

DUNGEONS & DRAGONS®

Livro do Jogador® – Raças:

TIEFLINGS™



SUPLEMENTO DE RPG

Matthew Sernett

LIVRO DO JOGADOR® RAÇAS: TIEFLING

Matthew Sernett

Você porta a marca do mal.

Uma antiga transgressão ecoa pelas gerações até você, concedendo-lhe uma herança de pecados escrita em sua face e em sua forma. Esta maldição flui em seu sangue, e macula cada intenção que você faz, desde que nasceu até o dia em que morrerá.

Ser um tiefling é ser desafiante — desafiante aos olhares, orgulhoso apesar dos sussurros, e se garantir, apesar de uma herança de trevas. Tieflings riem diante dos que os julgam, desdenham dos que se enchem de medo ignorante, e se erguem em meio a acusações, ditas ou não ditas.

Interpretar um tiefling é manusear o poder concedido por um mal antigo, e adotar o afiado sorriso e olho cintilante. Com um personagem tiefling, você é o cara que sempre se dá mal mesmo sem querer, o canalha com o coração de ouro, o herói relutante, o estudioso rebelde tentado pelo conhecimento proibido, ou o anti-herói que espregueia nas sombras enquanto tenta lutar com sua própria natureza sombria.

Este livro é seu guia para criar e interpretar um personagem tiefling. Ele oferece uma introdução compreensiva da história, crenças, comportamento e atitudes dos tieflings no mundo do jogo de DUNGEONS & DRAGONS®. Ele explora esses elementos apresentando uma gama de recursos para desenvolver seu personagem: elementos históricos, talentos, poderes, trilhas

exemplares e um destino épico para lhe ajudar a incorporar os esforços que ele enfrenta no mundo e por dentro de sua própria pele.

O livro se concentra em desenvolver seu personagem como uma pessoa com histórico e motivação: uma pessoa que seja distintamente um tiefling. Elementos de jogo podem chegar a concretizar seu personagem. Mas ao combinar esses elementos de jogo com uma história de fundo e toques e fraquezas pessoais, você pode transformar seu personagem numa parte viva e orgânica do mundo de campanha.

Este livro não inclui talentos raciais, trilhas exemplares e outros materiais dispostos em outras fontes, sejam impressas ou online. Pelo jogo estar constantemente em crescimento e desenvolvimento, nenhum índice desses elementos de jogo ficaria atualizado por muito tempo, mas, felizmente, há uma referência acessível à sua disposição: O D&D Compendium, encontrado em WWW.wizards.com/dnd. Mesmo que você não seja membro do *D&D Insider*™, você pode usar o Compendium para procurar pela lista de talentos, trilhas exemplares, e outras opções projetadas precisamente para tieflings. Se você é membro do *D&D Insider*™, você também pode usar o *Character Builder* de D&D para criar e guardar seu personagem tiefling, lhe permitindo ter opções atualizadas bem à mão.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Design

Matthew Sernett

Desenvolvimento

Andy Collins

Edição e Gerente de Edição

Kim Mohan

Revisor de Texto

Gwendolyn F. M. Kestrel

Diretor de D&D R&D e Publicação do Livro

Bill Slavicsek

Gerente de Criação de D&D

Chris Perkins

Diretor de Arte Sênior de D&D

Jon Schindehette

Gerente de Design de D&D

James Wyatt

Desenvolvimento e Gerente de Edição de D&D

Andy Collins

Diretor de Arte

Keven Smith

Ilustração de Capas

Steve Prescott (capa)

William O'Connor (contra-capas)

Designer Gráfico

Keven Smith

Ilustrações Internas

Julie Dillon, Adam Gillespie, Brain Hagan,

Woodrow Hinton III, Goran Josic, Ron Lemen,

Raven Mimura, William O'Connor, David

Rapoza, Georgi "Calader" Simeonov

Especialista em Produção Editorial

Angelika Lokotz

Prepress Manager

Jefferson Dunlap

Imaging Technician

Carmen Cheung

Gerente de Produção

Cynda Callaway

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System. WIZARDS OF THE COAST, Livro do Jogador, Guia do Mestre e Manual dos Monstros. D&D Insider e todos os nomes e logotipos dos demais produtos citados são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e nos demais países. Todos os personagens, nomes de personagens e demais características distintivas são propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Este material é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado dessa obra ou da arte contida nela é proibido sem a permissão expressa da Wizards of the Coast, Inc. Essa é uma obra de ficção. Quaisquer semelhanças com pessoas, organizações, lugares ou eventos verdadeiros é pura coincidência. Impresso nos EUA. © 2008 Wizards of the Coast, Inc. Visite nosso website em: www.DungeonsandDragons.com/dnd

Primeira Impressão: Junho 2010

Diagramado por: Nickson Jeanmerson – nickson_jeanmerson@hotmail.com

Lucius sacudiu as estrelas de sua cabeça e percebeu seus pensamentos vagando à eterna pergunta. Sua natureza seria simplesmente mentir, roubar, trapacear e trair? Enquanto ponderava, ele verificou os dentes da frente com sua língua. Pareciam sólidos. Os outros também. Se alegrar por bater numa pessoa indefesa aparentemente não significava que este imbecil era bom nisso. Ele riu.

“Foram os chifres, então, não? Eles me denunciaram?”

O próximo soco veio em cheio. Lucius abaixou sua cabeça no último momento, sofrendo o golpe pouco acima dos olhos. Embora levemente abalado pelo impacto, ele foi recompensado pelo grito de dor e xingamentos de seu raptor.

“O que diabos foi isso?” riu o humano louro enquanto descia da mesa em que estava assistindo.

“Au! O demônio moveu sua cabeça! Eu soquei os chifres,” grunhiu o guarda mais pesado, recolhendo sua mão direita. “Pare de rir, Barris! Dói pra valer!”

“Você é um fracassado, Durven,” disse Barris enquanto se movia para trás da cadeira onde amarraram Lucius. “Aqui. Vou segurá-lo, e veja se bate nele direito dessa vez.”

Lucius se contorceu em seu assento, mas Barris agarrou seus chifres com força e puxou sua cabeça para trás. O bandido era forte apesar e seu porte era esguio, e Lucius percebeu que não podia soltar sua cabeça.

Durven deu alguns passos enquanto sacudia sua mão ferida. Lucius se ocupou em sugar seus dentes ensangüentados e tentar relaxar. Balasar lhe disse certa vez que o melhor lugar para se levar um soco era na testa. Queixo. Era fácil demais. Balasar também disse a Lucius para tensionar seu pescoço e se mover para dentro do golpe. Isso impediria que seu crânio balançasse como a cabeça de uma boneca de panos. Fácil o bastante para Balasar; ele tinha o pescoço de um boi. Lucius não achava que se mover para frente do golpe fazia muito sentido, mas agradecia qualquer estratégia que pudesse melhorar a situação.

Durven flexionou seus dedos mais algumas vezes e fez uma almôndega com sua mão direita. Ele se aproximou e lentamente moveu seu braço para trás, estudando a face de Lucius como um arqueiro mirando no alvo.

Lucius observou a tensão estampada na cara gorda de Durven quando o bruto olhava desdenhosamente para o quase inútil esforço do tiefling. O olhar do humano se focou num ponto abaixo do olho esquerdo de Lucius, bem onde seu golpe arrancador de dentes havia pegado.

Lucius teve uma repentina e doída visão de seu dente caindo numa estante empoeirada em algum lugar dos quartéis dos adoradores de Bane. Ele tentou tirar o pensamento de sua mente, mas seus movimentos estavam espremidos demais pelo aperto de Barris. O foco do tiefling retornou a Durven bem na hora em que ele piscava os olhos, antecipando a eminente liberação de outro soco.

Lucius cuspiu, encharcando a face de Durven com saliva e sangue. Durven caminhou para trás cego, e Barris afrouxou seus braços enquanto coaxava um juramento. “Dizem que há uma maldição no nosso sangue,” disse Lucius com um riso. Durven limpou sua face e deu ao tiefling risonho um olhar que prometia a morte, mas então a porta da pequena câmara se abriu.

“O que está acontecendo aqui?” Rugiu um draconato que entrou de supetão pela porta e então a bateu. O recém-chegado tinha metade do físico de Durven e trajava um uniforme duas vezes mais pobre. Porém, era o uniforme de um General Prelado, algo que Lucius e os soldados de Bane reconheceram imediatamente.

“Senhor! Sim, Senhor General! General Prelado, digo,” gaguejou Durven com uma rápida reverência. “Estávamos interrogando este prisioneiro. Ele foi pego se esgueirando pelo templo.”

De sua parte, Barris simplesmente se curvou e se escondeu atrás de Durven, mantendo sua boca fechada e sua postura reta.

“Interrogando?” Perguntou o General Prelado com suspeita. “Ahn. Bem, na verdade, não, senhor, Senhor Prelado, senhor,” coaxou Durven. “Não, estávamos amaciando ele primeiro.”

“Entendo,” o draconato rosnou em resposta. “Muito bem, então, tiefling, você é um ladrão ou espião?”

“Ambos, na verdade,” riu Lucius, revelando dentes sangrados. “Vim ao templo para descobrir a verdade por trás dos rumores de uma aliança entre o templo e os hobgoblins revoltos. E para pôr minhas mãos no dinheiro que vocês extorquiram dos nativos por anos.”

Durven e Barris se entreolharam nervosamente com a revelação da vilania do templo, mas o General Prelado continuou sua linha de interrogatório, “E o que você encontrou?”

“Ah, agora está ficando interessante,” respondeu Lucius, com os olhos acesos pela intriga. “Fiquei imaginando como o templo se comunicava com os hobgoblins fora da cidade. Quaisquer sinais seriam notados pelos soldados nas muralhas. Concluí então que era magia, mas não estava claro como o templo ajudaria os goblinóides quando chegasse a hora.” Lucius pausou por suspense, amando o drama da narrativa.

“E daí?” rosnou o General Prelado.

“Um círculo de teleportação! Eu o encontrei nas masmorras. Eles já trouxeram alguns bugbears pesados para suprir suas forças e várias equipes de goblins suicidas. Entendi que planejavam usar os explosores para derrubar as muralhas que protegem o distrito real. Então as outras forças que teletransportaram atacariam o portão da cidade pelo lado de dentro.”



“Vejo que descobriu tudo,” murmurou o draconato. “Você acha que poderia encontrar o círculo de teleportação de novo?”

“Indubitavelmente.”

Durven e Barris olharam um para o outro com um pouco de confusão sobre esta troca. Era raro que interrogatórios corresseem tão bem.

“Então...” disse o General Prelado numa baixa voz, olhando intensamente para Lucius.

Lucius assentiu sua cabeça, metade em saudação, metade em afirmação. Então encolheu seus ombros finos enquanto as cordas que amarravam suas mãos nas costas da cadeira caíram. Antes que os dois guardas pudessem reagir, Lucius deslizou o assento e o jogou para trás.

Barris se adiantou, sacando sua espada, mas Lucius simplesmente continuou a girar com a cadeira na mão. Quando a lâmina do guarda deixou sua bainha, Lucius acertou a cadeira bem na cabeça de Barris. Barris caiu no chão com um estrondo de espada e armadura.

Durven nunca soube o que o acertou. O ombro do draconato espremeu o homem contra a parede com a força de um búfalo em investida, derrubando-o inconsciente no chão. Lucius foi até o draconato e bateu uma mão em seu poderoso ombro, bem onde ele se juntava ao pescoço bovino. Antes que pudesse dizer uma palavra, a porta se abriu de novo.

“Vocês dois vão parar com essa bagunça?” sibilou a mulher anã na soleira. “Temos trabalho a fazer! Balasar, você não deveria encorajá-lo. Toda essa conversa sobre disfarces e ser capturado! Um ano atrás você teria derrubado portas até encontrarmos o que precisávamos.”

“Eu me lembro, Helja,” interrompeu Lucius enquanto recolhia suas coisas na mesa. “Também me lembro de nunca saber onde estávamos indo enquanto os adoradores fugiam de nós mais uma vez.”

“Além disso,” disse Balasar enquanto tirava o uniforme de General Prelado de sua forma escamosa, “queria mostrar a Lucius o quanto ele me ensinou”.

“Você fez um excelente trabalho, mas o uniforme de prelado foi um risco,” disse Lucius enquanto se espremia em sua armadura de couro.

“Ah,” respondeu Balasar enquanto ajudava Lucius a colocar uma proteção no ombro. “Esses banitas vêm faixas num ombro e se derretem. Sabia que se viesse com a atitude certa, eles acreditariam. Finja que tem —”

“E as pessoas acreditarão que você tem,” completou Lucius. “A menos que você seja um tiefling, é claro.”

“É claro.”

“Aham,” grunhiu Helja da soleira. “Se vocês dois acabaram de acariciar as costas um do outro, talvez possamos descer ao serviço.”

“Tudo bem, então,” respondeu Lucius enquanto passava pela maga anã. “Sigam-me, pessoal. Eu conheço o caminho.”

UMA HISTÓRIA MALIGNA

Há muito tempo, tanto que ninguém além dos imortais se lembram, um reino humano chamado Bael Turath se expandiu num grande império. Assim como todos os grandes impérios, Bael Turath se construiu nas costas prostradas dos reinos conquistados. Certamente, algumas conquistas foram justas, e o mundo estava melhor sem os inimigos de Bael Turath. É claro, as pessoas do crescente império também lutavam e morriam em várias guerras por razões menos nobres.

Assim como todo grande império, o auge de Bael Turath foi bem próximo à sua queda. Ele ruiu sob as pressões de governar povos derrotados. Casas nobres tramavam arrancar seus próprios reinos ou substituir seus melhores nos escalões de poder. Guerras civis, territórios revoltos, planos de assassinato, fome, peste — Bael Turath resistiu a todas essas ameaças à sua existência e sobreviveu pela mais estreita margem.

A família regente e outras da nobreza rezavam por meios de assegurar seus países e seu domínio eterno. Bael Turath havia durado por séculos, e eles esperavam garantir sua continuação por outros séculos.

Enfim, suas orações foram respondidas.

Os mais cobiçosos, dominadores e paranóicos — incluindo o próprio imperador — começaram a sonhar com uma nova era. Eles acordaram de um sono febril com visões do futuro ainda flutuando perante seus olhos vermelhos. O império podia ser salvo. De fato, ele poderia rivalizar às maiores nações da história, talvez até mesmo superá-las. Suas linhagens nobres se estenderiam à eternidade. Que preço poderia superar a glória eterna?

Com a plena força de vontade do imperador atrás deles, nobres escolhidos receberam permissão para realizarem rituais sombrios que os colocariam em contato com os poderes que os ajudariam a manter seu governo: os demônios dos Nove Infernos. A associação com os demônios mostrou o caminho ao imperador. Um ritual que durou um mês, a Lua Infernal, colocaria Bael Turath no caminho da verdadeira grandeza. O líder de toda casa nobre tinha que participar. Os que não o fizessem não sobreviveriam àquele mês sangrento. Eles e todas as suas famílias morreram na espada ou no altar.

Centenas assinaram seus nomes com sangue no Athanaeum, o templo onde os primeiros demônios invocados apareceram. Cada casa nobre fez um laço com um demônio por pactos arcanos com nomes como a Coroa de Ferro da Loucura, a Garra Escarlata da Fome, Vazio dos Amantes Noturnos, o Tormento Eterno das Milhões de Dores, o Coração de Fogo e Ferro, e a Cela do Mestre Inominado.

Quando o ritual terminou e a última alma havia sido presa ao mal, a nobreza de Bael Turath se transformou.

Não havia dúvida de quem governava o império agora. Seus pactos deram aos nobres poderes infernais, e seus corpos exibiam a marca diabólica. Eles se tornaram tieflings, e qualquer nascido de sua linhagem portaria a marca de seus pecados para sempre.

O poder do inferno e a visão comum aos nobres de domínio não apenas assegurou Bael Turath mas também a levou a força incomparável e tamanho incrível. Quando as décadas passaram, o horror do tempo da Lua Infernal passou, e o povo de Bael Turath começou a se importar mais com vitória do que com virtude e a acumular mais riqueza do que liberdade.

Esta época antiga viu a ascensão de outro dos maiores impérios do mundo: Arkhosia, o domínio dos dragões e de seus primos distantes, os draconatos. Uma civilização tão grande quanto Bael Turath não podia tolerar um rival, e após numerosos conflitos e guerras menores, as duas nações se engajaram na derradeira Guerra da Ruína. Os exércitos escravos e demônios de Bael Turath foram ao encontro dos clãs draconatos e dragões de Arkhosia, e os campos de batalha jorraram sangue dos dois impérios que foram desfeitos. Na era sombria que se seguiu à dissolução de Bael Turath, os tieflings se espalharam pelo mundo.

TIEFLINGS E OS DEUSES

Tieflings têm uma história ruim em adoração a divindades. Muitos diriam que sua raça nasceu porque suas preces aos deuses não foram atendidas. Outros dizem que Asmodeus falou ao Imperador de Bael Turath, e a indisposição de muitos tieflings em se dedicarem a um deus se deve à mão de Asmodeus ainda guiar o destino da raça. Muitos tieflings não se preocupam com a razão e se contentam em evitar o fardo da fé em qualquer podem além deles próprios.

Mais do que muitas outras raças, tieflings que veneram divindades o fazem por razões egoístas. Um draconato poderia honrar Bahamut em cada palavra e ato, um halfling poderia ver a graça de Melora no vôo de um pássaro ou no brilho das escamas de um peixe, mas os pensamentos de um tiefling raramente passam por um deus a menos que o tiefling precise de algo — e só se for provável que a divindade atenda.

Embora a ocasião seja rara, tieflings podem ser encontrados entre o clero de virtualmente toda fé, mas mesmo assim, nem sempre por muito tempo. Avandra, Erathis, Ioun, a Rainha da Rapina e Sehanine oferecem aos tieflings mais do que outros deuses não-demônios, mas devotos de Asmodeus, Bane, Tiamat, Vecna e Zehir são mais comuns.

Ainda que um tiefling reze a Corellon numa ocasião pode apelar a Gruumsh na próxima, dando pouca importância a esta contradição. Muitos vêem os tieflings como infiéis e inconstantes, mas sua adaptabilidade, tanto de fé quanto moral, permitiu que eles sobrevivessem num mundo normalmente adverso meramente a sua aparência corporal ao invés da fidelidade de suas almas.



