



SPARTACUS: BLOOD AND SAND PARA STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG

Esta breve adaptação abordará a série do canal Starz sobre o gladiador romano Spartacus que liderou a maior revolta de escravos do império. A série tem uma temática de realismo fantástico, intriga e ação, oferecendo personagens cativantes e complexos, duais, e muita sensualidade e reviravoltas. Seu visual primoroso e boas atuações levaram um programa de um pequeno canal a elevados níveis de sucesso, e, embora tenha havido uma queda de qualidade na segunda e, principalmente, na terceira temporada, Spartacus marcou época, sobretudo pela primeira temporada e pela prequel produzida enquanto o protagonista Andy Whitfield lutava contra o câncer.

Como Spartacus, na primeira temporada e na prequel, é centrado na arena e no dia a dia dos gladiadores, torna-se interessante uma adaptação para Street Fighter, com seu sistema de combate empolgante e considerando, por muitos, um dos melhores já criados para RPG. Além disso, caso uma crônica se desenvolva além da rebelião, também é possível utilizar as regras para combates de massa – apresentadas na última página – no confronto de exércitos, e os personagens individuais ainda assumem papéis importantes, pois Spartacus, nas temporadas Vengeance e War of the Damned, mesmo num cenário de guerra, aborda missões de infiltração, combates com poucos gladiadores contra soldados e situações de conflito entre os próprios líderes da rebelião.

Assim, esta adaptação buscará ser breve e se concentrar no básico: as regras para utilizar gladiadores e as fichas dos principais personagens da série.

GLADIADORES EM STREET FIGHTER RPG



Os gladiadores são guerreiros notáveis, escravos escolhidos por sua bravura e seu potencial de combate para saborearem a glória e a tragédia no ambiente ambíguo da

arena. Assim, eles devem ser construídos como Street Fighters, com 7/5/3 pontos em Atributos, 9/7/4 pontos em Habilidades, 5 pontos em Antecedentes, 8 em Técnicas, 7 em Manobras Especiais/Combos, 3 em Renome e 10 em Saúde.

Existem poucos estilos de luta disponíveis no mundo de Spartacus – que é a época decadente da República Romana:

- Pancrácio: o estilo de luta base de gladiadores que cresceram no mundo greco-romano. Também pode ser simulado com Sanbo.
- Boxe: o *pugilato* era uma modalidade olímpica e também existia na época.
- Luta Livre/Luta Livre Nativo Americana: povos celtiberos, gauleses e tribos do oriente possuíam suas variações de luta livre nativa.
- Forças Especiais: soldados, em geral, eram treinados em formas duras de combate para resoluções rápidas.
- Kabaddi: havia imigrantes indianos em Roma.
- Kung Fu: apenas com boas explicações de como um chinês foi parar no Império Romano.
- Jiu Jitsu: surgido na Índia, pode ser levado por lutadores vindos da região.

Outros estilos podem simular as técnicas de algum povo ou cultura, mas o Narrador precisará aprová-los.

O estilo fornecerá a possibilidade de aprender movimentos de socos, chutes, apresamentos e evasões, mas as lutas de gladiadores, de todo modo, são centradas nas armas. Assim, os personagens serão voltados para a sua utilização, de modo que é mais vantajoso gastar Pontos de Poder construindo combos ou, com a permissão do Narrador, desenvolvendo manobras especiais para armas.

A respeito das Habilidades, algumas devem ser substituídas: Condução para Equitação e Computador para Escrita. Ler e escrever não é algo básico como num cenário moderno; assim, é necessário pelo menos um ponto em Escrita para a leitura em latim; mais pontos permitem que o personagem escreva e até compreenda outras línguas, como grego.

Por fim, o mundo de Spartacus é de realismo fantástico. Assim, não há poderes do Chi. A Técnica Foco simplesmente deve ser removida do jogo. Em geral, o Chi é pouco conhecido e tem poucos usos, talvez em artistas marciais que conheçam movimentos avançados que o utilizam sem precisar da Técnica Foco – como Hurricane Kick. Ainda assim, tais técnicas são raríssimas, talvez desconhecidas, e o foco é no combate cru e direto.

PERSONAGENS NÃO GLADIADORES

É possível que alguém do grupo queira jogar com um personagem não combativo, como, por exemplo, o próprio lanista – o dono dos gladiadores. A construção, assim, se dá como os empresários do Guia do Jogador: não há estilo de luta, os pontos em Habilidades são 10/8/5, em Antecedentes são 8, em Técnicas são 4, em Manobras Especiais/Combos são 3, Chi 1 e Força de Vontade 4.

Em relação às Habilidades novas, são interessantes Administrar, Apostar, Publicidade e Direito. Algumas Habilidades novas têm funcionamento diferente, como Demolições, que envolverá um conhecimento básico sobre fórmulas incendiárias de cerco. Cibernética não existe, e



Ciência é limitada pelos conhecimentos da época. A grande vantagem desse tipo de personagem é que ele é livre.

TIPOS DE GLADIADORES¹

Samnitas

O mais antigo tipo de gladiador, foi chamado assim pois utilizava equipamentos deixados pelos guerreiros Samnitas (inimigos de Roma nos primórdios da república). Usavam um escudo retangular, uma espada curta (gladius) e um elmo decorado com penas. Eventualmente caíram em desuso no governo de Augustus, pois ofenderiam os cidadãos samnitas, agora aliados de Roma.

Trácios

Guerreiros vindos da província Trácia, utilizavam um escudo quadrado, uma proteção no braço direito e geralmente empunhava uma espada curva ou angulada (sica). Seu elmo era peculiar: possuía uma crina inclinada para frente, e na ponta era esculpido uma cabeça de grifo e penas.

Hoplomachus

Estilo difícil de identificar, pelo fato de ser parecido com o gladiador Trácio. Usava proteções nas pernas e um impressionante elmo ornado, mas distinguia-se do Trácio por usar uma espada reta e um pequeno escudo redondo.

¹ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gladiador>



Retiarius

Um dos gladiadores mais reconhecíveis, utilizava um tridente e uma rede. Utilizava a rede para imobilizar o oponente, para então atacar com o tridente. Se perdesse a rede, poderia utilizar o tridente para desferir golpes segurando a arma com as duas mãos. Outra característica marcante era o uso do galerus, uma placa de bronze usada no ombro esquerdo.

Secutor

Como costumava lutar contra o Retiarius, o Secutor também era chamado de Contraretiarius. Utilizava uma espada reta e um elmo pequeno e redondo, sem adornos, para evitar que ficasse preso na rede do Retiarius, e combatia o oponente de perto, uma tática útil contra um inimigo que usava rede e tridente.

