficiência	Resultado
1-2	Diferentes armas ou armaduras	Velocidades e danos alterados
3	Um braço amarrado	-2 para acertar, sem escudo
4-5	Uma perna amarrada	-2 na CA
6	De olhos vendados	-4 para acertar
7+	De olhos vendados Um membro amarrado	-4 para acertar De acordo com o limite do membro (veja acima)

Apêndice

Tabela de Boxe

Forma de Ataque	Forma de Defesa											
	Bloq Braço ML/OL	Bloq Perna ML/OL	Agr. Braço ML/OL	Agr. Perna ML/OL	Abaixar	Pular	Fintar	Rolar	Abraçar	Recuar	Nenhuma	
Soco na Cabeça	+3/-	+3/+3	+1/-	+3/+3	-1	+1	-	-2	+2	-4	+3	
Soco no Tronco	+2/+1	+2/+1	+1/+1	+3/+3	+3	+1	-	-2	-	-4	+3	
Gancho na Cabeça	+3/-	+3/+3	-1/+1	+3/+3	-2	+2	-1	-3	-	-4	+4	
Cruzada na Cabeça	+1/+1	+3/+3	+1/-1	+3/+3	-2	+2	-1	-3	-	-4	+4	
Uppercut na Cabeça	+3/+1	+2/+1	+1/+1	+1/+2	+2	-	+2	+1	-1	+2	+2	
Comb. de Golpes (cabeça)	+1/-	+3/+3	-2/+1	+3/+3	-3	-1	+1	-2	+2	-3	+3	
Comb. de Golpes (torso)	+1/-	+2/+1	-2/+1	+2/+2	+1	-	-1	+1	-3	-3	+4	
Cotovelada	+1/+1	+2/+2	-2/-2	+2/+2	-1	-1	+1	-	+1	-6	+4	
Ombrada	+1/-	+3/+3	+1/-2	+3/+3	-1	+1	-	-2	+3	-6	+2	
Cabeçada:												
Na Cabeça	+2/+2	+3/+3	+3/+3	+3/+3	-4	+1	-2	-2	+4	-4	+2	
Cabeçada: No Torso	+1/+1	-2/-2	+3/+3	+3/+3	+3	+1	+2	+1	-2	-4	+3	
Soco no Rim	+2/-	+1/+1	-1/-1	+3/+3	+1	-2	-	-1	+2	-	+2	
Outros Pontos Vitais	+3/-	-4/-4	-1/-1	-2/-2	+2	-3	+2	-	+1	-4	+4	

Tabela de Luta Livre

Forma de Ataque	Forma de Defesa											
	Bloq Braço ML/OL	Bloq Perna ML/OL	Agr. Braço ML/OL	Agr. Perna ML/OL	Abaixar	Pular	Fintar	Rolar	Abraçar	Recuar	Nenhuma	
Rasteira	+3/+3	-/-	+3/+3	-/-	+2	-6+	3	-2	+1	-3	-	
Cotovelada	+1/+1	+2/+2	-1/-	+3/+3	-1	-1	+1	-	+1	-6	+4	
Dedo no Olho	-2/-2	+3/+3	-2/-2	+3/+3	-1	-2	-1	-2	+3	-3	+2	
GOLPES NO/NA												
Tornozelo	+1/+1	-2/-2	+3/+3	-2/-2	-2	+2	-3	+1	-4	+3		
Mão	-2/-2	+2/+2	-2/-2	+2/+2	+1	-1	-	-3	-	-3	+2	
Quadril	+3/+3	-/-	-1/-1	-/-	+1	+2	+1	-2	+3	-3	+3	
Perna	+2/+2	-1/-1	-2/-2	-2/-2	+1	-	+1	+1	-	-4	+3	
Ombro	-/-1	+3/+3	+1/-	+2/+2	-	+1	+2	-4	-	-4	+3	
Tornozelo c/ chave	+2/+2	+2/+2	+2/+2	+2/+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	
Mão c/ chave	+3/+3	+3/+3	+3/+3	+3/+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	
Quadril c/ chave	+4/+4	+4/+4	+4/+4	+4/+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	
Perna c/ chave	+4/+4	+4/+4	+4/+4	+4/+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	
Ombro c/ chave*	+4/+4	+4/+4	+4/+4	+4/+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	
IMOBILIZAÇÕES†												
Abraço de Urso	n/a	n/a	n/a	n/a	-3	+2	+1	-2	+4	-4	+4	
Imobilização Padrão	n/a	n/a	n/a	n/a	-2	+1	+1	-2	+3	-3	+4	
Estrangulamento	n/a	n/a	n/a	n/a	-4	-2	-	-3	+1	-3	+4	
Chave de braço	-2/-2	+3/+3	-4/-4	+2/+2	-2	-	+1	-1	+2	-4	+3	
Mata-leão (chave de pescoço)	-/-	+3/+3	-4/-4	+3/+3	-6	-2	-2	-2	+3	-3	+4	
Chave de Perna	+1/+1	-2/-2	+2/+2	-4/-4	-	-6	+2	-2	-	-3	+3	