UM LEGADO DISPERSO

No período após a queda de Bael Turath, o mundo se tornou um lugar menor. Impérios continentais foram rachados em milhares de estados separados. Sobreviventes lutavam entre si e se protegiam dos horrores perdidos liberados durante a Guerra da Ruína. Novas sociedades monstruosas floresceram em meio às cinzas, e antigos males concorriam para tomar seus lugares ao sol novamente. O que outrora eram considerados míseros feudos de humanidade podiam agora serem vistos como as mais poderosas nações da era.

O destino dos tieflings durante esta época sombria não pode ser categorizado amplamente. Alguns foram considerados culpados pela calamidade e caçados. Outros foram vistos como heróis do passado e a única esperança contra o caos crescente. Muitos simplesmente lutaram para sobreviver ao lado dos humanos e membros de outras raças.

Em muitos lugares em que humanos podem ser encontrados, tieflings também podem, embora sempre em menor número. Sua habilidade de procriar com humanos permitiu aos tieflings tenazmente coexistirem ao lado de seus primos adaptáveis. Ainda assim, suas óbvias diferenças físicas sempre separaram os tieflings e os exporaram a tratamento prejudicial. A aparência de um tiefling é uma constante lembrança da ambição humana e do perigo que vem com a tendência excessivamente humana de mudar o destino.

Hoje, tieflings normalmente dividem o espaço com qualquer grupo que os aceite. Uma cidade pode hospedar dúzias ou centenas de tieflings, enquanto um burgo poderia não ter visto um tiefling passar por suas portas por gerações. Comunidades tieflings normalmente vivem em enclaves protegidos, seja por vizinhos particulares ou verdadeiras fortalezas, mas, normalmente, um tiefling é solitário, alguém que viaja procurando poder, conforto ou boa fortuna aonde chegar.

As ruínas de Bael Turath brotam do chão ou se correm abaixo da terra em vários lugares. Esses lembretes das glórias do passado normalmente inspiram os pensamentos de um novo império tiefling, ressuscitando a lenda de que um escolhido entre os tieflings redescobrirá o Athanaeum e anunciará esta nova era. Mas este sonho para muitos tieflings é um pesadelo para outros. Nações tieflings verdadeiras, se existem, devem ser pequenas ou escondidas.

Alguns tieflings dizem ter o “puro” sangue das antigas linhagens nobres e estabelecem casas aristocráticas. Tieflings normalmente ganham liderança sobre um povo ou lugar da mesma maneira que qualquer governante humano o faria: através de conquista, carisma ou manipulação. Se tais locais são pontos de luz ou sombras nas trevas depende muito dos tieflings envolvidos. De fato, o destino dos tieflings hoje está muito nas mãos de cada indivíduo, embora barganhas ancestrais ainda podem forçar algum preço a ser pago.

NOBREZA IGNÓBIL

Todo tiefling descende da aristocracia.

Quando os humanos de Bael Turath se amaldiçoaram com barganhas demoníacas, apenas os líderes das casas nobres liga-ram suas famílias ao inferno. O povo comum conservou sua humanidade. Ninguém em Bael Turath que tivesse chifres e uma cauda não estava de alguma maneira relacionada aos que assinaram os pactos originais.

Muitos tieflings vivos hoje não podem traçar precisamente sua ancestralidade a qualquer casa em particular. Gerações de tieflings relacionadas entre si — e com humanos — nublaram as linhagens das casas nobres, quase impossibilitando rastrear a trilha sombria da culpa herdada. Porém, alguns tieflings ativamente buscam a verdade de seu passado, e alguns deles a encontram. Outros simplesmente consideram confortável ou útil se disserem descendentes de uma casa nobre, independente da verdade de seu direito de nascença.

Muitas casas nobres de Bael Turath existiram pelo séculos de seu governo, mas a memória de muitas morreu na guerra cataclísmica que levou a ela e a Arkhosia à ruína. Algumas, porém, vivem em infâmia. Contadores de histórias tecem fábulas de terror sobre essas casas, lançando teias de ficção sobre seus reais horrores. Algumas das mais notórias casas são descritas a seguir, embora ninguém possa dizer quais partes de suas histórias são reais e quais são meramente gracejos de bardos.

Para maiores informações sobre algumas das casas nobres mencionadas abaixo, pode-se chegar *Vor Rukoth: An Ancient Ruins Adventure Site* ou ir ao *D&D Insider* e ler “Vor Kragal, Cidade das Cinzas” na *Dragon* 364 e “Domains of Dread: Sunderhearth, the Funeral City” na *Dragon* 368.

UCHAZRAEL, A CASA DA DESTRUIDORA

Diferente de outras casas, Achazriel tira seu nome não de uma casa ancestral, mas da fama de uma tiefling em particular. A verdadeira casa de Achazriel se perdeu na história, mas os feitos da general tiefling deram vazão a muitos que a tomam por ancestral.

Achazriel liderou os exércitos cativos de Bael Turath em uma das mais devastadoras batalhas da Guerra da Ruína. Ela encerrou o cerco de dez anos da cidadela arkhosiana conhecida como Rasgo de Navalha ao completar um túnel imenso pela terra abaixo dos muros de Rasgo de Navalha. Quando ela liderou o ataque de dez mil pelo túnel, as torres da cidade desabaram pelo tremor causado pelos seus pés. A destruição de Rasgo de Navalha causou perdas tão grandes dos dois lados da guerra que muitos estudiosos destacam a batalha como o momento em que os dois grandes impérios começaram a morrer.

Qualquer tiefling propício a uma grande, porém condenada busca pode crer que ele(a) emula uma ancestral que tomou parte na queda de Rasgo de Navalha. Além disso, um tiefling que demonstre um talento para conflito sangrento — de bárbaros a senhores da guerra — poderia ser chamado pelos outros tieflings como “segunda Achazriel”. Muitos incorretamente consideram isso um elogio.

KAHLIR, A CASA DO SANGUE

A ruína hoje conhecida como a Cidade das Cinzas já foi chamada de Vor Kragal, e a Casa Kahlir é a mais famosa família nobre desta cidade do sul. Por incontáveis séculos, esta casa foi liderada por tieflings vampiros. De fato, o último líder conhecido da Casa Kahlir se tornou obeso pelo sangue de escravos e inimigos que ele dispensou as roupas por atrapalharem o movimento de seu corpo.

Como uma casa tão ligada ao sangue à não-morte pôde produzir herdeiros vivos é fonte de vários contos lúricos: tieflings machos procriando com vampiras, e até mesmo mães vampiras alimentando bebês tieflings com seu próprio sangue. Hoje, rumores persistem que a Casa Kahlir ainda existe como um clã de tieflings vampiros que acolhem tieflings vivos de sua linhagem sob suas asas.

Tieflings que desejem adicionar um ar de mórbido mistério para si por vezes tomam a ancestralidade da Casa Kahlir. Descendentes da casa normalmente têm um talento para poderes de sombra e furtividade.

Vide o antecedente Herdeiro de Sangue na pág. 9 para maiores informações sobre como adicionar esta casa nobre à história do seu personagem.

FÚRIA INFERNAL

Neste mesmo ano, a Wizards of the Coast atualizou o poder racial *fúria infernal* para torná-lo mais potente e útil para personagens tieflings. Para o bem da atualização — e para os leitores que não checam regularmente nossa página de Atualização de Regras — incluímos o novo poder aqui também.

Para todas as últimas atualizações de regras e elementos de jogo, visitem www.wizards.com/dnd e clique em “Rules Updates” no menu de acesso rápido do lado direito da página.

Fúria Infernal

Poder Racial Tiefling

Você invoca o fogo infernal que arde em sua alma para punir seu inimigo

Encontro ✦ Fogo

Ação Livre Explosão Contígua 10

Gatilho: Um inimigo a 10 quadrados de você o atinja

Alvo: O inimigo acionador na explosão

Efeito: O alvo sofre 1d6 + modificador de Inteligência ou Carisma de dano por fogo.

Nível 11: 2d6 + mod. de Inteligência ou Carisma de dano de fogo.

Nível 21: 3d6 + mod. de Inteligência ou Carisma de dano de fogo.

DREYGU, A CASA DO AMOR

Na época anterior aos tieflings chegarem ao mundo, Harrak Unarth era conhecida como a Cidade do Carnaval. Esta jóia brilhante de Bael Turath servia de jardim dos prazeres para a nobreza do império. Todo tipo de bem brilhante e exótico fluía por esta opulenta cidade.

Quando uma filha da Casa de Dreygu se enamorou por um membro da casa inimiga de Kahnebor, as duas famílias tentaram separá-los por quaisquer meios necessários, incluindo falhas tentativas de assassinato pelos dois lados. Mas os amantes condenados, Ivania e Vorno, sobreviveram a toda trama e eventualmente vieram a fundir suas casas e governar Harrak Unarth em nome do imperador. Seu amor mortal pelo outro supostamente os manteve joviais apesar do passar dos anos.

Mas até mesmo o amor não lhes concedeu imortalidade, e um dia Vorno morreu. Neste dia, uma grande tempestade consumiu Harrak Unarth, apagando-a do mundo e dando-lhe o título póstumo: Cidade das Maldições.

Embora muitos sábios digam que Ivania nunca teve filhos, isso não impediu que os tieflings romanticamente influenciados de reclamarem ancestralidade dos dois ou de seus romances ilícitos. O apelo da história de amor de Ivania e Vorno torna a Casa Dreygu uma escolha comum para os que escolhem uma ancestralidade para si ao invés dos que buscam a verdade.

KAHNEBOR, CASA DO REGALO

A casa que deu origem ao famoso Vorno Kahnebor de Harrak Unarth é mais conhecida pelos festejos que Vorno e sua esposa Ivania sediavam durante seus anos de governo. É claro, contos mais sombrios sempre seguiram a sombra desta brilhante explanação do fundador da casa.

Muito antes de Vorno e Ivania conquistarem suas casas e se tornarem tieflings, a Casa Kahnebor gastou muito de seu dinheiro encobrendo as escapadas de seus herdeiros varões. Jovens mulheres que chamavam a atenção de um herdeiro normalmente desapareciam. Muitos presumem que elas foram apagadas para esconder filhos ilegítimos, mas outros sussurram de corpos encontrados em becos escuros.

O nome de Vorno aparece em alguns desses contos, mas qualquer um que podia confirmar a verdade morreu quando ele e Ivania usurparam o controle de suas casas e eliminaram todos os parentes inimigos. Assim as reputações foram limpas e novas fábulas criadas.

Qualquer que seja a verdade, tieflings hoje raramente reclamam a ancestralidade da Casa Kahnebor, preferindo se ligarem a Ivania e a Casa Dreygu. Isto não impede outros de atribuírem tal herança a inimigos tieflings: “Você tem as maneiras à mesa de um Kahnebor” é um insulto particularmente ofensivo na sociedade polida.

ZANNIFER, A CASA RUBRA

De acordo com a história, uma tiefling da casa Casa Zannifer estava fugindo da queda de Harrak Unarth quando confundiu um bandido com seu sobrinho devido à sua roupagem vermelha. Na verdade, o bandido vestia branco, mas seus trajes estavam encharcados com o sangue do sobrinho em questão. Antes que a nobre pudesse descobrir o seu erro, o assassino a esfaqueou, roubou suas joias e anel, e a deixou para morrer.

Incrivelmente, ela sobreviveu ao ataque, suas feridas sangrentas foram um pouco menos do que fatais. Ela se arrastou até um abrigo, deixando uma trilha escarlate para trás.

Hoje, membros que dizem ter esta linhagem sempre vestem algo vermelho, mas suas razões variam. Alguns prestam homenagem à nobre anônima, usando uma bijuteria ou um broche em honra ao seu ferimento. Outros crêem que descendem do bandido que usou seu anel para se passar por um membro da Casa Zannifer até o dia em que morreu. Tais indivíduos trajam roupas vermelhas em honra ao ardid de seu ancestral.

Alguns supostos descendentes de Zannifer dizem que vestir vermelho é mais do que moda — se falharem em fazê-lo, eles sangram espontaneamente. Além disso, eles dizem que esta condição pode ser evitada por um mês matando um criminoso. Os que vivem no submundo da sociedade ficam atentos a tieflings vestidos de vermelho.

O antecedente Maldição Escarlate da página 8 oferece um método para adicionar esta casa à história de seu tiefling.

ZOLFURA, CASA DO GELO E FOGO

Os tieflings da Casa Zolfura se dizem mestres das forças elementais. Tamanho era o seu poder na antiga cidade de Bael Turath, Vor Rukoth que inimigos que entrassem em certas regiões da cidade se viam imolados em chamas ou rasgados por lâminas de gelo.

Os últimos governantes desta casa foram um irmão e irmã. Krumos vivia dentro de uma pele de gelo que o protegia de qualquer ataque, enquanto lâminas azuis claras perpetuamente engolfavam sua Irma, Kaieta. Lendas dizem que eles não podiam se separar por mais do que alguns metros, ou as forças elementais confinadas em seus corpos explodiriam. Rumores cercam o destino da Casa Zolfura. Alguns dizem que a destruição de Vor Rukoth foi causada pela Casa Zolfura; outros dizem que sua casa foi vítima das forças destrutivas que dividiram a cidade.

Tieflings que tenham talento para magia arcana ou elemental normalmente reclamam ancestralidade à Casa Zolfura. Os de temperamento quente ou atitude fria enfrentam perguntas satíricas sobre a ancestralidade Zolfura de outros tieflings.

Vide o antecedente Fogo em Suas Veias na página 8 para detalhes sobre como refletir sua ancestralidade nesta casa.

ANTECEDENTES NOBRES

Se você quer fazer a ancestralidade de seu tiefling um fator importante na vida de seu personagem, considere escolher um desses antecedentes que reflitam a história da sua casa. Esses antecedentes (e os outros apresentados por este livro) funcionam com os do *Livro do Jogador 2*. Após escolher seus elementos históricos, você pode (com a permissão de seu Mestre) escolher um dos seguintes benefícios de antecedentes.

- ◆ Ganhe um bônus +2 para testes com uma perícia associada ao seu antecedente.
- ◆ Adicione uma perícia associada com seu antecedente à lista de perícias de sua classe antes de escolher suas perícias treinadas.
- ◆ Escolha uma língua associada ao seu antecedente. Você pode falar, ler e escrever nesta língua fluentemente. Supernal, a língua falada pelos demônios, é uma escolha particularmente apropriada.
- ◆ Se você está usando um cenário de campanha que ofereça benefícios regionais (como o cenário FORGOTTEN REALMS®), ganhe um benefício regional.

MALDIÇÃO ESCARLATE

Você tem a maldição de uma linhagem tiefling, mas suporta um fardo mais pesado que o da maioria. Você sofre da maldição escarlata da Casa de Zannifer. A menos que traje algo vermelho, sua pele vaza sangue como suor. Este processo matou outros quando passou despercebido, e é um horror de se testemunhar — você preferirá não experimentá-lo. Felizmente, há um tipo de cura: tudo que você precisa fazer é matar um criminoso uma vez por mês para manter o sangramento sob controle. Esta maldição é estranhamente criteriosa, porém. Apenas os acusados de crimes por alguma autoridade servem a este estranho propósito, embora até mesmo um sonegador ou batedor de carteiras sirva.

Quão rapidamente sua maldição se manifesta? Que objeto vermelho você veste para prevenir o sangramento? Você já ficou propositalmente sem vestir algo vermelho e matou alguém para impedir a maldição? Seus parentes ou você já agiram como executor ou caçador de recompensas?

Perícias Associadas: Manha, Socorro

FOGO EM SUAS VEIAS

Você traçou sua descendência da Casa Zolfura, não que tenha precisado de tomos empoeirados ou sábios enrugados para lhe dizer quem você é. O poder elemental flui por você como sangue. Você vê as forças primordiais em coisas por meios que outros consideram loucura. Um raio de um relâmpago ao longe parece enviar uma delirante agitação ao seu corpo, e quando você olha para as chamas, seus ouvidos parecem detectar o distante chamado dos seres elementais.

Sua ancestralidade lhe deixa interessado na magia arcana ou elemental, ou você a ignora por causa das coisas estranhas que vê? As coisas que você vê e ouve quando as forças elementais são usadas ao seu redor são visões verdadeiras ou meras alucinações? Você procura o poder manuseado pelos seus ancestrais?

Perícias Associadas: Arcanismo, Intimidar

CASA DAS MENTIRAS

Você não sabe de qual casa descende. Pelo menos, você não tem certeza. Talvez seja um dos nomes famosos. Talvez seja apenas uma família menor. Talvez sua ancestralidade esteja tão misturada que você pode rastrear sua linhagem a uma dúzia de casas. Quando perguntado, você tende a escolher uma casa nobre como lhe convém, e às vezes você inventa uma na hora para soar impressionante ou misterioso.

Você quer descobrir sua real ancestralidade? Como você reagiria se sua real ancestralidade fosse estabelecida? Você está escondendo algo ao mentir sobre sua linhagem familiar?

Perícias Associadas: Blefar, História

FAÇA SUA PRÓPRIA CASA

O império de Bael Turath cobriu metade do mundo por séculos e deu origem a incontáveis famílias aristocráticas. Usando as idéias daqui como inspiração, você pode criar sua própria família nobre e antecedente relacionado.

Considere quão antiga sua família nobre possa ser. Será que seu sobrenome pode ser encontrado debaixo do nome do imperador no Athanaeum nas ruínas de Bael Turath? Sua casa é um desenvolvimento mais recente? Ela ainda poderia existir de alguma forma?

Pense sobre as coisas pelas quais sua casa seria famosa. Seus membros foram detestáveis e depravados como tantos outros, ou eles se tornaram tieflings obrigatoriamente e buscam evitar serem confundidos com o mal da nação? Sua casa possuiu escravos importantes, participou de grandes batalhas, ou

criou um artefato? Onde era a sede de sua casa? Algum remanescente de sua casa ainda existe?

A respeito do que seus ancestrais fizeram, há algum demônio em particular a quem eles fizeram uma promessa? Que tipo de poder eles ganharam? A promessa, o demônio ou o poder poderiam afetar a sua vida?

Que perícias sua ancestralidade lhe concede? As perícias associadas de seu antecedente devem se parecer com um resultado natural da história de sua própria casa e como ela o afeta agora. Se você tem uma perícia em mente antes de inventar sua casa, que detalhes úteis justificariam sua escolha e dão ao Mestre idéias legais de se trabalhar?

