

EDIÇÃO 02 - NOVEMBRO DE 2023

LIME 002





LINE 002

Rafael Beltrame

2ª EDIÇÃO ♦ 1ª IMPRESSÃO ♦ NOVEMBRO DE 2023

ESCRITO POR: Geovane Arandas
Janary Damacena
Luiz P. Silva
Júlio Goes

EDIÇÃO: Rafael Beltrame
Janary Damacena

REVISÃO: Alekssey Di Piero

LAYOUT: Lungas
Beto Jr

CAPA: Beto Jr

ILUSTRAÇÕES: Lungas
Criador de Imagens do Bing

DIAGRAMAÇÃO: Beto Jr



Salve pessoal!

É com muita felicidade que trazemos a segunda edição do Zine OD! A emoção de fazer esse projeto foi tão grande que acabamos esquecendo do editorial na primeira edição, hehehe.

Novamente, contamos com a contribuição da comunidade tanto na produção do material quanto na diagramação, editoração e revisão. A ideia é fazer algo de fã para fã, então divulguem para os amigos e vamos ajudar o velho dragão a voar cada vez mais alto!

Qualquer dúvida e sugestões, mandem para o email da zine: oitudobemzine@gmail.com

Agradeço a todos os colaboradores pelo incrível trabalho, e a todos vocês que amam nosso dragãozine!

◆Rafael Beltrame

Jabá!



Atlas do Multiverso

O Atlas do Multiverso é uma ferramenta web que simplifica a criação de mundos de RPG, permitindo aos usuários gerar facilmente cenários, histórias, personagens e mais. Desenvolvido para facilitar o trabalho dos mestres e jogadores, o projeto pretende utilizar inteligência artificial para gerar conteúdo personalizado e com recursos de edição, personalização e compartilhamento.

www.atlasdomultiverso.com.br

NPC's para Valansia

Aqui estão alguns personagens prontos que foram pensados para ajudar mestres em suas campanhas ou partidas rápidas como auxiliares, patronos, aliados ou informantes.



Lirelle Allandurelle - Elfa Ranger 7º nível

Lirelle encontrou seu refúgio no coração da misteriosa Floresta Ilfirin, no centro norte de Valansia. Nascida nas Terras Aruinadas, ela descobriu um novo lar quando cruzou os mares e adotou a beleza mística da floresta como sua própria. Quando chegou, Lirelle passou incontáveis horas observando o movimento da natureza, se maravilhando com a fluidez do tempo naquele lugar único. De natureza inquisitiva, a elfa vive a explorar os recantos mais

Apesar disso, todos estão com as estatísticas prontinhas para serem usados como personagens de jogadores - é só atentar que são de níveis bem diferentes.

FOR 12 [0] DES 15 [+2] CON 14 [+1]

INT 10 [0] SAB 11 [0] CAR 10 [0]

PV 40

CA 15

BAC +4

BAD +6

JPD 11

JPC 9

JPS 8

Equipamentos: Arco Longo, Adaga, Aljaba com flechas, Algibeira, Manto, Ração de Viagens [4], Anel da Regeneração. 4d6x10 PO.

Habilidades: Talentos de Ladrão - Armadilha [1-3], Escalar [1-2], Furtividade [1-4], Percepção [1-4], Rastrear [1-5].
Inimigo - Mortal, [3º Nível]: Combativo, [6º Nível]: Previdência.

profundos da floresta, onde o ambiente parece dançar ao seu redor.

Com uma habilidade especial para ouvir as histórias das árvores e interpretar seu canto mágico, Lirelle decidiu ser uma guardiã da sabedoria ancestral da floresta, defendendo e servindo como guia para aqueles que ousarem explorar suas profundezas místicas

com respeito. De agilidade impressionante, que lhe permite deslizar entre as sombras da floresta com destreza, a Lirelle é implacá-

vel contra aqueles que ameaçavam seu lar. Em uma ligação especial com a natureza, a elfa é uma verdadeira filha da floresta.