Murmillio

O Murmillo possui este nome devido ao peixe (murma) esculpido em seu elmo, que é facilmente reconhecido pelas aberturas na frente e pena crina reta na parte superior. Ele lutava principalmente contra Trácios e Hoplomachos, e como outros gladiadores, lutava com o peito exposto. Empunhava uma gladius, e usava um grande e pesado escudo retangular.

Provocator

Não há muita informação sobre o Provocator, além de que usava uma proteção até metade da perna, um elmo com visor e sem crina e usava um escudo retangular. Provocadores costumavam lutar contra outros gladiadores da mesma categoria.

Eques

Os Eques eram gladiadores peculiares pelo fato de lutarem montados em cavalos. Utilizavam espada curta ou lança, junto a um escudo redondo pequeno, com uma túnica de vestimenta. Lutavam contra outros Eques, simulando batalhas de cavalaria.

EQUIPAMENTOS

Os principais equipamentos utilizados pelos gladiadores são:



- **Gládio:** Técnica Espada, +2 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento.
- **Lança:** Como em Street Fighter.
- **Escudo comum:** Técnica Bloqueio, +2 Absorção em qualquer bloqueio executado.
- **Escudo oblongo:** Técnica Bloqueio, -1 Velocidade em todas as manobras e +4 Absorção em qualquer bloqueio executado.
- **Rede:** Técnica Arremesso, +2 Velocidade, +0 Dano, -2 Movimento. O dano é rolado apenas para definir se apresa ou não o oponente. Se ele for pego, precisará se livrar da rede com 5 sucessos em Destreza numa ação prolongada. Enquanto não se livrar, estará indefeso. O alcance é igual à Força + Arremesso do gladiador.
- **Facas e lâminas de arremesso:** Técnica Arremesso, +2 Velocidade, +0 Dano, +0 Movimento. Alcance igual a Força + Arremesso do gladiador.

Em geral, o Narrador pode criar outros equipamentos e definir diversas formas de proteção, pois gladiadores costumam lutar bem paramentados. Para armaduras, ele pode seguir a linha-guia:

- **Cota de Malha:** +0 Velocidade, +1 Absorção, +0 Movimento
- **Lorica Segmentada:** -1 Velocidade, +3 Absorção, -1 Movimento

SOCIEDADE ROMANA²

Os cidadãos de Roma eram divididos em várias classes. No início da história da cidade, essas divisões eram muito rígidas, mas lá pelo fim do período da República, as linhas demarcatórias começaram a ficar embaçadas. Ex-escravos ficaram ricos e poderosos o suficiente para se misturar com membros do patriciado, e seus filhos podiam aspirar a se tornar membros da aristocracia. O patronato (uma série de relações pessoais que mantinham a sociedade romana junta) existia como uma instituição informal em todas as classes sociais.

A Família

Os romanos consideravam a família como o componente mais importante de sua sociedade. A maioria das relações sociais e políticas estavam baseadas no modelo familiar.

O Pater Famílias



O pater familias era o membro do sexo masculino mais velho ainda vivo de uma família. Numa família muito grande, isto podia significar um bisavô com controle sobre três gerações de sua família, se bem que a maioria das pessoas não vivia tanto. O pater tinha poder absoluto sobre todos os membros da família.

Tradicionalmente, ele controlava toda a propriedade e tinha o direito de matar ou vender seus filhos como escravos. Na prática, isso acontecia muito raramente, mas um homem permanecia sob o controle de seu pater até a hora que esse antepassado morresse mesmo que tivesse emprego e família.

Casamento

Em Roma, o casamento era normalmente arranjado por razões sociais e econômicas: romance não tinha nada a ver com isso. O pater escolhia o noivo ou a noiva para seu descendente. No princípio, os cônjuges tinham pouca escolha, mas mais tarde passaram a ter o direito de se recusar a se casar com alguém que achassem inaceitável. É claro que, o fato de o patriarca controlar todos os outros aspectos da vida de seus filhos fazia com que fosse muito difícil se recusar a atender seus desejos.

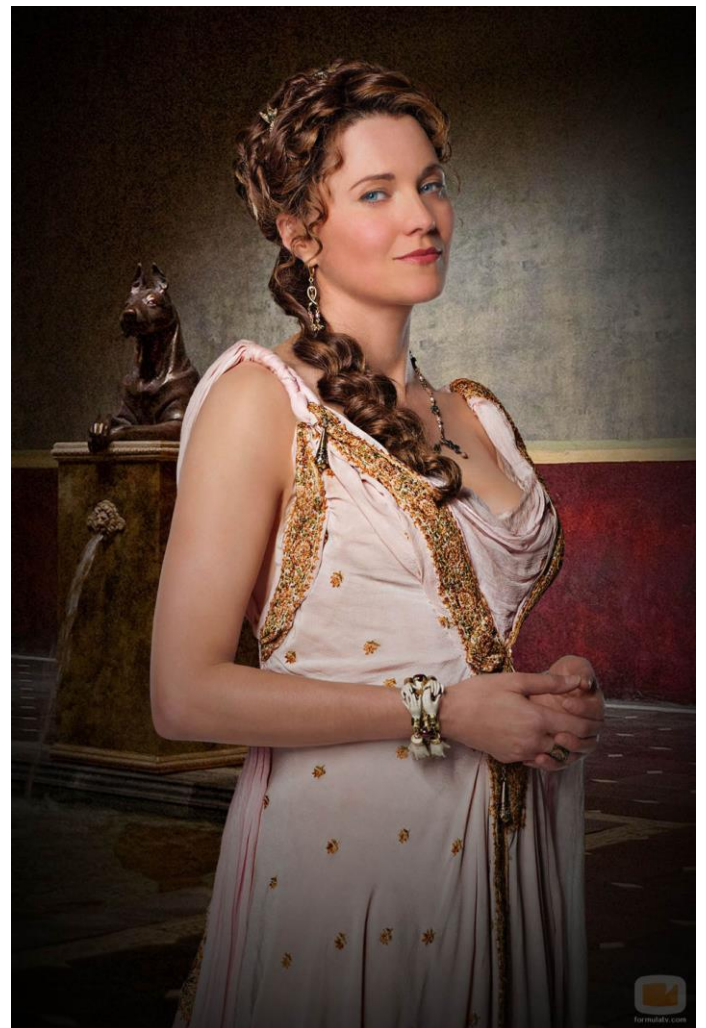
As jovens se casavam muito cedo, normalmente entre 12 e 14 anos de idade. Uma jovem recebia um dote que continuava sendo propriedade sua mesmo que o casamento terminasse. Os homens podiam se casar a partir dos 14 anos, mas isso era raro porque tinham de ser capazes de sustentar a esposa. Existia com frequência uma grande diferença de idade entre marido e mulher, se bem que casos extremos (como, por exemplo, um homem de 60 anos se casar com uma jovem 16) fosse considerado ridículo.

