

# Samurais



Por Roberto de Medeiros

**Samurais em nosso grupo:** adotamos regras diferentes para os orientais, ao invés de seguirmos regras do Oriental Adventures. Não é obrigado que siga as regras descritas por nós, apenas que se divirta.

## Os Samurais

Os samurais são guerreiros treinados em uma arte especial feita, na maioria das vezes, por seus antepassados. Para ser um samurai é necessário apenas ser um guerreiro, ranger ou paladino e ser treinado por um mestre de 7º nível ou maior.

OBS: As doutrinas abaixo são adquiridas como talento.

<i>Doutrina</i>	<i>Pré-Requisitos</i>	<i>Descrição</i>	<i>Benefícios</i>
Heian Machi	Guerreiro 1+ ou Ranger 1+	Arte samurai cujo objetivo é atacar para invalidar.	Ao atacar com este golpe, o samurai concede uma penalidade de -1 nos ataques e danos para cada nível do samurai a menos que obtenha um sucesso no teste de Fortitude (CD 10+nível, duração: 2 rodadas/nível). 1 vez para cada cinco níveis. É permitido que o <i>golpe final</i> deixe o adversário invalidado de lutar com espada ao invés de mata-lo.
Rokan Kubash	Guerreiro 1+, Paladino 1+ ou Ranger 1+	Arte da defesa plena.	O samurai gasta uma rodada para ativar este golpe. Ao utiliza-lo, uma vez a cada cinco níveis, o samurai recebe -1 de penalidade nos ataques e metade da penalidade no dano para cada nível. Em troca, recebe um bônus em sua CA de 4+nível. Duração: 2 rodadas/nível.
Shaen Iposur	Guerreiro 1+, Ranger 1+ ou Paladino 1+	Arte do combatente perpétuo.	Ao atingir 0 ou menos pontos de vida seu verdadeiro poder se ativa. O samurai pode continuar lutando e adquire redução de dano igual seu nível. Duração: 1 rodada/ 2 níveis.
Gokan	Guerreiro 3+, Ranger 3+, Paladino 3+ ou Monge 3+	Doutrina secreta da arte da terra.	O samurai pode, uma vez por dia, conjurar magias divinas do domínio da terra como se fosse um clérigo de metade de seu nível.
Phantê	Guerreiro 3+, Ranger 3+, Paladino 3+ ou Monge 3+	Doutrina secreta da arte do ar.	O samurai pode, uma vez por dia, conjurar magias divinas do domínio do ar como se fosse um clérigo de metade de seu nível.
Kuringi	Guerreiro 3+, Ranger 3+, Paladino 3+ ou Monge 3+	Doutrina secreta da arte do fogo.	O samurai pode, uma vez por dia, conjurar magias divinas do domínio do fogo como se fosse um clérigo de metade de seu nível.
Ragura	Guerreiro 3+, Ranger 3+, Paladino 3+ ou Monge 3+	Doutrina secreta da arte da água.	O samurai pode, uma vez por dia, conjurar magias divinas do domínio da água como se fosse um clérigo de metade de seu nível.
Ai Senpo	Paladino 3+, Ranger 3+ ou Monge 3+	Doutrina secreta da arte da vida.	O samurai pode, uma vez por dia/3 níveis, conjurar magias divinas do domínio da cura como se fosse um clérigo de metade de seu nível. Golpe Final: Ao invés de matar é permitido deixar o adversário com zero PVs.
Sumi	Combinação tripla: Guerreiro1/Clérigo3ou Feiticeiro3/Monge1. Ou individual em: Paladino7+; Druida de 3+ ;Ranger 5+	Artes sagradas dos deuses	É permitido ao samurai, uma vez para cada 2 níveis, conjurar magias como se fosse um conjurador dois níveis inferior e atacar na mesma ação. Essas magias podem apenas ser usadas contra o inimigo ou em sua arma.