Aric, Ferro Negro
Guerreiro humano 2º nível

Nascido nas vastas terras pantaneiras na região ao norte do Ducado de Kardarin, Aric é o único filho de um modesto ferreiro e de uma tecelã, que teve a vida moldada pelos ofícios da família, principalmente trabalhando com ferro e lã. Desde cedo, sua habilidade excepcional com as armas o destacava dos demais, um talento que se revelou vital em uma região onde a sobrevivência muitas vezes dependia da destreza na caça ou no fio de uma lâmina. Apesar disso, o jovem tinha ambições maiores quanto a riquezas, por isso decidiu partir para além das fronteiras equipado com uma espada de ferro negro, feita por seu pai.

Desta forma, Aric iniciou sua jornada como aventureiro, enfrentando criaturas selvagens e aceitando trabalhos com mercenários. O jovem tem forjado seus músculos como um guerreiro dos níveis baixos, acumulando alguma experiência e riquezas em suas empreitadas. Mesmo com pouco tempo na estrada, o nome Aric “Ferro Negro” tem crescido em fama como combatente destemido se espalhando para além das fronteiras das fazendas de sua região natal. Seu objetivo é claro: vender-se como um homem de armas competente e, assim, abrir as portas para a nobreza e suas promessas de riqueza, poder e conforto.

FOR 15 [+2] DES 13 [+1] CON 14 [+1]
INT 8 [-1] SAB 9 [0] CAR 11 [0]

PV 17

CA 15

BAC +4

BAD +6

JPD 11

JPC 9

JPS 8

Equipamentos: Adaga, Algibeira, Armadura de Couro Batido, Espada Longa, Machado, Escudo, Manto, Cavalo de Montaria, Mochila, Selas e Arreios, Cantil Vazio, Saco de Dormir, Lanterna. 2d6x10 PO.

Habilidades: Aparar e Maestria em Arma (Espada).



Elysia Vastar
Maga ilusionista 5º nível

Nas sombras silenciosas do Porto Arenque, uma menina, pouco mais de um bebê, chega em um bote sem mensagem alguma ou sequer uma memória de onde vinha, apenas seu nome: Elysia. Adotada pelo enigmático mago Arion Vastar, a jovem demonstrou um talento natural para as artes arcanas do ilusionismo. Assim, Arion a treinou não apenas para entreter, mas para sobreviver aos labirintos inexplorados que a magia poderia desvendar, além dos perigos humanos.

À medida que os anos passaram, Elysia refinou suas habilidades mágicas e truques, cuidadosamente praticadas nas ruas escuras do porto. Contudo, sua tranquilidade foi interrompida quando Arion Vastar desapareceu misteriosamente. Determinada a encontrar seu mentor e desvendar os segredos de seu próprio passado, Elysia embarcou em uma jornada além das fronteiras familiares de Porto Arenque.

◆		
FOR 8 [-1]	DES 10 [0]	CON 11 [0]
INT 15 [+2]	SAB 15 [+2]	CAR 14 [+1]
PV 18	CA 10	
BAC +1	BAD +2	
JPD 7	JPC 7	JPS 10

◆

Equipamentos: Adaga, Espelho, Giz, Grimório, Manto, Pena e Tinta, Pergaminho, Saco de Dormir, Algibeira, Cantil Vazio, Mochila, Porta Mapas, Cavalo de Montaria. 3d6x10 PO.

Habilidades: Aprendizado, Adaptabilidade, Magias Arcanas, Ler Magias, Detectar Magias, Magias Exclusivas: Ilusão Melhorada

◆

Magias: 1º Círculo - Enfeitiçar Pessoas, Misseis Mágicos, Sono, Ventriloquismo. 2º Círculo - Escuridão Contínua, Invisibilidade, Luz Contínua, Reflexos, Teia. 3º Círculo - Clarividência, Relâmpago.



Hrothgar Barbaférre
Clérigo de Artheus 4º nível

Desde jovem, Hrothgar Barbaférrea sentiu o chamado de Artheus em seu coração enquanto crescia nos salões imponentes de Steinhús. Seus pais, devotos seguidores da Igreja, o encorajaram a abraçar a fé e ter participação ativa na igreja. Enquanto aprendia a forjar armas e armaduras, Hrothgar os via como instrumentos da Ordem e da Justiça. Ao atingir a idade adequada, o anão seguiu o caminho do sacerdócio com um rigoroso treinamento pelas Montanhas do Cume Branco.