O casamento em Roma era uma questão legal e não religiosa. Se um homem e uma mulher viviam juntos durante um ano, eles eram declarados oficialmente casados. A cerimônia em si era um evento festivo; a noiva era entregue a seu futuro marido vestindo uma toga branca tradicional e um véu laranja. Um sacrifício era oferecido para prevenir agouros (isto passou a ser opcional no fim do período da República) e na sequência o contrato de casamento era assinado, com a presença de dez testemunhas.

O Papel das Mulheres

As mulheres tinham originalmente o status de crianças. Eram consideradas incapazes de cuidar de si mesmas, e havia sempre guardiões do sexo masculino para cuidar delas. Uma mulher ficava sob o controle do pater familias até se casar, quando passava a ser uma tutelada do marido.

De vez em quando, um parente do sexo masculino era designado como guardião para protegê-la de um marido abusivo. Por outro lado, uma mulher casada, ou matrona,



² Fonte: GURPS Império Romano. Livro altamente recomendado para campanhas na Roma Antiga.

normalmente tomava conta de todos os assuntos da casa e nas famílias abastadas controlava vários servos e escravos. Em muitos casos ela cuidava também de todas as questões financeiras devido à tradicional aversão que os romanos sentiam pelos negócios.

As mulheres romanas, pelo menos as das classes mais elevadas, eram também capazes de usar métodos anticoncepcionais. Este fato é conhecido devido às medidas adotadas por vários imperadores com o objetivo de aumentar os índices de natalidade entre os cidadãos. Existiam métodos eficazes, apesar de também poder ter sido praticada a abstenção. Livres do perigo de gerar filhos constantemente e da carga que isto acarretava, as mulheres podiam viver mais e ter mais liberdade para outras atividades.

AS CLASSES SOCIAIS EM ROMA

Os Patrícios



Os membros do patriciado eram, em teoria, descendentes diretos das famílias que ajudaram a fundar Roma. A maioria dos patrícios era capaz de traçar sua genealogia até os tempos míticos. Os Julii Caesarii, por exemplo, afirmavam ser descendentes dos deuses!

Os patrícios estavam proibidos de exercer qualquer atividade comercial, pelo fato do comércio ser considerado degradante para um aristocrata de verdade. Para investir nesta área, os patrícios tinham de contratar um agente. A riqueza de um patricio estava na terra que ele possuía e que deveria ser sua maior fonte de renda. Para se habilitar ao patriciado, um homem tinha que ter propriedades no valor de 1.000.000 de sestércios (Recursos 5).

Os patrícios usavam uma toga com uma listra larga púrpura. A nobreza tinha a obrigação de servir ao estado, tanto no exército (como oficiais) quanto no serviço público, como um senador ou um alto funcionário do governo. Somente os patrícios podiam fazer parte do Senado, ou assumir cargos como o de cônsul. Para que um patrício pudesse entrar para o Senado, tinha antes que assumir um

cargo de magistrado na cidade. Depois disso, podia se candidatar a uma vaga. Outras posições, como por exemplo o tribunato, estavam abertas para os homens de qualquer classe. Mesmo essas eram controladas pelos patrícios pelo simples fato de os postos no governo não terem um salário. Como um funcionário não recebia nenhum pagamento, ele tinha que ser rico para poder ocupar aquela posição.

Os Equestres

A Classe dos Equestres (também conhecida como equites) era composta de nobres de um nível abaixo do patriciado. O nome dessa classe era devido ao fato de que seus membros eram os únicos que tinha permissão para combater montados. Diferentemente do que acontecia com os patrícios, não existia nenhuma proibição com relação aos equestres participarem de atividades comerciais, e vários de seus membros ficaram extremamente ricos. A medida que foram ganhando poder, alguns equestres se casaram com mulheres de famílias patrícias e entraram para o Senado.

Um equestre tinha de ter uma propriedade que valesse no mínimo 400.000 sestércios (Recursos 4).

A classe equestre era uma posição hereditária. As togas usadas por eles tinham uma listra púrpura estreita. Os equestres serviam no exército ou como prefeitos de uma tropa auxiliar. Depois do serviço militar, eles tinham a possibilidade de conseguir a administração de uma província, um cargo elevado no serviço público.

Plebe

Os plebeus eram cidadãos romanos livres que não pertenciam à nobreza. Eles podiam ser desde negociantes ou artesãos ricos, pequenos comerciantes e lavradores até homens desempregados que sobreviviam graças a um subsídio do governo e à caridade de seus patronos. Os plebeus compunham a maior parte dos exércitos de Roma e durante a República chegaram a ter algum poder político. Podiam exercer cargos no governo, mas como não existia salário para os postos mais altos apenas os plebeus mais ricos podiam ocupá-los. Os plebeus usavam togas alveadas.



Estrangeiros

Havia muitos estrangeiros morando na cidade de Roma. A maioria dos não-cidadãos vinha de províncias romanas que não tinham todos os direitos garantidos aos cidadãos do império; existiam poucos cidadãos de áreas não-romanizadas. As pessoas que vinham do mesmo lugar tinham uma tendência a viverem próximas umas das outras

na cidade, transformando alguns bairros em colônias. Existia um "bairro egípcio", um "bairro grego" e assim por diante. Os estrangeiros não eram obrigados a pagar certos impostos, mas não podiam ocupar cargos públicos nem no exército regular (apesar de poderem servir como auxiliares). Além disso eles não tinham o direito de apelar contra as decisões dos governadores das províncias e de outros funcionários públicos.

Escravos



A escravidão tomou-se comum em Roma depois das conquistas da República durante o séc. II a.C. Pessoas capturadas na Grécia, nos países do oriente, na Gália e na África eram escravizadas aos milhares. Na época do Império, Roma era uma sociedade escravocrata. Uma grande parte do trabalho era realizado por escravos que chegavam a um terço de toda a população da cidade. A economia de Roma se baseava na mão-de-obra barata produzida por este sistema.

No início, os escravos eram prisioneiros de guerra, mas depois que o Império alcançou seus limites, o suprimento foi reduzido. De vez em quando, uma rebelião numa província provocava uma saturação temporária no mercado na medida que milhares de prisioneiros eram enviados para os mercados de escravos, mas isto era raro. Os filhos do sexo masculino de mulheres escravas eram considerados escravos também. As famílias pobres abandonavam com frequência seus filhos que eram então agarrados pelos mercadores de escravos. Alguns crimes eram punidos com a escravidão, normalmente nos piores lugares, como as minas, por exemplo.