NOMES DE TIEFLINGS

Tieflings têm nomes e nomes de família assim como os humanos. Assim também como os humanos, eles podem adotar apelidos. Diferente da vasta variedade de nomes que humanos adota, todos os nomes tradicionais de tieflings remetem de volta a um império: Bael Turath. Embora as pessoas da grande nação falassem Comum, as linhagens nobres de tieflings normalmente usavam a língua Infernal para se comunicar. Enquanto alguns tieflings possam ter nomes que sejam palavras em Infernal, nomes dados a tieflings frequentemente combinam os sons das duas línguas. Os raros tieflings que crescem em enclaves povoados somente por tieflings certamente têm nomes tradicionais, mas tieflings nascidos nos subúrbios das cidades humanas normalmente usam uma palavra que creem descrevê-los ou como desejam serem vistos e a usam como nome.

Nomes Femininos: Affyria, Armillhia, Catástrofe, Daela, Domitia, Dorethau, Destamavia, Dispiria, Elchora, Hacari, Gelephaestra, Iritra, Kalastry, Samantia, Suristryn, Tenerife, Traya, Velavia, Xelestri, Zaidi.

Nomes Masculinos: Aethax, Ankhus, Arkadi, Armarius, Archidius, Balmoloch, Bastreth, Calderax, Corynax, Dacian, Daelius, Demos, Demedor, Grassus, Halius, Incerion, Kalaradian, Kamien, Kzandro, Lachim, Maetheus, Malfias, Marchion, Melech, Nensis, Prismeus, Syken, Theveus, Vaius, Xerek, Zaethian, Zeth.

ÚLTIMO DA LINHAGEM

Você é o único descendente restante de uma casa nobre de Bael Turath. Todos os seus parentes pereceram, alguns sob circunstâncias misteriosas. Alguns tieflings que descubrem seu passado o vêem como amaldiçoado e solitário, enquanto outros sentem inveja de sua oportunidade de evitar o passado.

Sua casa era poderosa ou humilde? Sua herança lhe deixa orgulhoso ou envergonhado? Você busca restabelecer sua casa, ou ficaria feliz ao encerrar sua sinistra reputação de uma vez por todas? Que eventos o levaram a ser o último de sua linhagem? Você tem sido marcado de morte por algum intento planejando erradicar sua casa nobre — ou você de algum modo é responsável pela eliminação de sua linhagem?

Perícias Associadas: Diplomacia, História

HERDEIRO DE SANGUE

Você é um membro da Casa Kahlir. Você sabe disso porque um de seus ancestrais veio até você e lhe contou. É claro, ele já estava morto na ocasião. O vampiro o informou que você deve se juntar ao resto da família na não-vida, mas primeiro você deve receber o tempo de produzir um herdeiro.

Seu ancestral se transformou recentemente num vampiro? Talvez você saiba de parentes vampiros que datam da época de Bael Turath. Com que frequência você entra em contato com

Nomes de Família: Amarzian, Arychosa, Carnago, Derafan, Domarien, Kaazinar, Khirzan, Lamanthus, Meluzan, Menetrian, Mezelandes, Mizviir, Paradas, Romazi, Sarzan, Serechor, Chifre Negro, Syrkoï, Szarzan, Torzalan, Trelenus, Trevethor, Tryphon, Vadu, Vezzati, Vrago.

Como muitos sobrenomes têm raízes em Comum, os nomes de famílias de tieflings podem já ter significado. Assim como o sobrenome humano William poderia ser derivado de “elmo cingido”, assim também Sarzan pode ser a forma abreviada de Sarzanneruss, um antigo nome de um lago que não mais existe.

Nomes de Casas: Achazriel, Anastazhu, Baikanul, Barikdral, Cavian, Dreygu, Kahlir, Kyrandanul, Ravoon, Rennet, Synnaridia, Thavios, Zannifer.

Nomes de casas normalmente carregam um título ou frase descritiva que tem sido associada à casa desde eras passadas: Baikanul, Casa da Felicidade; Kyrandanul, a Casa Uivante; Rennet, Casa da Última Lua; Synnaridia, a Casa da Praga; Thavios, Casa das Sombras. Alguns desses nomes e as razões de seus títulos são famosos; outros continuam sendo um mistério carregado por gerações como uma tradição.

Títulos: Cataclismo, Desespero, Excelência, Lamento, Inocência, Malícia, Mistério, Chuva, Sofrimento, Paródia

sua família vampírica? Você se esconde deles, ou procura os seus conselhos? E se você se recusar a produzir um herdeiro para sua linhagem? Você tem algum irmão enfrentando um destino similar?

Perícias Associadas: Diplomacia, Furtividade

FUTURO INCERTO

Você virou as costas para a chamada nobre história de sua raça tiefling. Ao invés de deliciar nas sórdidas glórias do passado, você busca iniciar uma nova dinastia de grandeza e fama. Você sabe que seus esforços serão recompensados com o tempo, e um dia seus descendentes estimarão muito o seu nome.

O que lhe fez rejeitar a nobreza de Bael Turath? Você sabe de que casa nobre (ou casas) você descende realmente, e este conhecimento apoia sua decisão de fundar uma nova casa? O que seus parentes pensam sobre sua decisão? Quais integrantes de sua extensa família poderiam ficar desconfortáveis o bastante para interferir em seus planos?

Perícias Associadas: História, Intuição

TIEFLINGS ARCANOS

Tieflings tipicamente se inclinam mais prontamente à magia arcana do que seus parentes humanos. Talvez alguma poderosa magia gerada pela realeza de Bael Turath ainda os seduza, ou talvez seus pactos sanguíneos ecoem com a energia das juras que transformaram humanos no povo infernal. O pronto raciocínio e fácil encanto exibido por muitos tieflings, independente da fonte desta atitude, lhes serve bem em seus esforços de domínio do arcano.

CLASSES ARCANAS

Difícilmente pode-se pensar em bruxos sem tieflings virem à mente. O pacto infernal que os bruxos acessam para seu poder é crido como oriundo da antiga barganha entre Bael Turath e os Nove Infernos. Outros sugerem que o pacto não é um trato com o demônio, mas um truque que busca distorcer ou até mesmo romper esta barganha original. Bruxos do pacto infernal poderiam estar roubando seus poderes do inferno, ou poderiam estar sendo secretamente vigiados por ele. Apenas Asmodeus sabe ao certo, e serve bem aos seus propósitos deixar o assunto um mistério.

Nem todo tiefling bruxo atual considera o pacto infernal o mais útil. Alguns o evitam especificamente para escapar da aparência de seus laços diabólicos.



Conscientes da fuga da servidão de sua raça, bruxos tieflings normalmente procuram pactos que os libertem de algum suposto mestre ou ao menos lhes permitam a sensação de liberdade, como o pacto estelar. Outros tieflings parecem atraídos a um mestre como uma mariposa a uma chama, e eles recorrem a pactos feéricos, pactos sombrios (*FORGOTTEN REALMS Player's Guide*) ou pactos vestigiais (*Poder Arcano*). Todos esses quatro pactos oferecem benefícios baseados na Inteligência do tiefling, tornando-os uma sedutora escolha a um tiefling que tenha desejo pelo poder.

Embora tieflings se tornem mais freqüentemente bruxos, eles também servem de excelentes personagens para todos os tipos. O raciocínio natural e poderosa personalidade tiefling dão à raça uma vantagem em virtualmente todo tipo de invocação. O bônus de Inteligência dos tieflings torna o artífice, mago e lâmina arcana excelentes escolhas, e seus bônus de Carisma os servem bem como feiticeiros. Tieflings são surpreendentemente bons bardos, particularmente os que escolhem a virtude da astúcia e focam em poderes que se beneficiam de uma alta Inteligência.

ANTECEDENTES ARCANOS

Se você interpreta um personagem tiefling que tenha uma classe arcana, considere os seguintes antecedentes para seu personagem. Em contraste aos antecedentes apresentados no *Livro do Jogador 2*, esses antecedentes lembram mais precisamente os tipos detalhados de personagem que você pode ter escolhido interpretar. Por esta razão, esses antecedentes incluem algumas sugestões para outras decisões que você poderia tomar para seu personagem, de uma classe sugerida a estrutura para talentos e poderes específicos.

ESTUDIOSO CLANDESTINO

Outros podem ter aprendido sua magia nas pomposas escolas ou por mestres cultos, mas você é autodidata. Sempre inclinado a curiosidade mais do que o senso comum, você explorou lugares que outros consideravam perigosos e desbravou locais tidos como mortais. Em uma de tais explorações você encontrou um estranho livro, e já que ninguém parecia estar usando-o no momento, você o roubou. Seus estranhos símbolos e linguagem truncada pareciam um quebra-cabeças, mas sua paciência foi recompensada com a invocação de seu primeiro feitiço. Agora você é um mestre autodidata das artes, mas a curiosidade o levou a se aprofundar na magia arcana. Você sempre é curioso sobre novas magias e estranhos dispositivos — especialmente quando ninguém está olhando.

De onde você tirou seu primeiro gosto pelo conhecimento arcano? O que era o livro, e você ainda o tem? A quem o livro pertencia antes? O dono ainda procura pelo bandido que o roubou? Você era um ladrão antes do livro, ou foi esta indiscrição que o levou para o decrescente caminho do crime?

Bruxos e magos são os mais coesos personagens para este antecedente. Um mago pode encontrar um grimório, e um bruxo poderia descobrir meios de contatar algum poder sobrenatural.

Outras classes podem funcionar bem. Por exemplo, as técnicas de um lâmina arcana poderiam estar descritas como num manual de treino. Discuta com seu Mestre para detalhar a natureza do livro que adquiriu e de quem você o roubou. Talvez ele possua segredos que você ainda possa decifrar.

Perícias Associadas: Furtividade, Ladinagem

MESTRE PROFETIZADO

Augúrios anunciaram seu nascimento, e forças arcanas se reuniram para saudá-lo ao mundo. Você é o profetizado. Sua grandeza como invocador tem sido prevista, mas os místicos discordam de como você usará este poder.

Muitos dizem que você está destinado a trazer escuridão ao mundo. Poucos percebem uma trilha de luz em seu futuro. Muitos mais dos dois lados buscam impedir o seu destino, colocando-o no caminho que escolherem. Mas é a sua vida, e essas são escolhas que você deve fazer. Quem são os outros para lhe dizerem como você viverá e o que fará?

Você olha para as estrelas, e elas parecem falar com você. Você conhece cada constelação e estrela pelo nome desde que pode se lembrar. E sempre que enfrenta uma dificuldade, a escuridão entre as luzes celestiais parece ter a resposta.

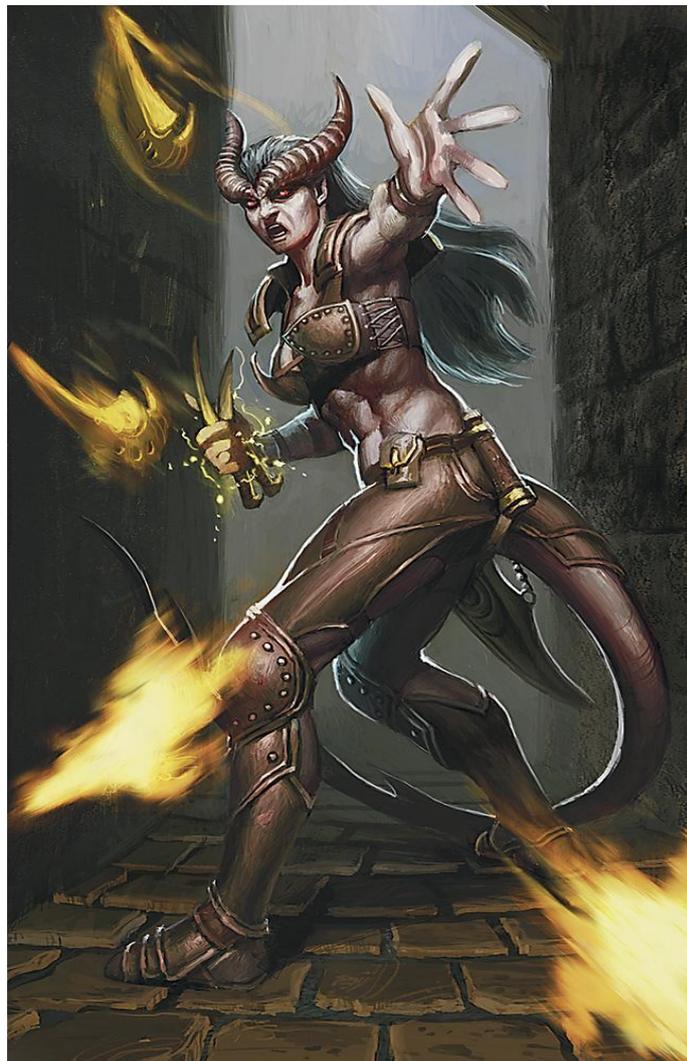
Quais grupos profetizaram seu nascimento? O que eles acham que você fará com seu poder? Outros descobriram a profecia, e se sim, como eles tentam usá-lo? Alguma das profecias se concretizou, talvez em algum dia corrompido? Você zomba de seu destino sombrio, ou busca realizar um grande feito predito pelas figuras misteriosas? O que seus pais sabem desses presságios e augúrios? Você tem irmãos que podem apoiá-lo, ou eles sentem inveja de seu potencial?

Um bruxo do pacto estelar faz sentido para este antecedente. Independente de sua classe, escolher poderes e talentos que parecem mudar o destino ou sorte melhorará a história de seu personagem. *Reviravolta da Fortuna* é uma grande escolha para um bruxo iniciante. Em níveis maiores, você reforçar seu histórico com escolhas como *sorte do obscuro* se você é um bruxo ou *caos do destino* se você está jogando com um feiticeiro.

Perícias Associadas: Intuição, Percepção

HERDEIRO DO FOGO INFERNAL

Alguns tieflings pensam sobre a antiga história da origem de sua raça como um conto de fadas ou como eventos que ocorreram há tanto tempo que não têm efeito no mundo atual. Mas você sabe mais. Os pactos jurados pelos seus ancestrais ainda atam sua alma ao destino infernal no pós-vida. Os poderes que liberaram tantos tieflings negligenciou libertar sua linhagem. Você sabe disso não porque um demônio lhe disse, mas pela sensação nos seus ossos. Poderes diabólicos fluem pelo seu sangue e irrompem em cada feitiço que você invoca. Criaturas infernais o conhecem pelo rosto e nome, e lhe tentam com seu poder. Se você fizer o que elas querem, elas lhe darão o que você quiser neste mundo. Ainda assim, você está condenado se o fizer e condenado se não fizer.



Que tipos de demônios o contataram? Você tem um relacionamento com qualquer demônio em particular? O que eles querem de você? Você às vezes faz o que os demônios lhe pedem, pensando que poderia aproveitar os dons que eles lhe deram? Ou você usa seus feitiços infernais para enfrentar os demônios ou para se libertar de seu poder?

Um bruxo do pacto infernal é uma excelente escolha para este antecedente, mas outras classes têm poderes diabólicos adequados que servem bem a esta história de personagem. O lâmina arcana tem poderes como *espada infernal* e *lâmina infernalista*. As classes feiticeiro e mago têm bastante poderes de fogo que poderiam ter laços infernais. A classe bardo tem relativamente poucos poderes que sejam obviamente apropriados, mas como com qualquer classe arcana, você pode ligar um poder ao inferno descrevendo-o de maneira temática. O poder *canção da discórdia* do bardo, por exemplo, poderia se manifestar como o som de pequenos diabretes tocando uma música dissonante enquanto giram ao redor da cabeça da vítima dominada.

Língua Associada: Supernal

Perícias Associadas: Arcanismo, Religião

TRILHA EXEMPLAR: ALMA PERDIDA

“Eles dizem que minha alma está perdida. Digo que não é tarde demais para eu tomá-la de volta.”

Pré-Requisito: Tiefling, qualquer classe arcana

A nobreza da antiga Bael Turath fez certas promessas em troca de poder, mas seu pacto com o inferno é algo novo. Para encurtar a história, você vendeu sua alma por poder. No fundo dos Nove Infernos, um arqui-demônio tem um contrato voluntariamente assinado pela sua mão com seu sangue.

No momento em que o fez, a barganha parecia uma boa idéia: trocar algo sem valor material por segredos de poder arcano. Mas quanto mais você aprendia, mas você se preocupava em ter subestimado o valor do que você renegou.

Muitos o ignoram, talvez até mesmo seus próprios amigos. Mas você tem esperança de que um dia mudará o trágico fim destinado de sua história. Afinal, você ajudou a escrevê-lo, então porque não pode alterar o conto? Se não for possível, você usará o poder que recebeu para fazer a coleta de sua própria alma mais custosa do que o dono do contrato espera que seja.



CARACTERÍSTICAS DA TRILHA ALMA PERDIDA

Retribuição Infernal (11º nível): Sempre que você sofrer dano contínuo, escolha um inimigo que você possa ver a 10 quadrados. Este inimigo sofre dano igual ao dano que você acabou de sofrer.

Segredos da Força Arcana (11º nível): Quando você gasta um ponto de ação, some seu modificador de Carisma ou Inteligência como dano extra num acerto com qualquer poder arcano de ataque que usar antes do fim do seu próximo turno.

Recompensa do Mistério Arcano (16º nível): Quando você usar um poder arcano para reduzir um inimigo a 0 pontos de vida, você ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma ou Inteligência.

Escapatória Infernal

Ataque de Alma Perdida 11

Quando o ataque chega, você some numa bola de fogo e reaparece em algum lugar, intacto pelas chamas que consomem seus inimigos.

Encontro ✦ **Arcano, Fogo, Implemento, Teleportação**
Reação Imediata **Explosão Contígua 10**

Gatilho: Um inimigo o atinja com um ataque

Alvo: Cada inimigo na explosão

Ataque: Carisma ou Inteligência vs. Reflexos

Efeito: 2d6 + modificador de Carisma ou Inteligência de dano por fogo.

Efeito: Você teleporta 5 quadrados.

Revide Infernal

Ataque de Alma Perdida 12

Os poderes do inferno lhe oferecem consolo, ao custo potencial de sua própria vitalidade.

Encontro ✦ **Arcano**

Sem Ação

Pessoal

Gatilho: Você falhe num teste de resistência

Efeito: Repita seu teste de resistência com bônus igual ao seu modificador de Carisma ou Inteligência. Se o novo teste de resistência falha, perca um pulso de cura (ou perca pontos de vida igual ao seu valor de pulso de cura, se você não tem pul-sos de cura sobrando).