Barbaférrea, agora um clérigo de Artheus, dedica a vida na purificação dos pecados pela ordem divina, expurgando toda malignidade por onde estiver. Hrothgar se atribuiu à missão vigilante da luta contra o caos que ameaça a estabilidade de Valansia, se encontrando na vanguarda da batalha nas regiões mais ermas, mesmo longe dos salões de Steinhús. Sua fé inabalável em Artheus e sua determinação

em proteger seu povo tornaram-no uma referência e líder espiritual.

FOR 13 [+1]	DES 12 [0]	CON 15 [+2]
INT 8 [-1]	SAB 12 [0]	CAR 9 [0]
PV 31	CA 16	
BAC +4	BAD +3	
JPD 7	JPC 7	JPS 10

◆

Equipamentos: Armadura de Placas, Escudo, Adaga, Maça, Martelo, Martelo de Batalha, Água Benta, Estatueta de Pedra de Artheus, Giz, Lamparina, Óleo, Pederneira, Pergaminho, Pena e Tinta, Saco de Dormir, Símbolo divino, Algibeira, Mochila, Odre, Cavalo de Montaria. 3d6x10 PO.

Habilidades: Mineradores, Vigoroso, Armas grandes, Inimigos,

Magias: Afastar Mortos-Vivos, Cura Milagrosa. 1º Círculo - Arma Abençoada, Curar Ferimentos, Remover Medo. 2º Círculo - Abençoar, Martelo Espiritual, Silêncio

◆Janary Damacena

A Gruta Alagada

Por conta das fortes ondas de calor nas últimas semanas, aliadas à uma seca mais acentuada pelo Ducado Kardarin, alguns eventos estranhos puderam ser percebidos. O mais sinistro deles pôde ser notado em uma região de fazendas pantaneiras a cerca de 25 km (2 HEX) ao norte da capital, quando o pequeno “Charco das Moscas” recuou alguns metros revelando uma cavidade profunda na terra, que estivera bloqueada por lodo e uma crosta de lama há décadas. O mais misterioso é a existência de uma enorme escadaria de pedra descendo para a escuridão das profundezas. Há poucas noites, gritos estridentes romperam vindos de lá, e durante o dia um rastro de sangue e moedas seguia para a entrada daquele lugar nefasto. Isso atraiu e gelou o coração dos mais ousados.

Sala 01

A escadaria leva por um caminho tortuoso em uma descida prolongada até uma enorme gruta natural em que as paredes deformadas, o teto com suas estalactites e o solo pedregoso com suas estalagmites formam uma estrutura caótica. Um grande lago subterrâneo de águas escuras impede a passagem por terra até o outro lado onde há uma passagem. Uma Gosma Ocre está na água.

E ENCONTROS:

- 1 X GosMA OCRE.
- 1 X GosMA OCRE ELITE.
- 1 X GosMA OCRE RAINHA.



O Selo **Old Dragon Aventura Total**, indica que esta aventura está adaptada e pronta para ser usada por qualquer grupo de personagens do 1º ao 9º nível.

Ou seja, fazendo sentido, as estatísticas de:

- ◆ Encontros e Tesouros;
- ◆ Testes e Dano;
- ◆ Armadilhas;

Serão informadas no texto e indicadas em três versões representadas por ícones:

Estágio 1: Iniciante
(estatísticas para 1º e 2º Níveis);

Estágio 2: Heroico
(estatísticas para 3º a 5º Níveis);

Estágio 3: Avançado
(estatísticas para 6º a 9º Níveis).

Sala 02

Seguindo pela boca da caverna, os personagens seguem por um corredor estreito que se abre em um salão da mesma estética da gruta. À frente está uma imensa porta feita de rocha sólida e que não se abre. No chão, no meio do aposento, há quatro pinos de pedra com marcas (I - II - III - IIII) que podem ser “pisados”. Uma sequência correta abre a porta (II - IIII - I - III), porém a cada tentativa errada, dardos são disparados das paredes causan-

do 1d6 ou mais de dano (personagem pode fazer uma JPD).

A ARMADILHA: DARDOS DAS PAREDES

DANO DE 1D6.

DANO DE 2D8.

DANO DE 3D10.




Sala 03

Ao entrar pela imensa porta de pedra, o local apresenta uma caverna natural, com sacos velhos e embolorados amontoados em um canto mas com rasgos revelando que as sacas estão cheias de peças de ouro. Pela lateral oposta aos sacos, uma nova escadaria escavada na rocha bruta leva a um lo-



cal mais profundo. Na verdade “as sacas de ouro” são um mímico.