Os escravos não tinham direitos. Eram propriedade, e seu mestre podia lhes dar o destino que bem entendesse. Eles podiam ser vendidos, mutilados ou mortos. Nas casas, os escravos apanhavam quando não realizavam suas tarefas

a contento. Nas minas e nos grupos de trabalho nas fazendas, as condições de vida eram desumanas. Entre os castigos por tentativa de fuga incluíam-se marcar o escravo com ferro em brasa ou forçá-lo a usar o tempo todo uma pesada argola de ferro. O castigo por outros tipos de crime poderia ser a morte por crucifixo ou a arena. Se um escravo matasse seu mestre, todos os escravos da casa podiam ser executados.

Patronos e Clientes

A prática da patronagem já era uma parte importante da vida dos romanos desde antes da República. Na época do império, havia se tomado a forma corrente de se fazer qualquer tipo de negócio desde os problemas familiares até a política externa. O Imperador era o patrono máximo; de César até o último cidadão livre, praticamente todo homem na cidade era patrono de uma pessoa e cliente de uma outra.

Existia um conjunto informal, mas obrigatório, de direitos e deveres entre um patrono e um cliente. Os clientes tinham o dever de fazer uma visita protocolar a seu patrono, normalmente uma vez por dia. Tinham também obrigação de ajudar seu patrono, passar-lhe qualquer informação que pudesse afetá-lo e dar-lhe todo o apoio. Os patronos normalmente recompensavam a visita diária de seus clientes com uma pequena soma de dinheiro.

Os patronos mais poderosos retribuíam seus clientes com um prêmio mais valioso. O magistrado de uma cidade, por exemplo, normalmente concederia contratos de construção para seus clientes. Em troca, os clientes teriam que atender qualquer pedido razoável por parte de seu patrono.

A patronagem era uma combinação de um ritual tradicional e uma troca de favores. Exemplo: o dono de uma adega teria como patrono um grande distribuidor de vinho. Uma vez por dia, o dono da adega fazia uma visita de cortesia a seu patrono, trocava algumas gentilezas e partia. Se havia, por exemplo, uma rebelião na cidade e uma multidão invadisse a adega e destruísse o estoque, o proprietário da loja iria pedir um crédito a seu patrono para continuar no negócio. O distribuidor de vinho não daria este



crédito para qualquer pessoa, mas apenas para seus clientes; ele enviaria várias amphorae de vinho para serem pagas quando a adega se recuperasse. Da mesma forma, se um distribuidor rival oferecesse o mesmo vinho por um preço menor, o dono da adega deveria recusar a oferta e continuar comprando de seu patrono.

Esta era a forma que a patronagem funcionava em teoria. Os clientes agiam no melhor interesse de seu patrono e em troca ele os apoiaria. Um inimigo do patrono era um inimigo de todos os seus clientes. Na prática, era comum um dos lados abusar deste relacionamento, mais frequentemente os patronos. Alguns patronos gostavam de humilhar seus clientes fazendo-os desfilar junto com ele o dia inteiro, ou servindo-lhes comida de baixa qualidade quando os recebiam para jantar. O relacionamento que existia entre eleitores e magistrados de um distrito era do tipo patrono-cliente. Os magistrados protegiam seus clientes que, por sua vez, sempre votavam nele.

O Direito Romano



Os romanos eram legalistas até mesmo em sua religião e já na monarquia eles haviam desenvolvido conjuntos de regras para contratos. O primeiro código romano foi publicado por volta de 450 a.C. Além desses códigos desenvolveu-se um corpo de precedentes (decisões tomadas em casos anteriores) que ampliava as leis originais. Os processos se baseavam numa fórmula - uma hipótese lógica. Exemplo: a fórmula para um caso de um débito não saldado era "Se é verdade que o acusado deve o dinheiro ao querelante, ele deverá ser forçado a pagar o débito; se não for verdade, ele deverá ser absolvido." O dever dos advogados, da corte e das testemunhas era descobrir se a alegação feita na fórmula era verdadeira ou não.

A lei romana fazia também uma distinção entre os homens que ela julgava. Diante dos olhos da justiça, os romanos eram divididos em duas categorias, honestiores (honrados) e humiliores (desonestos). Não existia uma definição precisa das duas categorias mas a maioria das cortes colocava os nobres e os ricos na primeira categoria e os pobres e os incultos na segunda.

Os casos eram julgados inicialmente por um júri escolhido entre cidadãos proeminentes, muitos dos quais eram ou haviam sido advogados. Os jurados consideravam as evidências e escreviam seu veredito numa tabuinha de cera. O veredito era composto de uma inicial: A (Absolvo ou

inocente), C (Condemno, culpado) ou NL (Non Uquet, sem veredito). Se a maioria dos jurados votava em um veredito, ele se tornava a decisão da corte, caso contrário o caso tinha chegado a um impasse e poderia ser levado à corte novamente. Mais para o fim do período imperial, os casos passaram a ser presididos por juizes profissionais (iudices, singular iudex:). Como era mais fácil subornar um juiz do que todo um júri, a qualidade do direito romano decaiu na mesma proporção.

Os julgamentos eram quase um esporte público em Roma. Os cidadãos proeminentes iam às cortes para admirar a retórica dos advogados. O cidadão comum na na esperança de ver um novo escândalo e assistir ao drama do próprio julgamento. Os advogados usavam suas perícias para atacar os acusados ou os querelantes de todas as maneiras possíveis, tentando criticar tudo desde os hábitos pessoais até as companhias com quem eles andavam. Um caso podia se arrastar por anos antes de se conseguir um veredito.

Uma parte importante em todos os casos era o uso de evidências e testemunhas. As evidências na forma de registros escritos eram muito respeitadas. O peso dos testemunhos era avaliado de acordo com a posição social da testemunha. A palavra de um cidadão romano recebia muito mais crédito que a de um estrangeiro (os gregos e os sírios eram considerados mentirosos notórios). Os escravos podiam testemunhar, mas somente se eles fossem antes torturados com o açoite ou no ecúleo. A tortura tinha como objetivo garantir que eles não estavam simplesmente obedecendo ordens recebidas de seus mestres.

Polícia da Cidade



Os vigiles eram bombeiros-vigias; normalmente faziam a ronda em grupos de dois a dez homens. Um incêndio costumava atrair no mínimo um pelotão de dez. Eles não incomodavam os cidadãos romanos a menos que estivessem cometendo um crime publicamente. Os estrangeiros, os escravos e as crianças eram tratados com mais aspereza.

