

MESTRE DE ARMAS DE HASTE

“A vitória é mais fácil de conquistar quando seu alcance é maior.”

Pré-requisito: Guerreiro

Uma arma de haste é mais fácil de se fazer do que uma espada e muitas vezes, mais fácil de se usar efetivamente. Em sua forma mais simples, uma arma de haste é uma lança longa - uma lâmina curta no final de uma grande haste. Sua vantagem inata faz com que ela seja efetiva mesmo em mãos destreinadas. Nas mãos de um mestre, sua letalidade é incomparável.

As armas de haste mais complexas oferecem maiores vantagens dentro e fora do campo de batalha. Elas combinam o melhor aspecto de uma lâmina, lança ou machado, permitindo maior controle e um dano comparável à outras armas. Por isso, não é surpresa que unidades inteiras de soldados utilizem armas de haste na guerra e que os guardas de cidades também as usem para proteger os cidadãos, assim como para mantê-los na linha.

Uma vez que elas são tão comuns e podem ser construídas facilmente, aprender a utilizá-las é uma parte básica da instrução militar. Já suas habilidades avançadas não são tão fáceis de alcançar, mas, para este fim, os desafios do campo de batalha são tão eficientes, ou mais, que o campo de treinamento - a habilidade de se utilizar uma arma de haste contra diversos oponentes raramente é ensinada, mesmo nos rigores da educação militar.

No decorrer de suas aventuras, o mestre de armas de haste dominou a utilização dessas armas. Ele prefere usar armas que aumentem suas opções e seu alcance, compreendendo que é preferível manter os monstros à distância.



Com essas armas em sua disposição, ele não só atinge os adversários com golpes impetuosos, mas também traça arcos amplos cortando múltiplos oponentes. Além disso, ele é capaz de proteger seus aliados até mesmo de inimigos mais distantes.

CARACTERÍSTICAS DO

MESTRE DE ARMAS DE HASTE

Ação com Impulso (Nível 11): O personagem pode gastar um ponto de ação para aumentar em 1 quadrado o alcance de uma arma de alcance até o começo do seu próximo turno, em vez de realizar uma ação adicional.

Alcance Poderoso (Nível 11): Se empunhar uma arma de alcance para utilizar um poder com arma para empurrar, puxar ou conduzir um oponente, o personagem aumenta em 1 quadrado a distância do movimento forçado.

Aperto da Retaguarda (Nível 16): Enquanto empunhar uma arma de alcance, sempre que um inimigo marcado pelo mestre e a até 2 quadrados dele realizar um ajuste ou um ataque que não o inclua como alvo, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma interrupção imediata.

PROEZAS DE

MESTRE DE ARMAS DE HASTE

Golpe de Alavanca Ataque de Mestre de Armas de Haste 11

Você utiliza sua arma para mover o alvo para onde desejar.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O mestre deve empunhar uma arma de alcance de duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do mestre.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não é conduzido.

Postura Abrangente

Utilitário de Mestre de Armas de Haste 12

Você assume uma postura abrangente que lhe permite estocar contra oponentes descuidados.

Diário ♦ Arma, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O mestre deve empunhar uma arma de alcance de duas mãos.

Efeito: Durante a postura, o mestre pode realizar ataques de oportunidade contra os inimigos dentro do alcance de sua arma.

Rasteira com Haste Ataque de Mestre de Armas de Haste 20

Rodopiando sua arma, você golpeia todos os oponentes dentro de seu alcance.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 2

Condição: O mestre deve empunhar uma arma de alcance de duas mãos.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.