E ENCONTROS:




-  1 X MÍMICO.
-  1 X MÍMICO DE ELITE.
-  1 X GOSMA OCRE MARIARCA.

Sala 04

Essa nova descida leva por um caminho em que a umidade começa a fazer gelar a pele dos aventureiros, enquanto o odor rançoso de amêndoas ou castanhas velhas inunda suas narinas. Ao chegar até o fim da escadaria, a gruta se abre numa nova lagoa pela esquerda enquanto um grupo de Feras do Pântano cultuam uma estátua bizarra e similar a um humano com feições anfíbias. Em frente à estátua um garoto está amarrado para um sacrifício. Se os aventureiros avançarem demais, uma das feras do pantano ameaça matar o garoto imediatamente. O garoto possui um ferimento que escorre sangue na pedra e se não for salvo

em até 1d4 rodadas, ele morre e dá vida ao golem de pedra, que é a estátua.

E ENCONTROS:

-  4 X FERAS DO PÂNTANO E 1 X TÔTEM BIZARRO.
-  8 X FERAS DO PÂNTANO E 1 X TÔTEM GROTESCO.
-  12 X FERAS DO PÂNTANO E 1 X TÔTEM DO HORROR.

Sala 05

Caso o garoto seja salvo, ele diz que viu uma passagem por trás da estátua que leva até uma pequena caverna. Caso o garoto não seja salvo e os personagens consigam derrotar o golem de pedra, poderão ver essa abertura na rocha com diversos itens muito antigos como utensílios, armas, armaduras e tesouros de outros tempos. Há uma chance de 1-2 no d6 de ter algum item ou arma mágica. Um pergaminho conta a história de um grupo de exploradores que chegou até aqui décadas antes mas foi feito prisioneiro das criaturas.

Encontros do estágio Iniciante

GOSMA OCRE [1-0]					- [235 XP]
DV 5	CA 12	JP 8	MV 9	MO 6	
1 x TOQUE + 5 (1D6 + 1 + ÁCIDO)					
♦DETALHES no LB III, pág. 104.					

MÍMICO [1-0]					- [460 XP]
DV 7	CA 14	JP 6	MV 3	MO 11	
1 x PANCADA + 8 (3D4 + COLA)					
1 x MORDIDA + 5 (2D6)					
♦DETALHES no LB III, pág. 132.					

FERA DO PÂNTANO [4] *O (B) - [25 XP]*

DV 2 CA 13/15 JP 5 MV 9 MO 8

1 x TRIDENTE + 2 (1D6 + 2)
 1 x CHICOTE + 3 (1D4 + 2)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 80.

TÓTEM BIZARRO [1-0] *- [2800 XP]*

DV 14 CA 19 JP 13 MV 6 MO 12

1 x PANCADA + 13 (3D8)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 102.

 **Encontros do estágio Heróico**

GOSMA OCRE ELITE [1-0] *- [235 XP]*

DV 5 CA 12 JP 8 MV 9 MO 6

1 x TOQUE + 5 (1D6 + 1 + ÁCIDO)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 104.

MÍMICO DE ELITE [1-0] *- [460 XP]*


DV 7 CA 14 JP 6 MV 3 MO 11

1 x PANCADA + 8 (3D4 + COLA)
 1 x MORDIDA + 5 (2D6)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 132.

TÓTEM GROTESCO [1-0] *- [2800 XP]*

DV 14 CA 19 JP 13 MV 6 MO 12

1 x PANCADA + 13 (3D8)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 102.

 **Encontros do estágio Avançado**

GOSMA OCRE RAINHA [1-0] *- [235 XP]*

DV 5 CA 12 JP 8 MV 9 MO 6

1 x TOQUE + 5 (1D6 + 1 + ÁCIDO)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 104.

MÍMICO PATRIARCA [1-0] *- [460 XP]*

DV 7 CA 14 JP 6 MV 3 MO 11

1 x PANCADA + 8 (3D4 + COLA)
 1 x MORDIDA + 5 (2D6)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 132.

TÓTEM DO HORROR [1-0] *- [2800 XP]*

DV 14 CA 19 JP 13 MV 6 MO 12

1 x PANCADA + 13 (3D8)
 ♦DETALHES no LB III, pág. 102.