A guarda romana pode ser uma ajuda ou um inconveniente, dependendo do momento e das atividades dos PCs. Numa campanha voltada para a ação, ela pode fornecer alguma força muscular extra; um PC que tenha status ou um posto alto o suficiente na hierarquia militar poderia assumir o comando de uma patrulha temporariamente.

Por outro lado, os vigiles podem ser a pior coisa que poderia acontecer a um grupo de personagens envolvido em atividades ilegais. O mestre pode representar a polícia da cidade como dedicada mantenedora da ordem pública ou

como bandidos corruptos e ineficientes. Os dois tipos existiam em Roma.

Para suas características, utilizar a ficha padrão de policial do livro básico de **Street Fighter**, excluindo as armas de fogo.

Gangues de Nobres

Um perigo que podia ser encontrado eventualmente à noite eram grupos de jovens de famílias nobres que assaltavam os passantes. Estes grupos tinham de 6 a 12 indivíduos. Jogue um dado para cada membro do grupo. Se o resultado estiver entre 1 e 5, ele estará bêbado (reduzidor igual a -1 nos modificadores de combate). Ferir ou matar um destes jovens pode trazer sérios problemas para quem o fizer. Utilizar as fichas dos Valentões do módulo básico **Street Fighter**.

Crime e Castigo

Entre os crimes incluíam-se o roubo, a extorsão (inclusive a extorsão em grande escala no caso de governadores de província corruptos), adultério, assassinato e traição. A punição dependia da classificação da pessoa condenada. Se o condenado pertencia à classe dos honestiores, seu castigo normalmente se limitava ao exílio, confisco de bens ou multas (a não ser quando a acusação era de traição, o que no período imperial significava quase sempre crime capital). Os humiliores podiam ser condenados à morte por crucificação ou na arena ou ao trabalho escravo.

Crucificação



Este tipo de punição estava reservado aos escravos e aos não-cidadãos considerados culpados de traição ou de crime contra a "humanidade". A vítima era amarrada ou pregada numa cruz de madeira que era então colocada na posição vertical. Existe muita discussão se as vítimas eram pregadas pelas mãos e pés ou pelos pulsos e tornozelos. Fisicamente, é impossível que um prego colocado no meio da mão de um ser humano suporte o peso de seu corpo. Ele seria simplesmente arrancado por entre os dedos. Por isso, se a vítima fosse pregada pela mão, tinha também que ser amarrada pelos pulsos.

De qualquer maneira, sofre 3 dados de dano por perfuração na parte do corpo afetada. As vítimas de crucificação morriam sufocadas; a exaustão forçava as vítimas a se inclinarem para a frente o que impedia os pulmões de se expandir. Esta era uma morte muito lenta. Um prisioneiro crucificado deve fazer testes de Vigor a cada 30 minutos (3 sucessos). No caso de uma falha, o

personagem se curva um pouco. Cada hora que ele passa curvado para a frente causa a perda de 1 ponto de Força de Vontade. Estes pontos de Força de Vontade perdidos também devem ser levado em conta nos próximos testes de Vigor, elevando a dificuldade.

Quando a Força de Vontade chega a 0, a vítima perde a consciência e começa a perder 1 ponto de Saúde a cada 30 minutos. Um homem forte podia resistir muito tempo numa cruz, por isso muitas vezes suas pernas eram quebradas depois de algumas horas. Depois que as pernas da vítima são quebradas, ela passa a perder 1 ponto de Força de Vontade e depois 1 ponto de Saúde a cada 15 minutos.

Um homem condenado poderia tentar escapar (as vítimas de crucificação eram com frequência vigiadas por guardas até morrerem, mas os guardas sempre podem tirar uma soneca ou sair para dar uma volta. de acordo com a vontade do mestre).

Se a vítima estiver amarrada será necessário um sucesso completo num teste de Destreza para se livrar das amarras. Um personagem com Disengage pode adicionar Esportes ao teste. Uma outra alternativa que ele poderia usar seria tentar se desvencilhar.

Se a vítima tiver sido pregada à cruz, será necessário um sucesso completo num teste de Força para cada membro. Esta é uma opção muito dolorosa. O personagem precisa gastar 1 ponto de Força de Vontade antes de fazer o teste. Libertar-se causará mais 3 dados de dano para cada membro.

As Casas Romanas

Onde e como os romanos viviam era determinado pela sua riqueza e posição social. Os pobres da cidade tinham que se satisfazer com pequenos apartamentos enquanto os patrícios possuíam diversas casas grandes.

Edifícios de Apartamentos

Os edifícios de apartamentos (chamados insulae) foram a solução romana para a super-população. Os senhores tentavam construir as casas com o maior número possível de andares.

Os edifícios eram construídos normalmente em torno de um pátio central descoberto. Existiam sacadas que davam para o pátio central ou para a rua. Às vezes os edifícios de lados opostos da rua estavam tão próximos uns dos outros que era possível passar da sacada de um para a sacada do outro. Os edifícios eram feitos de concreto e madeira; normalmente os andares mais altos eram feitos de madeira para diminuir o peso (reduzindo também a qualidade).

O acesso aos edifícios era feito por escadas diferentes. Os melhores apartamentos do primeiro andar muitas vezes tinham sua própria saída para a rua. Os inquilinos dos andares mais altos tinham que entrar no edifício e depois subir uma das escadas. As janelas dos andares mais baixos eram fechadas com grades para impedir a entrada de ladrões.

A Domus

As mansões em Roma eram muito grandes e abrigavam um conjunto de dezenas ou às vezes centenas de criados e escravos. Da mesma forma que a maioria das moradias

romanas, elas eram construídas em torno de um pátio central descoberto (o atrium). Entrava-se através de um corredor e normalmente havia uma porta em alguma parte dele. A parte exterior do corredor era o vestibulo, onde os visitantes anunciavam sua presença a um porteiro.

Os quartos ficavam em torno do pátio. Depois do atrium havia um segundo pátio, separado por um muro, o peristylum, que muitas vezes tinham um jardim e uma fonte. Entre os cômodos restantes estavam uma pequena capela (cella), uma ou duas salas de jantar (triclinium), lavatórios e os aposentos dos escravos. As vezes se construíam pequenas lojas e apartamentos em torno da domus. O valor do aluguel destes quartos menores ajudava a pagar a manutenção da casa.



Recursos e Custo de Vida

Nível / Custo de Vida Mensal

5+Apoio 5 (Côsul, Governador de Província, General): \$ 25.000

5 Patrício: \$ 20.000

4 Patrício Menor: \$ 15.000

5 Cavaleiro Importante: \$ 10.000

4 Filho de Patrício: \$ 5.000

4 Cavaleiro: \$ 3.000

3 Cavaleiro Menor, Criado de um Civil Poderoso: \$ 1.500

2 Banqueiro ou Homem de Negócios: \$ 1.250

1 Plebeu, Homem de Negócios Livre: \$ 300

0 Provinciano: \$ 100

0 Homem Livre: \$ 50

0 Plebeu Pobre ou Liberto: \$ 30

0 Escravo: sem custo de vida



Dinheiro

Roma teve um sistema monetário bem organizado durante a maior parte de sua história. Moedas de cobre, prata e ouro (chumbo e zinco foram introduzidos nas épocas de vacas magras) eram cunhadas continuamente e usadas para comemorar a ascensão de imperadores, vitórias e outros eventos, além de representar seu valor de troca. No entanto, nas províncias remotas, entre os pobres e os homens do campo a troca ainda era uma parte importante da vida econômica.

Dois tipos de moedas de prata representavam a unidade básica do dinheiro circulante durante a maior parte da história de Roma. O sestércio e o dendrio foram as moedas mais usadas. No início, o sestércio era a unidade da moeda circulante (o equivalente a\$ 1) mas a inflação acabou levando o denário a ocupar esta posição. No início do período imperial, o denário valia \$ 1. Mais tarde a desvalorização e a inflação roubaram praticamente todo seu valor; por volta de 300 dC existiam umas moedas de cobre pequenas que valiam mais de 1.000 denários!



A Moeda no Período Republicano e no Início do Período Imperial

	<i>Aureos</i>	<i>Dendrios</i>	<i>Sestércios</i>	<i>Asses</i>	<i>Quadrans</i>	<i>Dólares</i>
1 Áureo	1	25	100	400	1.600	\$96/244/6
1 Denário	-	1	4	16	64	\$4/1/0,25
1 Sestércio	-	-	1	4	16	\$1/0,25/0,06
1 Asse	-	-	-	1	4	\$0,25/0,01
1 Quadran	-	-	-	-	1	\$0,06/0,01/0

Poder de compra

- 1 Áureo: \$24
- 1 Denário: \$1
- 1 Sestércio: \$ 0,25
- 1 Asse: \$ 0,06
- 1 Quadran: \$ 0,01

Empregos comuns

- Recursos 1: Pensionista do Governo, Carregador de Liteira, Guia, Ladrão de Rua, Boia-Fria
- Recursos 2: Guarda-Costas, Advogado Barato, Legionário, Funcionário Público Menor, Marinheiro, Escriba, Escravo Administrador, Escravo Artista
- Recursos 3: Secretário de Banco, Administrador de Condomínio, Médico, Oficial Legionário, Coletor de Impostos de Província, Professor de Retórica

FICHA DE ALGUNS PERSONAGENS DA SÉRIE

Spartacus

Estilo: Pancrácio
Escola: Casa de Batiatus
Conceito: Vingador
Assinatura: Tenacidade

Atributos

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4
Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4
Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 4, Perspicácia 5, Manha 3, Lábia 3
Perícias: Luta às Cegas 3, Equitação 4, Liderança 5, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 4
Conhecimentos: Arena 2, Escrita 1, Investigação 3, Mistérios 2, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 2, Fama 2, Sensei 5
Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Espada 5, Lança 4, Faca 5, Arremesso 4
Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Power Uppercut, Throw, Flying Tackle, Brain Cracker, Head Butt
Combos: Espada Strong para Espada Strong (dizzy), Aparar para Espada Berserk, Aparar para Desarme para Espada Fierce, Flying Tackle para Brain Cracker (dizzy), Head Butt para Flying Tackle para Brain Cracker (dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 7
Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20



Crixus

Estilo: Pancrácio
Escola: Casa de Batiatus
Conceito: Lutador profissional
Assinatura: Conclama o público

Atributos

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5
Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4
Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 3, Lábia 2
Perícias: Luta às Cegas 3, Equitação 1, Liderança 3, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Arena 5, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 3, Apoio 2, Fama 2, Sensei 5
Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Espada 5, Lança 3, Faca 5, Arremesso 3
Manobras Especiais: Jump, Throw, Flying Tackle, Missile Reflection, Back Roll Throw
Combos: Bloqueio para Espada Berserk, Bloqueio para Espada Jab para Espada Strong (dizzy), Bloqueio para Back Roll Throw

Renome: Glória 8, Honra 5
Chi 1, Força de Vontade 8, Saúde 20

Gannicus

Estilo: Pancrácio
Escola: Casa de Batiatus
Conceito: Lutador profissional
Assinatura: Levanta o braço

Atributos

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4
Sociais: Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 5
Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 4, Lábria 4
Perícias: Luta às Cegas 5, Equitação 2, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Arena 4, Escrita 1, Investigação 2, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 4, Fama 2, Recursos 1

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 5, Esportes 4, Espada 5, Lança 3, Faca 5, Arremesso 4

Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Flying Tackle, Pin, Disengage, Grappling Defense

Combos: Bloqueio para Backroll Throw, Aparar para Espada Fierce para Espada Jab (dizzy), Espada Strong para Espada Strong (dizzy), Flying Tackle para Pin

Renome: Glória 5, Honra 5
Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 20



Oenomaus

Estilo: Pancrácio
Escola: Casa de Batiatus
Conceito: Professor
Assinatura: Rigidez

Atributos

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 5
Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3
Mentais: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 3
Perícias: Luta às Cegas 3, Equitação 1, Liderança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Arena 5, Investigação 1, Medicina 1, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 3, Apoio 2, Fama 1

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 5, Apresamento 1, Esportes 4, Espada 5, Lança 4, Faca 5, Arremesso 4, Chicote 5

Manobras Especiais: Jump, Elbow Smash, Power Uppercut, Throw, Punch Defense

Combos: Chicote Jab para Chicote Apresamento (dizzy), Espada Jab para Espada Strong (dizzy), Aparar para Espada Fierce

Renome: Glória 6, Honra 9
Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Batiatus

Conceito: Lanista

Assinatura: Fala teatral

Atributos

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 2, Interrogação 5, Intimidação 2, Perspicácia 2, Manha 5, Lábia 5

Perícias: Liderança 5, Furtividade 3, Publicidade 4

Conhecimentos: Arena 4, Escrita 4, Investigação 3, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 2, Fama 1, Recursos 3, Staff 5