Muralha de Ferro de Dis

Ataque de Alma Perdida 20

Você invocar o poder dos Nove Infernos a emprestar-lhe uma porção de proteção inigualável da cidade de Iron.

Diário ✦ **Arcano, Conjuração, Fogo**

Ação Padrão

Área parede 12 a 10 quadrados

Efeito: Você conjura uma muralha de ferro em brasa. O muro pode ter até 6 quadrados de altura e deve estar numa superfície sólida. O muro é um obstáculo sólido. Ele pode ser escalado com um teste de Atletismo (CD 20 + metade do seu nível). Cada quadrado do muro tem 100 pontos de vida e atravessá-lo é terreno difícil se ele for destruído. A parede inteira se desfaz em poeira no fim do encontro.

Qualquer criatura que inicie seu turno adjacente ou sobre a parede, ou que tente escalá-la, sofre 3d8+modificador de Carisma ou dano de fogo.

Os tieflings de Bael Turath abandonaram os deuses, pondo mais fé em seus próprios poderes do que em qualquer divindade. Muitos se viraram para o culto a Asmodeus nos dias passados, louvando-o pelo fogo em suas almas e pelo poder que deu a eles. Ainda assim, à medida que os anos passavam e a força de seu império aumentava, ainda mais tieflings viam as bênçãos do inferno como uma prisão sobre suas vontades. Eles recusaram quaisquer mestres e queriam escravizar os outros. Até hoje, muitos tieflings zombam e negam todas as divindades. Para eles, o mundo pertence aos mortais e não precisa da interferência de poderes preocupados com seus próprios planos.

Alguns tieflings, porém, vêem razão em aliar-se a uma divindade. Alguns vêem um deus como meio à grandeza, e suas ambições podem acomodar a influência de tais majestades distantes. Outros tieflings temem que as correntes sob as almas de seus ancestrais possa ainda prendê-los; tal indivíduo ora aos deuses esperando que alguém possa livrar sua alma do Pendor das Sombras assim que passarem para o tristonho reino da morte.

Raros tieflings ouvem o chamado para lutar em favor do código de um deus. Outros veneram não por aspiração, medo ou fé, mas simplesmente desejando um dominador da mesma maneira que alguém que não sabe nadar poderia ter um amor persistente pelo mar tempestuoso.

CLASSES DIVINAS

Tieflings podem ser clérigos dedicados ou protetores, usando sua fé de longe ao invés de enfrentar oponentes diretamente.

As estruturas de paladino virtuoso e protetor cai bem aos tieflings, permitindo-lhes usarem seu Carisma muito bem.

Deuses raramente investem poderes em tieflings que os capa-citem de serem invocadores. Muitas dessas raras almas assumem o papel de invocador perseverante e usam sua Inteligência para protegerem seus aliados.

Tieflings tipicamente não servem para sacerdotes rúnicos; raramente algum tem acesso ao saber antigo necessário para aprender sobre os símbolos da criação, e os raros talentos naturais da raça pouco colaboram para o modo de um sacerdote rúnico engajar em combate.

Tieflings podem servir melhor, tanto por temperamento quanto por desígnio, à classe vingador — e bastante convenientemente, poucos suspeitariam que um tiefling possa ser um agente da vontade de um deus. Tal personagem usa sua Inteligência à máxima vantagem como um vingador de isolamento ou um vingador comandante. A tática de ficar corpo a corpo com um único alvo funciona bem com o efeito da *fúria infernal*, e isolar um oponente permite a um tiefling se beneficiar de sua habilidade racial Caçada de Sangue sempre que possível.

ANTECEDENTES DIVINOS

Como os antecedentes arcanos das páginas anteriores, esses elementos históricos para personagens divinos incluem sugestões para outros elementos que você pode usar para construir um personagem deste antecedente.

ACOLHIDO PELO TEMPLO

Uma criança indesejada raramente encontra abrigo seguro no mundo, e uma criança tiefling indesejada é ainda pior. Muitos são deixados para morrer na mata, vítima de feras, exposição ou fome. Poucos louvariam tal ato de crueldade, mas menos ainda concordariam em adotar um tiefling órfão.

Você teve sorte — se ser deixado para morrer pode ser chamado de sorte. Um sacerdote andarilho o encontrou. Ignorando sua forma amaldiçoada e os maus augúrios que o cercavam, o clérigo o adotou. Fora este momento de ternura, você não consideraria seu benfeitor gentil — firme, orgulhoso, fiel e justo, mas não gentil. Você aprendeu muito sobre sua tutela e dos que com quem compartilhou a existência de seu aluno secreto. Quando você ficou forte o bastante para tomar seu próprio caminho, ele o pôs no mundo tão desprovido como quando o encontrou.

Que tipo de pessoa era seu professor? Quais maus presságios ele viu, e por que os ignorou? Por que seu treinamento religioso não ocorreu num lugar mais estruturado? Você aprendeu crenças ou práticas diferentes das dos cânone dos fiéis? Por que seu benfeitor manteve sua existência em segredo? Você quer descobrir a identidade de seus pais? Sua vida dura o fortaleceu? Você é distante dos outros, ou busca companhia?

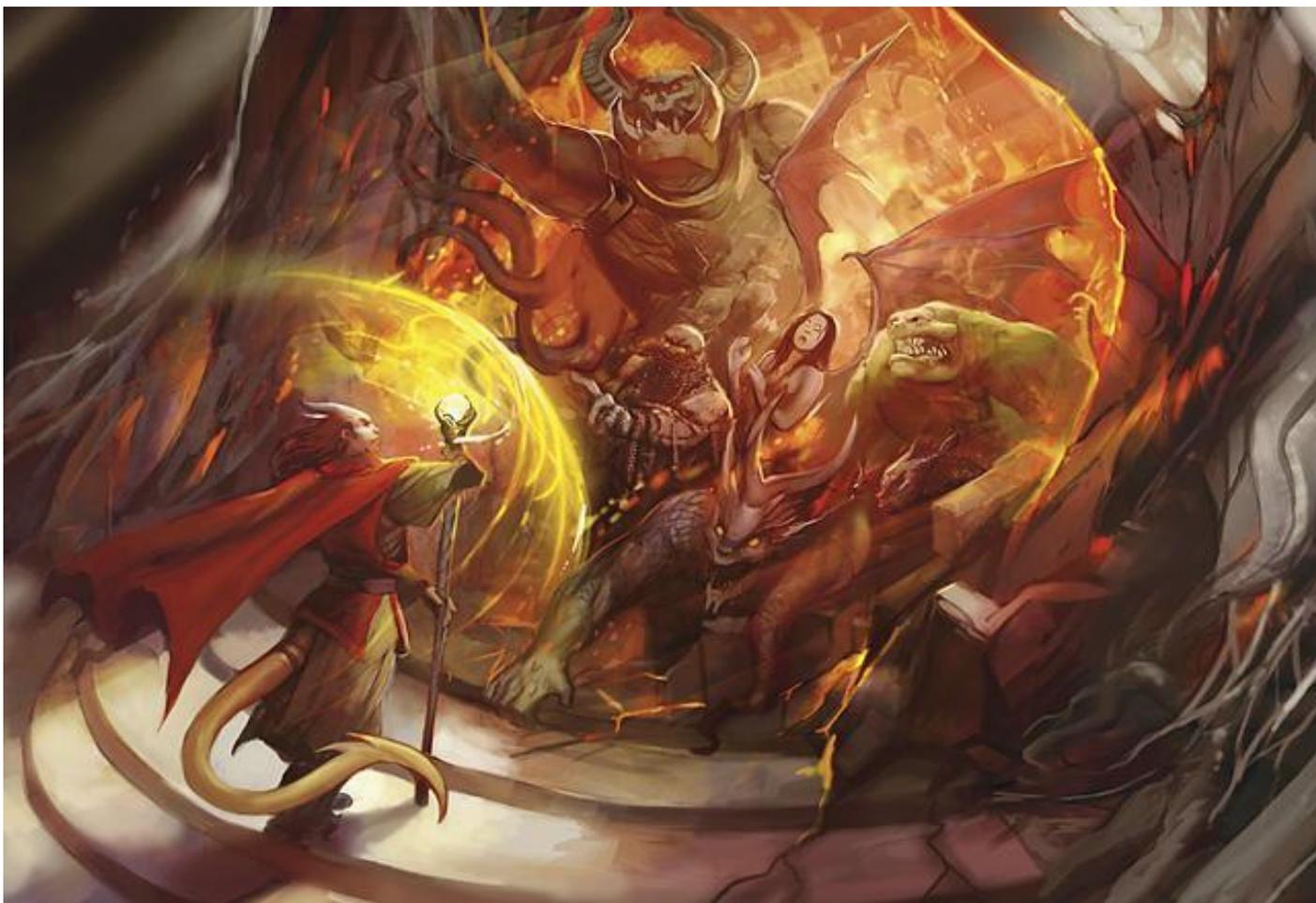
TIEFLINGS E CONFIANÇA

Muitas pessoas tratam tieflings como perigosos e suspeitos. A sabedoria popular diz que mais do que dois tieflings conversando é uma origem de problemas. Não muitos dos que partilham dessas opiniões na verdade falam com os tieflings que temem, e até menos ainda percebem que muitos tieflings têm uma má opinião de sua própria raça.

Todo tiefling tem algum segredo que mantém oculto dos outros, seja uma inclinação à crueldade, um anseio pelo retorno de Bael Turath, ou até mesmo uma simples negação de si. Por cada tiefling se comportar assim, todos os tieflings sabem (ou acreditam) que qualquer outro tiefling que conheçam está escondendo um pouco da verdade. Assim, tieflings tipicamente não confiam uns nos outros ainda mais do que as outras raças.

Quando um tiefling deposita confiança em outra pessoa, é normalmente por alguma vantagem crida por um lado ou outro. Sem alguma ameaça ou recompensa pendendo na balança, apenas o tempo pode cessar a desconfiança de um tiefling.

Mas quando um laço de confiança é estabelecido, um tiefling pode se colocar como o mais fervoroso defensor da honra desta pessoa e seus amigos. Com tão poucos dos quais depender, tieflings valorizam muito tais relações.



A classe vingador funciona particularmente bem com este antecedente, mas qualquer personagem divino pode traçar sua origem a um treinador na mata. Melora faz perfeito sentido para sua divindade, mas também Avandra ou Kord. Talvez os que encontraram fossem elfos, e eles o ensinaram a venerar Corellon. Se você foi encontrado por não-humanos, isso poderia ajudar a explicar o porquê de sua criação ter sido tão estrita e secreta.

Perícias Associadas: Natureza, Tolerância

ARMA DO CÉU

Muitas das vezes, tieflings vagam sem propósito. Eles buscam algo no mundo que não conseguem encontrar dentro de si, ou tentam fugir do que descobrem quando olham no fundo de suas almas.

Não você. Você soube toda a sua vida o motivo de ter nascido e para qual propósito você continua a respirar. Você é a arma dos céus, uma encarnação profetizada do desejo dos deuses para derrubar Asmodeus. Você pode não desferir pessoalmente o último golpe contra os portões do inferno, mas de algum modo, você é a chave. Se falhar em seu propósito, outra alma como a sua pode não nascer em milhares de anos.

O que torna sua alma especial? Por que os deuses a mudaram de alguma forma, ou você está relacionado a algum deus de maneira mais profunda que a maioria? Você está destinado a combater Asmodeus para aprisionar os demônios mais firme-

mente nos Nove Infernos, ou para prevenir um perigo mais imediato? Todos os deuses com exceção de Asmodeus favorecem seu destino, ou algum poderia ter motivos para lidar com os demônios por mais outros milhares de anos?

Um paladino protetor ou virtuoso é uma grande escolha para este antecedente. Pense um pouco sobre a divindade que seu personagem prefere. Você poderia ser um generalista que venera todo um panteão e se opõe aos inimigos dos deuses, ou poderia funcionar como uma arma secreta de uma divindade em particular com um machado para destroçar Asmodeus. Se seu Mestre permitir, você poderia até mesmo servir a uma divindade maligna. Até mesmo o mais maligno dos deuses teria uma boa razão para ver as forças infernais derrotadas.

Língua Associada: Supernal

Perícias Associadas: História, Religião

HERANÇA REJEITADA

Muitos tieflings crescem conhecendo apenas poucos de sua própria raça. Você não teve tanta sorte.

Sua vida começou em Bael Hexott, uma colônia de centenas de tieflings escondidos nas ruínas de um castelo de um poderoso clérigo da era de Bael Turath. Os líderes de sua colônia dizem descender deste antigo líder, apresentando como prova sua habilidade de passarem pelos portões magicamente protegidos do castelo. Como o clérigo do passado, os tieflings de Bael

Hexott cultuam Asmodeus. Estrangeiros que descobriram a colônia secreta se tomaram sacrifícios em seus corredores cheios de fogo.

Ainda assim você nunca sentiu qualquer paixão pelas doutrinas de Bael Hexott de tirania e dominação. Quanto mais você se rebelava contra as tentações de Asmodeus, mais claramente você ouvia o chamado de outro deus. Você ocultou sua fé, mas com o tempo suas devoções não estariam mais em segredo. Você escapou de Bael Hexott, esperando nunca retornar.

Qual divindade o chamou da escuridão? Os tieflings de Bael Hexott buscam silenciá-lo? Algum parente ou amigo ficou para trás? Poderiam eles também ser tentados ao caminho da luz?

Tendo vindo de um lugar de tirania e mal, você poderia seguir uma divindade de liberdade ou bondade, como Pelor ou Avandra. Por outro lado, talvez Kord tenha lhe dado força para se rebelar, ou Sehanine tenha lhe ajudado a esconder sua verdadeira fé.

Ao escolher poderes para seu personagem, considere escolher os que ajudam os outros a ganharem a liberdade que desejou para si, como poderes que concedem testes de resistência. Além disso, considere como seu lar ígneo poderia ter te afetado; talvez você evite poderes de fogo em preferência de poderes radiantes.

Perícias Associadas: Blefar, Furtividade

TRILHA EXEMPLAR: GUARDIÃO DO INFERNO

“Nada é mais traiçoeiro ou mais merecedor de terrível sorte que um demônio. Eu sei. A verdade está no meu sangue.”

Pré-Requisito: Tiefling, qualquer classe divina

Em dado momento da Guerra da Aurora, Asmodeus, até então meramente um exarca, se revoltou e matou seu deus. Como punição, os deuses aprisionaram Asmodeus e seus seguidores nos Nove Infernos, e assim os demônios nasceram. Tenha sido um erro ou sabedoria, os deuses libertaram Asmodeus quando perceberam que um mal era necessário para enfrentar outro: os primordiais. Quem pode dizer agora qual era o mal menor, especialmente quando Asmodeus ajudou a derrotar e aprisionar os primordiais?

Você tem certeza de uma coisa. Os Nove Infernos deveriam ser uma prisão. Asmodeus e seus demônios deveriam ser trancados e infligir seus horrores uns aos outros. Talvez eles nunca tivessem ter sido libertados.

Você quer que os demônios de volta aos seus infernos, e seu deus abençoa seu desejo. É sua busca que Baator novamente se torne a ruína das criaturas infernais ao invés de seu refúgio, e a divindade que você honra lhe deu as ferramentas para fazê-lo acontecer. Você não descansará até que todo demônio suporte o fardo de seus próprios pecados. E quando o último portal divino for fechado e a última tranca encantada se travar, você ainda não descansará. O inferno precisará de guardiões.

CARACTERÍSTICAS DA TRILHA GUARDIÃO DO INFERNO

Chaves dos Céus (11º nível): Você e seus aliados a 10 quadrados de você ganham um bônus +2 para testes de resistência contra efeitos que zonzemiam, imobilizam, paralisam ou restringem.

Força do Carcereiro (11º nível): Quando você gasta um ponto de ação para fazer uma ação, até o fim do seu próximo turno, qualquer poder que você usar que desacelere ou imobilize um alvo, restringe o alvo pela mesma duração ao invés disso.

Correntes de Seus Pecados (16º nível): Sempre que conseguir um acerto crítico contra um inimigo, esta criatura também está presa e não pode se teleportar até o fim do seu próximo turno. Se o alvo for um demônio, ele também perde sua resistência a dano até o fim do seu próximo turno.

Jugo dos Céus

Ataque de Guardião do Inferno 11

Um jugo dourado de energia radiante se faz pesar sobre os ombros de seu oponente.

Encontro ✦ **Divino, Implemento, Radiante**
Ação Padrão **À Distância 10**

Alvo: Uma Criatura

Ataque: Carisma ou Sabedoria vs. F. Vontade

Acerto: 2d6 + modificador de Carisma ou Sabedoria de dano radiante, e o alvo está preso até o fim do seu próximo turno. Se o alvo for um demônio, ao invés disso, ele está dominado até o fim do seu próximo turno.

Algemas do Inferno

Utilitário de Guardião do Inferno 12

Algemas fantasmagóricas e assustadoras giram e gemem pela área prendendo seus oponentes em corpo e alma.

Diário ✦ **Divino, Fogo, Zona**
Ação Padrão **Área explosão 2 a 10**

Efeito: A explosão cria uma zona de correntes espectrais que dura até o fim do seu próximo turno. Inimigos tratam a zona como terreno difícil e sofrem uma penalidade -2 para rolagens de ataque dentro da zona. Criaturas que tenham a palavra-chave demônio também perdem sua resistência a dano e ganham vulnerabilidade a fogo 10 dentro da zona.

Sustentação Menor: A zona persiste.

Vá para o Inferno

Ataque de Guardião do Inferno 20

Correntes de fogo prendem seu inimigo, banindo-o para arder em gritos no Nove Infernos

Diário ✦ **Divino, Fogo, Implemento**
Ação Padrão **À Distância 20**

Alvo: Carisma ou Sabedoria vs. F. Vontade

Acerto: O alvo é banido para alguma região dos Nove Infernos (TR encerra). Enquanto estiver banido, o alvo é removido de jogo. Ele também está paralisado, perde qualquer resistência ou imunidade a fogo, e sofre dano contínuo de fogo 15. Caso tenha sucesso no teste de resistência, o alvo retorna ao espaço que ocupava. Se este espaço está ocupado, o alvo retorna ao espaço desocupado mais próximo à sua escolha.

Erro: O alvo sofre dano contínuo de fogo 15 e está imobilizado e não pode se teleportar (TR encerra ambos).