◆ Herói da Aldeia ◆

O Herói da Aldeia é o “garoto local bem sucedido”, um guerreiro que luta e se aventura em benefício e alegria das pessoas da cidade. O Herói da Aldeia é o tipo de combatente encontrado com mais frequência vagando pela região; todo vilarejo ou pequena cidade tem ou já teve alguém com certa fama local.

Restrições:

Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Herói da Aldeia deve ter alinhamento ordeiro. Mantém as habilidades de Guerreiro Aparar e Maestria em Arma, mas deixa de receber qualquer evolução ao se tornar um especialista.

- 1** Benefícios Do Herói: Não importa qual o seu passado, mas sua reputação faz com que sempre encontre abrigo e receba com frequência outros tipos de ajuda quando está em sua própria comunidade, nas proximidades ou em outras missões que envolvam a região de sua vila.

Role 1d6:

- 1-2 = Ração para três dias ou mais.
- 3-4 = Armadura (A escolha do mestre)
- 5-6 = Arma (A escolha do mestre)

Obs.: Para receber estes benefícios, o herói deve ter realizado alguma proeza como ter apagado um in-

cêndio, resgatado uma criança do poço ou expulsando goblins, etc.

- 3** Moral Do Herói: Por conta de sua bravura, proteger as pessoas da vila, os aldeões e suas moradias, suas lutas e conquistas começam a ser reconhecidas entre os inimigos. Isso fará com que novos inimigos surjam, mas sua postura gera uma aura de imponência contra os monstros, tornando a moral deles Difícil.
- 6** Heróico: Pelo fato do Herói da Aldeia ser visto como um patrono e salvador pelas pessoas de sua terra, frequentemente é procurado em busca de ajuda e apoio. Sempre que você concluir a missão, receberá +20% na recompensa e no XP. O cálculo de XP deve ser feito após os bônus oferecidos pela raça, se houver.
- 10** Moral Elevado: Como o moral do herói, porém, ele impõe a condição de Muito Difícil a moral da criatura.

◆ Oráculo ◆

Somente aqueles que provaram seu valor e a sua fé, poderão receber de sua divindade a benção para tornar-se um Oráculo. Oráculos são discípulos de fé e herdeiros de um conhecimento passado de geração a geração. Oráculos são respeitados e tratados com o cuidado que merecem, afinal, são poucos os fiéis que chegam a esse posto.

Restrições:

Além de seguir a evolução de experiência de um Clérigo especialista, o Oráculo deve possuir alinhamento ordeiro e não pode usar nenhuma arma cortante ou perfurante, ou perderá acesso a todas as suas habilidades de Oráculo.

O Oráculo perde o acesso às habilidades de Cura Milagrosa e Afastar Mortos-Vivos possuída por um Clérigo normal, mas mantém a capacidade de conjurar Magias normalmente tal qual um Clérigo de mesmo nível faria.

- 1** Predição: O Oráculo adquire a habilidade Predição, o que permite a ele prever qual será o clima do dia seguinte.
- 3** Benção Divina: O Oráculo adquire a habilidade Benção Divina, que concede um bônus de +2 em suas magias de cura.

6 Clarividência: O Oráculo passa a receber visões do futuro em seus sonhos, alertando-o de problemas vindouros. O Oráculo recebe um bônus de +2 em jogadas de Iniciativa, Surpresa e Percepção. Além disso, sua habilidade de Predição passa a predizer o clima três dias à frente, ao invés de um.

10 Bom Presságio: Após um ritual com duração de 10 minutos, o Oráculo é capaz de transformar o clima do dia seguinte à sua vontade. Sendo possível alterar temperatura, força do vento, volume de nuvens e se haverá precipitação ou não.



◆ Cavaleiro Sombrio ◆

São cavaleiros que ouviram os apelos de Meka, uma antiga divindade, para exterminar os mortos-vivos. Um Cavaleiro Sombrio é um combatente que se dedica à luta contra as criaturas da noite e pode controlar as chamas negras para auxílio durante as batalhas. Sempre que pode, ajuda outros heróis a expurgar a existência de seres cadavéricos.