Técnicas: Soco 1, Esportes 1

Manobras Especiais: Nenhuma

Combos: Nenhum

Renome: Glória 5, Honra 0

Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 10



Claudius Glaber

Estilo: Forças Especiais

Escola: Exército Romano

Conceito: Patrício no Exército

Assinatura: Ambição Desmedida

Atributos

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades

Talentos: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 4, Manha 3, Lábia 5

Perícias: Equitação 3, Liderança 4, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Escrita 5, Investigação 3, Direito 3

Antecedentes: Aliados 3, Apoio 5, Fama 2, Recursos 4, Staff 5

Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 1, Esportes 3, Espada 4, Arremesso 2

Manobras Especiais: Jump, Throw

Combos: Bloqueio para Espada Fierce, Aparar para Espada Strong, Aparar para Espada Berserk

Renome: Glória 4, Honra 0

Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 15

APÊNDICE: COMBATE EM MASSA

As regras apresentadas neste capítulo se destinam a combates em massa, utilizando exércitos. Provavelmente, os jogadores estarão liderando unidades desses exércitos, ou batalhões inteiros. Serão líderes de grupos, e tomarão decisões táticas, seja o combate na pré-história, na Roma Antiga, na China medieval, na Segunda Guerra Mundial, na defesa de um país pequeno contra uma invasão de Mriganka ou qualquer cenário possível. Elas foram adaptadas de GURPS, que possui regras simples e de grande cobertura para essas situações, o que significa que será possível utilizar, inclusive, exércitos descritos em suplementos deste sistema com poucas alterações.

ATRIBUTOS

Uma unidade (o "personagem" de um combate de massa) tem os seguintes atributos:

- Quantidade
- Força
- Destreza
- Vigor
- Técnicas
- Força de Vontade
- Moral
- Saúde

A UNIDADE E A QUANTIDADE

Uma unidade é um grupo de soldados que pode ir de 100 a 10.000 homens. O atributo Quantidade define esse número, sendo que cada ponto significa 100 soldados. Em geral, uma unidade ocupa um hexágono no mapa, mas pode variar em tamanho, caso seja consideravelmente grande, assim como animais, monstros e veículos no combate individual de Street Fighter.

O dano básico de uma unidade é resultado da Força média de seus homens, assim como do valor médio na Técnica utilizada e na soma do modificador de dano da arma. Além disso, cada ponto em Quantidade soma 1 dado nesse dano. Assim, uma Coorte romana, com Quantidade 8 (800 homens), com Força média 3, e Técnica Espada média em 3, utilizando um Gládio (+2 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento), têm bônus de +6, resultando num ataque com dano 14.

A velocidade, por sua vez, não é afetada pela Quantidade. Como em um lutador individual, ela é calculada somando a Destreza média da unidade com o modificador da arma utilizada e prováveis redutores por equipamentos pesados. Esses equipamentos serão somados à absorção da unidade, que é baseada no Vigor médio dos soldados. É possível, como se verá mais adiante, assumir manobras defensivas, significando que a unidade apenas se concentra na defesa e não causa dano naquele turno.

O movimento, por fim, é definido com base na movimentação média da tropa (Técnica Esportes média), e também nos redutores por armamentos. Tropas montadas têm seu movimento baseado na Técnica Esportes das montarias, também podendo variar conforme equipamentos pesados, e utilizando veículos, com base no movimento dos veículos.

A Moral

Essa característica é baseada na Força de Vontade média da tropa. A Moral, no início do combate, tem esse valor, podendo ser elevada conforme a motivação da batalha ou com base nos sucessos dos generais em seus discursos de insuflação. A Moral cai conforme a tropa sofre danos e cresce conforme ela inflige danos. A Moral também cai se uma unidade próxima do mesmo exército inicia a fuga. Se a Moral de uma unidade chega a zero, ela debanda.

A Moral perdida também afeta os rolamentos de ataque da unidade. Cada 2 pontos de Moral perdida reduzem um dado da parada. Eis a seguir uma tabela baseada na utilizada em GURPS para o cálculo da Moral:

- O gasto em Força de Vontade afeta a Moral temporária diretamente.
- Os sucessos de Carisma + Liderança do general são somados à Moral da Tropa que ele está comandando.
- Unidades que estejam ao lado da unidade do general bem-sucedido ganham +1 na Moral se os sucessos forem 4 ou mais.
- Se a tropa estiver atacando outra com uma vez e meia o número de soldados, ela tem +1 na Moral.
- Se a tropa estiver atacando outra com duas vezes o número de soldados, ela tem +2 na Moral.
- Uma tropa atacando outra uma vez e meia maior, tem -1 na Moral.
- Uma tropa atacando outra duas vezes maior, tem -2 na Moral.
- Duas tropas que estejam ambas atacando um mesmo alvo tem ambas +1 na Moral (se 3 ou mais tropas estiverem atacando uma mesma unidade, o bônus ainda é +1 para todas elas).

O COMBATE

O combate se desenvolve como um grande jogo de xadrez. As tropas são dispostas no mapa hexagonal e se movimentam conforme seus líderes definem suas táticas. Pode haver combates em que os jogadores lideram uma unidade cada, ou situações em que um deles pode liderar várias delas. As movimentações ocorrem no mesmo sistema original de Street Fighter: o mais lento se move primeiro, e o mais rápido pode interrompê-lo. Uma vez as tropas se encontrem, elas podem infligir dano umas nas outras.

Certas tropas permitem ataques à distância, como legiões romanas, que carregam dardos para serem atirados a uma distância de dois hexágonos, ou arqueiros, que acertam muito mais longe. Dependendo do arco, até 10 hexágonos, o equivalente a 500 metros. Uma questão importante é que se trata de longas distâncias, o que reduz o poder de dano das armas utilizadas. A cada dois hexágonos de alcance, há um redutor de -1 na parada de dados de dano, por questões como influência do vento ou pela própria mira afetada por se tratar de um alvo tão distante. Ainda assim, armas à distância costumam ser bastante efetivas. Em Carras, dez mil partas fizeram chover

flechas por horas em quarenta mil romanos enquanto se mantinham a uma distância segura, o que praticamente resolveu a batalha.

É importante ter em mente que uma tropa de combate corporal, seja ela de cavalaria ou infantaria, precisa estar no hexágono adjacente de outra tropa para poder atacá-la. Por isso, é comum que exércitos coloquem suas unidades lado a lado, formando uma linha extensa, e cavalarias nos flancos, de modo a impedirem um ataque por ali. As cavalarias, por possuírem mais movimentação, tendem a se enfrentar, sendo que a resolução de seu combate pode ser decisivo, uma vez que as infantarias lutarão longamente, e a cavalaria vencedora, destruindo a outra ou a colocando para correr, poderá retornar e atacar por um flanco ou pela retaguarda o exército inimigo.

A FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade média da tropa também define quanto tempo ela pode lutar. Enquanto que, num combate individual, um turno representa um tempo bastante breve, num combate de massa ele representa muitos minutos, até podendo chegar a uma hora. A Força de Vontade da unidade, assim, determina quantos turnos ela pode lutar. Para cada turno de ataque, a unidade gasta 1 Força de Vontade. Se a Força de Vontade chegar a zero, ela está exausta e não poderá mais atacar.

Além disso, é possível utilizar a Força de Vontade para acelerar um movimento, dobrando o número de hexágonos a serem percorridos.

Por outro lado, uma tropa em descanso, não atacando e nem precisando se defender, recupera 1 Força de Vontade por turno. Por essa razão, exércitos romanos dispunham suas tropas em três linhas, o que permitia que sempre houvesse tropas descansadas em combate, e houvesse tempo para quem lutou descansar. Contudo, como uma unidade não pode entrar no hexágono de outra, é preciso adotar uma formação com espaços para que uma unidade recue e a outra possa avançar.

O COMANDANTE

O líder da unidade é alguém especialista em tática militar, por estudos ou por vivências. Assim, ele deve rolar Inteligência + Perspicácia no início de um combate, adicionando os sucessos como desejar aos modificadores de combate de sua(s) unidade(s) (Velocidade, Dano, Movimento e Absorção). Caso, em um combate, o comandante decida mudar a distribuição de pontos, ele precisa rolar Raciocínio + Perspicácia. O número de sucessos determinará quantos pontos ele poderá mudar.

SAÚDE

A Saúde de uma tropa em geral é a Saúde média de seres humanos em perfeita forma e atléticos, o que Street Fighter pontua como 10. É possível que por algum motivo o Narrador permita valores diferentes, maiores, mas em geral eles só poderão mudar para menos, em caso de tropas doentes ou mal alimentadas.

ATORDOAMENTO

Assim como no combate individual, uma tropa pode ser atordoada se sofrer, num único ataque, mais dano que o seu Vigor. Isso significará que uma tropa sofreu um ataque tão forte que ela foi desorganizada. Como o dano sofrido é subtraído da Moral, não raro isso resultará na fuga da unidade. Mas, caso não aconteça, ela sofrerá um redutor de -2 na velocidade no turno seguinte, significando que precisa ser reorganizada. Ou, caso ela não tenha ainda feito seu ataque, o perderá, porém sem sofrer redutor no próximo turno (mesma regra do knockdown).

CARGA

Uma tropa que utilize 1 Força de Vontade para dobrar seu movimento pode, se encontrar um oponente, efetuar uma carga, ganhando um bônus de +2 no dano. Isso só vale para tropas de combate corporal. Uma carga resulta em desorganização da própria tropa, e, por isso, ela tem -2 velocidade no próximo turno. Mas a chance do dano causado atordoar o oponente é grande, e, por isso, às vezes compensa.

MANOBRA DE INTERRUPÇÃO

Em geral, unidades têm duas ações possíveis: ataque e defesa. A defesa tem os mesmos modificadores do Bloqueio, sem movimentação e com velocidade +4. É utilizada com algum tipo de escudo, que fornecerá um modificador de absorção. Isso significa que a tropa foi ordenada a adotar uma postura defensiva naquele turno. Ela ganhará +2 velocidade no turno seguinte.

Caso a tropa se defronte com um ataque e o comandante prefira se defender, embora sua manobra original fosse o ataque, ele pode fazer com que a unidade gaste 1 Força de Vontade e mude para defesa, assim como no combate individual. É preciso, contudo, rolar Carisma + Liderança e obter um número de sucessos igual ou maior do que a diferença de velocidade entre o inimigo e sua unidade. Caso o inimigo seja mais lento, o teste não é necessário.

EXEMPLO DE EXÉRCITO

Legião romana entre 100 a.C. e 100 d.C.

Infantaria/coorte (6 delas em uma legião):

- Quantidade: 8 (800 homens)
- Força 3
- Destreza 3
- Vigor 4
- Técnicas: Esportes 2, Espada 3, Arremesso 3, Escudo 3
- Força de Vontade: 6
- Moral: 6
- Saúde: 10
- Equipamentos: Gládio (Ataque; +2 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento), Escudo oblongo (Defesa; +0 Velocidade, +4 Absorção, -1 Movimento), Pilo (Ataque; -1 Velocidade, +2 Dano, -1 Movimento, Alcance: Força -1), Cota de Malha (+0 Velocidade, +1 Absorção, +0 Movimento) ou Lorica

Segmentada (-1 Velocidade, +3 Absorção, -1 Movimento)

- Ataque com Gládio: Velocidade 5, Dano 16, Movimento 2
- Ataque com Pilo: Velocidade 2, Dano 16, Movimento 1, Alcance 2
- Defesa com Escudo oblongo: Velocidade 7, Dano 0, Movimento 1, +7 Absorção
- Absorção: 5 com Cota de Malha ou 7 com Lorica Segmentada; 12/14 na Defesa

Infantaria auxiliar (2 delas em uma legião)

- Quantidade: 5 (500 homens)
- Força 2
- Destreza 3
- Vigor 2
- Técnicas: Esportes 2, Arremesso 3
- Força de Vontade: 4
- Moral: 4
- Saúde: 10
- Equipamentos: Funda (Ataque; -3 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento, Alcance: Força)
- Ataque com Funda: Velocidade 0, Dano 12, Movimento 2, Alcance 2
- Absorção: 2

Cavalaria (1 delas em uma legião):

- Quantidade: 2 (200 homens)
- Força 3
- Destreza 3
- Vigor 3
- Técnicas: Esportes 5 (dos cavalos), Espada 3, Arremesso 2, Escudo 2
- Força de Vontade: 5
- Moral: 5
- Saúde: 10
- Equipamentos: Gládio (Ataque; +2 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento), Escudo redondo (Defesa; +2 Velocidade, +2 Absorção, -1 Movimento), Cota de Malha (+0 Velocidade, +1 Absorção, +0 Movimento)
- Ataque com Gládio: Velocidade 5, Dano 10, Movimento 5
- Defesa com Escudo redondo: Velocidade 9, Dano 0, Movimento 4, +4 Absorção
- Absorção: 4 com Cota de Malha; 8 na Defesa

CRÉDITOS

Adaptado por Eric M. Souza.



* Quando uma cavalaria enfrenta uma infantaria, a dificuldade para o dano pode ser elevado em 1 para os dois rolamentos, pela dificuldade em atingir o oponente.