TIEFLINGS MARCIAIS

Tieflings de orientação marcial favorecem a auto-confiança e autodidática ainda mais do que outros de sua raça. Eles aprendem suas perícias nas ruas e becos escuros ou no meio de um ambiente selvagem porque precisam. Tais indivíduos também procuram seus inimigos para aprenderem lições; nenhum tiefling digno de seus chifres falha em aprender algo de seus oponentes. E já que suas habilidades vêm de sua própria perícia e esforço, ao invés de qualquer força exterior, sua confiança e ânsia para provarem sua superioridade marcial causa em tieflings marciais um comportamento arriscado.

Apesar das conexões entre a auto-confiança tiefling e a preferência marcial para domínio de seus próprios talentos ao invés da confiança em poderes externos, a combinação entre a raça e a fonte de poder é mais do que perfeita.

CLASSES MARCIAIS

Como ladinos, tieflings se beneficiam de seus bônus raciais para Belfar e Furtividade. As estruturas de ladino astuto, aerilista e assassino se beneficiam de um alto Carisma, enquanto o ladino sombrio aprecia um bom nível de Inteligência. Releia os poderes

dependentes de Carisma em *Poder Marcial*, e considere treinamento em Intimidar para uso de poderes de aturdir.

Como o famoso general Malachi de Bael Turath, tieflings se saem surpreendentemente bem como senhores da guerra. Talvez seus aliados tirem inspiração da extensa majestade de seu império caído. Talvez sua herança sombria intimide amigos e inimigos. Ou talvez os outros valorizem suas mentes aguçadas e natureza decidida. Independente disso, os bônus raciais de tieflings para Inteligência e Carisma fazem que qualquer senhor da guerra possa funcionar bem para a raça.

Guerreiros e patrulheiros tieflings são raros, mas tais combinações oferecem opções únicas através de alentos como Fúria Duradoura ou Companheiro Infernal.

ANTECEDENTES MARCIAIS

Use esses elementos históricos marciais para ajudá-lo a construir seu personagem de acordo com um desses arquétipos tieflings.

LÍDER DE GANGUE

Você cresceu nas ruas, vivendo do lado errado da lei. Um dia algo em você mudou, e você votou não mais viver simplesmente



como a escória que rastejava pelos becos e esgotos da cidade. Você rasgou seu caminho pelos níveis do submundo até que liderasse sua própria gangue de ladrões... Pelo menos por enquanto.

O que o colocou no caminho de se tornar um líder de gangue, e o que fez você parar? Algo o assustou? Sua gangue comete crimes como os malignos e ambiciosos, ou era menos discriminatória? Sua gangue pratica roubos simples, ou vocês usam táticas mais brutais? Seus ex-aliados o respeitam, e você pode contar com eles para ajudar, ou você é um pária? Você ainda é procurado por alguma autoridade? Seus amigos sabem sobre seu passado?

As estruturas de ladino assassino e astuto são boas escolhas para este antecedente, e o ladino mestre de guilda é uma escolha de trilha exemplar óbvia. Como um senhor da guerra, você pode usar este antecedente para explicar como seu personagem aprendeu as perícias de liderança. Considere a estrutura de senhor da guerra arqueiro, talvez até mesmo treinando Furtividade para usar cobertura para se esconder e ganhar vantagem de combate.

Perícias Associadas: Furtividade, Manha

MERCENÁRIO

Mercenário não é bem a palavra certa. Soa muito formal, muito militar. Não, você trabalhava para viver, e por mais feio que fosse o trabalho, ele punha comida na mesa e moedas no bolso. Sua vida como um mercenário não era fácil — e você tem as cicatrizes para provar — ainda assim, os que cruzavam seu caminho sempre acabavam do lado errado da barganha.

Por que lutar pelo dinheiro era a melhor maneira de sobreviver? Você ainda é contratável? Seu trabalho lhe rendeu uma reputação, e é uma que você se orgulha ou se arrepende? Que tipos de trabalho você realizou — intimidar mercadores, serviço de guarda-costas sombrio para um nobre mimado, ou algo muito pior? Aonde esses trabalhos não chegariam? Alguém lhe deve pagamento? Você fez inimigos trabalhando para interesses alheios?

Mercenário é um bom antecedente para guerreiros e senhores da guerra, mas como um patrulheiro ou ladino seu emprego poderia ter colocado-o em papéis mais secretos. Talvez ao invés de um soldado você tenha sido um batedor, ou ao ainda um guarda armado agindo como um guarda-costas disfarçado.

Considere talentos que enfatizem sua história como alguém que viveu pela espada. Lâmina Ágil, Saque Rápido e Tolerância são boas escolhas.

Perícias Associadas: Socorro, Percepção

ARTISTA DO CARNAVAL

Você cresceu num circo chamado Carnaval da Cavalgada Régia Noturna. Sua música de carrilhões e órgãos chegava milhas antes da caravana, prometendo segredos sinistros e deleites audazes que atraíam as pessoas a quilômetros de distância. Feras encantadas, artistas talentosos, entretenimentos selvagens e incríveis jogos escurriam pelos campos abertos ou praças das cidades. O Carnaval da Cavalgada assombrava os visitantes com seus medos e prazeres. Régia Noturna, o carismático tiefling líder do circo, o inseriu e fez de você de seus principais artistas. Sua vida selva-

gem no circo lhe trouxe muitas alegrias e lhe ensinou bastante sobre o mundo, mas até mesmo o mais feliz dos sonhos pode se tornar um pesadelo.

Que idade você tinha ao se juntar ao circo? Você se juntou voluntariamente, ou ele de alguma forma o reclamou? Homem forte, atirador de facas, malabarista, acrobata, palhaço, aberração — o que você fazia? Você se apresentava em mais de um papel, talvez adotando um figurino diferente para cada um? Você ainda tem alguma lembrança de seu passado, ou você esconde o tempo anterior à estadia na Régia Noturna? Quais segredos sinistros o Cavalgada Noturna oculta do público? Por que você saiu? Você deixou alguém importante para trás?

Pense um pouco sobre seu papel no circo, e escolha talentos e outros elementos de personagem que reforcem este papel. Um acrobata teria Salto Longo e Escalada Certeira. Como artista de fugas, você poderia ser treinado em Acrobacia e Ladinagem e o talento Artista de Fugas. Um atirador de facas poderia ter Arremesso Distante e Saque Rápido.

Perícias Associadas: Acrobacia, Atlético

REALEZA VINGATIVA

Após a queda de Bael Turath, alguns tieflings mantiveram seu poder, regendo isolados baronatos e ducados pelos restos do império. Sua família governou um desses feudos — na verdade pouco mais do que uma torre robusta e um vilarejo ao redor, mas uma marca de orgulho mesmo assim.

Quando você retornou para casa após uma longa missão diplomática, você encontrou a torre destruída e todos mortos. Apenas rastros dispersos e flechas deixadas nos corpos dos falecidos davam pistas dos horrores que ocorreram. Sua escolta real fugiu para um reino próximo para se abrigar, mas você não podia deixar a trilha esfriar por medo de que os assassinos responsáveis pudessem passar impunes.

O que você se lembra de sua história real? Você busca reclamar seu reino arruinado? Quem destruiu todos os que você conhecia? Como você exercerá vingança quando encontrar esses vilões? Ou algo impede que você realize sua vingança?

Qualquer classe marcial pode funcionar bem com este antecedente. Decida se você aprendeu seus talentos de classe antes ou após a queda de seu reino; ladinos e senhores da guerra se encaixam bem com o antecedente real, enquanto guerreiro e paladino poderiam ter mais um ar de solitário a fim de diabólica vingança. Considere misturar elementos de personagem contrastantes que representem sua vida e real e sua nova existência mais rígida, como os talentos Faz Tudo e Caçador Letal.

Perícias Associadas: Tolerância, Natureza, Percepção

TRILHA EXEMPLAR: FLAGELADOR TURATHI

“Sou perito numa arte marcial de milhares de anos de idade. Eu a ensinaria a você, mas isso te mataria.”

Pré-Requisito: Tiefling, qualquer classe marcial

Bael Turath deixou mais do que ruínas em sua história. O conhecimento também foi seu legado. Nenhuma sociedade chega a tais alturas sem criar grandes obras de arquitetura, arte, magia e — mais importante — guerra. Aventureiros, estudiosos e entusiastas há muito têm ansiado pelos segredos marciais possuídos pelos nobres deste império infernal.

Você conhece um desses segredos: um estilo de combate marcial há muito esquecido projetado especialmente para tieflings, que usa suas faculdades mentais e seu físico único para realizar manobras impressionantes. Seu estudo do Caminho do Flagelador lhe concedeu um profundo entendimento das capacidades de seu corpo e da habilidade de superar suas limitações.



CARACTERÍSTICAS DA TRILHA FLAGELADOR TURATHI

Tenacidade Turathi (11º nível): Some seu modificador de Inteligência ou Carisma ao seu valor de pulso de cura. Além disso, você ganha um pulso de cura.

Ação Giro de Cauda (11º nível): Quando você gasta um ponto de ação para fazer um ataque corporal, todo inimigo adjacente ao alvo do ataque é derrubado se você acertar ou errar.

Vigor de Turathi (16º nível): Quando você usa *fúria infernal*, você ganha pontos de vida temporários iguais a 10 + seu modificador de Inteligência ou Carisma.

Aríete Infernal

Ataque de Flagelador Turathi 11

Usando uma simples, porém brutal técnica, você golpeia os chifres em sua frente em seu oponente assustado.

Encontro ✦ **Marcial**

Ação Padrão **Corpo a Corpo 1**

Alvo: Um Inimigo

Ataque: Destreza + 4 ou Força + 4 vs. Fortitude

Nível 21: Destreza + 6 ou Força + 6 vs. Fortitude

Acerto: O alvo está zonzo até o fim de seu próximo turno.

Montar a Cauda do Diabo

Utilitário de Flagelador Turathi 12

Com um giro de sua cauda, você prende seu oponente e gira o seu corpo para uma nova posição.

Encontro ✦ **Marcial**

Reação Imediata **Pessoal**

Gatilho: Um Inimigo entre num quadrado adjacente a você.

Efeito: Você ajusta metade de sua velocidade a um quadrado adjacente ao inimigo acionador.

Lâminas de Chamas

Ataque de Flagelador Turathi 20

Clamando por seus laços infernais e as perícias dos antigos mestres Turathi, você libera as chamas de sua alma para queimar seus oponentes.

Diário ✦ **Marcial, Postura**

Ação Menor **Pessoal**

Efeito: Até a postura terminar, seus ataques corporais causam 1d6 de dano extra de fogo e ganham a palavra-chave fogo. Quando você acerta um ataque corporal, você pode usar uma ação livre para encerrar esta postura e aumentar o dano adicional por fogo neste ataque para 5d6.

TIEFLINGS PRIMITIVOS

As marés do Mar Astral correm pelo sangue de todo tiefling, enfraquecendo o sereno chamado dos espíritos primitivo do mundo. Ainda assim, alguns tieflings obedecem a este chamado.

Muitos tieflings consideram a natureza da fonte de poder primitivo sedutora, e outros se vêem atraídos pelo seu poder irrestrito. Tieflings que se ressentem com os deuses e demônios se confortam na ênfase dos espíritos de força e independência do mundo e seus habitantes. Afinal, se um escravo deve escolher um mestre, por que não escolher um que defende sua liberdade?

CLASSES PRIMITIVAS

Tieflings são bons bárbaros nobres natos, tipicamente se focando em poderes que se beneficiam de seu alto nível de Carisma. Muitos poderes de bárbaro causam mais dano ou têm efeitos adicionais contra oponentes sangrando, o que combina bem com a característica racial Caçada de Sangue dos tieflings. Aliados e inimigos temem bárbaros tieflings como terrores furiosos.

Tieflings também acham que a classe xamã faz bom uso de seus talentos naturais, particularmente como xamãs panteras com a característica de classe Espírito Espreitor para se beneficiar

de um alto nível de Inteligência. Tais personagens tipicamente vêm de uma comunidade selvagem ou naturista, que normalmente tem pouca ou nenhuma conexão aos lugares cultos do mundo e poderia pouco saber das origens tieflings. Vide o antecedente Campeão da Tribo Quimera para um exemplo.

Tieflings raramente se tornam druidas, guardiões ou seguidores. Uma tribo humana com membros tieflings ocasionalmente produz um membro de uma dessas classes, ou tal tiefling poderia ter respondido ao chamado do mundo sem um elo cultural anterior à fonte de poder primitivo. Vide o antecedente Improvável Herói Primitivo para um exemplo de tal personagem.

ANTECEDENTES PRIMITIVOS

Os elementos históricos primitivos desta seção podem ajudá-lo a construir um personagem que agregue determinado arquétipo de bárbaros, druidas, xamãs, seguidores e guardiões tieflings.

CAMPEÃO DA TRIBO QUIMERA

Na negra era após a queda de Bael Turath e Arkhosia, os tieflings se espalharam pelos confins destruídos do caos pós-apocalíptico. Muitos tieflings sobreviveram se agarrando às luzes



fracas de civilização, mas outros ficaram com seus primos humanos na escuridão de um mundo que se tornou selvagem. Tribos selvagens da humanidade tomaram locais para si da indomada natureza e perderam todo o contato com sua história civilizada.

Seu povo, os orgulhosos nômades da tribo Quimera, veio deste grupo. Eles vêem seu estranho porte físico como dons do totem fera de sua tribo. Seus chifres são como os de um carneiro. Sua cauda e sua resistência a fogo vêm da de sua alma de dragão. Finalmente, sua sede de sangue nasce do coração do leão.

Como você descobriu a verdade de sua herança tiefling? Como este conhecimento mudou a imagem que você tinha de si? Você ainda usa a quimera como seu totem? Como você era tratado em sua tribo? Você pertence a uma linhagem de liderança? Você saiu da tribo ou foi expulso? Você quer retornar a ela, ou ela o segue?

Este é um grande antecedente para um tiefling de qualquer classe primitiva. Como bárbaro, você poderia descrever sua força e fúria como as da quimera. Como um druida, você poderia usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um carneiro ou de leão. Se você joga de xamã, seu companheiro espiritual poderia se parecer com uma pequena quimera. Um tiefling seguidor poderia desejar montaria quimera da qual chovem raios como ataques. E como um guardião, você poderia aspirar a realizar o poder de 29º nível *forma da quimera*.

Perícias Associadas: Atléticos, Tolerância

IMPROVÁVEL HERÓI PRIMITIVO

Você não pediu por isso. Você estava perfeitamente feliz com sua vida na cidade. Bem, talvez não feliz, exatamente; você sobrevivia como um vagabundo, um artista de rua. Um dia, um plano para pôr prata no seu bolso deu errado, e você pensou que seria prudente sair da cidade por um tempo.

Foi quando o espírito falou com você.

Enquanto você descansava próximo a um riacho na floresta, você ouviu sua voz em seu coração e mente. Ele havia escolhido você, ele disse. A floresta precisava de um campeão, e era seu destino ajudar. Você tentou várias vezes se esquivar desta obrigação, mas toda vez sua mente retornava à beleza da clareira e o calor da voz. Você imagina que, se tivesse escolhido um caminho diferente pelo bosque, se o espírito teria escolhido outro viajante como seu campeão.

Quão conectado você está à sua vida antiga? Há quanto tempo a deixou para trás? Como é estar entre dois mundos que lhe afetam? Você ainda se arrepende do espírito tê-lo escolhido como seu campeão? Se sim, como esta relutância se manifesta em sua atitude em relação aos espíritos? Qual foi o espírito que lhe ensinou magia primitiva? Que perigos o levaram à defesa da floresta, e como ele ainda ameaça o mundo?

Você pode representar seu conflito interno entre os mundos civilizado e primitivo com uma variedade de escolha de perícias (Natureza e Manha são boas perícias opositoras). Considere usar talentos multi-classe ou até mesmo personagens híbridos para

construir um personagem dividido entre os espíritos primitivos e outro caminho.

Perícias Associadas: Blefar, Manha

CRIADO POR FERAS SELVAGENS

Como muitas outras infelizes crianças tieflings, seus pais o deixaram para morrer na mata. Ainda assim, você sobreviveu devido às manifestações de uma besta mágica. Muitos consideram sua família adotiva perigosa, mais propícia a comer uma criança do que cuidar dela.

Enquanto crescia, você formava uma conexão com o mundo primitivo, e percebeu que não podia ficar com sua família selvagem para sempre. Como um pássaro, você eventualmente deixou o ninho para trilhar seu próprio caminho no mundo.

Que criatura o encontrou e o manteve seguro? Por que ela simplesmente não o comeu vivo? Como você aprendeu a falar? Como você foi apresentado ao mundo civilizado? Como você reage ao ver outros tieflings? Você ainda costuma correr pelas matas com sua família? Onde eles vivem agora, e você mantém contato com eles?

Este antecedente funciona para qualquer classe primitiva. Escolha poderes que reflitam as criaturas que o criaram, ou mude a interpretação dos poderes que escolhe para imitar aspectos deste tipo de monstro.

Língua Associada: Uma língua falada pelo seu pai adotivo.

TRILHA EXEMPLAR: REDENTOR DOS MALDITOS

“Não me ponho contra o mal sozinho. Ao meu lado estão as almas de meus ancestrais tieflings, outrora amaldiçoados eternamente no inferno, mas agora buscando a salvação pelos seus crimes. Contra esta força, nenhum mal escapa por muito tempo.”

Pré-Requisito: Tiefling, qualquer classe primitiva

Você canaliza os espíritos condenados de seus ancestrais tieflings para lutar contra o mal.

Os responsáveis pelos males de Bael Turath pagaram com suas almas, e outros não tiveram a mesma responsabilidade foram jogados nos Nove Infernos na barganha. Embora longe de serem inocentes, esses espíritos tieflings buscam a redenção pelos males feitos ao mundo em nome de seu império. Seus crimes não são deles, mas são seu legado, e você está determinado a ajudar seus ancestrais a pagarem sua dívida.

O mundo dos vivos e dos espíritos possuem feridas deixadas por Bael Turath. Com a ajuda de almas tieflings buscando a salvação, talvez você possa curar essas feridas. E se você puder tirar alguns mortais do caminho do mal a tempo de salvar suas almas, muito melhor. Afinal, as mãos ardentes dos demônios não são tão fortes para reclamarem almas que o mundo quer que sejam salvas.



CARACTERÍSTICAS DA TRILHA

REDENTOR DOS MALDITOS

Chamar as Almas à Batalha (11º nível): Você pode gastar um ponto de ação para se teleportar a até cinco aliados voluntários que você possa ver a quaisquer quadrados adjacentes a um único inimigo a 10 quadrados que você possa ver. Cada personagem teleportado ganha vantagem de combate contra este inimigo até o fim do seu próximo turno.

Recompensa do Redentor (11º nível): A cada vez que você reduzi um inimigo não-lacaio a 0 pontos de vida, você ou um aliado adjacente a você (ou seu espírito companheiro, tiver um) ganha um bônus +2 para defesas e testes de resistência até o fim do seu próximo turno.

Proteção Espiritual (16º nível): Você ganha resistência a necrótico igual a 5 + metade do seu nível.

Seu Fim o Espera Ataque de Redentor dos Malditos 11

Os espíritos falam às almas de seus inimigos, sussurrando palavras malditas e mentiras bem diante deles.

Encontro ♦ Medo, Implemento, Primitivo, Psiônico

Ação Padrão Explosão Contígua 3

Ataque: Força ou Sabedoria vs. F. Vontade

Acerto: 3d10 + modificador de Força ou Sabedoria de dano Psiônico, e o alvo esta zonzo, até o fim do seu próximo turno.

Espírito de Sacrifício Utilitário de Redentor dos Malditos 12

Sentindo perigo, seu espírito ancestral conduz um aliado ferido a um lugar seguro, usando sua própria energia primitiva para revigora-lo.

Encontro ♦ Primitivo, Teleportação

Reação Imediata Explosão Contígua 10

Gatilho: Você ou um aliado a 10 quadrados seja atingido por um ataque

Alvo: O personagem acionador

Efeito: Você teleporta o alvo 5 quadrados. O alvo ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Força ou Sabedoria + metade de seu nível.

Salvação da Alma Ígnea Ataque de Redentor dos Malditos 20

Você clama aos Nove Infernos por almas em busca de salvação para ajudá-lo a causar e gerar paz.

Diário ♦ Conjuração, Fogo, Cura, Primitivo

Ação Padrão Explosão Contígua 10

Efeito: Você conjura quatro espíritos de fogo em busca de redenção.

Cada espírito aparece num quadrado diferente dentro da explosão. Os espíritos duram até o fim do seu próximo turno. Um inimigo que encerre seu turno adjacente ou em um quadrado de um espírito sofre dano contínuo por fogo igual ao seu modificador de Força ou Sabedoria (TR encerra). Um aliado que gaste um pulso de cura ao estar adjacente a um em um quadrado de um espírito recupera pontos de vida adicionais iguais a 10 + seu modificador de Força ou Sabedoria, e este espírito parte do mundo.

Sustentação Menor: Os espíritos persistem.

TIEFLINGS PSIÔNICOS

A fonte de poder psiônica deriva de uma antiga incursão ao Reino Distante do mundo. Tenha o poder se erguido de uma infecção desta estranha realidade ou como uma defesa contra a praga dos estranhos seres e energias do Reino Distante não se sabe, mas muitos praticantes das artes mentais consideram seu dever usar o *psionismo* em defesa do mundo.

Tieflings raramente compartilham desta opinião. Como indivíduos à margem da sociedade, os tieflings normalmente usam o poder que possuem para obter ganhos pessoais. Requer um indivíduo de considerável heroísmo para olhar além do que a vida lhe deu e usar o poder psiônico pela justiça.

CLASSES PSIÔNICAS

Tieflings que sigam os caminhos da mente tipicamente andam sozinhos, encontrando seu próprio meio de dominarem seus poderes. Tais personagens autodidatas normalmente são ardentes ou guerreiros mentais.

Os tieflings ardentes se beneficiam de seu alto nível de Carisma. Os poderes do personagem nascem de uma aparentemente

natural extensão da perturbação infernal na vida de um tiefling. Tais indivíduos exercem papéis de liderança por padrão ao invés de inclinação — os outros procuram um tiefling ardente para orientação independente dele querer dá-la.

Tieflings psiônicos que sejam mais inclinados à ação do que à emoção se tornam guerreiros mentais. Esses guerreiros se concentram em resistência mental e física primeiramente, mas confiam em ardis e enganações também. A estrutura de guerreiro mental rápido serve bem aos tieflings por causa de sua alta ênfase em Carisma.

Os tieflings que encontram meios de aprender poderes mentais — tipicamente uma academia psiônica humana, embora tieflings possam e busquem treinamento psiônico em qualquer outra raça — podem se tornar mestres psiônicos. Os bônus raciais de tieflings para Inteligência e Carisma tornam a classe uma excelente opção. Em particular, psiônicos telepatas fazem bom uso de sua astúcia e ardis para manipular os pensamentos alheios.

Monges tieflings são bastante incomuns, já que muitos tieflings consideram que seus talentos e temperamento os orientam a outras classes psiônicas. Porém, todo monastério tem uma história do aluno tieflings que veio até eles após uma grande tempestade ou outro evento significativo e deixou o estigma de sua raça de lado para se tornar um mestre lendário de sua mente e corpo.

ANTECEDENTES PSIÔNICOS

Esses elementos históricos psiônicos podem ajudá-lo a refletir a estranha rota que seu personagem tiefling poderia ter escolhido para conseguir seus poderes.

DEIXADO NA ACADEMIA PSIÔNICA

Seus pais reconheceram seus talentos naturais antes que você aprender a andar. Alguns consideraram seus poderes incomuns uma maldição, mas seus pais os viram como um dom e fizeram o que podiam para ajudá-lo a desenvolver suas habilidades psiônicas. Por fim, porém, eles sabiam que havia muito que eles não poderiam ensiná-lo.

Quando você teve idade o suficiente para sair pelo mundo por conta própria, seus pais o enviaram para aprender questões psiônicas numa academia dirigida por estritos disciplinadores. Enquanto tomava aulas para fortalecer sua mente e coração, você aprendia sobre como seu poder psiônico o havia marcado como destinado a governar. Desde o nascimento, eles diziam, você era melhor do que os outros ao seu redor. Esta idéia se adequava com as histórias que ouvia quando criança sobre como tieflings um dia ressuscitariam Bael Turath e governariam de novo.

Por um tempo, você pensou que poderia ajudar este renascimento, mas seu juízo o salvou de uma vida como um déspota maligno. Numa noite você fugiu de seus cruéis mestres e saiu para as trevas, para nunca mais retornar. Foi uma traição da escola e dos desejos de seus pais, mas a lealdade de sua consciência prevaleceu sobre esses fatores.

Seus pais sabem sobre os ensinamentos antiéticos de sua escola? Eles o aceitavam livremente, ou havia alguma ordenança de poder maior que exigia sua assistência? Seus pais receberam alguma recompensa



sa ao enviá-lo a uma escola psiônica? Você foi um aluno brilhante, ou um problemático? O que seus professores planejavam para o seu futuro? O que seus pais acharam de sua partida da escola? Agentes da escola procuram por você, temendo o que poderia fazer com tudo o que aprendeu ali?

Este antecedente funciona bem para um *psionista* ou um monge porque ambas as classes assumem que o personagem precisa de algum treinamento para aprender os rudimentos dos poderes da classe. Mesmo assim, um ardente ou um guerreiro mental poderiam funcionar bem com este antecedente também, com professores malignos manipulando as emoções de seus alunos ou doutrinando-os nas táticas do combate sujo. Independente da classe, você deve escolher um talento que represente sua experiência educacional, como Faz Tudo ou Treinamento em Perícia.

Perícias Associadas: Arcanismo, Intimidar

CAÇADOR DE MEMÓRIAS

Todos diziam que o castelo arruinado era perigoso, mas que lugar poderia ser melhor para adolescentes brincarem do que uma área onde os adultos temiam entrar? Você e seus amigos entraram nas ruínas tieflings dúzias de vezes antes de acontecer. Enquanto você lutava com um amigo seu, o chão caiu abaixo dos seus pés. Você descobriu uma câmara de masmorra cheia de restos mortais. Seus amigos aterrorizados correram, e nunca mais voltaram, mas você não teve medo dos ossos. Este evento lhe ofereceu uma chance de aprender mais sobre seu legado em primeira mão.

Você voltou às ruínas repetidas vezes, sempre explorando seus segredos por dias inteiros. Um dia, você encontrou algo

especial: um cristal impregnado com visões do passado, incluindo ensinamentos de um *psionista* tiefling. Este cristal despertou não apenas seu talento psiônico latente, mas também uma fome ardente para descobrir mais de seu passado.

Onde estavam as ruínas em que vocês brincavam? Você desenterrou outros segredos, talvez perigosos? Você encontrou alguma criatura nas masmorras abaixo das ruínas? Que memórias o cristal continha? Você ainda o tem? Quem era o *psionista* tiefling? O que aconteceu com seus amigos de infância? O que você busca descobrir das visões do cristal — as técnicas psiônicas perdidas dos antigos tieflings, segredos desconhecidos da história tiefling ou alguma outra coisa?

Este antecedente funciona muito bem para ardentes autodidatas e guerreiros mentais assim como para monges e *psionistas*; talvez você busque orientação após seu contato com o cristal de memória. Trabalhe com seu Mestre para estabelecer os detalhes das ruínas e do cristal de memória. O cristal e sua busca por conhecimento podem ser grandes pontos de trama ou simplesmente continuar como material de fundo, dependendo da sua inclinação.

Perícias Associadas: Conhecimento de Masmorras, História

VIDENTE

Seus talentos para a observação lhe serviram bem como vidente. Como os outros charlatões que trabalhavam por centavos, você previa os anos futuros dos antigos, os enlaces amorosos dos apaixonados, e aos paranóicos, os perigos que estavam à frente. Não parecia mentir dizer às pessoas o que elas queriam ouvir.

As coisas se complicaram quando suas previsões começaram a se realizar. Os negócios prosperavam, mas logo você começou a dizer às pessoas coisas que elas não gostavam. Você não podia deixar de desvelar segredos e desmascarar mentiras. Seus novos poderes lhe trouxeram mais tristezas do que ouro, e eventualmente você fugiu e iniciou uma nova vida como aventureiro. À medida que treinava para batalha e exploração, seus poderes de presciência sumiram, mas suas outras habilidades psiônicas aumentavam. Graças a elas, você prevê um futuro lucrativo.

De onde você lê a sorte? Quais destinos sombrios e segredos obscuros você descobriu que poderiam voltar para assombrá-lo? Alguém busca vingança por uma previsão sua? Você ainda tem visões do futuro? Elas são sempre claras e corretas, ou isso depende da interpretação?

A classe ardente faz mais sentido com a atmosfera deste antecedente, mas qualquer classe cairia bem. Escolha poderes que enfatizem presciência e ação antes que seus inimigos possam reagir. A trilha exemplar olho infernal (pág. 25) poderia lhe cair bem.

Perícias Associadas: Intuição, Percepção

TIEFLINGS ASSASSINOS

A classe assassino aparece exclusivamente no *D&D Insider* (www.dndinsider.com). Esta classe é a primeira a usar a fonte de poder sombra, a energia do Pendur das Sombras. Um assassino se liga a um reflexo sombrio de si próprio e usa esta conexão como conduíte para o poder avassalador do reino dos mortos.

Tieflings podem considerar a fonte de poder sombra e a classe assassino atraentes por várias razões. Um tiefling preocupado com a barganha feita pelos seus ancestrais por suas almas poderia venerar a Rainha da Rapina para ganhar sua proteção através de serviço. Outros tieflings poderiam gostar da fonte de poder sombra porque ela não tem um mestre real. O plano fornece sua magia para o bem ou para o mal e não exige nada de seus usuários... Exceto talvez alguma perda de si para sua própria sombra. Mas quem pode dizer o que é você o que é a essência sombria assim que a troca é feita?

Assassinos se baseiam em Destreza para a maioria de seus poderes e outras habilidades da classe, mas Carisma é uma habilidade principal secundária. Com seu bônus racial de Carisma, tieflings assassinos devem considerar a característica de classe Espreitor Noturno, que soma o bônus de Carisma de tiefling para o dano sempre que nenhum inimigo estiver adjacente ao alvo. Além disso, o bônus racial dos tieflings para Furtividade cai muito bem com o clima do assassino.

Opções mecânicas para assassinos, incluindo talentos, poderes e trilhas exemplares, aparecem nos exemplares 379, 382 e 385 da revista *Dragon*.

TRILHA EXEMPLAR: OLHO INFERNAL

“Não vejo muita esperança no seu futuro.”

Pré-Requisito: Tiefling, qualquer classe psiônica

O olho da mente podia viajar milhas e saltar planos sem o corpo mover um músculo. A imaginação e memória se movem mais livremente que um fantasma. Ainda assim, para aqueles com talentos psiônicos, tais vãos de graça podem ser perigosos.

Como um tiefling, você não resistiu a direcionar seus pensamentos aos Nove Infernos. Visões dos horrores de Baator o assombraram, acordado ou dormindo. Quando você pôs sua mente em ação, você conseguia até mesmo sentir o calor em sua face. Você não tem ideia se essas sensações eram ilusões, mas você está determinado a ver mais.

Então algo olhou para você.

Durante uma visão intensamente realista de uma fortaleza infernal, seu olhar se encontrou com o de uma figura de olhos vermelhos. Você só resvalou no olhar do demônio antes que a dor cegante o atingisse. Seu olho captou o fogo em sua órbita, e a



agonia lhe causou a perda de consciência. Quando acordou, seu olho e suas visões infernais se foram, substituídos por uma mínima e tremeluzente chama que ardia no espaço vazio de seu olho. A chama lhe concede visão normal, mas até hoje você imagina se você vê o mundo como os outros vêem, ou se seu novo olho infernal está distorcendo sua percepção para atender aos seus próprios propósitos.

CARACTERÍSTICAS DA TRILHA OLHO INFERNAL

Visões Infernais (11º nível): Quando você gasta um ponto de ação para fazer um ataque, e você errar pelo menos um alvo, você pode fazer que o ataque inteiro não tenha efeito (como se você não o tivesse usado). Você recupera o ponto de ação (mas não pode gastá-lo novamente neste turno), e você recupera quaisquer poderes usados no ataque.

Pontos de Poder Exemplares (11º nível): Você ganha 2 pontos adicionais de poder.

Olho Profético (11º nível): Seus testes de Intuição, Intimidar e Percepção são modificados pelo seu modificador de Carisma, Inteligência ou Sabedoria, ao invés do modificador de habilidade normal.

Presciência Compartilhada (16º nível): Você e seus aliados a 10 quadrados podem somar meta do seu modificador de Carisma, Inteligência ou Sabedoria para testes de iniciativa.

Visões da Morte

Ataque de Olho Infernal 11

Você abre a mente de seu inimigo ao futuro e permite que seu inimigo veja como a morte o reclamará.

Encontro ♦ **Aumentável, Medo, Implemento, Psiônico, Psiônico**

Interrupção Imediata **Explosão Contígua 10**

Gatilho: Um inimigo na explosão que seja atingido por um ataque **Alvo:** O inimigo acionador

Acerto: 1d10 + modificador de Carisma, Inteligência ou Sabedoria de dano psíquico.

Aumento 2

Efeito: Até o fim do seu próximo turno, o alvo é considerado sangrando para todos os efeitos.

Pensamento Presciente

Utilitário de Olho Infernal 12

Você ganha uma iluminação momentânea da falha futura e subitamente guia a mente de seu companheiro a um destino melhor.

Diário ♦ **Psiônico**

Interrupção Imediata **Explosão Contígua 10**

Gatilho: Um aliado na explosão falhe um ataque ou teste de perícia

Efeito: O aliado ganha um bônus de poder para testes de ataque ou de perícia igual ao seu modificador de Carisma, Inteligência ou Sabedoria.

Olhar Infernal

Ataque de Olho Infernal 20

Inimigos que pereçam pelo olhar de seu olho infernal sentem o fogo do inferno em suas almas se alimentando de seus pecados.

Diário ♦ **Medo, Fogo, Psiônico, Psíquico**

Ação Menor **Pessoal**

Efeito: Até o fim do encontro, no começo de cada turno seu, escolha um inimigo que você possa ver a 5 quadrados. Este inimigo sofre dano psíquico e de fogo igual a 5 + seu modificador de Carisma, Inteligência ou Sabedoria e uma penalidade -2 para rolagens de ataque até o início do seu próximo turno.

TALENTOS DO ESTÁGIO HERÓICO

Qualquer talento nesta seção está disponível para um personagem tiefling de qualquer nível que atenda os pré-requisitos.

ANTIGO PACTO DE NESSUS

Pré-Requisitos: Tiefling, invocador, característica de classe Pacto Divino.

Benefício: Quando você usar um poder de ataque diário ou de encontro em seu turno, ao invés da manifestação normal do pacto, você pode permitir que um alvo do poder faça um ataque básico como ação livre. Se o alvo fizer este ataque, ele sofre dano por fogo igual a 5 + seu modificador de Inteligência após resolver o ataque.

O dano aumenta para 10 + seu modificador de Inteligência no 11º nível e 15 + seu modificador de Inteligência no 21º nível.

PACTO DE SANGUE DE CANIA

Pré-Requisito: Tiefling, Car 13, bruxo, característica de classe Pacto Infernal.

Benefício: Você ganha um bônus +2 para rolagens de dano com qualquer poder de bruxo que use Constituição para rolagens de ataque. O bônus aumenta para +3 no 11º nível e +4 no 21º nível.

ASSOMBRO DO ÇACADOR DE SANGUE

Pré-Requisitos: Tiefling.

Benefício: Quando você atinge um oponente sangrando, o al-vo sofre uma penalidade -2 para rolagens de ataque contra você até o fim do seu próximo turno.

FLANQUEAR DO ÇACADOR DE SANGUE

Pré-Requisito: Tiefling.

Benefício: Quando você flanqueia um oponente sangrando, você e os aliados que o flanqueiam ganham um bônus +2 para rolagens de dano contra este oponente. O bônus aumenta para +3 no 11º nível e +4 no 21º nível.

IRA ARDENTE DE PHLEGETHOS

Pré-Requisito: Tiefling, poder racial *fúria infernal*, vingador, poder *jura de inimizade*.

Benefício: Se você usar *fúria infernal* contra o alvo de sua jura de inimizade, seus ataques corporais contra este alvo causa dano extra por fogo igual ao seu modificador de Inteligência até o fim do seu próximo turno.

CAUDA HÁBIL

Pré-Requisito: Tiefling.

Benefício: Uma vez por rodada, você pode usar uma ação livre para usar sua cauda para segurar ou soltar um objeto que pese até



400g. Este talento não lhe dá a habilidade de atacar com sua cauda.

Você pode usar sua cauda para fazer testes de Ladinagem quando suas mãos estiverem ocupadas com alguma outra tarefa. Sua cauda pode até mesmo usar ferramentas de ladino.

SOMBRA FARTA DE MALADOMINI

Pré-Requisitos: Tiefling, bruxo, característica de classe Passada Sombria.

Benefício: Quando um inimigo lhe atingir com um ataque corporal enquanto você tiver ocultação concedida pela sua Passada Sombria, você ganha vantagem de combate contra este inimigo até o fim do seu próximo turno.

TOMO INFERNAL

Pré-Requisito: Tiefling, mago, característica de classe Grimório.

Benefício: A cada vez que você fizer um descanso longo, escolha um feitiço diário de ataque de mago que tenha a palavra-chave medo ou fogo e que esteja atualmente em seu grimório.

Como ação menor, você pode trocar um feitiço de ataque de mago por este feitiço escolhido. O nível do feitiço não invocado que trocar deve ser igual ou maior do que o nível do feitiço escolhido.

RAJADA INFERNAL

Pré-Requisito: Tiefling, bruxo, poder *rajada arcana*.

Benefício: Sempre que você usar *rajada arcana*, você pode escolher causar dano por fogo. Se o fizer, ela ganha a palavra-chave fogo e você ganha um bônus +1 para a rolagem de dano. O bônus aumenta para +2 no 11º nível e +3 no 21º nível.

PRISÃO GÉLIDA DE STYGIA

Pré-Requisito: Tiefling.

Benefício: Sempre que um inimigo tiver sucesso num teste de resistência contra dano contínuo infligido por você, este inimigo sofre dano por frio igual ao seu modificador de Carisma ou Inteligência.

O dano por frio aumenta para 5 + seu modificador de Carisma ou Inteligência no 11º nível e 10 + seu modificador de Carisma ou Inteligência no 21º nível.

TOQUE INFERNAL DA PROTEÇÃO

Pré-Requisito: Tiefling, paladino, poder *imposição de mãos*

Benefícios: Quando você usar *imposição de mãos*, o alvo também ganha resistência a fogo igual a 5 + metade do seu nível até o fim do encontro.

FALANDO COMO UM TIEFLING

Tieflings viveram com humanos e outras raças por séculos, mas suas normalmente isoladas famílias e comunidades mantiveram vivos os dizeres tradicionais de Bael Turath e criaram novas expressões únicas para membros da raça. Quando se joga com um tiefling, pode-se usar essas frases para dar vida ao seu personagem na mesa.

“Pelos Nove Portais!” A expressão serve como um juramento ou uma maldição que tieflings normalmente usam num momento de surpresa, choque ou temor. Ela se refere às nove passagens mágicas que existiram em Bael Turath, uma para cada camada dos Nove Infernos.

“Nunca confie na promessa de um tiefling.” Supreendentemente, tieflings adotaram esta declaração como própria deles. Tieflings dizem isso uns aos outros como um lembrete das promessas que seus ancestrais fizeram aos demônios e de como até mesmo tais pactos selados em sangue e almas puderam ser quebrados.

“Uma carreira de vizir.” Esta frase indica um período muito curto de tempo. Um dos últimos imperadores de Bael Turath passou rapidamente pelos seus conselheiros, executando-os pouco após suas designações, daí dizer que não “se ter tempo nem para comer uma fatia de bolo numa carreira de vizir.”

“Todas as casas lutaram sós, e todas caíram juntas.” Tieflings usam esta frase para se lembrarem uns dos outros da necessidade de cooperação. Obviamente, ela faz referência às casas nobres da antiguidade tiefling. Ela normalmente ajuda a dissuadir tieflings individualistas do orgulho de continuarem sozinhos.

FÚRIA INSACIÁVEL DE MINAUROS

Pré-Requisito: Tiefling, bárbaro.

Benefício: Enquanto estiver enfurecido, você ganha um bônus +2 para rolagens de ataques corporais, mas se você encerrar seu turno sem causar dano a um inimigo, você sofre 2 de dano.

O bônus aumenta para +3 e o dano, para 3 no 11º nível. O bônus aumenta para +5 e o dano para 5 no 21º nível.

CORRUPÇÃO PSÍQUICA DE MALBOLGE

Pré-Requisito: Tiefling, qualquer classe psiônica.

Benefício: Sempre que atingir um inimigo com um poder.

CAÇADOR DISSONANTE DE BAATOR

Pré-Requisito: Tiefling, bardo.

Benefício: Quando atingir um inimigo com um ataque de bardo que tenha as palavras-chave medo ou fogo, um aliado que possa te ver ganha pontos de vida temporários igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Os pontos de vida temporários aumentam para 3 + seu modificador de Carisma no 11º nível e 5 + seu modificador de Carisma no 21º nível.

CAUDA CONDUTORA

Pré-Requisito: Tiefling.

Benefício: Quando você ajusta, você também pode conduzir um aliado adjacente ao seu quadrado inicial 1 quadrado.

COMPANHEIRO ESPIRITUAL TURATHI

Pré-Requisito: Tiefling, xamã, característica de classe Espírito Companheiro.

Benefício: Quando seu espírito companheiro está adjacente a um inimigo sangrando, o bônus concedido por sua característica racial Caçada de Sangue aumenta para +2.

TREINAMENTO EM ARMA TURATHI

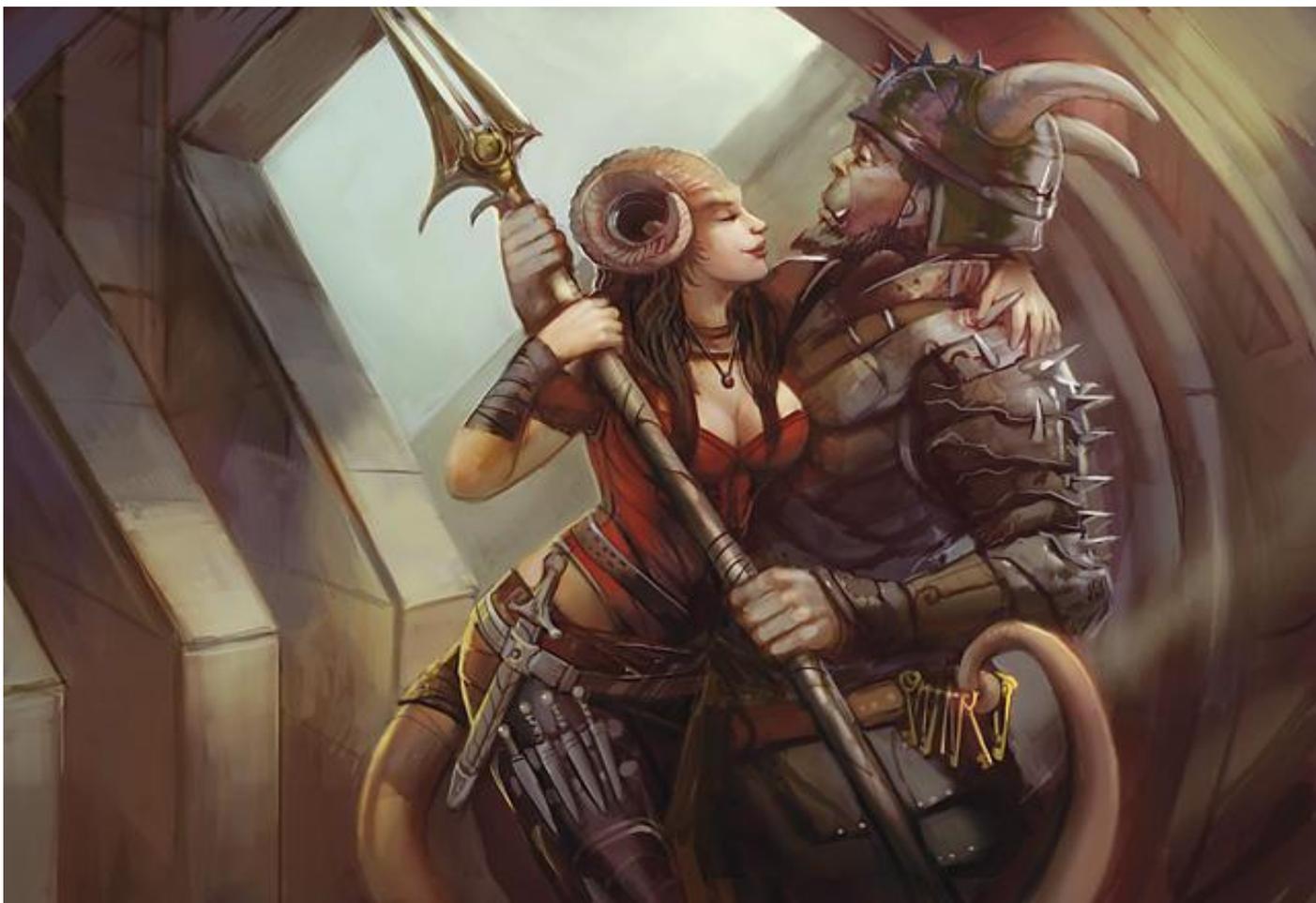
Pré-Requisito: Tiefling.

Benefício: Você ganha proficiência e um bônus de talento +2 para rolagens de dano com kopesch, flagelo, foice, segadeira, cimitarra e facões. O bônus aumenta para +3 no 11º nível e +4 no 21º nível.

CAPITÃO DE GUERRA DE AVERNUS

Pré-Requisitos: Tiefling, senhor da guerra, característica de classe Presença de Comando.

Benefício: Quando um aliado que você pode ver gastar um ponto de ação, o aliado ganha resistência a fogo e a veneno igual a 5 + metade do seu nível até o fim do próximo turno dele.



TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR

Qualquer talento desta seção está disponível para personagens tieflings de 11º nível ou mais que atendam aos pré-requisitos.

ARDIL DESESPERADO DE BAALZEBUL

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling.

Benefício: Quando você ficar sangrando pela primeira vez em um encontro, você pode fazer um teste de resistência, com um bônus igual ao número de inimigos adjacentes a você. Se você tiver sucesso, gaste um pulso de cura. Se falhar, você perde um pulso de cura.

VITÓRIA OBSTRUTIVA DE BEL

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling

Benefício: Quando você atinge um inimigo sangrando, seus aliados ganham um bônus +1 para rolagens de ataque contra este inimigo até o início do seu próximo turno.

SANGUE DE LEVISTUS

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling

Benefício: Você ganha resistência a frio igual a 5 + metade do seu nível. Você ganha um bônus de talento +3 para rolagens de dano feitas com ataques que tenham a palavra-chave frio.

DISCIPLINA DE FERRO DE DISPATER

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling.

Benefício: Você ganha um bônus de talento +2 em F. Vontade. Além disso, quando você fizer um teste de resistência para encerrar um efeito que o paralise, domine ou zonzeie, você ganha um bônus para seu teste de resistência igual ao seu modificador de Carisma ou Inteligência.

PALAVRAS ASSUSTADORAS DE GLASYA

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling

Benefício: Você ganha um bônus de talento +1 para rolagens de ataque com poderes que tenham a palavra-chave encanto.

Quando você causar um acerto crítico com um poder de encanto, o alvo também está dominado até o fim do seu próximo turno.

FOGO INFERNAL DE MEPHISTOPHELES

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling.

Benefício: Toda vez que você atingir um inimigo que tenha resistência a fogo, após resolver o ataque, reduza o valor da resistência por 5 até o fim do encontro. Se o alvo não tem resistência a fogo (ou seu valor de resistência tiver sido reduzido a 0 ou menos), ele ganha vulnerabilidade 5 a fogo.

FURTO DE VIGOR DE MAAMON

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling.

Benefício: Quando você usar a ação de recuperar fôlego, você pode escolher um aliado a 4 quadrados de você para perder um pulso de cura. Se o fizer, você recupera pontos de vida extras iguais ao seu valor de pulso de cura.

SEGredo DE BELIAL

Pré-Requisitos: 11º nível, tiefling

Benefício: Escolha uma classe à qual você não pertença. Você pode trocar um poder de utilidade que você saiba por um poder de utilidade de mesmo nível ou menor da classe escolhida.

RASTERIRA DE CAUDA

Pré-Requisitos: Tiefling, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate.

Benefício: Quando você atingir um inimigo com um ataque de oportunidade ou um ataque concedido pelo seu Desafio de Combate, você pode derrubar o alvo.

TALENTOS DO ESTÁGIO ÉPICO

Qualquer talento nesta seção está disponível para personagens tieflings de 21º nível ou maior que atenda aos pré-requisitos.

TELEPORTE INFERNAL

Pré-Requisitos: 21º nível, tiefling

Benefício: Quando você teleporta, você causa 5 + seu modificador de Carisma ou Inteligência de dano por fogo a todo inimigo adjacente ao seu quadrado abandonado.

MARCA ARDENTE DO INFERNO

Pré-Requisitos: 21º nível, tiefling

Benefício: Alvos marcados por você ganham vulnerabilidade 5 a fogo.

IRA RENOVADA

Pré-Requisitos: 21º nível, tiefling, poder racial *fúria infernal*

Benefício: Sempre que você usar sua ação de recuperar fôlego ou gastar um ponto de ação, você recupera o uso de sua *fúria infernal*.

COMANDO REAL DE ASMODEUS

Pré-Requisito: 21º nível, tiefling

Benefício: Sempre que você paralisar um inimigo, você escolher dominá-lo pela mesma duração da paralisia.

Qualquer império que dure e se espalhe tanto quanto Bael Turath deixa muitos tesouros para trás. Os tieflings do grande reino eram obcecados pelo poder e produziram mais magia do que muitas outras civilizações. Os tieflings atuais por vezes buscam esses itens e padronizam suas próprias armas e equipamentos com o mesmo gosto para cruéis lâminas e ganchos afiados que seus ancestrais, prodigiosamente prosseguindo com velhas tradições. Sua herança não pode ser escondida, então por que não carregá-la com orgulho?

Amuleto da Sedução

Nível 5+

Supostamente contendo as lágrimas de várias succubi, este amuleto dourado e reluzente pode influenciar o coração de um oponente ao seu favor ou contra ele mesmo.

Nível 5	+1	1.000 po	Nível 20	+4	125.000 po
Nível 10	+2	5.000 po	Nível 25	+5	625.000 po
Nível 15	+3	25.000 po	Nível 30	+6	3.215.000 po

Posição do Item: Pescoço

Melhoria: Fortitude, Reflexos e F. Vontade

Propriedade: Você ganha um bônus de item +2 para testes de Blear e Diplomacia.

Propriedade: Quando você infligir um efeito de encanto que um teste de resistência possa encerrar, o alvo sofre uma penalidade -2 ao primeiro teste de resistência contra o efeito.

Poder (Diário ♦ Encanto): Ação Padrão. Faça um ataque: Explosão contígua 1; uma criatura na explosão; Carisma + bônus de melhoria do amuleto vs. F. Vontade; em caso de acerto, o alvo não pode atacar você (TR encerra). Enquanto este efeito durar, se o alvo estiver adjacente a você quando você for atingido por um ataque corporal ou à distância, o alvo se interpõe (como interrupção imediata) e se torna o alvo do ataque em seu lugar. Se o alvo sofrer dano de qualquer fonte, o efeito deste poder termina.

Cajado do Fogo Infernal

Nível 4+

Este imponente cajado de chamas e ossos queima a carne e a alma de seus inimigos.

Nível 4	+1	840 po	Nível 19	+4	105.000 po
Nível 9	+2	4.200 po	Nível 24	+5	525.000 po
Nível 14	+3	21.000 po	Nível 29	+6	2.625.000 po

Implemento: Cajado

Melhoria: Rolagem de ataque e de dano

Crítico: Recupere um poder de encontro com a palavra-chave fogo ou medo que você tenha gastado neste encontro.

Poder (Sem Limite ♦ Fogo): Ação Menor. O cajado emite luz brilhante em seu quadrado e em cada quadrado a 5 quadrados de distância, e ataques corporais e contíguos feitos com o cajado causam dano por fogo ao invés do tipo normal de dano e têm a palavra-chave fogo. Você pode encerrar este efeito como uma ação livre.

Poder (Diário ♦ Medo, Fogo): Ação livre. *Gatilho:* Você atinja um inimigo com um poder de ataque usando este cajado. *Efeito:* Este inimigo sofre 1d8 de dano extra por fogo, e você empurra o inimigo 3 quadrados.

Nível 14: 2d8 de dano extra por fogo.

Nível 24: 3d8 de dano extra por fogo.



Máscara do Sorriso Diabólico Nível 11

Esta máscara de aço possui a semelhança de um sorriso nefasto de um diabrete e permite que seu usuário temporariamente suma de vista.

Posição do Item: Cabeça 9.000 po

Propriedades: Você ganha um bônus de item +3 para testes de Blefar.

Poder (Diário ♦ Ilusão): Ação Livre. *Gatilho:* Você tenha sucesso no uso de Blefar para criar uma distração para se esconder. *Efeito:* Você se torna invisível para todo inimigo contra os quais seu teste de Blefar teve sucesso. A invisibilidade dura até o fim do seu próximo turno ou até você atacar.

Arma das Chamas Contagiosas Nível

Moldado na forma de chamas tremeluzentes, esta demoníaca arma faz o fogo saltar de inimigo em inimigo.

Nível 3 +1 680 po **Nível 18** +4 85.000 po

Nível 8 +2 3.400 po **Nível 23** +5 425.000 po

Nível 13 +3 17.000 po **Nível 28** +6 2.125.000 po

Arma: Qualquer lâmina leve ou pesado

Melhoria: Rolagens de ataque e de dano

Crítico: +1d6 de dano por fogo por melhoria

Poder (Diário ♦ Fogo): Ação Livre. *Gatilho:* Você atinja um alvo com um ataque feito com esta arma. *Efeito:* O alvo sofre 5 de dano contínuo por fogo (TR encerra). *Efeito Colateral:* Um inimigo a 2 quadrados do alvo original sofre dano contínuo 5 por fogo (TR encerra).

Nível 13: Efeitos e efeitos colaterais se tornam dano contínuo 10 por fogo (teste de resistência encerra).

Nível 23: Efeitos e efeitos colaterais se tornam dano contínuo 10 por fogo (teste de resistência encerra).

Cajado Cicatriz de Ferro Nível 3+

Moldado na forma de chamas tremeluzentes, esta demoníaca arma faz o fogo saltar de inimigo em inimigo.

Nível 3 +1 680 po **Nível 18** +4 85.000 po

Nível 8 +2 3.400 po **Nível 23** +5 425.000 po

Nível 13 +3 17.000 po **Nível 28** +6 2.125.000 po

Implemento: (Cajado)

Melhoria: Rolagens de ataque e de dano

Crítico: +1d6 de dano por ácido por melhoria

Propriedades: Este cajado funciona como maça assim como implemento. Quando usado como arma, ele aplica seu bônus de melhoria para rolagens de ataque e dano.

Poder (Diário ♦ Ácido): Ação Livre. *Gatilho:* Você atinja um alvo com um ataque usando este cajado. *Efeito:* O alvo sofre 1d8 de dano extra por ácido e uma penalidade -2 para rolagens de ataque até o fim do seu próximo turno.

Nível 13: 2d8 de dano extra por ácido.

Nível 23: 3d8 de dano extra por ácido.

Escudo da Defesa Turathi Nível 16

Rebeldes condenados da antiga Bael Turath faziam esses escudos para proteger seus campeões de tieflings e seus servos infernais.

Posição do Item: Braços 45.000 po

Escudo: Qualquer

Propriedades: Você ganha resistência 5 a todo dano de ataques de tieflings e demônios.

Poder (Diário ♦ Fogo, Medo): Interrupção Imediata. *Gatilho:* Um inimigo o atinja com um ataque tenha a palavra-chave medo ou fogo. *Efeito:* Escolha um inimigo a 5 quadrados de você. O alvo sofre metade do dano do ataque acionador, e você sofre o dano restante (e está sujeito a quaisquer outros efeitos do ataque).

Manto da Sustentação Nível 2+

Os mestres arcanistas de Bael Turath prederam espíritos sobrenaturais a esses mantos para alimentar seus poderes.

Nível 2 +1 520 po **Nível 17** +4 65.000 po

Nível 7 +2 2.600 po **Nível 22** +5 325.000 po

Nível 12 +3 13.000 po **Nível 27** +6 1.625.000 po

Posição do Item: Pescoço

Melhoria: Fortitude, Reflexos e F. Vontade

Poder (Encontro): Sem Ação. *Gatilho:* Um poder ou efeito que você esteja sustentando termine. *Efeito:* Você sustenta este poder sem usar a ação normalmente requerida (sustentá-lo em rodadas subsequentes ainda requer a ação apropriada).

Bastão do Temor Nível 7+

Este retorcido bastão em forma de gancho era usado em Bael Turath para manter a ordem entre os escravos.

Nível 7 +2 2.600 po **Nível 22** +5 325.000 po

Nível 12 +3 13.000 po **Nível 27** +6 1.625.000 po

Nível 17 +4 65.000 po

Implemento: Bastão

Melhoria: Rolagens de ataque e de dano

Crítico (Medo): O alvo fica zonzo até o fim do seu próximo turno

Poder (Diário ♦ Medo): Ação Livre. *Gatilho:* Você ataque com um poder de implemento usando este implemento. *Efeito:* O ataque ganha a palavra-chave medo, e todo alvo do poder que você tenha atingido ou errado concede vantagem de combate até o fim do seu próximo turno.

MISSÕES PARA TIEFLINGS

O que você quer conseguir, possuir, aprender ou adquirir? O que o leva à aventura, o impulsiona frente a obstáculos perigosos, e continua fazendo você querer mais?

Antecedentes descrevem de onde seu personagem veio, mas missões indicam aonde ele está indo. Você não tem que esperar que o Mestre lhe diga o que seu personagem quer. Ao invés disso, chegue na mesa com objetivos próprios. Essas missões geradas por jogadores fornecem milho para o moinho criativo do Mestre, e elas também ajudam a progredir o mundo de seu jogo.

A maioria das missões dispostas aqui oferecem algumas idéias para o que seu personagem poderia estar procurando, mas sinta-se apoiado para gerar suas próprias missões. Suas buscas podem não ter conexão com seu antecedente, ou você poderia criar algo intimamente ligado à história do seu personagem. Considere ligar sua busca com a de outro personagem no grupo. Isto não apenas constrói conexões entre os personagens, mas também mantém todos interessados na história.

MISSÕES DA ETAPA HERÓICA

Essas missões representam objetivos que você pode perseguir ativamente desde o começo de sua carreira aventureira. Objetivos de etapa heroica focam em seu próprio desenvolvimento ou nos problemas de uma região relativamente pequena.

FANTASMA DO PASSADO

O fantasma de um ancestral o assombra. Ninguém mais pode vê-lo, então você o esconde dos outros. Estranhamente, o fantasma é humano, um antigo rei da distante era anterior ao único imperador da unida Bael Turath. O fantasma o encontrou, o último herdeiro de sua linhagem, e quer que você encontre sua tumba perdida e reclame sua coroa. Só então ele o deixará em paz. O pensamento de reclamar os tesouros antigos o intriga, mas o irritante espírito deixou escapar que você não é o primeiro herdeiro a embarcar nesta missão, meramente o último que poderia tentá-la.

MEIO-IRMÃO

Apesar das marcas de sua herança, seu meio-irmão humano era a ovelha negra da família. Embora cada um tivesse talentos próprios, ele ignorava seus próprios dons e invejava os seus. À medida que os anos passavam, sua vida o levou para longe da cidade em que nasceu enquanto ele continuou ali.

Você recentemente descobriu que seu meio-irmão se juntou a um grupo de humanos e tieflings problemáticos. Pior ainda, você suspeita que este grupo esteja aliado com um culto de Asmodeus. Seu meio-irmão suspeita da verdade? Ainda que suspeito, ele provavelmente rejeitaria sua ajuda, mas você tem que salvá-lo dele mesmo. Ele é sua família. É claro, o culto provavelmente não deixará ele ir embora tão facilmente.



MISSÕES DA ETAPA EXEMPLAR

Na etapa exemplar, escolha missões que o levem além de uma simples cidade ou região ou que levem ao conflito direto com monstros de etapa exemplar. Essas missões podem tirá-lo de seu antecedente, esperando que você obtenha o poder para concretizá-las, ou poderiam progredir de aventureiro da etapa heroica.

DESEJO DE UM ÓRFÃO

Você nunca conheceu seus pais, mas recentemente descobriu que a falta de amor não teve nada haver com o seu abandono. Seu pai morreu protegendo-o dos demônios que vieram reclamar seu primogênito, e sua mãe o deixou para trás para expulsar os monstros. Já que nenhum mal imortal o encontrou, você acredita que sua mãe continua viva para iludir seus perseguidores.

Mas agora ela tem outra pessoa atrás dela: você, determinado a salvá-la de uma vida de fugas. E aí dos demônios que cruzarem o seu caminho!

Desembaraçar uma teia de mistério que sua mãe teceu antes dos demônios constitui uma missão muito pessoal. Discuta com o Mestre e os outros jogadores para garantir que a sua linha narrativa não destrua o jogo.

ASSASSINOS ARKHOSIANOS

A guerra entre Bael Turath e Arkhosia terminou há séculos, mas tente dizer isso aos Últimos de Arkhosia, uma organização dedicada à ressurreição de Arkhosia e obliteração do legado de Bael Turath — incluindo os tieflings. A organização é liderada por uma draconata chamada Kira Ruína de Sangue, embora alguns digam que ela seja apenas uma serviçal de um antigo dragão que testemunhou a queda do império quando era um filhote.

Recentemente, você descobriu por um aliado tiefling que o grupo tem você na mira. Então este tiefling apareceu assassinado. Você não tem certeza do porque o grupo o caça, mas descobrir isso não é a questão — é matar ou ser morto.

MISSÕES DA ETAPA ÉPICA

Você pode escolher uma missão de etapa épica no início de sua carreira, mas não deve esperar realizá-la até que alcance o auge da capacidade mortal. É claro, seus objetivos também podem evoluir à medida que você avança de nível, logo não adote uma missão épica até que tenha alcançado seu 21º nível ou mais.

REDEÇÃO DE UM DEMÔNIO

Os demônios foram feitos pela queda dos anjos, logo um demônio pode renascer como um anjo? Você não tem certeza, mas espera que sim.

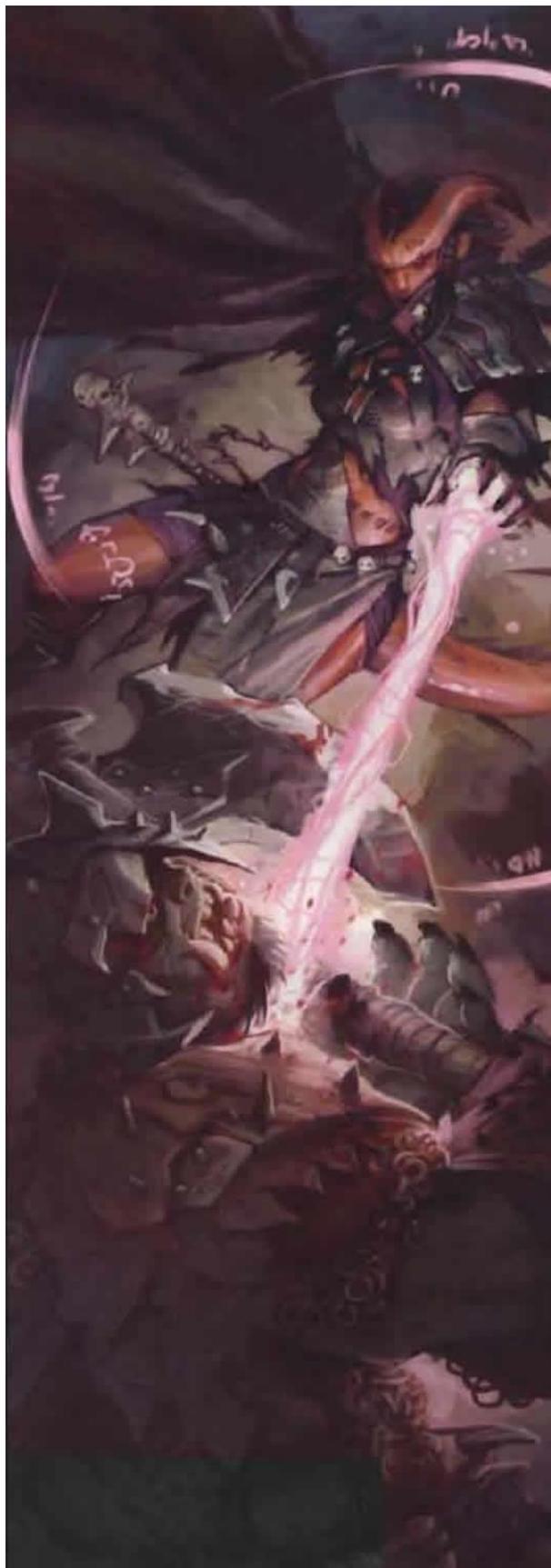
Um demônio que você tenha encontrado ou enfrentado busca a redenção, e você acredita que seu desejo é real. Ainda assim, o caminho certo tem vários obstáculos: outros demônios, aliados desconfiados, anjos descontentes e os próprios deuses. Outros o julgaram pela sua aparência inúmeras vezes, e você conhece os desafios de escapar de tais expectativas negativas, outros que já erraram seguirão seu exemplo. Poderia um ato bom corrigir incontáveis erros?

SALVAR TODAS AS ALMAS

Os contratos assinados em sangue e almas pelos antigos senhores de Bael Turath ainda existem. Embora os tieflings tenham supostamente escapado de seus laços de escravidão a forças malignas, você aprendeu que as barganhas de seus ancestrais continuam no mesmo lugar.

Quando certos eventos virem a passar, os lacaios do inferno reclamarão as almas de todos os tieflings, vivos ou mortos, destruindo tudo o que estiver em seu caminho. Isto, por sua vez, provocaria uma guerra pelos planos, causando caos enquanto as pessoas se viram contra os tieflings entre eles para salvarem suas próprias almas. Você deve encontrar e destruir os contratos antes que esses eventos ocorram, viajando às mais profundas regiões dos Nove Infernos... E além.

Esta missão poderia se encaixar bem com os destinos épicos de outros personagens, talvez servindo como um grande desfecho para a campanha.



DESTINO ÉPICO: HERDEIRO DO IMPÉRIO

Pelas suas veias flui o sangue do primeiro imperador de Bael Turath. Com o vigor que ele lhe dá, você verá o império ressurgir.

Pré-Requisitos: 21º nível, tiefling

Por tempo demais seu povo viveu nas sombras da humanidade. É seu direito de nascença governar.

Ainda assim, este direito vem com a responsabilidade de proteger e servir, ao invés de abusar e escravizar. Você percebe que seus ancestrais desdenharam o dom de seu destino, e você vota não fazer o mesmo.

Você luta com este destino. Por que você e por que agora? Como pode um império tão maligno merecer o renascimento? Mesmo assim, as peças do passado tiefling que passam pela sua vida ressurgem ao seu toque. A coroa serve. O cetro pesa bem em suas mãos. O trono parece o seu lar. Você ousa pensar que guiaria o mundo a ver o futuro brilhante que você experimenta em sonhos proféticos.

Sua nova Bael Turath não será um lugar de sombras e desespero. Todos os que buscam segurança encontrarão refúgio. A justiça será misericordiosa. Seu governo será justo. Tieflings novamente terão um lar no mundo.

Um império não pode surgir da noite para dia, e mesmo assim, muitos já o procuram por liderança. Muitos hasteiam sua bandeira todos os dias. Sua fama supera a de qualquer tiefling que já viveu desde a queda do império. Se o império pode ser devolvido à glória, será pelas suas mãos.

TIEFLINGS E A ERA ATUAL

Quando o confronto entre Arkshoia e Bael Turath resultou na destruição dos dois impérios, os tieflings lutaram para sobreviver enquanto os povos que escravizavam se erguiam contra eles. A inimizade da guerra entre tieflings e draconatos durou por gerações, causando ainda mais conflitos. Não foi senão até o Império de Nerath que os tieflings começaram a estabelecer algum tipo de estabilidade. Nerath fez deles cidadãos — de segunda classe, é claro, mas com o direito de viverem livremente sem medo de ataques. Na época da queda de Nerath, os tieflings conseguiram conservar sua plena cidadania e a aceitação geral que têm hoje.

Tieflings suportaram muitas coisas para chegarem ao que possuem até hoje. Eles ainda sofrem grande preconceito e injustiça nas mãos alheias. Embora possam dizer que a crueldade dirigida a eles não é mais do que merecida, a verdade que nenhum tiefling nascido nos últimos séculos teve nada haver com a tirania de Bael Turath ou as maldições impregnadas em seu sangue. Hoje, muitos tieflings podem tentar provar que seus detratores estão errados, ou podem virar as costas para serem mais malignos do que seus críticos imaginam.

IMORTALIDADE

Seu legado será a reformulação da imagem de Bael Turath. Novamente o mundo verá uma era dourada em que a luz da civilização recuará a escuridão da anarquia e confusão. Seu nome e feitos ecoarão pela história, pois o império que formou será imortal.

Coroadado Pelo Destino: Ao completar sua última missão, você obteve a reputação de grande bondade. Seus feitos são assunto das lendas, até mesmo quando comparados aos de seus companheiros. Reis e rainhas humanos se ajoelham na corte que você criou, e governantes de outros povos vêm a você para se curvar. Até mesmo as ruínas mortas de Bael Turath reconhecem sua grandeza. Apenas pela sua presença elas se erguem da terra e se reconstróem em formas brilhantes. Você também é refeito — seus pecados e engodos do passado são esquecidos, substituídos pela nobre justiça. Outros seguem seu exemplo, e logo os que vêem um tiefling não esperam maldade, mas honra.

Inversamente, você constrói seu império sobre os ossos daqueles que o enganaram. Muitos buscam atrapalhar seu governo, e muitos morrem nas mãos de seus seguidores fanáticos. Não é dessa maneira que você quer, mas você sabe que os fins justificam os meios. Eles se lembrarão de você como um terrível tirano, mas sua história será passada às gerações de uma grande sociedade que continuará a existir por milênios após seus ossos virem pó.

CARACTERÍSTICAS DA TRILHA OLHO INFERNAL

Nascido para Governar (21º nível): Seus níveis de Inteligência e Carisma aumentam em 2, e você ganha um bônus +2 para testes de Diplomacia, Intuição e Intimidar.

Fúria Imperial (24º nível): Quando você usa *fúria infernal*, o alvo também é derrubado e zozno até o fim do seu próximo turno.

Vontade Irresistível do Império (30º nível): A primeira criatura que atingi-lo com um ataque corporal em cada encontro é dominada até o fim do seu próximo turno.

Senhor da Vida e da Morte

Utilitário de Herdeiro do Império

Você exhibe seu direito destinado de governar forçando um inimigo a se curvar perante sua majestade.

Encontro → **Encanto**

Interrupção Imediata

Pessoal

Gatilho: Um inimigo não-lacaio a 10 quadrados de você chegue a 0 pontos de vida.

Alvo: O inimigo acionador.

Efeito: O alvo cura 1 ponto de vida e recupera pontos de vida temporários iguais a 30 + seu nível de Carisma. Ele também é dominado (teste de resistência encerra). A cada vez que o alvo falhar num teste de resistência contra este efeito, ele recupera 30 pontos de vida temporários.

Efeito Colateral: O alvo perde todos os pontos de vida temporários e passa a ter 0 pontos de vida.

É BOM SER MAU

Os Tieflings sobreviveram a guerras brutais e pactos abissais para se tornarem o que são hoje: herdeiros de um império desfeito vivendo à beira da civilização, lutando por tudo. Apenas os melhores de sua raça ousariam se considerar heróis, e menos ainda têm a possibilidade de conquistar os males que os assombram. Se você quer jogar com o herói tiefling definitivo, este livro é para você.

Esta expansão do *Livro do Jogador* de **DUNGEONS & DRAGONS®** explora os mistérios dos tieflings. Ele presenteia os jogadores com interessantes novas opções para seus personagens tieflings, incluindo talentos raciais únicos, trilhas exemplares, e um destino épico. Este livro também inclui meios de encarnar a história de seus personagens tieflings e seus antecedentes.

Para uso com esses produtos de **DUNGEONS & DRAGONS®** 4ª edição:

Livro de Jogador®

Livro do Mestre®

Manual dos Monstros®



12

NÃO
RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 12 ANOS

Contém: Presença de Armas
Branças e Descrição Verbal
do Ato Violento