Restrições:

Além de seguir a evolução de experiência de um Clérigo especialista, o Cavaleiro Sombrio não pode ter o alinhamento caótico, mas pode usar qualquer arma ou armadura sem perder o acesso a todas as suas habilidades. O Cavaleiro Sombrio não tem as habilidades de Cura Milagrosa e Conjuram Magias de um Clérigo normal mas desenvolve outras similares dependentes da bênção da sua divindade e da sua igreja como Afastar Mortos-Vivos e as magias, Remover Medo, Santuário e Luz/ Escuridão (o Cavaleiro de Meka enxerga dentro da área de escuridão), podendo usar cada uma delas uma vez por dia.

1 Chamas Negras: O Cavaleiro Sombrio pode invocar as chamas negras (energia sagrada proveniente do submundo de Meka) para algumas

funções: ele pode usar para curar a si mesmo ou um aliado, em 1d6. Ele pode embuir à arma com a chama para causar um dano adicional aos inimigos. Se um morto-vivo sofrer o dano da arma inflamada, o dado sobe para d10. A chama fica na arma por 2d4 rodadas. Este poder diário está limitado ao seu mod de Sab.

3 Zona de Meka: O Cavaleiro Sombrio cria uma zona de poder divino em um raio de 10 metros. Os mortos-vivos dentro da zona sofrem 1d6 de dano + modificador de Sabedoria, além disso, seus aliados recuperam a mesma quantidade em pontos de vida. A zona perdura por 2d4 rodadas e pode ser realizada apenas uma vez por dia.

6 Inabalável: São imunes a infecções, paralisia, doenças e a dreno de energia, oriundos de mortos-vivos.

10 Arma Sagrada: Sempre que o jogador rolar o número 20 no dado, o Cavaleiro Sombrio extermina um morto-vivo de uma vez. Além disso, se conseguir acertar a criatura tumular com um resultado entre 17-19 o dano é dobrado.



◆ Besta de Gatilho Duplo ◆

O povo anão é conhecido por sua dedicação em mineração, construção, forja e combate. Além das histórias sobre suas habilidades, há relatos de heróis anões enfrentando gigantes, trolls e ogros na defesa de suas terras. Uma notável contribuição militar é a Besta de Gatilho Duplo Anã. Também chamada de balista de mão por outras raças, a arma destaca-se pela capacidade de dano e precisão, especialmente com virotes apropriados.

A construção deste item começa com a escolha dos recursos e materiais utilizados para sua fabricação. As cordas são extraídas de fios de Jandão, a madeira deve ser forte e resistente e geralmente usa-se Bullock e o arco, quando de ferro, temperado de maneira hábil para suportar envergadura e tração constante.

A Besta é composta por dois gatilhos, o dianteiro e traseiro. O primeiro é responsável pelo projétil superior e o segundo pelo projétil inferior.

Apesar de existirem armas semelhantes em demais localidades, não há comparação com a técnica e maestria desenvolvidas pelos mestres armeiros anões, pois acabam sendo mais pesadas e menos confiáveis. Isto torna o artefato ainda mais requisitado, tanto por nobres, caçadores, bandidos e mercenários.

Um exército, companhia ou bando de mercenários armados e com o mínimo de

treinamento possível poderá causar grande impacto aos inimigos se equipados com este tipo de armamento, tanto ofensivamente quanto defensivamente, apesar de não terem um alcance tão longo quanto os arcos.

Características Únicas:

- **Recarga Especial:** Esta arma requer um treinamento especial para ser utilizada de maneira otimizada, durante um combate ou uma caçada, exigindo uma expertise do usuário. Para recarregar este item por completo em uma única manobra de combate, o usuário deverá utilizar da alavanca lateral e com auxílio da catraca, tracionar as cordas até o limite travando os gatilhos;
- **Requisito de Atributo:** Para realizar a manobra Recarga Especial, o usuário deverá ter Força 13 ou superior. Este requisito não é necessário para anões.
- **Tiro Duplo:** O combatente poderá realizar um segundo disparo no mesmo turno, mas, esta jogada será considerada Difícil. Caso o usuário seja Guerreiro e tenha investido pontos de maestria nesta arma, reduzirá seu nível de maestria da dificuldade do segundo disparo.

Arma: Besta	Alcance: 64m
Carga: 3 (Média)	Custo: 350 P.O

Dano 1d6 (4pp) ou 1d8 (1gp)