*O personagem defensor deve primeiro sair da chave para reduzir esta chance. Até que o personagem atacante realmente lance o defensor, ele estará indefeso.

†Uma vez conseguido o controle, o defensor pode tentar quebrá-la. Nenhuma outra ação é possível enquanto a imobilização for mantida.

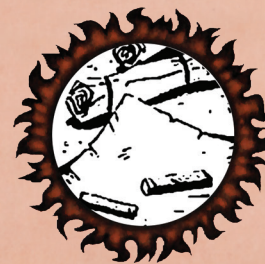


Tabela de Artes Marciais

Forma de Ataque	Forma de Defesa										
	Bloq Braço ML/OL	Bloq Perna ML/OL	Agr. Braço ML/OL	Agr. Perna ML/OL	Abaixar	Pular	Fintar	Rolar	Abraçar	Recuar	Nenhuma
MÃO NA/NO											
Cabeça	-/-2	+3/+3	-2/-	+3/+3	-1	-	-	-2	+1	-4	+4
Garganta	-1/-3	+3/+3	-2/-1	+3/+3	-2	+1	+1	-2	-	-4	+4
Peito	-/-1	+3/+3	-1/-1	+3/+3	-	+1	-1	-1	+2	-3	+3
Partes Vitais	-1/-2	-/-1	-1/-2	+1/-	+2	+1	+2	-	+1	-4	+4
Virilha	-/-1	-2/-2	-3/-3	-2/-2	+3	-2	+1	+2	-	-4	+3
Braço	-/-1	+3/+3	-2/-1	+2/+2	-	-	-1	-2	-1	-3	+4
Perna	+2/+1	-1/-2	+1/-	-1/-2	+3	-1	+2	-1	-1	-2	+2
PÉ NA/NO											
Cabeça	+2/-	+3/+3	-1/+1	+3/+3	-2	+1	-2	-3	-2	-4	+4
Roundhouse: Cabeça	+3/-	+3/+3	-/+2	+3/+3	-3	+1	-3	-4	-3	-4	+4
Peito	+1/-1	+3/+2	-/-1	+3/+2	-	+1	+1	-	-1	-3	+3
Partes Vitais	+2/-	+1/-1	-/-	+1/-1	+2	-1	+1	+2	-	-3	+3
Virilha	-1/-2	-1/-2	-2/-3	-1/-1	+2	-2	-	-	+2	-4	+4
Ombro	+1/-2	+3/+3	-/-1	+3/+3	+2	-	-1	+1	-3	-3	+3
Cotovelo	+2/-	+3/+3	-1/-2	+3/+3	+1	-2	-1	-1	-2	-4	+4
Joelho	+3/+2	-2/-3	+3/+3	+3/+3	+2	-3	+2	+1	+3	-3	+4
Pé	+3/+3	-3/-3	+3/+3	-3/-3	+4	-3	+2	-	+3	-4	+4



Referência de

Campanha

Livro
Completo dos
Gladiadores

Das arenas empoeiradas de Athas emerge *O Livro Completo dos Gladiadores*, pronto para dar vida ao antagonista mais temível em suas campanhas de DARK SUN. Este compêndio traz uma série de novos kits, oferece informações detalhadas sobre as arenas na região de Tyr, apresenta resumos ágeis das regras de combate, introduz um sistema de artes marciais e fornece valiosas sugestões sobre como conduzir jogos de arena. Portanto, preparem suas armas, pois seus desafiadores adversários estão à espera!

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR, Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom