



o LIVRO COMPLETO do AVENTUREIRO



Jesse Decker



O LIVRO COMPLETO DO AVENTUREIRO

Um manual para personagens habilidosos de todas as classes

Jesse Decker



LIVRO COMPLETO DO AVENTUREIRO

UM MANUAL PARA PERSONAGENS HABILIDOSOS DE TODAS AS CLASSES
JESSE DECKER

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

CRIAÇÃO
Jesse Decker

CRIAÇÃO ADICIONAL
Richard Baker, Michelle Lyons, David Noonan, Stan!

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO
Richard Baker, Andy Collins, Andrew J. Finch

EDITORES
John D. Rateliff, Gary Sarly

EDIÇÃO ADICIONAL
Jennifer Clarke Wilkes, Chris Thomasson

GERENTE EDITOR
Kim Mohan

GERENTES DE DESIGN
Ed Stark, Christopher Perkins

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO
Andrew J. Finch

DIRETORA DE ARTE SENIOR RPG
Stacy Longstreet

DIRETOR DE P&D DE RPG
Bill Slavicsek

DIREÇÃO DE ARTE D&D
Dawn Marin

ARTE DA CAPA
Matt Cavotta

ARTE INTERNA
Steven Ballelin, Mitch Korte, Ed Cox, Steve Ellis, Wayne England, David Hudnut, Jeremy Jarvis, Doug Kovacs, Chuck Lukas, Jeff Mouton, Monte Moore, William O'Connor, Michael Phillippi, Ron Spencer, Franz Vohwinkel

DESIGNERS GRÁFICOS
Dee Bartwell, Danag Martin

CARTOGRAFO
Todd Gamble

ESPECIALISTA EM PRODUÇÃO GRÁFICA
Angelika Lokutz

TÉCNICA DE IMAGENS
Candice Baker

GERENTES DE PRODUÇÃO
Josh Fischer, Randall Crews

FONTES:

Casa de Armas e Equipamentos, de Eric Cagle, Jesse Decker, Jeff Quick e James Wyatt; Dificuldades de Fe de Rich Redman e James Wyatt; Duomomicon de Andy Collins, Skip Williams e James Wyatt; Livro das Naves Lúcas de Andy Collins, Bruce R. Cordell e Rob Heinsoo; Contrato de Companhia FORGOTTEN REALMS - Os Reinos Espaciais de Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams e Rob Heinsoo; Magia de Eternos de Sean K. Reynolds, Duane Maxwell e Angel McCoy; Mestres Selvagens de David Eckelberry e Mike Schimler; Mestres; Hamulok de Mike Dornes, Staff Elias, Rob Heinsoo e Jonathan Tweet; Aventuras Ocultas de James Wyatt; Reino de Eternos de Eric L. Boyd, Matt Forbeck e James Jacobs; Anos de Sívie de Jesse Decker, Michelle Lyons e David Noonan; Canção e Silêncio de David Noonan e John D. Rateliff; Lendas e Rumores de Jason Carl; "Class Acts: The Nightingale Enforcer", de Monte Cook (DRAGON Magazine 1293); "Class Acts: The Nightingale Defibrator", de Monte Cook (DRAGON 1294); "Clash & Dagger" de Eric Cagle e Evan

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
PO Box 707
Brenton WA 98057-0707



EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
BR 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Este produto da WIZARDS OF THE COAST® não contém Conteúdo Open Game. Nenhuma porção desta obra pode ser reproduzida mediante qualquer meio sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Open Gaming e a Licença do Sistema d10, favor visitar www.wizards.com/d20.

DESEIGNERS & DEVELOPERS é o logotipo da Wizards of the Coast. São marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logotipo de d20 system é uma marca registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pela lei de direitos autorais dos Estados Unidos da América. E terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada das imagens ou ilustrações aqui contidas sem a permissão expressa e por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, pessoas, seres ou eventos reais é mera coincidência © 2000-2001, Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle, em e-mail: Complete Adventurer.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT © WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL:
Complete Adventurer™

COORDENAÇÃO EDITORIAL:

Devir Livraria

TRADUÇÃO:

João Marcelo Aiex Boni

REVISÃO:

Douglas Ricardo Guimarães

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:

Tino Chagas, Benson Chin e Vitor Yamana

DEV177290000

ISBN: 978-85-7532-339-7

1ª EDIÇÃO - PUBLICADO EM 08/2008

Indice Internacional de Catalogação em Publicação (CIP)
Classe Brasileira de Livros, 29. Brasil

Nome: Livro
Título: Livro Completo do Aventuroiro
Autor: Jesse Decker
Tradutor: João Marcelo Aiex Boni
Revisor: Douglas Ricardo Guimarães
Editor: Devir Livraria
Data de publicação: 08/2008
Número de páginas: 200
Número de volumes: 1
Número de tomos: 1
Número de ilustrações: 100
Número de tabelas: 10
Número de anexos: 10
Número de mapas: 10
Número de fichas: 10
Número de fichas de jogo: 10
Número de fichas de personagem: 10
Número de fichas de equipamento: 10
Número de fichas de magia: 10
Número de fichas de classe: 10
Número de fichas de raça: 10
Número de fichas de profissão: 10
Número de fichas de religião: 10
Número de fichas de escola: 10
Número de fichas de ordem: 10
Número de fichas de sociedade: 10
Número de fichas de guilda: 10
Número de fichas de família: 10
Número de fichas de cidade: 10
Número de fichas de país: 10
Número de fichas de continente: 10
Número de fichas de mundo: 10

1. Ficha de perfil do personagem
2. Ficha de equipamento
3. Ficha de magia
4. Ficha de classe
5. Ficha de raça
6. Ficha de profissão
7. Ficha de religião
8. Ficha de escola
9. Ficha de ordem
10. Ficha de sociedade

AGRADECIMENTOS:

— Born free. Livre como a brisa...
(e não se sinta excluído... mas que não ajuda, não ajudou... humpf!)
& D3.5 - A casa caiu... com pedreiro e fúdo. Sai zica! E viva a 4ª... tudo vai mudar
"ALTIHO 151" - Perola: "As coisas precisam ser ensinadas"
CHISPA - Mais uma pérola: "Os monstros escritos agem primeiro"
YAMATO ABS6 - A casa dos Yamano, do "Lernal Saga" e do "Acço Hung"
as organizações que mais me renderam experiência.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meio existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados a

Devir LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 2127-8787
Fax: (11) 2127-8758
E-mail: davidast@devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Arruiz de Escrivão 2
Olhos de Água
2950-546 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

SUMÁRIO

Introdução	4	Natação	101	Capítulo 4: Ferramentas e Equipamentos ..115
Todos Possuem Perícias	4	Ofícios	101	Novas Armas
Conteúdo Deste Livro	4	Operar Mecanismo	102	Equipamento
Material Necessário para Jogar	4	Sentir Motivação	102	Itens Mágicos
Capítulo 1: Classes	5	Sobrevivência	103	Capítulo 5: Magias
Batedor	5	Usar Cordas	103	Ações Rápidas e Imediatas
Informações de Jogo	7	Talentos	103	Novas Magias de Assassino
Conjunto Inicial para Batedor Meio-Elfo	9	Armadilheiro Tático	103	Novas Magias de Bardo
Ladrão Arcano	9	Arremesso Brutal	103	Novas Magias de Clérigo
Informações de Jogo	11	Arremesso Poderoso	103	Novas Magias de Druida
Conjunto para Ladrão Arcano Halfling	15	Artista Devotado	103	Novas Magias de Feiticeiro/Mago
Ninja	16	Artista Versátil	105	Novas Magias de Paladino
Informações de Jogo	18	Ataque Arrasador	105	Novas Magias de Ranger
Conjunto Inicial para Ninja Humano	20	Ataque Duplo	106	Novas Magias
Capítulo 2: Classes de Prestígio	21	Avaliar Item Mágico	106	Capítulo 6: Organizações
Escolher uma Classe de Prestígio	21	Caçador Asceta	106	Nome da Organização
Caçador da Luz	22	Canção Duradoura	106	Clés de Caça
Cão de Caça	25	Cavaleiro Asceta	106	Clés dos Ninjas da Espada do Dragão
Cavaleiro das Planícies	28	Combater com Duas Armas Grandes	107	Colégio do Conhecimento
E executor Noturno	31	Concentração Extraordinária	107	Solidificado
Exemplar	33	Conhecimento Obscuro	107	Estudiosos da Fechadura Negra
Explorador de Masmorras	36	Conjuração em Movimento	107	Guardiões das Adagas Místicas
Fantasma Homicida	38	Conjuração de Magia	107	Guilddos dos Ladinos Mentais
Infiltrador Noturno	41	Distração Aprimorada	107	Guilddo do Noturno
Inquisidor da Luz	44	Especialista Tático	107	Investigadores Sombrios
Ladino Mental	47	Faz-Tudo	108	Liga da Bota e Estrada
Ladrão Acrobata	49	Golpe Desconcertante	108	Liga dos Tecelões de Histórias
Lirista Fochlucano	52	Golpe Hábil	108	Olhos do Grande Rei
Maestro	56	Golpe Mortal	108	Ordem da Iluminação
Mago das Adagas Místicas	59	Incariciar	108	Como Construir uma Organização
Mestre da Espionagem	62	Infra-Som	108	Passo 1: Tipo
Mestre das Feras	65	Inquisidor Devotado	108	Passo 2: Tendência
Mestre de Muitas Formas	67	Intuição em Combate	109	Passo 3: Tamanho
Metamorfo das Adagas Místicas	69	Ladino Asceta	109	Passo 4: População e Recursos
Ollam	72	Mago Asceta	110	Passo 5: Demografia
Pirata Temível	74	Mente Aberta	110	Passo 6: Acrescente Detalhes
Predador das Montanhas	77	Mergulho de Proteção	110	Apêndice: O Aventureiro Épico
Senhor dos Animais	80	Mira Arcana Extraordinária	110	Como se Tornar um
Valentão	83	Música Adicional	110	Aventureiro Épico
Vendaval	85	Natação Aprimorada	111	Personagens Épicas com Classes
Vigilante	87	Oportunismo Hábil	111	de Prestígio
Virtuoso	90	Ouvidos Verdes	111	Exemplo de Progressão Épica para Classe
Capítulo 3: Perícias e Talentos	95	Ouvir o Invisível	111	de Prestígio: O Explorador
Perícias	95	Personalidade Forte	111	de Masmorras
Combinando Perícias	95	Rastreador Devotado	111	Talentos Épicas
Descrições Expandidas de Perícias	96	Reconhecimento Rápido	111	Causas de Texto
Abrir Fechaduras	97	Reflexos Visionários	111	Ladrões Arcanos e Psiquismo
Acrobacia	97	Saltar e Golpear	112	Ataque Súbito e Ataque Furtivo
Adestrar Animais	97	Salto Simio	112	Bandeira Fochlucana
Arte da Fuga	98	Senso do Perigo	112	O Colégio Fochlucano
Avaliação	98	Vinculo Natural	112	O Código do Pirata
Cura	99	Vão Aprimorado	112	Capacidade de Aprendizado
Decifrar Escrita	99	Talentos de Música de Bardo	112	Armas Exóticas do Livro Completo do
Diplomacia	99	Cântico de Fortitude	112	Guerrero
Equilíbrio	100	Cântico da Pele Férrea	112	Usando o Lâmina Maldita com o Livro
Escalar	100	Magia Lírica	113	Completo do Aventureiro
Esconder-se	100	Talentos Selvagens	113	Enfatizando uma Organização em uma
Falsificação	101	Agarramento Selvagem	113	Campanha
		Escalar como um Gorila	114	Os Aventureiros e a Liga
		Faro	114	Opção: Como Criar um Bloco de Estratégias
		Sentido Cego	114	Organizacionais
		Visão da Água	114	Nos Bastidores: Níveis Épicas e Classes de
		Visão do Puma	114	Prestígio

Introdução

O *Livro Completo do Aventuroiro* é um acessório de regras para DUNGEONS & DRAGONS®. Ele é, acima de tudo, um recurso para os jogadores que enfoca as perícias e outros elementos que podem ser empregados por personagens de qualquer classe. O livro aborda praticamente todos os aspectos do jogo de D&D, dedicando-se às perícias, e permite que os personagens com a quantidade apropriada de graduações tenham acesso a novas opções de combate, magias, equipamentos e classes. Os Mestres também podem usar este livro como um recurso para criar ou otimizar suas criaturas ou mesmo mundos inteiros.

TODOS POSSUEM PERÍCIAS

O que significa ser um personagem habilidoso? Na verdade, o termo é apenas uma questão de intensidade. Até mesmo um personagem com um mísero ponto de perícia adquirido a cada nível pode se tornar melhor em uma determinada perícia do que outros personagens que encontrar (ou com os quais se aventura). Boa parte desse livro pode ser relevante para qualquer personagem — desde as novas utilizações das perícias até os novos equipamentos que podem ajudar inclusive os personagens sem treinamento a realizarem um teste de perícia crucial. O *Livro Completo do Aventuroiro* fornece opções interessantes mesmo para PJs de nível muito baixo ou com pouquíssimos pontos de perícia.

CONTEÚDO DESTES LIVRO

O *Livro Completo do Aventuroiro* tem uma estrutura similar aos demais livros da série, o *Livro Completo do Guerreiro*, o *Livro Completo do Divino* e o *Livro Completo do Arcano*. Ele fornece os mesmos tipos de informações de jogo, enfatizando certos tópicos da forma mais adequada ao tema proposto.

Por exemplo, um capítulo inteiro do *Livro Completo do Aventuroiro* é dedicado às perícias e talentos, começando com uma ampla discussão de novas aplicações das perícias existentes — a maior expansão das regras do Capítulo 4 do *Livro do Jogador* já publicada. Ele também inclui uma longa lista de novos talentos, muitos deles adequados aos personagens que

recebem vários pontos de perícia a cada nível ou com muitas graduações numa só perícia.

Três novas classes básicas de personagem — o letal ninja, o vigilante bateado e o versátil ladrão arcano — fornecem aos jogadores novas abordagens para personagens extremamente habilidosos, e cada uma também adota uma perspectiva diferente do combate.

O grande número de classes de prestígio nesse livro também foi proposital. Cada classe de personagem (e praticamente todos os conceitos) está representada, sempre com um enfoque na utilização de perícias. Quer seja um conjurador com alguns níveis de ladino ou de ninja, um guerreiro sentindo falta de uma perícia, ou um personagem bastante habilidoso procurando se especializar ainda mais, o leitor encontrará diversas opções e classes atraentes nessa seção.

Muitas das magias apresentadas nesse livro interagem com as perícias — possibilitando novos usos, fornecendo bônus especiais ou produzindo efeitos poderosos para os personagens com as habilidades certas. Além disso, parte delas se relaciona ao uso de capacidades existentes de formas novas e interessantes. Essas magias permitem que os conjuradores ocupem um lugar significativo nas campanhas que enfatizam o uso de perícias e fornecem vantagens aos personagens com graduações elevadas em muitas perícias.

O último capítulo do livro fornece informações sobre diversas organizações disponíveis para os PJs. Algumas são vinculadas às classes de prestígio apresentadas anteriormente, enquanto outras funcionam isoladamente. Cada organização inclui orientações para admissão, benefícios da afiliação e justificativas realistas para o interesse dos personagens. Qualquer uma dessas organizações poderia se tornar o foco de uma campanha, já que todas admitem membros provenientes de classes e conceitos diversos.

MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR

O *Livro Completo do Aventuroiro* utiliza as informações contidas nos três livros básicos de D&D — o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*. Além disso, inclui referências ao *Livro dos Níveis Épicos*, ao *Expanded Bionics Handbook*, ao *Livro Completo do Guerreiro* e ao *Livro Completo do Arcano*. Esses suplementos podem ajudar a aproveitar ao máximo as informações contidas nesse livro, mas não são estritamente necessários.

FONTES

Este livro inclui material de outras fontes, incluindo a revista *Dragon* e suplementos anteriores como *Defensores da Fé e Canção e Silêncio*. Muito desse material foi selecionado e revisado com base nos comentários de milhares de jogadores de D&D, comparando e debatendo pontos fortes e fracos das regras e dos personagens em convenções, fóruns, listas de e-mails e nas lojas especializadas.

A maioria das modificações ocorrida em materiais publicados anteriormente tem a intenção de melhorar esse conteúdo — aprimorando classes de prestígio que antes eram más escolhas, ajustando talentos ou magias que estavam poderosos demais, ou aplicando as mudanças que a edição revisada de D&D exigia para cada classe, talento, magia ou item. Naturalmente, se você estiver jogando com um material mais antigo e isso funcionar com a sua mesa, não se sinta obrigado a mudar nenhuma regra.



Ilustração de D. Kozak

Desde sua publicação, a última edição de *DUNGEONS & DRAGONS* sempre se concentrou em opções, e não em restrições. O *Livro Completo do Aventurero* prossegue com esse tema, introduzindo novas utilizações para as perícias antigas, novos talentos e equipamentos, e as novas classes de personagem apresentadas neste capítulo. Embora todas as classes participem de aventuras e mereçam o título de "aventureiras", as classes que discutiremos a seguir enfatizam a engenhosidade e a utilização de perícias, tornando-as particularmente adequadas para a ênfase que este livro agrega sobre a relação das perícias e das aventuras.

As três classes descritas neste capítulo — o ninja, o batedor e o ladrão arcano — possuem acesso a uma grande variedade de perícias de classe e recebem 6 ou mais pontos de perícia por nível. Mais importante, contudo, é a forma como essas perícias e as habilidades exclusivas de cada classe modificam a sensação da aventura. Tanto o batedor quanto o ninja equiparam a habilidade de encontrar e desarmar armadilhas do ladino, mas cada uma aborda o combate de forma diferente. O ladrão arcano ainda conta com uma progressão limitada de magias arcanas. Embora essas habilidades sejam poderosas, o aspecto mais intrigante de um ladrão arcano é sua capacidade de usurpar e duplicar as habilidades de seus oponentes.

Essas classes possuem um conjunto próprio de habilidades, e cada uma apresenta uma nova perspectiva em uma ampla gama de situações de aventura. O ninja, o batedor e o ladrão arcano são classes especialmente interessantes para grupos que desejam participar de uma campanha que enfoca a espionagem, a política ou a intriga.

BATEDOR

Qualquer força armada em movimento, seja um exército ou um grupo de aventureiros, precisa de informações sobre o que existe adiante e o que ficou para trás — e mais importante, tempo para se preparar para o combate. Um batedor pode transportar terrenos difíceis com um excelente deslocamento, e se especializa em avistar o inimigo antes que o oponente consiga detectar sua presença. Seja numa masmorra ou em campo aberto, o batedor só é percebido quando deseja.

Aventuras: Os batedores se aventuram por diversas razões. Muitos têm postos fixos em organizações militares. Seja servindo na vanguarda de um grande exército ou como mateiros de um pequeno forte na fronteira do reino, os batedores se aventuram pelo campo sob ordens de seus superiores. Embora

sejam mais comuns que outros batedores, os que mantêm vínculos com organizações militares dificilmente terão tempo ou permissão para embarcar em aventuras com regularidade. Em vez disso, esses batedores costumam ser nativos de aldeias rurais, tendo adquirido suas habilidades através de uma vida inteira percorrendo os bosques da região. Outros deixaram o serviço militar e acabaram sendo atraídos por esse estilo de vida. Muitos batedores aventureiros iniciam suas carreiras como guias contratados para conduzir outras pessoas através das florestas. Os que descobrem prazer e desafio nessas empreitadas então procuram seu próprio grupo.

Características: Um batedor recebe algum treinamento com armas e um estilo de combate único, que privilegia o deslocamento rápido e ataques devastadores. Ele é excelente durante batalhas em marcha, que lhe permitem maximizar suas técnicas de luta especiais e seu grande poder de deslocamento. Embora um batedor possa se defender razoavelmente bem num confronto direto, sua melhor atuação ocorre antes do início do combate, quando pode empregar seus poderes de furtividade e observação para encontrar o inimigo e fornecer aos seus companheiros informações detalhadas sobre o que enfrentarão.

O batedor é um especialista em terrenos agrestes, superando até mesmo a habilidade do ranger para transpor terrenos difíceis e liderar um grupo de companheiros através das florestas.

O batedor também é excelente nas masmorras, e pode encontrar e desarmar armadilhas com a mesma eficiência de um ladino. Conforme progride em níveis, os sentidos do batedor tornam-se incrivelmente aguçados, e com o tempo lhe permitem atuar sem dificuldades mesmo sob a escuridão total.

Tendência: Os batedores podem ter qualquer tendência, e ela costuma ser moldada mais devido à sua história pessoal do que pelo treinamento recebido. As exceções mais notáveis são os inúmeros batedores que recebem instruções em organizações militares — eles têm um aprendizado cuidadoso e rigoroso, e a maioria se torna Leal. Fora desse contexto, existem mais batedores Neutros em comparação às outras tendências, mas todas as tendências e Filosofias estão representadas nessa classe.

Religião: Os batedores têm perspectivas diversificadas e individuais sobre a religião, e não existe uma devoção típica na classe. Eles muitas vezes adoram as divindades da natureza, mas essas devoções representam uma escolha pessoal do indivíduo, sem relação com qualquer consequência do treinamento. Os batedores não consideram a natureza como uma força isolada, e essa crença é uma das diferenças mais profundas entre eles e os rangers. Enquanto os últimos enxergam a natureza como algo a ser cultuado e protegido, os primeiros a encaram como o terreno sobre o qual devem cumprir suas tarefas. Embora um batedor consiga amar a natureza pela beleza ou pela solidão que encontra em seu cerne, ele jamais extrairá poder da vida selvagem, como o ranger.

História: Muitos batedores recebem treinamento militar e prestam serviço durante certo tempo. Eles aperfeiçoam suas técnicas tentando detectar e se esconder de grandes grupos de inimigos. Forjados pelo serviço, tornam-se resistentes e independentes, e se acostumam a trabalhar sozinhos ou em bandos pequenos. Esses indivíduos estáveis são excelentes adições para qualquer equipe de aventureiros, e suas especialidades são desejadas pelos membros de outras classes.

Os demais batedores possuem uma grande variedade de antecedentes. Alguns treinam com mateiros e rangers a serviço de um senhor rural, e outros simplesmente

crescem entre os plebeus do campo, passando meses explorando a floresta em seu tempo livre. Os batedores com esses passados muitas vezes partem em aventuras para se afastarem de suas comunidades natais. Exaurindo o território a ser explorado em sua terra, eles procuram outras experiências e desejam conhecer mais regiões o mundo.

Raças: Os humanos tornam-se excelentes batedores. Sua natureza adaptável lhes permite aperfeiçoar uma variedade de perícias superior à maioria das outras raças, e eles conseguem aproveitar melhor as diversas habilidades do batedor. Por outro lado, os elfos e os halflings possuem os melhores dotes naturais; am-

Uma batedora



TABELA 1-1: O BATEDOR

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Escaramuça (+1d6), encontrar armadilhas
2º	+1	+0	+3	+0	Fortitude em combate +1, esQUIVA sobrenatural
3º	+2	+1	+3	+1	Movimento rápido +3 m, escaramuça (+1d6, +1 CA), rastro invisível
4º	+3	+1	+4	+1	Talento adicional
5º	+3	+1	+4	+1	Evasão, escaramuça (+2d6, +1 CA)
6º	+4	+2	+5	+2	Passo impecível
7º	+5	+2	+5	+2	Escaramuça (+2d6, +2 CA)
8º	+6/+1	+2	+6	+2	Carnuflagem, talento adicional
9º	+6/+1	+3	+6	+3	Escaramuça (+3d6, +2 CA)
10º	+7/+2	+3	+7	+3	Sentido cego 9 m
11º	+8/+3	+3	+7	+3	Fortitude em combate +2, movimento rápido +6 m, escaramuça (+3d6, +3 CA)
12º	+9/+4	+4	+8	+4	Talento adicional
13º	+9/+4	+4	+8	+4	Escaramuça (+4d6, +3 CA)
14º	+10/+5	+4	+9	+4	Mimetismo
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Escaramuça (+4d6, +4 CA)
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Talento adicional
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Escaramuça (+5d6, +4 CA)
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Movimento livre
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Escaramuça (+5d6, +5 CA)
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Fortitude em combate +3, percepção às cegas 9 m, talento adicional

bas as raças já produziram batedores ágeis, com incríveis habilidades de furtividade e observação. Embora os halflings tenham mais talento inato para se esgueirar que os elfos, o deslocamento maior desses últimos lhes oferece outras vantagens.

Os anões e os gnomos tornam-se batedores subterrâneos respeitáveis, e os bônus de deslocamento que esta classe proporciona ajudam a compensar uma das maiores fraquezas dessas raças. Combinado ao talento dos anões para operar em terrenos de terra e rochas, o treinamento como batedor pode transformá-los em fantásticos exploradores subterrâneos, embora a maioria prefira uma abordagem de combate mais direta, e não aprecie as táticas de guerrilha do batedor.

Outras Classes: Os batedores atuam bem com os membros de praticamente qualquer outra classe. Habilidosos e adaptáveis, eles complementam com facilidade um grupo de aventureiros ou de soldados mais lento ou barulhento. Os batedores deslocam-se na dianteira destes grupos por curtos períodos, examinando discretamente o próximo aposento ou clareira em busca de inimigos, e depois voltando para a vanguarda para se certificar de que os inimigos não estejam se aproximando. Contudo, quando o combate é deflagrado, o grupo serve como uma base estável, para onde o batedor retornará quando estiver pressionado. Os clérigos, magos e outros indivíduos dispostos a conjurar magias que aprimorem a mobilidade ou a furtividade do batedor facilitam seu trabalho, e também são ótimos companheiros no combate.

Por outro lado, o batedor também convive com grupos compostos inteiramente por personagens sorrateiros, como ladinos, rangers, ninjas e outros batedores. Essa equipe se desloca mais silenciosamente que o normal, e raramente é apanhada de surpresa.

Função: Um batedor desempenha várias funções na maioria dos grupos de aventureiros. Primeiro e mais importante, ele é excelente para detectar um inimigo ou criatura antes de ser percebido. Seja bem à frente da equipe ou protegendo a retaguarda, o batedor é o personagem com mais chances de descobrir uma ameaça potencial e estar pronto para agir em combate. Servindo como um combatente corpo a corpo de reserva ou especialista em ataques à distância, ele fornece apoio para os lutadores mais diretos do grupo enquanto confunde e distrai o oponente. A capacidade de encontrar armadilhas e a furtividade de um batedor o tornam a escolha natural para ingressar e pesquisar áreas perigosas.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: A Destreza ajuda na furtividade dos batedores e compensa sua inabilidade em usar armaduras mais pesadas. A Sabedoria também é importante, pois afeta muitas perícias, especialmente Observar e Ouvir, que muitos consideram vital para sua capacidade de sobreviver no agreste e detectar os inimigos com eficácia.

Tendências: Qualquer uma. Os batedores em serviço militar costumam ser Leais.

Dado de Vida: d8.

Recursos Iniciais: 5d4x10 PO.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um batedor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar

Idioma (n/a), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevida (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia no 1º Nível: (8 + modificador de Int) x 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 8 + modificador de Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os batedores sabem usar todas as armas simples, e a machadinha, o machado de arremesso, a espada curta e o arco curto. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Escaramuça (Ext): O batedor confia em sua mobilidade para infligir dano adicional e aprimorar suas defesas. Ele inflige +1d6 pontos de dano adicional em quaisquer ataques desferidos nas rodadas em que se deslocar pelo menos 3 m de sua localização no início do turno. O dano adicional se aplica somente aos ataques realizados durante o turno do personagem, sempre após o deslocamento. Essa habilidade não pode ser usada se o personagem estiver montado. O dano adicional aumenta em +1d6 a cada quatro níveis acima do 1º (2d6 no 5º, 3d6 no 9º, 4d6 no 13º e 5d6 no 17º nível).

O dano adicional afeta somente criaturas vivas com anatomia discernível. Os mortos-vivos, construtos, limos, plantas, criaturas incorpóreas e seres imunes ao dano de sucessos decisivos não são afetados por essa habilidade. O batedor deve ser capaz de enxergar o alvo com clareza suficiente para escolher um ponto vital, e precisa conseguir alcançá-lo. Ele consegue aplicar esse dano adicional aos ataques à distância, mas apenas se o adversário estiver num raio de 9 m.

No 3º nível, o batedor recebe +1 de bônus de competência na CA durante qualquer rodada em que se deslocar pelo menos 3 m. O bônus estará ativo a partir do momento em que o personagem percorrer 3 m de deslocamento, e permanece inalterado até o início de seu próximo turno; o modificador aumenta em 1 ponto a cada quatro níveis acima do 3º (+2 no 7º, +3 no 11º, +4 no 15º e +5 no 19º nível).

O batedor perde essa habilidade se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada. Caso possua essa habilidade proveniente de outra classe, os bônus serão cumulativos.

Encontrar Armadilhas (Ext): Um batedor consegue empregar a perícia Procurar para localizar armadilhas com CD acima de 20, e Operar Mecanismo para desativar armadilhas mundanas ou mágicas. Consulte a habilidade homônima do ladino no *Livro do Jogador*.

Fortitude em Combate (Ext): No 2º nível, o batedor recebe +1 de bônus de competência nos testes de resistência de Fortitude e nas jogadas de iniciativa. Esse bônus aumenta para +2 no 11º nível e +3 no 20º. O personagem perde esse bônus se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 2º nível, o batedor não pode ser surpreendido e reage ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Consulte a característica homônima do bárbaro no *Livro do Jogador*.

Movimento Rápido (Ext): A partir do 3º nível, o batedor recebe +3 m de bônus de melhoria no seu deslocamento. No 11º nível, esse bônus aumenta para +6 m. Consulte a habilidade homônima do monge no *Livro do Jogador*.

O batedor perde esse benefício se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada.

Rastro Invisível (Ext): Desde o 3º nível, o batedor não pode ser rastreado em terrenos naturais. Consulte a habilidade homônima do druida no *Livro do Jogador*.

Talentos Adicionais: No 4º nível e a cada quatro níveis subseqüentes (8º, 12º, 16º e 20º níveis), o batedor recebe um talento adicional, que precisa ser selecionado da lista a seguir: Acrobático, Ágil, Ataque em Movimento, Atlético, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Perícia, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Natação Aprimorada, Ouvir o Invisível, Prontidão, Rapidez de Recarga, Rastrear, Reconhecimento Rápido, Reflexos Rápidos, Salto Símiof, Saque Rápido, Senso do Perigo, Tiro Certo, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tolerância, Vontade de Ferro. Ele deve atender a todos os pré-requisitos do talento escolhido.

†Novo talento descrito no Capítulo 3.

Evasão (Ext): A partir do 5º nível, o batedor consegue evitar o dano de certos ataques mediante um teste de resistência de Reflexos. Consulte a habilidade homônima do monge no *Livro do Jogador*.

Passo Impecável (Ext): A partir do 6º nível, o batedor consegue se deslocar através de qualquer tipo de terreno que retarde o movimento (como vegetação rasteira, detritos e terrenos similares) com seu deslocamento normal, sem sofrer dano nem qualquer outro inconveniente.

Essa habilidade não permite que ele se desloque com mais rapidez em terrenos que exijam um teste de Escalar ou Natação, ou através de um terreno ou de vegetação manipulados magicamente para impedir o movimento.

O batedor perde esse benefício se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada.

Camuflagem (Ext): Um batedor de 8º nível ou superior é capaz de utilizar a perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno natural. Consulte a habilidade homônima do ranger no *Livro do Jogador*. Ele perde esse benefício se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada.

Sentido Cego (Ext): No 10º nível, o batedor adquire sentido cego com raio de 9 m. Essa habilidade funciona conforme a descrição do *Livro dos Monstros*.

Mimetismo (Ext): A partir do 14º nível, um batedor é capaz de usar a perícia Esconder-se em terrenos naturais,

mesmo enquanto estiver sendo observado. Consulte a habilidade homônima do ranger no Livro do Jogador. Ele perde esse benefício se estiver vestindo uma armadura média ou pesada, ou portando uma carga média ou pesada.

Movimento Livre (Ext): No 18º nível e superior, o batedor consegue escapar de amarras, restrições ou mesmo dos efeitos de magias de confinamento com facilidade. Essa habilidade duplica os efeitos da magia *movimentação livre*, mas estará sempre ativa. Ele perde esse benefício se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada.

Percepção às Cegas (Ext): Um batedor de 20º nível adquire a habilidade percepção às cegas com raio de 9 m. Seus sentidos se tornam aguçados o bastante para permitir que ele manobre e lute normalmente mesmo na escuridão total. A invisibilidade, a escuridão e a maioria dos tipos de camuflagem são irrelevantes, embora o personagem precise de uma linha de efeito para uma criatura ou objeto para discerni-lo.

CONJUNTO INICIAL PARA BATEDOR MEIO-ELFO

Armadura: Corselete de couro batido (+2 na CA, penalidade de armadura -1, deslocamento 9 m, 10 kg).

Armas: Espada curta (1d6, dec. 19–20/x2, leve, 0,5 kg, perfurante).

Arco Curto (1d6, dec. x3, inc. dist. 9 m, 1 kg, perfurante)

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícia igual a 8 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduação	Habilidade	Armadura
Conhecimento (natureza)	4	Int	—
Equilíbrio	4	Des	-1
Escalar	4	For	-1
Esconder-se	4	Des	-1
Furtividade	4	Des	-1
Natação	4	Des	-2
Observar	4	Sab	—
Ouvir	4	Sab	—
Procurar	4	Int	—
Saltar	4	For	-1
Sobrevivência	4	Sab	—

Talento: Rastrear.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pedreira e isqueiro. Lanterna coberta, 1,5 l de óleo. Aljava com 20 flechas.

Dinheiro: 5d4 PO.

LADRÃO ARCANO

Os ladrões arcanos empregam perícias e magia arcana para drenar as habilidades de seus oponentes e voltar essa energia contra eles. Os ladrões arcanos adoram os desafios trazi-

dos pelas aventuras, e gostam de descobrir formas únicas e inovadoras de utilizar suas capacidades. Como possuem uma enorme variedade de habilidades, são capazes de se adaptar para superar praticamente qualquer desafio, mas não têm o poderio arcano devastador dos magos, nem a força bruta dos guerreiros. Eles nunca conjuram mais magias do que o estritamente necessário, e sua especialidade é empregar pistas falsas e trapaças para superar os adversários aparentemente mais ameaçadores.

Os ladrões arcanos bondosos empregam suas habilidades e magias para se divertir, proteger os menos afortunados, e ocasionalmente para servir como espíes a uma causa ou nação. Os malignos usam suas versáteis perícias para enganar e trapaçar, ou atormentam as cidades grandes como arrombadores e larpiões ousados.

Aventuras: Os ladrões arcanos se aventuram porque adoram um desafio. Eles encaram cada enigma, armadilha ou monstro como uma nova forma de testar suas capacidades. Isso não significa que todos sejam demasiadamente autoconfiantes. Alguns são, mas muitos simplesmente têm uma dose saudável de curiosidade e um forte interesse em provar sua própria competência. Considerando a versatilidade de suas habilidades, eles sabem que têm uma chance razoável de superar praticamente qualquer tipo de desafio. Quando confrontam inimigos fisicamente poderosos, muitas vezes não conseguem evitar o desejo de descobrir se a furtividade e a astúcia seriam capazes de superar a força bruta do adversário. Ao se defrontar com uma armadilha inteligente, eles sempre imaginam se sua velocidade e perícia seriam capazes de derrotar a esperteza e o preparo do seu criador. Como outros personagens, os ladrões arcanos são atraídos pela riqueza que as aventuras oferecem. Muitos, senão todos, apreciam estilos de vida pomposos e extravagantes (e muito caros), e as aventuras oferecem várias recompensas em termos de ouro e fama.

Características: Os ladrões arcanos utilizam uma forma intuitiva de magia arcana para ressaltar seus talentos versáteis. Eles possuem uma ampla gama de perícias e são capazes de desenvolver muitas combinações. Muitos enfatizam a furtividade e as habilidades sociais, aperfeiçoando a capacidade de surpreender e enganar seus oponentes.

No combate, os ladrões arcanos utilizam uma combinação de ataques e magias precisas para drenar as habilidades de seus alvos. Nos níveis inferiores, eles se concentram em flanquear os inimigos e desferir ataques furtivos. Conforme progredirem, sua capacidade de conjurar magias aumenta, permitindo que elevem misticamente sua modesta capacidade de combate. A habilidade mais poderosa de um ladrão arcano lhe permite absorver temporariamente as magias, efeitos e até mesmo as resistências à energia de seus oponentes.

Tendência: A maioria dos ladrões arcanos é Neutra. Eles encaram o mundo como um lugar cheio de desafios e oportunidades interessantes, e raramente se preocupam muito com a moralidade. Mesmo os que possuem intenções ge-

nuamente bondosas quase sempre se distraem com os desafios de uma aventura e não consegue perceber (ou ignoram de propósito) as implicações morais de suas ações.

Os ladrões arcanos malignos são ásperos e cruéis, e utilizam suas habilidades para trapacear, chantagear ou destruir todos que possuam algo que desejem ou fiquem no caminho de seus objetivos pessoais.

Religião: A maioria dos ladrões arcanos prefere confiar em seu poder de raciocínio e perícia em vez de prestar homenagens a uma entidade superior. Ocasionalmente, ao planejar uma missão muito ousada, eles realizam uma oferenda ou oração a alguma divindade com poder sobre a noite ou o roubo. Outros buscam a proteção divina antes de tentar assaltar ou atacar um templo, mas esses rituais são mais uma tentativa do personagem para igualar as chances do que uma verdadeira demonstração de devoção. Alguns ladrões arcanos particularmente malignos se dedicam a Vecna (o deus dos segredos), empregando suas habilidades para extrair as informações de seus oponentes e explorá-las em chantagens ou crimes ainda piores.

História: Os ladrões arcanos são provenientes de uma enorme variedade de antecedentes. Embora poucos lugares se dediquem ao treinamento formal dos membros dessa classe, os que existem (em geral academias militares que preparam grupos eficientes de agentes de espionagem) produzem indivíduos excepcionalmente capacitados e leais. No entanto, esses agentes da coroa são a exceção, não a regra; a maioria dos ladrões arcanos é treinada por um ou mais mentores solitários.

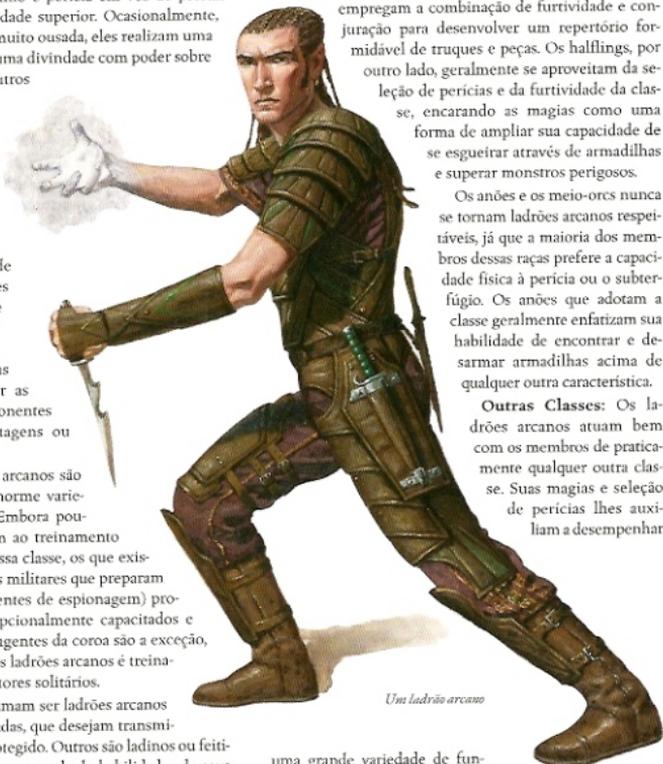
Os "professores" costumam ser ladrões arcanos com histórias diversificadas, que desejam transmitir seus talentos a um protegido. Outros são ladinos ou feiticeiros que compreendem a mescla de habilidades de seus discípulos superficialmente, mas fornecem orientação e encorajamento suficientes para que o jovem desenvolva suas próprias capacidades. Os ladrões arcanos com histórias atípicas como essas costumam se orgulhar de sua combinação de perícias e magia. Eles raramente adquirem níveis em outras classes, pois consideram suas habilidades particularmente adequadas aos seus propósitos e personalidade.

Raças: Os humanos têm mais chance de se transformarem em ladrões arcanos do que os membros de outras

raças. Sua natureza flexível e seus interesses variados os tornam muito adequados às especialidades da classe. Os elfos também são excelentes ladrões arcanos, beneficiando-se de sua graça natural e de sua afinidade com a magia. Para os halflings e os gnomos, a combinação de habilidades de conjuração e seleção de perícias do ladrão arcano combina com seu tamanho reduzido. Muitos gnomos, com seus dons para as magias de ilusão, apreciam a versatilidade oferecida pela classe, e muitas vezes empregam a combinação de furtividade e conjuração para desenvolver um repertório formidável de truques e peças. Os halflings, por outro lado, geralmente se aproveitam da seleção de perícias e da furtividade da classe, encarando as magias como uma forma de ampliar sua capacidade de se esgueirar através de armadilhas e superar monstros perigosos.

Os anões e os meio-orcs nunca se tornam ladrões arcanos respeitáveis, já que a maioria dos membros dessas raças prefere a capacidade física à perícia ou o subterfúgio. Os anões que adotam a classe geralmente enfatizam sua habilidade de encontrar e desarmar armadilhas acima de qualquer outra característica.

Outras Classes: Os ladrões arcanos atuam bem com os membros de praticamente qualquer outra classe. Suas magias e seleção de perícias lhes auxiliam a desempenhar



Um ladrão arcano

uma grande variedade de funções num grupo de aventureiros. Como não foram treinados para agir como combatentes na linha de frente, eles preferem atuar ao lado de guerreiros e bárbaros em detrimento dos membros de qualquer outra classe.

Função: Os ladrões arcanos são capazes de desempenhar muitas funções num grupo de aventureiros, dependendo das perícias e das habilidades dos outros integrantes. Em certas ocasiões, eles podem atuar como o especialista em

magia arcana do grupo. Com a seleção correta de perícias, conseguem se tornar o principal batedor e o mestre da furtividade da equipe. Como suas habilidades são similares às dos conjuradores arcanos e dos ladinos, o ladrão arcano teria dificuldade em encontrar uma posição num grupo que já incluía um personagem de cada uma dessas classes. Nesse caso, ele geralmente se concentrará em empregar suas magias para aumentar suas habilidades de classe e seu poder de combate, e acabará se aliando ao ladino na maioria das missões. Os dois podem sondar praticamente qualquer lugar com poucas chances de detecção, e sua habilidade de flanquear um oponente e infligir ataques furtivos os torna uma dupla letal num confronto.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: O Carisma determina quais magias o ladrão arcano consegue conjurar e a dificuldade para resistir a elas. A Destreza lhe permite esquivar dos golpes apesar de sua armadura leve. Os ladrões que preferem o combate corpo a corpo obtêm vantagens com valores elevados de Força ou de Constituição.

Tendência: Qualquer uma, embora muitos ladrões arcanos sejam Neutros.

Dado de Vida: d6.

Recursos Iniciais: 4d4x10 PO.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ladrão arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (local) (Int), Decifrar Escrita (Int), Esconder-se (Des), Falar Idioma (n/a), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia no 1º Nível: (6 + modificador de Int) x 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 6 + modificador de Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os ladrões arcanos sabem usar todas as armas simples e armaduras leves, mas não os escudos. Como os componentes gestuais necessários para suas magias são simples, ele é capaz de conjurá-las vestindo armaduras leves sem sofrer as chances normais de falha de magia arcana. Contudo, se estiver usando uma armadura média ou pesada ou empunhando um escudo, sofrerá a chance de falha de magia arcana (consulte o *Livro do Jogador*) quando a magia possuir um componente gestual (é o caso da maior parte delas). Um ladrão arcano multiclasse sofrerá a chance normal de falha de magia

arcano para as magias recebidas das outras classes, incluindo os efeitos absorvidos de conjuradores arcanos (veja a habilidade Roubar Magia, adiante).

Ataque Furtivo (Ext): Um ladrão arcano inflige +1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que seu alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza. Esse dano adicional somente se aplica aos ataques à distância se o alvo estiver num raio de 9 m. Ele aumenta para +2d6 pontos no 5º nível, +3d6 no 9º, +4d6 no 13º e +5d6 no 17º nível. Consulte a habilidade homônima do ladino no *Livro do Jogador*. Se o ladrão arcano possuir um dano de ataque furtivo de outra classe (como por exemplo, de seus níveis como ladino), eles serão cumulativos.

Roubar Magia (Sob): Um ladrão arcano é capaz de absorver a energia mágica de seu alvo e utilizá-la conforme desejar. Ao atingir um oponente com seu ataque furtivo, ele terá a opção de descartar 1d6 pontos de dano adicional e roubar uma magia, ou o potencial de conjurar uma magia conhecida específica do seu alvo. Se a criatura estiver disposta, o ladrão arcano poderá extrair a magia com um toque usando uma ação padrão.

O alvo de um ataque de roubar magia perde uma magia de nível 0 ou de 1º nível de sua memória caso se prepare com antecedência, ou uma magia de nível 0 ou de 1º nível se for um conjurador espontâneo, além de perder a capacidade de conjurar a magia roubada durante 1 minuto. Se o alvo não dispuser de magias preparadas (ou não tiver magias diárias remanescentes, caso seja um conjurador espontâneo), essa habilidade não surte efeito. O ladrão arcano pode escolher qual magia roubar; se não o fizer, o Mestre a determinará aleatoriamente. Se um ladrão arcano tentar extrair uma magia que não estiver disponível, a magia obtida é determinada aleatoriamente entre as possíveis.

Por exemplo, um ladrão arcano de 1º nível que utiliza essa habilidade contra um feiticeiro de 1º nível escolhe extrair *missis mágicos*. Supondo que o feiticeiro conheça essa magia, um ataque bem-sucedido eliminaria uma magia diária de 1º nível e impediria temporariamente que ele conjurasse *missis mágicos*. Se o mesmo ladrão arcano roubasse essa magia de um mago que a tivesse preparado, este perderia uma magia *missis mágicos* preparada (mas não perderia outras conjurações da mesma magia que também tivesse preparado).

Após roubar uma magia, o ladrão arcano é capaz de conjurá-la no turno subseqüente. Calcule os resultados da magia como se ela tivesse sido conjurada pelo personagem original, determinando o nível de conjurador, a CID para o teste de resistência e as demais variáveis apropriadamente. O personagem consegue lançar o efeito mesmo que não possua os valores de habilidade mínimos que normalmente seriam necessários para uma magia do nível correspondente. Ele deve fornecer os mesmos componentes (incluindo verbais, gestuais, materiais, de XP ou focos) necessários. Como alternativa, um ladrão arcano de



*Três aventureiros se unem contra
um inimigo poderoso*

4º nível ou superior é capaz de usar o poder da magia subtraída para conjurar qualquer magia da sua lista de classe que ele conheça (efetivamente, isso significa que ele poderá conjurar qualquer magia que conheça). Um ladrão arcano deve conjurar a magia roubada ou usar a energia para conjurar uma magia conhecida no período de 1 hora depois de usurpá-la. Caso contrário, a energia se dissipará sem causar quaisquer efeitos.

Conforme o personagem adquire níveis, conseguirá roubar magias de nível mais elevado. No 4º nível, ele consegue extrair magias até o 2º nível. A cada dois níveis subsequentes, o nível máximo das magias subtraídas aumenta em 1 ponto (até o limite de magias de 9º nível quando atinge o 18º nível de classe).

A qualquer momento, um ladrão arcano é capaz de armazenar uma quantidade de níveis de magia roubadas equivalente ao seu nível de classe (para isso, considere as magias de nível 0 como 1/2 nível). Por exemplo, um personagem de 4º nível é capaz de manter duas magias usurpadas de 2º nível, ou uma magia de 2º nível e duas de 1º, ou qualquer outra combinação de magias de nível 0, 1º ou 2º níveis que totalize 4. Caso adquira uma magia que excederá esse limite, ele deve abrir mão de níveis suficientes para reduzir seu total de níveis roubados a um valor inferior ao máximo.

Um ladrão arcano não é capaz de aplicar talentos metamágicos ou outros efeitos à magia roubada, a menos que ela tenha sido preparada dessa forma. Por exemplo, um ladrão arcano de 6º nível ou superior poderia roubar os *misséis mágicos* potencializados de um mago, mas somente se escolher especificamente adquirir *misséis mágicos* potencializados. Caso opte pela versão normal da magia, não seria capaz de roubar os *misséis mágicos* potencializados, silenciosos, ou qualquer outra versão metamágica. Um ladrão arcano não poderia roubar os *misséis mágicos* potencializados de um feiticeiro, já que este aplica os efeitos metamágicos durante a conjuração, logo não possui magias potencializadas preparadas.

Essa habilidade só funciona contra magias. Ela não surte efeito sobre poderes psíquicos ou habilidades similares à magia (mas consulte a habilidade de classe roubar habilidade similar a magia, adiante).

Encontrar Armadilhas (Ext): Um ladrão arcano é capaz de utilizar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20, e Operar Mecanismo para desarmar ou superar armadilhas mágicas. Consulte a característica homônima do ladino no *Livro do Jogador*.

Detectar Magia (SM): Um ladrão arcano de 2º nível ou superior é capaz de empregar *detectar magia* uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu bônus de Carisma, se houver (no mínimo 1 vez). Seu nível de conjurador é igual ao seu nível de classe.

Graça Arcana (Sob): Um ladrão arcano de 2º nível ou superior recebe +1 de bônus de competência nos testes de

resistência contra magias. Esse bônus aumenta para +2 no 11º nível e para +3 no 20º nível.

Roubar Efeito Mágico (Sob): A partir do 2º nível, um ladrão arcano é capaz de absorver um efeito mágico ativo em outra criatura. Ao atingir um oponente com seu ataque furtivo, ele tem a opção de descartar 1d6 pontos de dano adicional, e roubar o efeito de uma única magia que esteja afetando o alvo. Se a criatura estiver disposta, o ladrão arcano poderá subtrair um efeito de magia com um toque usando uma ação padrão.

O ladrão arcano é capaz de escolher qual efeito mágico será extraído; caso contrário, o Mestre o determinará aleatoriamente. Se um ladrão arcano tentar extrair um efeito mágico que não estiver disponível, o efeito obtido é determinado aleatoriamente entre os possíveis. O personagem não consegue roubar um efeito mágico se o nível de conjurador exceder o seu nível de classe – seu modificador de Carisma.

Ao roubar um efeito mágico, o ladrão arcano adquire o efeito usurpado (e a criatura original o perde) durante 1 minuto por nível de classe ou até que a duração da magia expire, o que ocorrer primeiro. Se a duração do efeito mágico não tiver se encerrado até o momento, ele retornará à criatura sobre a qual estava agindo originalmente.

Um ladrão arcano só consegue roubar efeitos mágicos se a magia poderia ser lançada sobre ele pelo conjurador original. Por exemplo, ele não poderia extrair os efeitos da magia *ampliar animais* (a menos que tenha o tipo animal) ou *escudo arcano* (já que o alcance dessa magia é pessoal). Se o ladrão arcano tentar roubar o efeito de uma magia ilegal, ele ainda ficará suprimido para o conjurador original durante 1 minuto por nível de classe.

Essa habilidade não afeta os efeitos mágicos que são imunes a *dissipar magia* (como *rogar maldição*).

Roubar Resistência a Energia (Sob): A partir do 3º nível, o ladrão arcano é capaz de absorver parcial ou totalmente a resistência do alvo a um tipo de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica). Ao atingir um oponente com seu ataque furtivo, ele tem a opção de descartar 1d6 pontos de dano adicional, e adquirir temporariamente resistência 10 contra um tipo de energia ao qual o alvo seja resistente (ou imune). Se o alvo estiver disposto, o ladrão arcano poderá extrair a resistência a energia com um toque usando uma ação padrão.

Ao mesmo tempo, a resistência da criatura alvo contra esse tipo de energia será reduzida em 10 (até no mínimo 0). Uma criatura com imunidade a um tipo de energia conserva essa característica.

Se o alvo possuir resistência a mais de um tipo de energia, o ladrão arcano é capaz de escolher qual será absorvida; caso contrário, o Mestre determinará aleatoriamente o tipo adquirido. Caso o personagem escolha roubar um tipo de energia que o alvo não possua, o resultado é determinado aleatoriamente.

TABELA 1-2: O LADRÃO ARCANO

Nível	Bônus Base de				Especial	Magias Diárias			
	Ataque	Fort	Ref	Von		1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+0	+2	Ataque furtivo +1d6, roubar magia (0 ou 1º), encontrar armadilhas	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Detectar magia, graça arcana +1, roubar efeito mágico	—	—	—	—
3º	+2	+1	+1	+3	Roubar resistência a energia 10	—	—	—	—
4º	+3	+1	+1	+4	Roubar magia (2º)	0	—	—	—
5º	+3	+1	+1	+4	Ataque furtivo +2d6, roubar habilidade similar a magia	0	—	—	—
6º	+4	+2	+2	+5	Roubar magia (3º)	1	—	—	—
7º	+5	+2	+2	+5	Absorver magia	1	—	—	—
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Roubar magia (4º)	1	0	—	—
9º	+6/+1	+3	+3	+6	Visão arcana, ataque furtivo +3d6	1	0	—	—
10º	+7/+2	+3	+3	+7	Roubar magia (5º)	1	1	—	—
11º	+8/+3	+3	+3	+7	Graça arcana +2, roubar resistência a energia 20	1	1	0	—
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Roubar magia (6º)	1	1	1	—
13º	+9/+4	+4	+4	+8	Descobrir magias, ataque furtivo +4d6	1	1	1	—
14º	+10/+5	+4	+4	+9	Roubar magia (7º)	2	1	1	0
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Roubar Resistência à Magia	2	1	1	1
16º	+12/+7/-2	+5	+5	+10	Roubar magia (8º)	2	2	1	1
17º	+12/+7/-2	+5	+5	+10	Ataque furtivo +5d6	2	2	2	1
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Roubar magia (9º)	3	2	2	1
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Roubar resistência a energia 30	3	3	3	2
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Absorver magia (conjunção imediata), graça arcana +3	3	3	3	3

A resistência que o ladrão arcano adquire com essa habilidade permanece ativa durante 1 minuto. Caso seja proveniente de um efeito temporário (como uma magia), o efeito roubado desaparece quando sua duração expirar.

Um ladrão arcano é capaz de empregar essa habilidade diversas vezes, mas seus efeitos não são cumulativos, a menos que sejam aplicados a tipos de energia diferentes. Por exemplo, ao longo de um combate prolongado, um ladrão conseguiria usar essa habilidade para adquirir resistência a fogo e resistência a frio, mas não poderia aplicá-la duas vezes contra uma criatura resistente ao fogo para adquirir o dobro de resistência a fogo (nem para reduzir a resistência da criatura duas vezes).

No 11º nível, um ladrão arcano consegue usurpar resistência 20 contra um tipo de energia com essa habilidade, e no 19º nível, será capaz de adquirir resistência 30.

Magias: A partir do 4º nível, o ladrão arcano adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias arcanas, extraída de um subconjunto da lista do feiticeiro/mago (veja adiante). Ele consegue conjurar qualquer magia que conheça sem prepará-la com antecedência, da mesma forma que um feiticeiro (consulte o Livro do Jogador).

Para aprender ou conjurar uma magia, um ladrão arcano deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia (Car 11 para magias de 1º nível, Car 12 para magias de 2º nível, etc.). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma.

Semelhante aos demais conjuradores, um ladrão arcano somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-2: O Ladrão Arcano. As magias adi-

cionais do ladrão arcano são baseadas em um valor elevado de Carisma (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais no Livro do Jogador). Quando a Tabela 1-2 indicar que um ladrão arcano recebe 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 1º nível para um ladrão arcano de 4º nível), ele adquire somente as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Carisma para aquele nível.

A seleção de magias do ladrão arcano é extremamente limitada. Um ladrão arcano começa sem conhecer nenhuma magia, mas recebe uma ou mais em determinados níveis, conforme indicado na Tabela 1-3: Magias Conhecidas do Ladrão Arcano (ao contrário das magias diárias, o Carisma não afeta o número de magias que o personagem conhece; os valores da Tabela 1-3 são fixos). O ladrão arcano é capaz de aprender qualquer magia de feiticeiro/mago das seguintes escolas: abjuração, adivinhação, encantamento, ilusão e transmutação. Nenhuma outra magia de feiticeiro/mago pertence à lista de classe do ladrão arcano.

Quando alcançar o 12º nível, e a cada três níveis subsequentes (15º e 18º), um ladrão arcano será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, o ladrão arcano "perde" a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o feiticeiro somente conseguirá substituir uma magia de dois níveis inferiores ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 12º nível, um ladrão arcano poderia substituir uma magia de 1º nível por outra magia de 1º nível. O personagem somente será capaz de substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível.

A partir do 4º nível, o nível de conjurador do ladrão arcano corresponde à metade do seu nível de classe.

TABELA 1-3: MAGIAS CONHECIDAS DO LADRÃO ARCANO

Nível	Magias Conhecidas			
	1º	2º	3º	4º
1º	—	—	—	—
2º	—	—	—	—
3º	—	—	—	—
4º	2¹	—	—	—
5º	2	—	—	—
6º	3	—	—	—
7º	3	—	—	—
8º	4	2¹	—	—
9º	4	2	—	—
10º	4	3	—	—
11º	4	3	2¹	—
12º	4	4	3	—
13º	4	4	3	—
14º	4	4	4	2¹
15º	4	4	4	3
16º	4	4	4	3
17º	5	4	4	4
18º	5	5	4	4
19º	5	5	5	4
20º	5	5	5	5

1 Contanto que o ladrão arcano tenha um valor de Carisma elevado o suficiente para adquirir magias adicionais desse nível.

Roubar Habilidade Similar a Magia (Sob): No 5º nível e superiores, o ladrão arcano é capaz de roubar temporariamente uma habilidade similar a magia de uma criatura. Ao atingi-la com seu ataque furtivo, ele tem a opção de descartar 1d6 pontos de dano adicional, e adquirir uma ativação diária de uma das habilidades similares a magia do alvo. Se a criatura estiver disposta, o ladrão arcano poderá extrair a habilidade similar a magia com um toque usando uma ação padrão.

Essa habilidade similar à magia pode ser originária da classe, da raça, do modelo ou de qualquer outra fonte, e pertencer a qualquer nível igual ou inferior a um terço do nível de classe do ladrão arcano. O personagem é capaz de esco-

lher uma habilidade similar a magia específica para usurpar; se não o fizer, o Mestre a determinará aleatoriamente. Se a habilidade possuir uma quantidade de ativações diárias limitadas, o alvo precisa ter pelo menos uma utilização remanescente, caso contrário o personagem não conseguirá absorvê-la. Se a criatura estiver momentaneamente impedida de usar a habilidade (como por exemplo, a capacidade invocar de um demônio recém-invocado), o personagem não poderá roubá-la.

O ladrão arcano consegue usar a habilidade similar a magia roubada uma única vez. Para todos os propósitos (nível de conjurador, CD para o teste de resistência, etc.), calcule a habilidade como se estivesse sendo disparada pelo detentor original. O ladrão arcano precisa usar a habilidade roubada no prazo de 1 minuto depois de absorvê-la, caso contrário ela desaparece sem causar efeitos. Até que o personagem acione a habilidade (ou até que transcorra 1 minuto), o alvo estará incapacitado de ativar a habilidade usurpada.

Absorver Magia (Sob): A partir do 7º nível, se o ladrão arcano obtiver sucesso no teste de resistência contra uma magia direcionada contra ele, poderá tentar absorver sua energia para ser usada posteriormente. Essa habilidade só afeta as magias que tiverem o personagem como alvo específico, e não efeitos ou magias de área. Ele não consegue absorver uma magia de nível superior ao que poderia extrair com sua habilidade roubar magia (veja acima).

Para absorver uma magia direcionada contra ele, o ladrão arcano deve obter sucesso num teste de conjurador (1d20 + nível de classe do personagem) contra CD 10 + nível de conjurador da magia. Um fracasso indica que a magia surte o efeito normal. Um sucesso significa que o ladrão arcano não sofre os efeitos da magia e conseguirá conjurá-la mais tarde (ou utilizar sua energia para conjurar uma de suas próprias magias conhecidas) como se tivesse usurpado o efeito com a habilidade roubar magia. Seu limite normal de níveis totais de magia que podem ser absorvidos ainda se aplica normalmente.

No 20º nível, o ladrão arcano conseguirá empregar a energia mágica roubada como uma ação imediata (consulte a página 137), seja para refazer a magia original ou para conjurar uma de suas próprias magias conhecidas utilizando a energia mágica absorvida.

LADRÕES ARCANOS E PSIQUISMO

Uma campanha que inclua personagens psíquicos, conforme descrito no *Expanded Psionics Handbook*, logicamente teria espaço para ladrões arcanos com essa temática.

Se os psíquicos forem comuns em seu jogo, o Mestre tem duas opções. A primeira é permitir que os ladrões arcanos afetem magias e poderes psíquicos da mesma forma. A segunda é criar uma nova classe, o ladrão psíquico, que funciona de forma idêntica ao ladrão arcano, exceto que suas habilidades especiais afetam somente poderes psíquicos.

Em qualquer caso, um ladrão arcano que possa afetar poderes psíquicos os encara como magias do mesmo nível, permitindo que ele roube, absorva ou descubra os poderes psíquicos conhecidos pelo adversário como faria com as magias. O ladrão arcano não é capaz de ampliar um poder psíquico roubado, mesmo que tenha pontos de poder próprios e disponíveis. Trate as habilidades similares a psiquismo como habilidades similares à magia se o ladrão arcano tentar roubá-las.

Visão Arcana (SM): A partir do 9º nível, o ladrão arcano é capaz de usar *visão arcana* como uma ação rápida (consulte a página 137) uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Carisma (no mínimo 1 vez). Seu nível de conjurador é igual à metade do seu nível de classe.

Descobrir Magias (Ext): Um ladrão arcano de 13º nível ou superior que rouba uma magia de um conjurador empregando a habilidade roubar magia descobre automaticamente os nomes de todas as outras magias de mesmo nível preparadas ou conhecidas pelo conjurador. Esse conhecimento lhe permite escolher melhor as magias que roubará nos ataques subsequentes.

Por exemplo, um ladrão arcano de 13º nível que adquire *desintegrar* de um inimigo também descobriria os nomes de todas as demais magias de 6º nível conhecidas pelo oponente.

Roubar Resistência à Magia (Sob): A partir do 15º nível, o ladrão arcano é capaz de roubar temporariamente parte ou toda a Resistência à Magia de uma criatura. Ao atingir um oponente com seu ataque furtivo, ele poderá descartar 3d6 pontos de dano adicional, e reduzir a Resistência à Magia do alvo em 5 pontos. O personagem também adquire Resistência à Magia igual a 5 + seu nível de classe (até o valor máximo equivalente à RM original da vítima). Se o alvo estiver disposto, o ladrão arcano poderá extrair a Resistência à Magia com um toque usando uma ação padrão.

A Resistência à Magia obtida dessa forma permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente ao modificador de Carisma do ladrão arcano (no mínimo 1 rodada) e em seguida retorna à criatura alvo. Caso seja proveniente de um efeito temporário (como uma magia), a RM roubada desaparece quando sua duração expirar. O ladrão arcano não consegue empregar essa habilidade na mesma criatura novamente até que a Resistência à Magia subtraída retorne ao alvo original.

CONJUNTO INICIAL PARA LADRÃO ARCANO HALFLING

Armadura: Corselete de couro batido (+2 na CA, penalidade de armadura -1, deslocamento 6 m, 5 kg).

Armas: Besta Leve (1d6, dec. 19-20/x2, inc. dist. 24 m, 1 kg, perfurante)

Lança (1d6, dec. x3, inc. dist. 6 m, 1,5 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 8 + modificador de Inteligência.

Talento: Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Lanterna coberta, 1,5 l de óleo. Estojo com 10 virotes.

Dinheiro: +4d4 PO.

Perícia	Graduação	Habilidade	Armadura
Abrir Fechaduras	4	Des	—
Acrobacia	4	Des	-1
Conceção	4	Con	—
Conhecimento (qualquer)	4	Sab	—
Esconder-se	4	Des	-1
Furtividade	4	Des	-1
Identificar Magia	4	Int	—
Observar	4	Sab	—
Operar Mecanismo	4	Int	—
Ouvir	4	Sab	—
Procurar	4	Int	—

NINJA

Os ninjas se movem pelas sombras, atacando os incautos e desaparecendo novamente com facilidade. Eles transitam nos locais que os infiltradores não alcançam, combinando seu treinamento para discrição e assassinato com uma mente concentrada. Seu treinamento rigoroso aguça seus espíritos e seus corpos, concedendo-lhes habilidades sobrenaturais de furtividade e transformando-os em fantasmias aos olhos de muitas pessoas. Embora os ninjas não tenham a resistência em combate de personagens marciais como os guerreiros e bárbaros, são ótimos em planejar conflitos para que ocorram em seus próprios termos, surgindo e desaparecendo aparentemente sem esforço.

Historicamente, os ninjas são provenientes de clãs de assassinos e guerrilheiros do Japão feudal. Num cenário de fantasia, eles misturam um dom para a furtividade e infiltração com ataques de surpresa devastadores e métodos sobrenaturais para se esquivar de golpes. Embora as capacidades específicas da classe sejam diferentes daquelas atribuídas aos ninjas reais, elas correspondem à sua temível reputação como espiões, assassinos e artistas marciais.

Aventuras: Os ninjas se aventuram por diversos motivos. Um ninja Leal poderia obedecer às ordens de seu senhor, utilizando suas habilidades de furtividade e subterfúgio para desmascarar seus inimigos ou recuperar tesouros poderosos que seriam empregados a serviço do lorde. Um mercenário visaria apenas tesouros e fama, enquanto outro mais idealista tentaria destruir um vilão maligno com um reino em expansão. A maioria dos ninjas prefere o anonimato à fama, e fazem de tudo para ocultar sua profissão e suas capacidades. No entanto, alguns apreciam a reputação misteriosa que envolve a classe e seu treinamento, divulgando suas aptidões e seu papel em grupos de aventureiros famosos. Conforme suas riquezas e seu poder aumentam, suas motivações costumam se modificar, e sua habilidade para descobrir segredos e neutralizar os adversários com discrição é capaz de moldar o futuro de nações inteiras. Os governantes temem e cobiçam os poderes dos ninjas, e as missões muitas vezes convocam os personagens de nível elevado



cujas identidades sejam conhecidas, em vez de aguardar que o ninja procure aventuras.

Características: Espiões e assassinos altamente habilidosos, os ninjas podem dominar uma ampla gama de perícias e técnicas de combate. Praticamente todos aperfeiçoam as artes de se mover em silêncio e permanecer ocultos, e suas perícias secundárias definem seus papéis nos grupos de aventureiros ou comunidades. Muitos ninjas desenvolvem perícias que lhes auxiliam a se tornarem espiões melhores, apurando as formas de interação social e disfarces. Outros assumem a função de gatinhos, usando as perícias que lhes ajudam a encontrar e desativar tranças e fechaduras.

No combate, o ninja consegue desferir golpes devastadores caso seu oponente não esteja ciente de sua presença, mas não é capaz de executar esses ataques em confrontos prolongados, como o ladino.

Os ninjas saltam e escalam com mais amplitude e velocidade do que os membros da maior parte das outras classes, e também são acrobatas talentosos. Eles recebem um treinamento especial no uso de venenos, e muitos empregam armas envenenadas na batalha.

Mesmo com essas habilidades impressionantes, os poderes mais temidos e impressionantes dos ninjas envolvem sua capacidade de ingressar temporariamente no Plano Etéreo. Concentrando seu *dhi*, o ninja consegue desaparecer, atravessar paredes sólidas e desferir ataques

devastadores mesmo quando não está fisicamente presente. Conforme progredem em níveis, tornam-se capazes de empregar essa habilidade para a defesa, levando golpes bem-sucedidos a atravessarem seu corpo inofensivamente.

Tendência: Embora possuam a reputação de assassinos perigosos e espiões traiçoeiros, os ninjas seguem várias filosofias e ideais diferentes e podem pertencer a qualquer tendência. Para cada mercenário inescrupuloso que utiliza seu treinamento nessa classe para matar em troca de dinheiro, um ninja honesto e leal protege um senhor justo. A maioria dos ninjas segue suas próprias crenças acima dos ditames de um nobre ou magistrado, e portanto existem mais indivíduos Caóticos do que Leais.

Religião: As crenças religiosas de um ninja espelham-se na fé de seu clã. Num cenário de fantasia medieval, eles podem cultuar qualquer divindade, embora a maior parte dos clãs se dedique a deuses da furtividade ou da trapaça. Os ninjas neutros ou mercenários podem se devotar a Olidammara (o deus dos ladrões). Os ninjas malignos reverenciam Nerull (o deus da morte) ou Erythnul (o deus do massacre).

Os ninjas que abandonaram ou perderam seu clã veneram qualquer divindade e muitas vezes optam por não seguir nenhuma.

História: Muitos ninjas nasceram em clãs isolados que treinam em segredo. Eles passam anos aperfeiçoando as artes da furtividade e do subterfúgio em aldeias distantes e

campos de treinamento ocultos. Não importa se estão a serviço de um senhor honrado ou sejam enviados para servir como assassinos e mercenários, esses guerreiros escondem cuidadosamente suas identidades e origens. Os ninjas tecem complexas teias de disfarces, atacam das sombras e utilizam intermediários sempre que possível. Devido aos fortes laços com seu clã, muitas vezes eles precisam abrir mão de seus objetivos ou preferências para servir seu senhor ou seu clã, mas em troca recebem o apoio de uma poderosa força política e acesso aos vários refúgios e esconderijos do clã.

Embora a maioria dos ninjas pertença a esses clãs isolados, existem muitas exceções. Alguns ninjas recebem treinamento especial de um único mentor, quase sempre um aventureiro aposentado que deseja repassar suas habilidades. Outros treinam ao lado de monges e outros ascetas em mosteiros pacíficos. Em certos lugares, nobres visionários estabelecem seus próprios centros de treinamento de ninjas. Um deles pode consistir apenas de um professor e um punhado de alunos; outro seria uma escola completa, onde os estudantes são submetidos a uma rígida série de provas, testes e avaliações.

Raças: Os humanos, halflings, meio-elfos e meio-orcos costumam possuir a combinação de adaptabilidade e ambição necessárias para dominar as técnicas dos ninjas. Os elfos, graciosos e letais, raramente se tornam ninjas, mas os que o fazem quase sempre atingem o ápice das habilidades dessa classe, moldando a história de muitas gerações humanas graças a suas audaciosas explorações. Os anões e os gnomos dificilmente são treinados como ninjas. Por um lado, sua estrutura social é aberta demais para abrigar clãs secretos de ninjas; além disso, seus instintos militares se voltam a formas de combate mais diretas.

Outras Classes: Os ninjas trabalham melhor com ladinos, batedores ou rangers. Embora apreciem o poder curativo dos clérigos e o inegável poderio dos guerreiros e dos bárbaros, eles dependem demais da furtividade para aceitar totalmente a ideia de se aventurar com outras classes. Por outro lado, quando estão viajando ou não estão ativamente em busca de aventuras, os ninjas que desejam passar despercebidos se beneficiam da presença de outras classes. Quanto menos sutis e mais visíveis forem seus companheiros de aventuras, mais fácil será para o ninja permanecer nos bastidores e disfarçar suas próprias capacidades.

Função: Dependendo da sua seleção de perícias e da missão assumida pelo grupo, a função do personagem varia drasticamente. Um ninja experiente em disfarces e diplomacia seria capaz de assumir uma identidade falsa e agir como líder e representante do grupo. Um ninja sorrateiro que tenha aperfeiçoado as artes da infiltração agiria como batedor ou vanguarda, enquanto alguém mais cuidadoso ficaria na retaguarda, cuidando do restante do grupo. Qualquer que seja seu papel durante as explorações de masmorras rotineiras ou outras aventuras, ele será um combatente perigoso e imprevisível, que pode neutralizar seus oponentes com veneno, atacar aparentemente de lugar algum

e escapar de praticamente qualquer situação utilizando suas habilidades sobrenaturais.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Habilidades: Os ninjas se beneficiam de um valor elevado de Destreza, pois essa habilidade afeta suas perícias mais importantes, e muitas de suas habilidades exigem que não estejam vestindo armaduras. Uma Destreza considerável também ajudará o personagem a agir primeiro durante a Iniciativa e aproveitar melhor sua habilidade de ataque súbito. Ele ainda seria favorecido por um valor elevado de Sabedoria, que melhora sua Classe de Armadura, concede ativações adicionais de seus poderes *chi* e auxilia a localizar os inimigos através de perícias como Ouvir e Observar.

Tendência: Qualquer.

Dado de Vida: d6.

Recursos Iniciais: 4d4x10 PO.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ninja (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Concentração (Con), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia no 1º Nível: (6 + modificador de Int) x 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subsequente: 6 + modificador de Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os ninjas sabem usar todas as armas simples, além da besta de mão, kama, kukri, nunchaku, sai, arco curto, espada curta, shuriken e siangham. Eles não sabem usar nenhuma armadura ou escudo.

Bônus na CA (Ext): Um ninja é extremamente treinado para se esquivar de golpes e desenvolve um sexto sentido que lhe permite evitar ataques inesperados. Quando estiver sem armadura e portando uma carga leve ou inferior, o personagem adiciona seu bônus de Sabedoria (se houver) na Classe de Armadura. Essa habilidade não é cumulativa com o bônus na CA do monge (um ninja com níveis como monge não adiciona o bônus duas vezes). Além disso, ele recebe +1 de bônus na CA no 5º nível. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada 5 níveis subsequentes na classe (+2 no 10º, +3 no 15º e +4 no 20º nível).

Esses bônus na CA são aplicados mesmo contra ataques de toque ou quando o ninja estiver surpreso. Ele perde esses bônus quando estiver imobilizado ou indefeso, quando usar qualquer armadura, qualquer escudo ou portar uma carga média ou pesada.

TABELA 1-4: O NINJA

Nível	Bônus Base	Fort	Ref	Von	Bônus na CA	Especial
1º	+0	+0	+0	+0	+0	Poder <i>chi</i> , ataque súbito +1d6, encontrar armadilhas
2º	+1	+0	+3	+0	+0	Passo fantasma (invisível)
3º	+2	+1	+3	+1	+0	Ataque súbito +2d6, usar venenos
4º	+3	+1	+4	+1	+0	Salto maior
5º	+3	+1	+4	+1	+1	Ataque súbito +3d6
6º	+4	+2	+5	+2	+1	Acrobata +2, esquiva <i>chi</i>
7º	+5	+2	+5	+2	+1	Ataque súbito +4d6, escalar acelerado
8º	+6/+1	+2	+6	+2	+1	Ataque fantasma
9º	+6/+1	+3	+6	+3	+1	Ataque súbito +5d6, usar venenos aprimorados
10º	+7/+2	+3	+7	+3	+2	Passo fantasma (etéreo)
11º	+8/+3	+3	+7	+3	+2	Ataque súbito +6d6
12º	+9/+4	+4	+8	+4	+2	Acrobata +4, evasão
13º	+9/+4	+4	+8	+4	+2	Ataque súbito +7d6
14º	+10/+5	+4	+9	+4	+2	Mente fantasmagórica
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	+3	Ataque súbito +8d6
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+3	Visão fantasmagórica
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+3	Ataque súbito +9d6
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6	+3	Acrobata +6, esquiva <i>chi</i> maior
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	+3	Ataque súbito +10d6
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+4	Caminhada fantasma

Poder Chi (Sob): Um ninja é capaz de canalizar seu *chi* para manifestar poderes especiais de furtividade e mobilidade. Ele pode usar seus poderes *chi* uma quantidade de vezes por dia equivalente à metade do seu nível de classe (mínimo 1) mais seu bônus de Sabedoria (se houver). Os poderes *chi* só podem ser empregados se o personagem não estiver vestindo armadura, nem portando uma carga média ou pesada.

Desde que o total de *chi* do ninja não esteja esgotado (ou seja, desde que ainda tenha pelo menos uma ativação diária), ele receberá +2 de bônus em seus testes de resistência de Vontade.

Os poderes *chi* de um ninja incluem o passo fantasma, a esquiva *chi*, o ataque fantasma, a esquiva *chi* maior e a caminhada fantasma. Cada poder está descrito separadamente adiante.

Ataque Súbito (Ext): Se um ninja conseguir atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não), o personagem inflige +1d6 pontos de dano adicional com seu ataque. Esse valor aumenta em +1d6 pontos a cada dois níveis subsequentes na classe. O ninja não é capaz de usar o ataque súbito quando estiver flanqueando um oponente,

ou, a menos que este não possa se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA.

Esse dano também se aplica aos ataques à distância contra alvos num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques súbitos. O ninja não é capaz de desferir um ataque súbito contra os membros de uma criatura cujos órgãos vitais estejam além do alcance.

O ninja não consegue empregar o ataque súbito para causar dano por contusão. As armas que só causam esse tipo de dano não infligem o dano adicional quando são utilizadas para desferir um ataque súbito.

O dano adicional do ataque súbito se acumula com o dano do ataque furtivo sempre que for possível aplicar as duas habilidades contra o mesmo alvo.

Encontrar Armadilhas (Ext): Os ninjas são capazes de usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20 e a perícia Operar Mecanismo para desativar armadilhas mágicas. Consulte a habilidade homônima do ladino, no Capítulo 3 do Livro do Jogador.

Passo Fantasma (Sob): A partir do 2º nível, o ninja é capaz de gastar uma ativação diária do seu poder *chi* para se tornar invisível durante 1 rodada. O emprego dessa habilidade é uma ação rápida (consulte Ações Rápidas e Ações Imediatas, na página 137) que não provoca ataques de oportunidade.

No 10º nível, o ninja consegue se tornar etéreo, em vez de invisível, quando usar o passo fantasma.

Usar Venenos (Ext): No 3º nível e superiores, o ninja nunca corre o risco de se envenenar acidentalmente enquanto aplica veneno sobre uma arma.

ATAQUE SÚBITO E ATAQUE FURTIVO

Com o propósito de atender aos pré-requisitos de talentos, classes de prestígio e opções similares que exigem uma quantidade mínima de dados de dano adicional do ataque furtivo, considere a habilidade ataque súbito do ninja como sendo equivalente ao ataque furtivo.

Salto Maior (Sob): A partir do 4º nível, o ninja sempre realiza os testes da perícia Saltar como se estivesse correndo e possuísse o talento Corrida, o que lhe permite saltos longos sem tomar distância e com +4 de bônus (consulte a descrição da perícia no *Livro do Jogador*). Essa habilidade só pode ser usada se o personagem não estiver usando armadura, nem portando uma carga média ou pesada.

Acrobata (Ext): A partir do 6º nível, o ninja recebe +2 de bônus nos testes de Escalar, Saltar e Acrobacia. Esse bônus aumenta para +4 no 12º nível e +6 no 18º.

Esquiva Chi (Sob): No 6º nível e superiores, o ninja é capaz de gastar uma ativação diária do seu poder *chi* para evitar os ataques dos seus adversários. Ao ativar essa habilidade, a silhueta do personagem tremula e se altera, concedendo-lhe camuflagem (20% de chance de falha) contra todos os ataques durante 1 rodada. O emprego dessa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade.

Ver o *Invisível* não surte efeito sobre a camuflagem concedida pela habilidade *esquiva chi*, mas a *visão da verdade* anula a chance de falha. Essa camuflagem não se acumula com aquela fornecida por outros efeitos que concedem camuflagem ou magias como *pisar ou deslocamento*.

Escalar Acelerado (Ext): Um ninja de 7º nível ou superior pode subir ou descer paredes e superfícies inclinadas com grande velocidade. Ele é capaz de escalar usando seu deslocamento terrestre como uma ação de movimento, sem sofrer penalidades; no entanto, precisa começar e terminar a rodada em uma superfície horizontal (como o solo ou um telhado). Caso o deslocamento não se encerre dessa forma, ele cairá, sofrendo o dano adequado à distância percorrida.

O ninja precisa ter uma única mão livre para utilizar essa habilidade. Ela só pode ser empregada se o personagem não estiver vestindo armadura, nem portando uma carga média ou pesada.

Ataque Fantasma (Sob): A partir do 8º nível, o ninja é capaz de gastar uma ativação diária do seu poder *chi* para atingir criaturas incorpóreas ou etéreas como se fossem corpóreas. Ele também consegue empregar essa habilidade para atingir inimigos no Plano Material normalmente enquanto estiver etéreo (por exemplo, quando utilizar a habilidade *passo fantasma*).

Ativar a habilidade *ataque fantasma* é uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade. Ela afeta o próximo ataque desferido pelo ninja, desde que seja realizado antes do final do turno subsequente do personagem.

Usar Venenos Aprimorados (Ext): A partir do 9º nível, o ninja consegue aplicar veneno sobre uma arma como uma ação de movimento (normalmente, aplicar um veneno é uma ação padrão, como aplicar um óleo).

Evasão (Ext): Um ninja de 12º nível ou superior é capaz de evitar o dano de certos ataques mediante um teste de resistência de Reflexos (consulte a habilidade homônima do monge no *Livro do Jogador*). A única diferença na evasão do ninja é que ele somente conseguirá usar essa habilidade

se não estiver vestindo armadura, nem portando uma carga média ou pesada.

Mente Fantasmagórica (Sob): No 14º nível, o ninja adquire uma resistência especial às magias da sub-escola *vidência*. Para detectar ou distinguir um ninja com uma dessas magias, o conjurador deve realizar um teste de conjurador (CD 20 + nível de classe do ninja). No caso das magias de *vidência* que abrangem uma área (como *olho arcano*), uma falha no teste indica que a magia funciona, mas o personagem simplesmente não é detectado. As tentativas de *vidência* cujo alvo específico seja o personagem serão totalmente ineficazes caso o teste fracasse.

Visão Fantasmagórica (Sob): A partir do 16º nível, o ninja consegue enxergar as criaturas etéreas e invisíveis com a mesma facilidade com que observa as criaturas e objetos materiais.

Esquiva Chi Aprimorada (Sob): No 18º nível, a habilidade *esquiva chi* do ninja concede camuflagem total (50% de chance de falha).

Caminhada Fantasma (Sob): Um ninja de 20º nível pode gastar duas ativações diárias do seu poder *chi* para ingressar no Plano Etéreo durante períodos maiores de tempo. Essa habilidade funciona como a magia *passo etéreo* com nível de conjurador equivalente ao nível de classe do personagem.

CONJUNTO INICIAL PARA NINJA HUMANO

Armadura: Nenhuma (deslocamento 9 m).

Armas: Kama (dano: 1d4, leve, 1 kg, cortante).

Arco Curto (dano: 1d6, dec. x3, inc. dist. 9 m, 1 kg, perfurante)

20 shurikens (dano: 1d2, inc. dist. 3 m, 1 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 7 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduação	Habilidade	Armadura
Abrir Fechaduras	4	Des	—
Acrobacia	4	Des	+0
Equilíbrio	4	Des	+0
Esconder-se	4	Des	+0
Furtividade	4	Des	+0
Observar	4	Sab	—
Operar Mecanismo	4	Int	+0
Ouvir	4	Sab	—
Procurar	4	Int	—

Talento: Tiro Certo.

Talento Adicional: Tiro Preciso.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Lanterna coberta, 1,5 l de óleo. Aljava com 20 flechas.

Dinheiro: 4d4 PO.



Ilustração de D. Kevlar

Esse capítulo apresenta uma grande variedade de novas classes de prestígio que fornecem opções de carreira que exigem habilidade e, muitas vezes, furtividade para personagens de todas as classes. Os conjuradores encontrarão classes de prestígio que lhes permitem mesclar suas magias e perícias em novas habilidades letais. Os guerreiros e outros personagens orientados para o combate terão novas formas de empregar suas perícias existentes e ampliar sua capacidade marcial. Os ladinos e outros personagens orientados para perícias descobrirão métodos de combinar suas impressionantes habilidades com as técnicas de outras classes. Várias dessas classes de prestígio favorecem personagens multiclasse, acentuando as idéias de versatilidade e aventura que permeiam este livro.

ESCOLHENDO UMA CLASSE DE PRESTÍGIO

A parte mais fácil de selecionar uma classe de prestígio envolve comparar os pré-requisitos de cada uma com as habilidades e talentos que o personagem adquiriu. Analisar esse capítulo e comparar as classes fornecidas ao seu personagem atual ou a um PdM que o Mestre esteja construindo é uma boa maneira de solidificar o conceito do aventureiro, ao mesmo tempo em que se estuda novas opções. A

parte mais difícil para descobrir uma classe de prestígio adequada está relacionada com a certeza de que as novas habilidades do personagem servirão a um papel necessário para o grupo. Se o personagem é o principal bateredor ou operador de armadilhas da equipe, é bom se assegurar de que a classe de prestígio não diminuirá essas habilidades e ainda forneça opções interessantes de combate.

Conjuração/Psiquismo: Os conjuradores raramente se destacam por sua seleção de perícias, uma vez que costumam depender de magias para superar os desafios que enfrentam. No entanto, as classes descritas nesse grupo excedem os estereótipos. Muitas enfatizam o uso de perícias e também fornecem opções novas e interessantes para conjuradores multiclasse. Uma delas, o ladino mental, expande as opções para personagens psíquicos (consulte o *Expanded Psionics Handbook*).

Especialistas: Os membros dessas classes de prestígio elevam uma habilidade especial, como a música do bardo, a *forma selvagem* do druida, ou a capacidade de se relacionar com um companheiro animal ao seu poder máximo. Especializadas e extremamente eficientes, essas classes oferecem habilidades novas e formas inéditas de empregar os poderes escolhidos pelo aventureiro.

Furtividade: Essas são as classes de prestígio mais similares ao ladino neste livro. Elas não ape-

TABELA 2—1: GRUPOS DAS CLASSES DE PRESTÍGIO

Grupos	Classes de Prestígio
Conjuração/Psiquismo	Ladino mental, lirista Fochlucano, maestro, mago das adagas místicas, metamorfo das adagas místicas, perseguidor da luz, vigilante
Especialistas	Cão de caça, exemplar, mestre das feras, mestre de muitas formas, ollam, senhor dos animais, virtuoso
Furtividade	Executor noturno, explorador de masmorras, fantasma homicida, infiltrador noturno, ladino mental, ladrão acrobata, mago das adagas místicas, mestre da espionagem, perseguidor da luz, predador das montanhas
Heróis	Caçador da luz, inquisidor da luz, pirata temível, vigilante
Infantaria	Cavaleiro das planícies, executor noturno, fantasma homicida, inquisidor da luz, metamorfo das adagas místicas, pirata temível, senhor dos animais, valentão, vendaval
Natureza	Cão de caça, cavaleiro das planícies, lirista Fochlucano, mestre das feras, mestre de muitas formas, predador das montanhas, senhor dos animais
Vilões	Fantasma homicida, pirata temível

nas fornecem Esconder-se e Furtividade como perícias de classe, mas enfatizam os benefícios de deslocar-se imperceptivelmente através do território inimigo ou de realizar ataques surpresa.

Heróis/Vilões: Os membros desses grupos definem seu comportamento primariamente de acordo com sua tendência e sua perspectiva do mundo, depois em suas habilidades. Suas vantagens refletem sua tendência moral e ética; interpretar um desses personagens exige dedicação à atitude e à conduta do aventureiro.

Infantaria: Um personagem dessas classes de prestígio se especializa em combates de solo e corpo a corpo. Mantendo o tema de habilidade e furtividade deste livro, as classes de prestígio de infantaria descritas a seguir normalmente dependem dos ataques furtivos para infligir a quantidade de dano encontrada em campanhas de níveis elevados. Muitas combinam um Dado de Vida razoável com uma seleção de armaduras ou uma boa progressão de bônus base de ataque, tornando sua utilidade no jogo maior do que apenas brandir uma arma contra o inimigo mais poderoso nos arredores.

Natureza: Esses personagens estão em seu ambiente quando estão em regiões selvagens. Eles normalmente possuem uma ótima seleção de perícias de classe relacionadas com áreas ermas e conseguem se sustentar e lutar sozinho com alguma facilidade.

CAÇADOR DA LUZ

Os infratores que eles denunciam como hereges ou servos do mal os chamam de fanáticos. Os indefesos que eles protegem das trevas os chamam de salvadores e defensores da verdade. Não importa como sejam rotulados, os caçadores da luz estão entre os mais temidos indivíduos em qualquer parte do mundo.

Todos os caçadores da luz pertencem à Ordem da Iluminação (consulte a página 179), uma irmandade de cavaleiros sagrados dedicados a encontrar e eliminar o mal oculto. A Ordem da Iluminação persegue qualquer variedade de mal, desde mentirosos e trapaceiros a cabalas de devoradores de mentes escondidas no coração de um im-

pério decadente, mesmo em seu covil mais secreto, e os caçadores da luz lideram essa empreitada.

Embora muitos possam considerá-la opressora e insensível, a Ordem da Iluminação é uma força poderosa do bem. Os caçadores da luz fazem sua parte procurando o mal escondido no seio de regiões civilizadas para que o braço marcial da ordem, liderado pelos inquisidores da luz (consulte a classe de prestígio adiante) seja capaz de encabeçar o ataque contra a corrupção. Os caçadores da luz geralmente trabalham sozinhos ou em grupos pequenos de aventureiros independentes, mas também é comum que um caçador e um inquisidor se aventurem juntos como uma dupla. Suas perícias e habilidades são complementares, e ambos sabem que os outros membros da ordem estão entre os poucos indivíduos em que podem confiar sem restrições.

Praticamente todos os caçadores da luz são clérigos que adquiriram alguns níveis como ladino. Essa carreira pouco ortodoxa fornece ao personagem o poder de conjuração divina e o treinamento marcial necessários para lidar com males poderosos e suris, além de lhe fornecer a ampla gama de perícias e a furtividade necessária para localizar e emboscar o mal oculto que ele procura.

Adaptação: A Ordem da Iluminação pode ser rígida demais para certas campanhas. Seus membros são tão profundamente dedicados ao bem que às vezes podem recair em intolerância ou acusações infundadas. Mas deixando a mecânica do jogo inalterada e simplesmente removendo os elementos de fanatismo e suspeita da ambientação, os caçadores da luz tornam-se um pequeno grupo de clérigos/ladinos dedicados e extremamente habilidosos no combate a monstros malignos. É provável que essa ordem seja composta de clérigos de várias igrejas diferentes, e aceite personagens com as habilidades apropriadas. Como alternativa, um único caçador da luz pode encontrar uma situação mais grave do que consegue enfrentar durante uma investigação e procurar a ajuda dos PJs. Dessa forma, os caçadores da luz poderiam se tornar uma fonte constante de ganchos de aventura e aliados confiáveis à medida que a campanha se desenrola.

Dado de Vida: d8.



*Ka'ra,
um inquisidor
da luz*

Ferzi, uma caçadora de luz

TABELA 2-2: O CAÇADOR DA LUZ

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+2	+2	<i>Detectar o mal</i> , <i>furtividade sagrada</i> +4	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
2º	+1	+0	+3	+3	Revelar subterfúgio +2	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
3º	+2	+1	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
4º	+3	+1	+4	+4	Defesa sagrada	—
5º	+3	+1	+4	+4	Revelar subterfúgio +4	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
6º	+4	+2	+5	+5	Ataque furtivo +2d6	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
7º	+5	+2	+5	+5	Furtividade sagrada +8	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
8º	+6	+2	+6	+6	Revelar subterfúgio +6	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
9º	+6	+3	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	—
10º	+7	+3	+7	+7	Golpe sagrado	+1 nível de classe de conjuração divina anterior

*Bônus base de ataque

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um caçador da luz, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom.

Perícias: 8 graduações em Obter Informação, 4 graduações em Procurar, 4 graduações em Sentir Motivação.

Especial: Característica de classe *detectar o mal* ou capacidade de conjurar *detectar o mal* como uma magia divina.

Especial: Ataque furtivo +1d6.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um caçador da luz (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os caçadores da luz não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Conjuração: Os caçadores da luz não interrompem seu treinamento mágico divino. A cada de nível de classe obtido, exceto o 4º e o 9º, ele adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um caçador da luz, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Detectar o Mal (SM): Um caçador da luz pode usar *detectar o mal* sem limite diário. Consulte a descrição da magia no *Livro do Jogador*.

Furtividade Sagrada (Sob): O caçador da luz pode canalizar parte do seu poder de conjuração divina para aumentar sua furtividade. Para isso, ele deve eliminar uma magia divina preparada de sua memória (ou abdicar de uma magia diária se conjurá-las como um feiticeiro). Ele recebe +4 de bônus sagrados nos testes de Esconder-se e Furtividade durante um período em minutos equivalente ao seu modificador de Carisma (se houver) mais o nível da magia sacrificada.

No 7º nível, o bônus aumenta para +8.

Ativar essa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade.

Revelar Subterfúgio (Ext): Um caçador da luz treina arduamente para detectar mentiras e pistas falsas empregadas por outros indivíduos. No 2º nível e superiores, ele recebe +2 de bônus de competência nos testes de Procurar e Sentir Motivação. Esse bônus aumenta para +4 no 5º nível e +6 no 8º.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 3º nível, o inquisidor da luz inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m, e aumenta para 2d6 pontos no 6º nível e 3d6 no 9º. Consulte a característica de classe do ladino no *Livro do Jogador*. Se o caçador da luz receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Defesa Sagrada (Sob): No 4º nível e superiores, o caçador da luz pode canalizar parte de seu poder de conjuração divina para ajudá-lo a evitar os ataques de seus inimigos. Para isso, ele deve eliminar uma magia divina preparada de sua memória (ou abdicar de uma magia diária se conjurá-las como um feiticeiro). Ele recebe +4 de bônus sagrado na Classe de Armadura durante uma quantidade de rodadas equivalente ao nível da magia divina sacrificada.

Utilizar essa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade.

Golpe Sagrado (Sob): No 10º nível, o caçador da luz é capaz de utilizar seu poder de conjuração divina para infligir dano adicional. Para isso, ele deve eliminar uma magia divina preparada de sua memória (ou abdicar de uma magia diária se conjurá-las como um feiticeiro). Ele poderá acrescentar 1d6 pontos de dano para cada nível da magia sacrificada, limitado pela quantidade de dados de dano de seu ataque furtivo. Essa habilidade afeta o próximo ataque furtivo desferido na mesma rodada em que ela é ativada.

As criaturas imunes a ataques furtivos também são imunes ao dano adicional dessa habilidade. Se o ataque afetado não atingir o oponente, a habilidade é desperdiçada sem surtir qualquer efeito.

Utilizar essa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade.

EXEMPLO DE CAÇADOR DA LUZ

Farsi: Humana ladina 3/clériga 2/caçadora da luz 3; ND 8; humanoíde (Médio); 3d6+3 mais 4d8+4 DV; 43 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 21, toque 13, surpresa 18; Atq Base +5; Agr +7; Atq ou Atq Tl corpo a corpo: *maça pesada* +1 +9 (dano: 1d8+3); AE ataque furtivo +3d6, expulsar mortos-vivos 3/dia; QE aura do bem, aura da ordem, *detectar o mal*, revelar subterfúgio +2, *evasão*, furtividade sagrada, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas, expulsar mortos-vivos 3/dia (+0, 2d6+2, 2º); Tend. LB; TR Fort +6, Ref +9, Sab +9; For 14, Des 16, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +4, Conhecimento (religião) +4, Esconder-se +13, Furtividade +13, Observar +13, Obter Informação +8, Ouvir +13, Procurar +6, Sentir Motivação +8; Esquiva, Foco em Arma (maça pesada), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade.

Idioma: Comum.

Ataque Furtivo (Ext): Farsi inflige 3d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo perder seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques furtivos. Farsi pode infligir dano por confusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Detectar o Mal (SM): Farsi pode usar *detectar o mal* sem limite diário. Consulte a descrição da magia no *Livro do Jogador*.

Evasão (Ext): Sempre que Farsi se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Furtividade Sagrada (Sob): Farsi pode eliminar uma magia divina preparada de sua memória para receber +4 de bônus sagrados nos testes de Esconder-se e Furtividade

durante um período em minutos equivalente ao nível da magia sacrificada.

Encontrar Armadilhas (Ext): Farsi consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou superior. Ela consegue empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Magias de Clérigo Preparadas (nível de conjurador: 5º):
0 — *consertar, criar água, detectar magia, luz, resistência*; 1º — *escudo da fé, proteção contra o caos^{DO}, bênção, desespero* (CD 13), *detectar o caos*; 2º — *despedaçar^P* (CD 13), *silêncio* (CD 13), *tendência em arma, imobilizar pessoa* (CD 14); 3º — *círculo mágico contra o caos^{DO}, invocar criaturas III*.

D: Magias de domínio. *Domínios da Destruição* (destruir 1/dia, +4 no ataque, +2 no dano) e da *Ordem* (conjurar magias da ordem [1º] com 6º nível de conjurador).

Inventário: *peitoral de mital* +1, *escudo leve* +1, *maça pesada* +1, *porta-cápsulas triplo para arma*†, *cápsula anti-fantasma*†, *cápsula de faíscas instantâneas*†.

† Novo equipamento detalhado no Capítulo 5.

CÃO DE CAÇA

Um rei dos ladroões está atacando caravanas na estrada. Um ogro está pilhando as fazendas ao norte. Um feiticeiro seqüestrou o filho do prefeito e o escondeu em algum lugar do pântano. E os soldados do rei pareciam incapazes de resolver o problema. Os cidadãos aterrorizados só têm uma escolha, e não é barata: contratar um cão de caça.

O cão de caça persegue os malfetores e os arrasta para a justiça. Os caçadores de níveis mais baixos dependem de seus sentidos aguçados e treinamento cuidadoso para rastrear seus alvos. Conforme adquirem experiência, sua determinação obsessiva lhes concede habilidades sobrenaturais que os tornam praticamente irrefreáveis.

Embora alguns cães de caça deixem "cartões de visita" ou até mesmo cicatrizes em seus alvos, a maioria não costuma matá-los se puderem evitar. Em vez disso, preferem subjugar e entregá-los aos contratantes. Para os caçadores bondosos, esta prática satisfaz alguma crença profunda pela causa da justiça. Para os neutros ou maus, assegura uma fonte segura de renda, capturando os mesmos infratores sempre que eles fugirem da prisão.

Os rangers e bárbaros tornam-se os melhores cães de caça, mas os ladinos, bardos, druidas e guerreiros também podem se sobressair nesta carreira. Ocasionalmente, um paladino assume o manto, mas nunca por dinheiro. A maioria dos cães de caça é humana, mas os elfos e meio-elfos às vezes encontram satisfação com este estilo de vida. Alguns dos melhores membros desta classe são humanoídes, como gnolls, rogboblins e bugbears.

A maioria dos cães de caça do Mestre trabalha por dinheiro (geralmente em grande quantidade), mas alguns

aceitam tarefas por justiça, vingança ou diversão. Quando um membro desta classe aceita um serviço, designa seu alvo como meta. A partir de então, ele não abandonará o caso até que ele seja encerrado, o que ocorre quando a meta for capturada ou quando ela ou o cão de caça morrer.

Adaptação: A forma mais simples de adaptar esta classe à sua própria campanha é vincular os cães de caça a uma ou mais organizações de rastreadores excepcionais. A escolha mais óbvia envolve os Cães de Caça, uma organização descrita no Capítulo 6 deste livro. Mas também é possível introduzir grupos mais localizados de membros da classe; por exemplo, uma equipe de rangers e cães de caça que juraram serviço a um baronato no extremo norte; as receitas adquiridas pelos "Rastreadores de Brennmark" talvez sejam a principal fonte de renda de sua minúscula terra natal.

Dado da Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um cão de caça, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Tolerância, Rastrear.

Perícias: 4 graduações em Obter Informação, 4 graduações em Furtividade, 4 graduações em Sobrevivência.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um cão de caça (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Bleafar (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os cães de caça sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves.

Ulfsar, um cão de caça

Meta (Ext): O cão de caça pode designar ou assinalar um único inimigo humanoides ou humanoides monstruosos para persegui-lo com todas as suas forças. Para isso, o cão de caça deve se concentrar num inimigo durante e visível, ou na descrição ou retrato de um ausente, durante 10 minutos. Qualquer interrupção arruína a tentativa e o cão de caça deverá começar todo o processo novamente. Assim que o estudo estiver completo, o alvo é denominado como sua próxima meta.

O personagem acrescenta seu nível de classe como bônus de intuição nos testes de Observar, Obter Informação, Ouvir, Procurar e Sobrevivência para determinar o paradeiro de uma meta. Conforme progride em níveis, ele adquire habilidades adicionais que podem ser usadas contra a meta.

Se o personagem escolher uma nova meta antes de capturar a atual, a primeira deixa de estar marcada e o cão de caça perde pontos de experiência equivalentes aos que receberia por derrotar a criatura original. Ele somente é capaz de escolher uma meta uma vez por semana.

Inicialmente, o cão de caça consegue sustentar apenas uma meta ao mesmo tempo. A cada três níveis como cão de caça além do 1º, o personagem é capaz de selecionar uma meta adicional, mas somente quando todas elas forem escolhidas no mesmo processo (veja acima). Por exemplo, um cão de caça de

4º nível poderia marcar dois bugbear que pertencessem ao mesmo grupo de prisioneiros, ou as descrições de um bugbear e de um robgoblin se ambos forem estudados simultaneamente. Caso o cão de caça desista de capturar uma de suas metas, todas as demais criaturas ficam desmarcadas, conforme descrito acima.

Rastreador Eficaz

(Ext): O cão de caça pode se mover com seu deslocamento normal quando rastrear uma meta. Consulte a característica homônima do ranger no Livro do Jogador.

Força Contundente (Ext): A partir do 2º nível, o cão de caça consegue empregar uma arma branca que inflige dano letal para provocar dano por contusão sem sofrer a penalidade normal de -4 em sua jogada de ataque.

Preparado e Esperando

(Ext): Também no 2º nível, o cão de caça se torna sempre alerta contra trapças. Ele pode preparar uma ação contra sua meta, mesmo fora da sequência de inicia-



tiva. Se a meta ativar a ação preparada nos próximos 10 minutos, o caçador poderá executar-la como se ambos estivessem engajados num combate (desde que o cão de caça seja capaz de realizar a ação). Se o personagem não puder efetuar a ação — por exemplo, se estiver longe demais para atingir a meta com um ataque corpo a corpo preparado — ela será perdida.

Capturar com Vida (Ext): No 3º nível e superiores, o cão de caça pode transformar um golpe potencialmente letal numa pancada meramente atordoante, facilitando que sua meta seja trazida à justiça para receber a punição merecida. A critério do personagem, qualquer ataque corpo a corpo que derrubaria os pontos de vida do inimigo a -2 ou menos reduzirá o total a -1 PV. O cão de caça precisa ativar essa habilidade imediatamente após provocar o dano que incapacitaria seu alvo, e antes de executar qualquer outra ação (ou mesmo continuar um ataque total). Um cão de caça enfurecido não é capaz de utilizar essa habilidade.

Perseguição Tenaz (Ext): A partir do 3º nível, o cão de caça recebe +4 de bônus nos testes de Constituição realizados para resistir ao dano por contusão de uma marcha forçada enquanto estiver seguindo uma meta (consulte o *Livro do Jogador*). Além disso, ao rastrear a meta, o personagem consegue aumentar seu próprio deslocamento em +3 m, até o valor máximo equivalente ao deslocamento do alvo. Esse bônus é cumulativo com qualquer outro aumento de deslocamento de outras fontes. No 6º nível, o aumento no deslocamento será +6 m, e muda novamente para +9 m no 9º nível.

Dedicação do Caçador (Ext): A partir do 4º nível, o cão de caça acrescenta seu bônus de Constituição (se houver) aos testes de resistência de Vontade para resistir aos ataques especiais ou às magias de sua meta.

Veloz Como o Vento (Ext): A partir do 4º nível, o cão de caça consegue se mover com furtividade mesmo enquanto se desloca velocemente. Ele não sofre mais a penalidade de -5 nos testes de Esconder-se e Furtividade quando percorrer até seu deslocamento máximo, e apenas -10 de penalidade (em vez de -20) nos testes realizados enquanto corre (ele sofre a penalidade normal de -20 ao executar um ataque ou investida).

Ataque Incapacitante (Ext): A partir do 5º nível, o cão de caça consegue desferir ataques contra sua meta com precisão e cada golpe também inflige 2 pontos de dano temporário de Força. O personagem é capaz de desferir um ataque incapacitante com um golpe corpo a corpo ou com um ataque à distância num raio de 9 m. Consulte a característica homônima do ladino no *Livro do Jogador*.

Rastrear Sem Pistas (Sob): No 5º nível e superiores, o cão de caça pode rastrear uma criatura deslocando-se sob a influência de *passos sem pegadas* ou efeitos similares, embora sofra -20 de penalidade nos testes de Sobrevivência.

Ver o Invisível (Sob): Esta habilidade, adquirida no 6º nível, funciona como a magia *ver o invisível*, mas está constantemente ativa e revela apenas as metas invisíveis do cão de caça.

TABELA 2—3: O CÃO DE CAÇA

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Especial Meta (1), rastreador eficaz
2º	+2	+3	+3	+0	Força contundente, preparado e esperando
3º	+3	+3	+3	+1	Capturar com vida, perseguição tenaz (desl. +3 m)
4º	+4	+4	+4	+1	Dedicação do caçador, meta (2), veloz como o vento
5º	+5	+4	+4	+1	Ataque incapacitante, rastrear sem pistas
6º	+6	+5	+5	+2	Ver o invisível, proteger a mente, perseguição tenaz (desl. +6 m)
7º	+7	+5	+5	+2	Localizar criatura, meta (3)
8º	+8	+6	+6	+2	Movimentação livre
9º	+9	+6	+6	+3	Faro, perseguição tenaz (desl. +9 m)
10º	+10	+7	+7	+3	Encontrar o caminho, meta (4)

*Bônus base de ataque

Proteger a Mente (Sob): No 6º nível, o cão de caça adquire resistência contra magias de adivinhação igual a 15 + seu nível de classe. Esse benefício não é cumulativo com qualquer outra forma de Resistência à Magia.

Localizar Criatura (SM): Uma vez por dia, um cão de caça de 7º nível ou superior pode produzir um efeito idêntico à magia *localizar criatura* com nível de conjurador igual ao seu nível de classe.

Movimentação Livre (Sob): A partir do 8º nível, o cão de caça pode agir normalmente sob efeitos mágicos que atrapalham o deslocamento, como se estivesse afetado pela magia *movimentação livre*. O efeito permanece ativo durante um período diário equivalente a 1 rodada por ponto de modificador de Sabedoria do personagem (no mínimo 1 rodada). O efeito ocorre automaticamente assim que é aplicado, e pode ser usado diversas vezes por dia (até o limite total de rodadas). O nível de conjurador do personagem equivale ao seu nível de classe.

Faro (Ext): No 9º nível, o cão de caça adquire a habilidade de faro (consulte o *Livro dos Monstros*).

Encontrar o Caminho (SM): Um cão de caça de 10º nível pode lançar *encontrar o caminho* duas vezes por dia como a magia homônima. Seu nível de conjurador é igual ao seu nível de classe.

EXEMPLO DE CÃO DE CAÇA

Ulfur: Meio-orc batedor 4/guerreiro 1/cão de caça 3; ND 8; humanoide (Médio orc); 4d8+4 mais 4d10+4 DV; 51 PV; Inic. +4; Desl. 12 m; CA 17 (18), toque 13 (14), surpresa 17 (18); Atq Base +7; Agr +10; Corpo a corpo: *espada curta* +1 +11 (dano: 1d6+4; dec. 19–20) ou à distância: *arco longo composto* +1 +12 até 9 m (dano: 1d8+3; dec. x3); Atq Tl corpo a corpo: *espada curta* +1 +11/+6 (dano: 1d6+4; dec.

19–20); ou à distância: *arco longo composto* +1 +12/+7 (dano: 1d8+3; dec. x3); AE Capturar com vida, força contundente, escaramuça (+1 CA, +1d6 no dano); QE visão no escuro 18 m, características de meio-ore, meta (1), preparado e esperando, rastreador eficaz, perseguição tenaz, rastro invisível, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. N; TR Fort +8, Ref +10, Von +2; For 17, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +10, Esconder-se +13, Furtividade +13, Observar +10, Obter Informação +5, Procurar +10, Saltar +14, Sobrevivência +10 (+12 para rastrear); Foco em Arma (arco longo), Rastrear, Tiro Certo, Tiro Preciso, Tolerância.

Idiomas: Comum, Orc.

Capturar com Vida (Ext): A critério de Ulfur, qualquer ataque corpo a corpo que detruiria os pontos de vida do inimigo a -2 ou menos reduzirá o total a -1 PV. Ele precisa ativar essa habilidade imediatamente após provocar o dano que incapacitaria seu alvo, e antes de executar qualquer outra ação (ou mesmo continuar um ataque total).

Características de Meio-Orc: Para todos os efeitos relacionados à raça, um meio-ore é considerado um orc.

Meta (Ext): Ulfur pode designar ou assinalar um único inimigo humanoíde ou humanoíde monstruoso para persegui-lo com todas as suas forças. Para isso, ele deve se concentrar num inimigo presente e visível, ou na descrição ou retrato de um ausente, durante 10 minutos. Qualquer interrupção arruína a tentativa e Ulfur deverá começar todo o processo novamente. Assim que o estudo estiver completo, o alvo é denominado como sua próxima meta.

Ulfur recebe +3 de bônus de intuição nos testes de Obter Informação, Observar, Ouvir, Procurar e Sobrevivência para determinar o paradeiro de uma meta.

Ulfur só consegue conservar uma meta por vez. Se escolher uma nova meta antes de capturar a atual, a primeira deixa de estar marcada, e ele perderá pontos de experiência equivalentes aos que receberia por derrotar a criatura original. Ele somente é capaz de escolher uma meta uma vez por semana.

Força Contundente (Ext): Ulfur consegue empregar uma arma branca que inflige dano letal para provocar dano por contusão sem sofrer a penalidade normal de -4 em sua jogada de ataque.

Preparado e Esperando (Ext): Ulfur pode preparar uma ação contra sua meta, mesmo fora da sequência de iniciativa. Se a meta ativar a ação preparada nos próximos 10 minutos, ele poderá executá-la como se ambos estivessem engajados num combate (desde que o cão de caça seja capaz de realizar a ação). Se o personagem não puder efetuar a ação por exemplo, se estiver longe demais para atingir a meta com um ataque corpo a corpo preparado ela será perdida.

Escaramuça (Ext): Ulfur recebe +1 de bônus de competência na CA e inflige 1d6 pontos de dano adicional em todos os ataques desferidos em qualquer rodada em que se desloque pelo menos 3 m. O dano adicional se aplica somente aos ataques realizados durante o seu turno. Ele con-

segue infligir esse dano adicional nos ataques à distância contra os adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível e imunes ao dano adicional de sucessos decisivos não são afetadas por essa habilidade. Ulfur perde essa habilidade se estiver usando uma armadura média ou pesada, ou portando uma carga média ou pesada.

Rastreador Eficaz (Ext): Ulfur é capaz de percorrer seu deslocamento normal ao rastrear sem sofrer a penalidade normal de -5, ou rastrear com o dobro do deslocamento sofrendo apenas -10 de penalidade.

Perseguição Tenaz (Ext): Ulfur recebe +4 de bônus nos testes de Constituição realizados para resistir ao dano por contusão de uma marcha forçada enquanto estiver seguindo uma meta. Além disso, ao rastrear a meta, Ulfur pode aumentar seu próprio deslocamento em +3 m, até o valor máximo equivalente ao deslocamento do alvo. Esse bônus é cumulativo com qualquer outro aumento de deslocamento.

Rastro Invisível (Ext): Ulfur não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreado.

Encontrar Armadilhas (Ext): Ulfur consegue encontrar, desarmar ou superar armadilhas com CD 20 ou superior. Ele pode usar a perícia Procurar para localizar e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Ulfur conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se estiver surpreendido ou for atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde esse bônus se estiver paralisado ou imobilizado).

Inventário: *Corselete de couro* +2, *arco longo composto* +1 (bônus de For +1) com 20 flechas, *espada curta* +1, algemas (obra-prima).

CAVALEIRO DAS PLANÍCIES

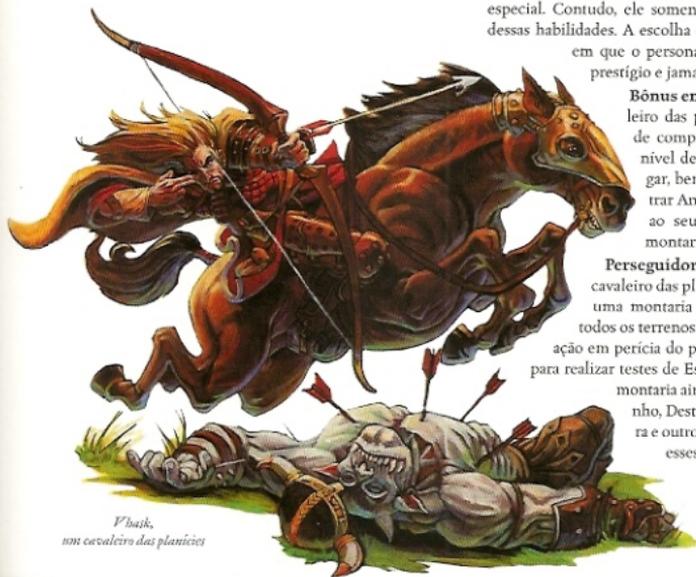
As planícies selvagens exigem vigilância constante dos indivíduos que vagam por suas extensões. Ao se deslocar por essas regiões, grupos de nômades, aventureiros e até mesmo exércitos solicitam os serviços de cavaleiros especialmente treinados. Esses batedores e andarilhos trabalham incansavelmente para manter esses lugares remotos tão seguros quanto possível.

Lidar com os diversos perigos das planícies exige confiança entre o cavaleiro e sua montaria, e ambos devem se mover como um só, seja numa marcha de uma semana ao longo de centenas de quilômetros ou num combate rápido e sangrento contra um bando de goblins. Os cavaleiros das planícies, um grupo de rangers e druidas poderosos que se reuniram para proteger as planícies e aqueles que as atravessam, trabalham para elevar essa relação entre o homem e o animal à perfeição.

Unir-se aos cavaleiros das planícies exige um vínculo especial com algum tipo de montaria, e por isso todos os seus integrantes precisam de pelo menos alguns níveis de druida, ranger ou paladino. Além dessa exigência, a vida ao ar livre requer conhecimentos sobre rastreamento, sobrevivência e combate que interessam mais aos rangers que aos membros de qualquer outra classe. Embora os bárbaros e os batedores precisem de níveis multiclasse antes de adquirir essa classe de prestígio, muitas vezes eles acham que o esforço vale a pena. Os bárbaros são atraídos pela capacidade de viajar grandes distâncias com uma montaria confiável e devido aos seus excelentes conhecimentos de sobrevivência; os batedores acreditam que as perícias e habilidades do cavaleiro das planícies complementam muito bem as suas.

Adaptação: A classe de prestígio cavaleiro das planícies pode ser facilmente adequada a uma campanha, raça cultura ou organização específica. Simplesmente acrescente um aspecto menor aos pré-requisitos. Por exemplo, especificando que o companheiro animal ou montaria especial do cavaleiro deve possuir um deslocamento de voo e mudando o nome da classe para "cavaleiro trovejante" a tornaria mais adequada a uma tribo reclusa, mas poderosa, de goblins chamada Trovejante. Mudanças similares podem permitir que a classe abrigue rangers anões cavalgando javalis atrezos, mateiros élficos em lagartos gigantes, ou nômades humanos em cavalos selvagens.

Dado de Vida: d8.



V'baik,
um cavaleiro das planícies

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um cavaleiro das planícies, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talento: Combate Montado, Rastrear.

Perícias: 9 graduações em Cavalgar.

Especial: Companheiro animal suficientemente grande para servir como montaria, ou a montaria especial de um paladino.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um cavaleiro das planícies (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Equilíbrio (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros das planícies não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Companheiro Animal/Montaria Especial: Um cavaleiro das planícies acrescenta seu nível de classe ao seu nível efetivo como druida (seu próprio nível de druida ou metade de seu nível de ranger) para determinar as capacidades de seu companheiro animal. Como alternativa, ele pode acrescentar seu nível de classe ao seu nível efetivo de paladino para determinar as capacidades de sua montaria especial. Contudo, ele somente é capaz de utilizar uma dessas habilidades. A escolha deve ser feita no momento em que o personagem ingressa na classe de prestígio e jamais poderá ser alterada.

Bônus em Cavalgar (Ext): Um cavaleiro das planícies recebe um bônus de competência equivalente ao seu nível de classe nos testes de Cavalgar, bem como nos testes de Adestrar Animais realizados em relação ao seu companheiro animal ou montaria especial.

Perseguidor das Planícies (Ext): O cavaleiro das planícies sabe como conduzir uma montaria sorrateiramente em quase todos os terrenos. A montaria utiliza a graduação em perícia do personagem no lugar da sua para realizar testes de Esconder-se e Furtividade. A montaria ainda utiliza seu próprio tamanho, Destreza, penalidade de armadura e outros modificadores aplicáveis a esses testes.

Perseguidor das Planícies (Ext): O cavaleiro das planícies sabe como extrair a máxima velocidade de sua montaria. No 2º nível e superio-

TABELA 2 —4: O CAVALHEIRO DAS PLANÍCIES

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Companheiro animal/montaria especial, bônus em cavalgar, perseguidor das planícies
2º	+2	+3	+0	+0	Rapidez das planícies
3º	+3	+3	+1	+1	Ofensiva das planícies

*Bônus base de ataque

res, o personagem aumenta o deslocamento básico de sua montaria em 3 m (enquanto permanecer montado). Esse aumento afeta todos os modos de deslocamento da criatura, incluindo voo, escalar e natação.

Ofensiva das Planícies (Ext): A partir do 3º nível, o cavaleiro das planícies consegue desferir um ataque completo com uma arma corpo a corpo desde que sua montaria execute apenas uma única ação de movimento.

Observação para Personagens Multiclasse: Um paladino pode adquirir níveis como cavaleiro das planícies sem perder a capacidade de progredir em sua classe básica.

EXEMPLO DE CAVALHEIRO DAS PLANÍCIES

Joran Vhask: Humano ranger 6/cavaleiro das planícies 3; ND 9; humanoíde (Médio); 9d8+9 DV; 51 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 17, toque 12, surpresa 15; Atq Base +9; Agr +12; Atq corpo a corpo: *espada longa* +1 +13 (dano: 1d8+4; dec. 19–20) ou à distância: *arco curto composto* +1 com *flecha* +1 +13 (dano: 1d6+4; dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa* +1 +13/+8 (dano: 1d8+4; dec. 19–20) ou à distância: *arco curto composto* +1 com *flecha* +1 e talento Tiro Rápido +11/+11/+6 (dano: 1d6+4; dec. x3); AE inimigo predileto: goblinóides +4, inimigo predileto: orcs +2, ofensiva das planícies; QE companheiro animal (cavalo de guerra pesado), benefícios do companheiro animal, empatia com a natureza +5 (+1 para bestas mágicas), rapidez das planícies; Tend. NB; TR Fort +10, Ref +9, Von +6; For 16, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7 (+10 com o companheiro animal), Concentração +6, Conhecimento (geografia) +5, Conhecimento (natureza) +6, Cura +7, Natação +6, Ouvir +9, Saltar +5, Sobrevivência +7 (+9 para evitar se perder ou perigos do ambiente, +9 em ambientes naturais na superfície), Usar Cordas +6; Arquearia Montada, Combate Montado, Investida Montada, Rastrear^B, Tiro Certoire, Tiro Múltiplo^B, Tiro Rápido^B, Tolerância^B.

Língua: Comum.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Joran é um cavalo de guerra pesado chamado Ji'ikala. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Benefícios do Companheiro Animal: Joran e Ji'ikala possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Joran pode comandar Ji'ikala como uma ação livre. Ele recebe +4 de bônus de circunstância em

todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu cavalo de guerra.

Partilhar Magias (Ext): Joran é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O companheiro animal deve estar num raio de 1,5 metro do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ele é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O conjurador" sobre seu cavalo de guerra.

Inimigo Predileto (Ext): Joran recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência realizados contra goblinóides. Da mesma forma, ele recebe +4 de bônus nas jogadas de dano contra essas criaturas.

Contra orcs, ele recebe +2 de bônus nesses testes de perícia e nas jogadas de dano.

Ofensiva das Planícies (Ext): Desde que sua montaria execute apenas uma ação de movimento, Joran é capaz de desferir um ataque total com uma arma corpo a corpo.

Perseguidor das Planícies (Ext): Enquanto permanecer montado, Joran aumenta o deslocamento básico de sua montaria em 3 m.

Magia de Ranger Preparada (nível de conjurador: 3º): 1º passos longos.

Inventário: *Camisão de cota de malha* +1, *espada longa* +4, *arco curto composto* +1 (bônus de For +3) com 50 *flechas* +1, *espada curta* (obra-prima), *manto da resistência* +1, 2 *poções de curar ferimentos moderados*, *amuleto de Qual* (passaro), traje de viajante, traje de clima frio, rações de viagem (10 dias), corda de cânhamo (15 m), 22 PO.

Ji'ikala, Companheiro Cavalo de Guerra Pesado: ND —; animal (Grande); 8d8+24 DV; 60 PV; Inic. +2; Desl. 10,5 m (13,5 m quando cavalgado por Joran); CA 22, toque 11, surpresa 20; Atq Base +6; Agr +15; Atq corpo a corpo: casco +10 (dano: 1d6+5); Atq Ttl corpo a corpo: 2 cascos +10 (dano: 1d6+5) e mordida +5 (dano: 1d4+2); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m; QE truques adicionais (3), devoção, evasão, visão na penumbra, faro, perseguidor das planícies; Tend. N; TR Fort +7, Ref +6, Von +2; For 20, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se -2, Ouvir +7, Furtividade +2, Observar +6; Prontidão, Tolerância, Corrida.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo de guerra pesado equivale a 150 kg; a carga média, entre 151–300 kg; e a carga pesada, entre 301–450 kg. Um cavalo de guerra pesado consegue arrastar até 2.250 kg.

Truques: Atacar, defender, guardar, seguir.

Devoção (Ext): A devoção de Ji'ikala a Joran é tão completa que o animal recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade contra magias e efeitos de encantamento.

Evasão (Ext): Sempre que Ji'ikala se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Perseguidor das Planícies (Ext): Ji'ikala utiliza as graduações de Joran, em vez das suas, nos testes de Esconder-se e Furtividade.

Inventário: Armadura de montaria cota de malha, sela militar, 4 alforjes, freio e rédeas.

EXECUTOR NOTURNO

Em qualquer cidade, mesmo o assassino mais vil não impõe tanto respeito quanto os executores noturnos. Eles podem estar em qualquer lugar, e atacar a qualquer momento. É impossível escapar de seus sentidos extraordinários. E o pior é que eles costumam agir em equipes de elite.

Os executores da Guilda dos Noturnos (consulte a página 177) concentram-se no treinamento de combate voltado à furtividade comum entre os ladinos, mas abrem mão de alguns dos aspectos de prestidigitação e líbia dessa classe. No entanto, eles não são meros capangas; são oponentes letais que atacam de lugares ocultos e se movem furtivamente na retaguarda dos inimigos. Quando estão lutando, seu objetivo é eliminar os adversários, e não brigar com eles. Por isso, investem rapidamente das sombras. Eles não se preocupam com a honra ou com o combate leal, e consideram esses ideais infantis.

Os ladinos são a classe mais comum entre os executores noturnos, embora bardos, guerreiros e rangers urbanos também adotem a classe. Ocasionalmente um mago ou feiticeiro conseguem suportar o treinamento intensivo necessário para se unir às fileiras dos executores.

Quando trabalha com outros indivíduos, o executor noturno é sempre a peça-chave. Ele é a própria personificação da fidelidade no que se refere a dar apoio a seus colegas de equipe durante uma missão. É comum que liderem grupos compostos não apenas por outros executores, mas também guerreiros, conjuradores ou ladinos.

Adaptação: Embora sejam aqui descritos em associação com a Guilda dos Noturnos, é possível utilizar a classe de prestígio executor noturno de várias formas diferentes em uma campanha. Os executores poderiam representar os membros de uma organização criminoso de elite, uma próspera equipe de segurança particular ou uma divisão extremamente bem treinada do exército de uma nação. Enfatizar o treinamento e as táticas de grupo pode realçar bastante um encontro ou um personagem baseado nessa classe de prestígio.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um executor noturno, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talents: Iniciativa Aprimorada.

Perícias: 10 graduações em Esconder-se, 10 graduações em Furtividade.

Especial: Habilidade de classe evasão.

Especial: O personagem deve se submeter a um treinamento intensivo e a testes da Guilda dos Noturnos antes de adquirir as habilidades da classe.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um executor noturno (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Cavalgar (Des), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os executores noturnos não sabem usar nenhuma arma adicional. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Ataque Furtivo (Ext): Um executor noturno inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que seu alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza. Esse dano adicional somente se aplica aos ataques à distância se o alvo estiver a menos de 9 m. Ele aumenta para 2d6 pontos no 4º nível, 3d6 no 7º e 4d6 no 10º nível. Consulte a habilidade de classe do ladino no *Livro do Jogador*. Se um executor noturno receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Trabalho de Equipe (Ext): Os executores noturnos são treinados para se manterem atentos aos seus companheiros durante uma missão. Eles recebem +20 de bônus de circunstância nos testes de Ouvir e Observar para enxergar e ouvir os aliados.

No 9º nível, os sentidos do executor noturno tornam-se tão aguçados que ele conhece a localização e a condição (como se estivesse sob o efeito da magia *condição*) de todos os aliados num raio de 30 m, mesmo que eles não estejam ao alcance de sua visão.

Treinamento de Agilidade (Ext): A partir do 2º nível, o executor noturno reduz a penalidade de armadura que lhe é imposta por armaduras leves em 2 pontos (até o mínimo de 0).

Perícia em Equipe (Ext): No 3º nível e superiores, o executor noturno pode usar seu treinamento para aperi-

morar as perícias das pessoas ao seu redor. Todos os aliados num raio de 9 m do personagem recebem +2 de bônus de competência nos testes de Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Os aliados devem ser capazes de enxergar o executor para que a habilidade surta efeito.

No 7º nível, o bônus aumenta para +4.

Perícia em Equipe (Ext): Quando um executor noturno de 5º nível ou superior estiver flanqueando um oponente, ele e todos os aliados que ameaçarem o mesmo adversário recebem +1 de bônus de circunstância em suas jogadas de ataque (além dos bônus normais por flanqueamento, se aplicáveis).

Oportunismo (Ext): Uma vez por rodada, um executor noturno de 6º nível ou superior poderá desferir um ataque de oportunidade contra um inimigo que tenha sido atingido em combate por outro personagem. Consulte a habilidade de classe do ladino no Livro do Jogador.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que um executor noturno de 8º nível ou superior se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

EXEMPLO DE EXECUTOR NOTURNO

Karsta Munheção: Meia-orc
monja 7/executora noturna 3;
ND 10; Humanóide (Médio
orc); 10d8+20 DV; 68 PV;
Inic. +6; Desl. 15 m;

*Raelia Jaessin,
uma infiltradora
noturna*

*Karsta Munheção,
uma executora
noturna*



CA 18, toque 15, surpresa 16; Atq Base +8; Agr +12; Atq corpo a corpo: ataque desarmado +13 (dano: 1d8+4); Atq Trl corpo a corpo: ataque desarmado +13/+8 (dano: 1d8+4), ou ataque desarmado com rajada de golpes +12/+12/+8 (dano: 1d8+4); AE ataque chi (mágico), ataque furtivo +1d6; QE bônus na CA, treinamento de agilidade, visão no escuro 18 m, evasão, características de meio-orc, pureza corporal, perícia em equipe, queda lenta 9 m, mente tranquila, trabalho em equipe, integridade corporal 14 PV/dia; Tend. LN; TR Fort +9, Ref +11, Von +8; For 18, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +15, Furtividade +15, Observar +14, Saltar +12; Ataque Atordoante^B, Desviar Objetos^B, Esquiva, Foco em Arma (ataque desarmado), Imobilização Aprimorada^B, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade.
Idiomas: Comum, Orc.

Ataque Furtivo (Ext): Karsta inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo perder seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Karsta

TABELA 2-5: O EXECUTOR NOTURNO

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, trabalho de equipe (ver/ouvir aliados)
2º	+2	+0	+3	+0	Treinamento de agilidade
3º	+3	+1	+3	+1	Perícia em equipe +2
4º	+4	+1	+4	+1	Ataque furtivo +2d6
5º	+5	+1	+4	+1	Flanquear em equipe
6º	+6	+2	+5	+2	Oportunismo
7º	+7	+2	+5	+2	Ataque furtivo +3d6, perícia em equipe +4
8º	+8	+2	+6	+2	Evasão Aprimorada
9º	+9	+3	+6	+3	Trabalho de equipe (condição)
10º	+10	+3	+7	+3	Ataque furtivo +4d6

*Bônus base de ataque

pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete) ou um ataque desarmado.

Treinamento de Agilidade (Ext): A penalidade de armadura imposta a Karsta por armaduras leves é reduzida em 2 pontos (até o mínimo de 0).

Evasão (Ext): Sempre que Karsta se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Características de Meio-Orc: Para todos os efeitos relacionados à raça, um meio-orc é considerado um orc.

Pureza Corporal (Ext): Imune a todas as doenças normais. Ainda é afetado por doenças mágicas e sobrenaturais.

Perícia em Equipe (Ext): Todos os aliados num raio de 9 m de Karsta recebem +2 de bônus de competência nos testes de Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Os aliados devem ser capazes de enxergar Karsta para que a habilidade surta efeito.

Queda Lenta (Ext): Um monge adjacente a uma parede ou muralha será capaz de aproveitar a situação para amortecer sua queda. Karsta sofrerá o dano correspondente a uma queda 9 m mais curta.

Mente Tranqüila (Ext): Karsta recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra magias ou efeitos da escola de Encantamento.

Trabalho de Equipe (Ext): Karsta recebe +20 de bônus de circunstância nos testes de Ouvir e Observar para enxergar e ouvir seus aliados.

Inventário: Amuleto da armadura natural +1, bragaçetas da armadura +3, anel de proteção +1, manto da resistência +1, filtro da furtividade, filtro da ocultação, filtro da visão, 2 poções de curar ferimentos moderados.

EXEMPLAR

Um exemplar é alguém que acredita que a maioria dos indivíduos e criaturas possui um manancial de talentos e capacidades inexploradas, e que o multiverso seria um lugar melhor se todos tentassem atingir seu potencial

máximo. Para eles, a melhor forma de encorajar esse comportamento nos demais é serem eles mesmos os exemplos. Um exemplar concentra suas energias em aprimorar suas perícias até ser capaz de executá-las com fluidez, graciosidade e arte. Ele acredita que mesmo a mais simples das ações (como escalar uma árvore ou construir uma cadeira) pode ser realizada com tamanha habilidade e competência que inspiraria respeito e estimularia o desejo do auto-aperfeiçoamento. Não importa em que área um determinado membro dessa classe se especializa, seja caminhar sobre a corda-bamba, decifrar idiomas esquecidos ou decorar os nomes de todos os arquidemônios do Abismo, ele a trata com paixão e alegria.

Os bardos são os personagens mais propensos a se tornarem exemplares, mas magos, ladinos, rangers e druidas também escolhem essa trilha ocasionalmente. Todas essas classes possuem um número razoável de adeptos que acreditam que suas ações podem ser consideradas uma forma de arte, e como a maioria dos artistas, eles querem inspirar os demais com suas habilidades. Os clérigos, paladinos e monges também optam por essa classe de prestígio em raras ocasiões, mas sua dedicação à divulgação de uma filosofia ou de um poder maior às vezes entra em conflito com a crença do exemplar de que a melhor forma de inspirar os demais é simplesmente dar o exemplo.

Os exemplares do Mestre costumam ser indivíduos excêntricos que viajam pelo multiverso, interrompendo a viagem nos planos em que algo desperte seu interesse. Alguns podem ser nobres ou membros de famílias ricas de mercadores, que utilizam sua reputação para abrir as portas das cortes de indivíduos poderosos e influentes, esperando que seu exemplo ajudará seus anfitriões a se tornarem governantes mais sábios. Outros exemplares são mendigos ou sábios peregrinos, viajando entre as pessoas comuns na esperança de inspirá-las a melhorar sua sorte na vida. A grande maioria dos exemplares não passa de personagens comuns ganhando a vida como padeiros, ferreiros, mercadores ou mesmo aventureiros. Contudo, não importa qual seja sua profissão, em seus corações são todos educadores, almejando aprimorar o multiverso através de bons exemplos.

Adaptação: A forma mais simples de personalizar a classe de prestígio exemplar é escolher uma perícia na qual vários membros se especializam e descrevê-los como uma classe ou organização separada. Por exemplo, os exemplares com a perícia Observar poderiam se tornar os Vigias de Ordoani, um grupo de batedores e guarda-costas mercenários. Os exemplares com a perícia Acrobacia seriam descritos como os Acrobatas do Círculo Azul, um grupo de artistas que opera secretamente como assassinos e usa suas atuações como fachada.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um exemplar, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talento: Foco em Perícia (qualquer uma).

Perícias: 6 graduações em Diplomacia, 13 graduações em qualquer outra perícia.

PERÍCIAS DE CLASSE

Todas as perícias são perícias de classe para um exemplar.

Pontos de Perícia a Cada Nível: +8 modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os exemplares não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Perícia Artística (Ext): Um exemplar é especialmente talentoso no uso de uma de suas perícias. Escolha uma perícia na qual o personagem tenha pelo menos 13 graduações. Ele recebe +4 de bônus de competência nos testes que envolvam essa perícia.

No 4º, 7º e 10º níveis, o exemplar recebe essa habilidade novamente. Em cada ocasião, ele deve escolher uma perícia diferente para receber +4 de bônus de competência, desde que possua pelo menos 13 graduações numa perícia que ainda não tenha selecionado para aplicar esta habilidade. Caso isso não seja possível, ele não obterá os benefícios até adquirir 13 graduações em outra perícia. Então ele poderá aplicar o benefício dessa habilidade à perícia pré-selecionada.

Maestria em Perícia (Ext): Um exemplar é tão confiante no emprego de certas perícias que pode utilizá-las com segurança mesmo sob condições adversas. Ele escolhe um

número de perícias igual a 1 + seu modificador de Int. Ao realizar um teste com uma dessas perícias, ele pode escolher 10 mesmo quando estiver sob pressão ou enfrentando distrações. Cada vez que o personagem adquire um nível de classe, pode acrescentar outra perícia à lista desse talento.

Compartilhar Talento (Ext): A partir do 2º nível, o exemplar consegue compartilhar parte de sua perícia artística com seus aliados, permitindo que eles superem suas próprias capacidades. Aceitando uma penalidade nos testes de uma perícia vinculada à habilidade perícia artística, o personagem concede um bônus de competência nos testes dessa perícia para os aliados num raio de 9 m. Essa penalidade pode ser qualquer número que não exceda o nível de classe do exemplar, e o bônus de competência equivale a metade desse valor. Ativar essa habilidade é uma ação de rodada completa, e o efeito permanece ativo enquanto o personagem estiver enfrentando e no interior da área de alcance.

Por exemplo, um exemplar de 4º nível que tenha a perícia artística Ofícios (armoreiro) pode aceitar -4 de penalidade nos testes dessa perícia para conceder +2 de bônus de competência nos testes de Ofícios (armoreiro) a todos os aliados num raio de 9 m enquanto continuar na área.

No 8º nível, o bônus de competência concedido por essa habilidade torna-se igual à penalidade aceita pelo exemplar.

Talento Adicional: No 3º, 6º e 9º níveis, o exemplar recebe um talento adicional, que deve ser escolhido da seguinte lista: Acrobático, Afinidade com Animais, Ágil, Aptidão Mágica, Atlético, Auto-Suficiente, Dedos Ágeis, Diligente, Especialização em Combate, Foco em Perícia, Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Investigador, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mãos Leves, Mente Aberta, Natação Aprimorada, Negociador, Persuasivo, Prontidão, Rastrear ou Artista Versátil, Sorrateiro. O personagem deve atender a todos os pré-requisitos para o talento escolhido.

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

Presença Alentadora (Sob): A partir do 4º nível, o exemplar é capaz de invocar a força de sua personalidade para ajudá-lo a se manter vivo em situações tensas ou perigosas. Ele acrescenta seu modificador de Carisma (se houver) nos seus testes de Concentração e nos testes de resistência de Fortitude.



Brieta Filvesti,
uma exemplar

Apresentação Persuasiva (Ext): A partir do 5º nível, o exemplar consegue utilizar sua perícia para aprimorar a atitude dos PdMs. Para isso, os PdMs devem assistir enquanto ele emprega uma das suas perícias artísticas. Trate essa situação como um teste de Diplomacia para influenciar a atitude das pessoas (consulte a descrição da perícia no *Livro do Jogador*), mas substitua Diplomacia pela perícia escolhida.

A demonstração deve ser pacífica e realizada para entreter e divertir os espectadores. Estes devem estar a menos de 9 m do exemplar, ser capazes de enxergá-lo claramente e prestar atenção voluntariamente às suas ações. Essa habilidade exige pelo menos 1 minuto de apresentação, e só consegue afetar uma determinada criatura uma vez a cada 24 horas.

Agilidade Intelectual (Sob): A partir do 8º nível, o exemplar é capaz de canalizar seu intelecto para necessidades mais físicas. Ele acrescenta seu bônus de Inteligência (se houver) às suas jogadas de Iniciativa e aos seus testes de resistência de Reflexos.

Auto-Perfeição: Um exemplar de 10º nível aperfeiçoou suas perícias a ponto de se tornar uma criatura mágica. Seu tipo muda para extra-planar (nativo). Consulte a característica de classe do monge no *Livro do Jogador*.

EXEMPLAR

Brieta Filocsti: Gnoma barda 10/exemplar 4; ND 14; humanoíde (Pequeno); 14d6 DV; 51 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 18, roque 14, surpresa 17; Atq Base +8; Agr +3; Atq corpo a corpo: *sabr* +1+11 (dano: 1d4; dec. 18–20) ou à distância: *besta leve* (obra-prima) +11 (dano: 1d6; dec. 19–20); Atq Tíl corpo a corpo: *sabr* +1 +11/+6 (dano: 1d4; dec. 18–20) ou à distância: *besta leve* (obra-prima) +11 (dano: 1d6; dec. 19–20); AE magias, habilidades similares a magia; QE conhecimento de bardo +12, música de bardo 10/dia (música de proteção, *fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem, inspirar grandeza, *sugestão*), características de gnomo, compartilhar talento, visão na penumbra, maestria em perícia; Tend. CB; TR Fort +9*, Ref +6*, Von +9*; For 8, Des 12, Con 10, Int 14, Sab 13, Car 22.

Perícias e Talentos: Acrobacia^{MP} +22, Atuação (canto)^{MP} +22, Blear^{MP} +23, Concentração^{MP} +19, Conhecimento (local) +8, Diplomacia +23, Equilíbrio +16, Esconder-se^{MP} +5, Intimidação +8, Observar +9, Obter Informação +8, Ouvir +3, Saltar +21, Sentir Motivação^{MP} +13, Usar Instrumento Mágico +23; Acrobático, Acuidade com Arma, Artista Versátil†, Disfarçar Magia†, Especialização em Combate, Foco em Perícia (Atuação) [canto].

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idiomas: Comum, Gnomo, Dracônico, Anão.

Música de Bardo: Brieta pode usar a música de bardo três vezes por dia. Consulte a característica de classe do bardo no *Livro do Jogador*.

Música de Proteção (Sob): Utiliza música ou poesia para neutralizar efeitos mágicos que dependam de som.

fascinar (SM): Utiliza música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas.

TABELA 2 –6: O EXEMPLAR

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Perícia artística, maestria em perícia
2º	+1	+0	+0	+3	Compartilhar talento (metade da penalidade)
3º	+2	+1	+1	+3	Talento adicional
4º	+3	+1	+1	+4	Perícia artística, presença alentadora
5º	+3	+1	+1	+4	Apresentação persuasiva
6º	+4	+2	+2	+5	Talento adicional
7º	+5	+2	+2	+5	Perícia artística
8º	+6	+2	+2	+6	Agilidade intelectual, compartilhar talento (igual à penalidade)
9º	+6	+3	+3	+6	Talento adicional
10º	+7	+3	+3	+7	Auto-perfeição, perícia artística

*Bônus base de ataque

Inspirar Competência (Sob): Utiliza música ou poesia para ajudar um aliado a completar uma tarefa.

Inspirar Coragem (Sob): Utiliza música ou poesia para amparar seus aliados contra o medo e aprimorar suas habilidades de combate.

Inspirar Grandeza (Sob): Utiliza música ou poesia para inspirar grandeza em si mesma ou nos aliados, aprimorando a capacidade de combate.

Sugestão (SM): Utiliza música ou poesia para realizar uma *sugestão* (como a magia homônima) para uma criatura que já esteja fascinada.

Características de Gnomo: Os gnomos têm +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides. Os gnomos recebem +4 de bônus racial na Classe de Armadura contra gigantes.

*Os gnomos possuem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões.

Habilidades Similares a Magia: 1/3a globos de luz, *prestidigitação*, *som fantasma* (CD 16), *falar com animais* (apenas mamíferos escavadores, duração de 1 minuto).

Compartilhar Talento (Ext): Aceitando uma penalidade nos testes das perícias Atuação (canto) ou Acrobacia, Brieta concede um bônus de competência nos testes dessas perícias para os aliados num raio de 9 m de distância. Essa penalidade está limitada a -4, e o bônus de competência equivale a metade desse valor. Ativar essa habilidade é uma ação de rodada completa, e o efeito permanece ativo enquanto ela estiver consciente e no interior da área de alcance.

Maestria em Perícia (Ext): Brieta dominou as perícias Acrobacia, Atuação, Blear, Concentração, Esconder-se e Sentir Motivação, de forma que ela pode escolher 10 mesmo quando estiver sob pressão ou sofrendo distrações

que normalmente a impediriam. Essas perícias são assinadas por ^{MP} no bloco de estatísticas.

Magias de Bardo Conhecidas (3/5/5/3/1; nível de conjurador: 10^o): 0 — *canção de ninar* (CD 16), *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *som fantasma* (CD 16); 1^o — *animar cordas*, *distorcer fala*† (CD 17), *movimentação acelerada*†, *queda suave*; 2^o — *invisibilidade rápida*†, *silêncio* (CD 18), *sugestão* (CD 18), *teia de lâminas*† (CD 18); 3^o — *esculpir o som*, *loquacidade*, *pisar*, *vínculo fonético*†; 4^o — *curar ferimentos críticos*, *movimentação livre*.

† Nova magia descrita no Capítulo 5.

Inventário: Amuleto da armadura natural +1, braçadeiras da armadura +3, anel de proteção +2, sabre +1, besta leve (obra-prima), 10 virotes, 10 virotes de ferro frio, botas de caminhar e saltar, manto do Carisma +4, anel de ouro com ametista (1.700 PO), 26 PL.

EXPLORADOR DE MASMORRAS

De diversas maneiras, o explorador de masmorras é a expressão máxima do ladino aventureiro. Ele é perito em se deslocar furtivamente em quaisquer ambientes de masmorras, detectar e desarmar armadilhas inconvenientes, superar fechaduras e trancas, localizar tesouros e furtar itens protegidos.

Uma vez que o explorador de masmorras trabalha sozinho com muita frequência, ele deve aprender a raciocinar e agir de forma independente, confiando somente na sua capacidade. Mesmo quando invade uma masmorra em companhia de outros aventureiros, ele quase sempre cuida de seu bem-estar de maneira isolada atuando como batedor, desativando armadilhas a uma distância segura do grupo ou procurando tesouros enquanto os demais estão distraídos.

O explorador de masmorras típico ignora as perícias sociais para se concentrar na essência da exploração de ruínas e da recuperação de tesouros. Os ladinos e os batedores se tornam excelentes exploradores, assim como os ratos ninjas e ladrões de magia que trilharam este caminho. Ladinos/rangers multiclasse que preferem a escuridão das cavernas à luz celeste também se tornam bons exploradores de masmorras.

Os melhores exploradores de masmorras do Mestre se tornaram lendas e são procurados por muitos aventureiros e organizações para recuperar tesouros particularmente inacessíveis. Alguns até aceitam salários de vários nobres para deixarem seus cofres em paz. Entretanto, apenas os exploradores mais habilidosos sobrevivem para acumular essa reputação grandiosa. Os candidatos que não têm a habilidade e a astúcia necessárias perecem, anônimos, em expedições fracassadas, deixando seus ossos para serem encontrados por algum compatriota com mais sorte.

Adaptação: Algumas das adaptações mais interessantes para a classe de prestígio explorador de masmorras envol-

vem sua associação com uma determinada raça. Embora os anões e gnomos sejam escolhas naturais graças aos seus laços com a vida subterrânea, raças menos óbvias, como humanos, elfos negros e halflings também são escolhas interessantes, pois esses personagens oferecem algo mais além da descrição típica de sua raça. O explorador de masmorras e o infiltrador noturno (consulte a classe de prestígio) também servem como classes de prestígio interessantes que são similares ao ladino, pois não dependem da habilidade ataque furtivo e podem servir de modelo para a criação de classes semelhantes em sua campanha.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um explorador de masmorras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas.

Perícias: 10 graduações em Abrir Fechaduras, 5 graduações em Conhecimento (masmorras), 10 graduações em Escalar, 5 graduações em Esconder-se, 5 graduações em Furtividade, 5 graduações em Ofícios (alvenaria), 10 graduações em Operar Mecanismo, 10 graduações em Procurar.

Especial: Para se tornar um explorador de masmorras, o personagem deve sobreviver a um grande desafio no Subterrâneo. Isto normalmente abrange uma das seguintes situações:



Morzal
Caçador Negro,
um explorador de masmorras

- Uma expedição solitária em uma masmorra que forneça metade dos pontos de experiência necessários ao personagem para alcançar o próximo nível (por exemplo, um personagem de 7º nível deveria acumular 3.500 XP nesta expedição). O candidato precisa terminar a aventura em uma semana, embora possa abandonar a masmorra e retornar conforme desejar nesse período.
- Sobreviver a um desabamento ou desmoronamento (veja Desmoronamentos e Desabamentos no *Livro do Mestre*).
- Sobreviver um ano afastado da luz solar, normalmente entre os habitantes do Subterrâneo, como os anões das profundezas ou os drow.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um explorador de masmorras (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Avaliação (Int), Conhecimento (masmorras), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os exploradores de masmorras não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Visão no Escuro (Ext): A longa exposição do explorador de masmorras às trevas absolutas de ambientes subterrâneos permite que ele desenvolva visão no escuro com alcance de 18 m. Se o personagem já possuir visão no escuro, o alcance aumenta em 9 m.

Sobrevivência nas Profundezas (Ext): A experiência do explorador de masmorras com locais escuros e profundos lhe concede uma grande familiaridade com esse mundo. Ele alcança seu nível de classe aos testes de Sobrevivência realizados em ambientes subterrâneos.

Sentir Armadilhas (Ext): Um explorador de masmorras é especialista em evitar os efeitos das armadilhas. Consulte a característica de classe do bárbaro no *Livro do Jogador*. Os bônus aumentam em 1 ponto para cada três níveis de classe adicionais (+2 no 4º nível, +3 no 7º e +4 no 10º nível) e são cumulativos com bônus similares provenientes de outras classes.

Reduzir (SM): O explorador de masmorras muitas vezes acha necessário se esgueirar por ravinas estreitas, passagens semi-desabadas, grades de prisão e outros locais apertados que normalmente impediriam a passagem de uma criatura com sua altura e volume. A partir do 2º nível, o explorador de masmorras é capaz de utilizar *reduzir* pessoa sobre si mesmo três vezes por dia (não importa seu tipo de criatura). Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe.

Ligação com Pedras (Ext): No 2º nível, o explorador de masmorras adquire a habilidade ligação com pedras, que funciona exatamente como a característica racial homôni-

TABELA 2 — O EXPLORADOR DE MASMORRAS

Nível	BBA ^o	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Visão no escuro, sobrevivência nas profundezas, sentir armadilhas +1
2º	+1	+3	+3	+0	Reduzir, ligação com pedras
3º	+2	+3	+3	+1	Augúrio 1/dia, maestria em perícia
4º	+3	+4	+4	+1	Evasão, sentir armadilhas +2
5º	+3	+4	+4	+1	Percepção às cegas 1/dia
6º	+4	+5	+5	+2	Augúrio 2/dia, criar passagens
7º	+5	+5	+5	+2	Sentir armadilhas +3
8º	+6	+6	+6	+2	Encontrar o caminho
9º	+6	+6	+6	+3	Augúrio 3/dia, passagem invisível
10º	+7	+7	+7	+3	Percepção às cegas 2/dia, sentir armadilhas +4

^oBônus base de ataque

ma dos anões (consulte o *Livro do Jogador*), com exceção de que os modificadores do teste são bônus de competência em vez de bônus raciais. Caso o personagem já possua ligação com pedras devido à raça, ambos os bônus se aplicam.

Augúrio (SM): A partir do 3º nível, o explorador de masmorras consegue prever se uma determinada ação trará bons ou maus resultados no futuro imediato. Uma vez por dia, ele é capaz de usar *augúrio* como uma ação livre; seu nível de conjurador é igual ao seu nível de classe. Ele pode empregar essa habilidade uma vez adicional por dia para cada três níveis de classe (2/dia no 6º nível e 3/dia no 9º nível).

Maestria em Perícia (Ext): No 3º nível, o explorador de masmorras torna-se tão confiante no emprego de certas perícias que pode utilizá-las com segurança mesmo sob condições adversas. Ao realizar um teste de Acrobacia, Equilíbrio, Escalar e Saltar, ele pode escolher 10 mesmo quando estiver sob pressão ou sofrendo distrações.

Evasão (Ext): A partir do 4º nível, o explorador de masmorras consegue evitar o dano de certos ataques mediante um teste de resistência de Reflexos. Consulte a habilidade de classe do monge no *Livro do Jogador*.

Se o personagem já possuir essa habilidade, em vez disso ele receberá evasão aprimorada, que lhe permite evitar o dano de certos ataques mediante um teste de resistência de Reflexos e sofrer apenas metade do dano caso fracasse. Consulte a habilidade de classe do monge no *Livro do Jogador*.

Percepção às Cegas (Ext): No 5º nível, o explorador de masmorras adquire a capacidade de ativar uma sensibilidade intensa a sons, odores, movimentos e outras perturbações do ambiente num raio de 6 m. Essa habilidade funciona conforme descrito no *Livro dos Monstros* e permanece ativa durante 1 minuto por nível de classe. O personagem é capaz de usar a percepção às cegas uma vez por dia no 5º nível e duas no 10º.

Criar Passagens (SM): A partir do 6º nível, o explorador de masmorras consegue usar *criar passagens* uma vez por dia como um conjurador com seu nível de classe. Essa habilidade é útil para atravessar pequenos desabamentos ou penetrar em áreas protegidas.

Encontrar o Caminho (SM): A partir do 8º nível, o explorador de masmorras é capaz de empregar *encontrar o caminho* duas vezes por dia como um conjurador com seu nível de classe. Normalmente, o personagem utiliza essa capacidade para entrar e sair de labirintos e masmorras intrincadas. Ele somente é capaz de utilizar essa habilidade em si mesmo.

Passagem Invisível (SM): No 9º nível, o explorador de masmorras adquire a capacidade de usar *passagem invisível* uma vez por dia como um conjurador de 18º nível. Isso lhe permite atravessar desabamentos, superar becos sem saída e obstruções imóveis e realizar fugas emergenciais através das paredes.

EXEMPLO DE EXPLORADOR DE MASMORRAS

Morzul Caçador Negro: Anão ladino 7/explorador de masmorras 3; humanoíde (Médio); ND 10; 10d6+30 DV; 67 PV; Inic. +8; Desl. 6 m; CA 21, toque 15, surpresa 21; Atq Base +7; Agr +9; Atq corpo a corpo: *espada curta* +1 +12 (dano: 1d6+3; dec. 19–20) ou à distância: *besta leve (obra-prima)* com *virote* +1 +12 (dano: 1d8+1; dec. 19–20); Atq Tl corpo a corpo: *espada curta* +1 +12/+7 (dano: 1d6+3; dec. 19–20) ou à distância: *besta leve (obra-prima)* com *virote* +1 +12 (dano: 1d8+1; dec. 19–20); AE ataque furtivo +4d6; QE *augúrio* 1/dia, visão no escuro 27 m, sobrevivência nas profundezas, características de anão, *evasão*, *reduzir* 3/dia, *maestria em perícia*, sentir armadilhas +3, encontrar armadilhas, *esquiva sobrenatural*; Tend. NB; TR Fort +8º (+10 contra venenos), Ref +12º, Von +3º; For 14, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras^{MP} +16, Arte da Fuga +9, Avaliação +4 (+6 para trabalhos em metal, +8 para trabalhos em pedra), Conhecimento (masmorras) +6, Escalar^{MP} +12, Esconder-se +17, Furtividade +17, Natação +5, Observar +15, Ofícios (alvenaria) +8, Operar Mecanismo^{MP} +16, Ouvir +2, Procurar^{MP} +14, Saltar -4, Sobrevivência +0 (+5 em subterrâneos, +2 para rastrear), Usar Cordas +7 (+9 para amarrar pessoas); Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão.

Lâminas: Comum, Anão; Subterrâneo.

Augúrio (SM): Morzul é capaz de usar *augúrio* uma vez por dia como uma ação livre. Nível de conjurador: 3º.

Características de Anão: Os anões possuem ligação com pedras, que lhes concede +2 de bônus racial nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Um anão que passar a 3 m de trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Quando estão em pé sobre terra firme, os anões são excepcionalmente estáveis e recebem +4 de bônus nos

testes de habilidade realizados para resistir a um encontro ou imobilização. Eles possuem +1 de bônus racial nos ataques contra orcs e goblinóides. Os anões têm +4 de bônus racial na CA contra gigantes.

Os anões recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

Evasão (Ext): Sempre que Morzul se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Reduzir (SM): Morzul é capaz de utilizar *reduzir pressão* (apenas sobre si mesmo) três vezes por dia. Nível de conjurador: 3º.

Maestria em Perícia (Ext): Morzul dominou as perícias Abrir Fechaduras, Escalar, Operar Mecanismo e Procurar, de forma que ele pode escolher 10 mesmo quando estiver sob pressão ou sofrendo distrações que normalmente o impediriam. Essas perícias são assinaladas por ^{MP} no bloco de estatísticas.

Ataque Furtivo (Ext): Morzul inflige 4d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que perder seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância desferidos contra alvos a até 9 m de distância. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes a dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Morzul pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Encontrar Armadilhas (Ext): Morzul consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou superior. Ele é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Morzul conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se estiver preservado ou for atacado por um adversário invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza se estiver paralisado ou imobilizado).

Inventário: *Camisa de mithral* +2, *anel de proteção* +1, *espada curta* +1, *besta leve (obra-prima)*, 25 *virotes* +1, 10 *virotes de prata*, 10 *virotes de ferro frio*, *manoplas da Destreza* +2, *sacola prestativa de Heurard*, 4 *poções de curar ferimentos leves*, 15 m de corda de seda, arpêu, ferramentas de ladrão (obra-prima).

FANTASMA HOMICIDA

A partir das trevas, surge o espectro da morte, uma sombra vestindo armadura e empunhando uma lâmina cintilante. Num átimo, a katana desce, extinguindo a vida do alvo num arco sangrento. Em volta, irrompem gritos de terror e urros de medo, enquanto mãos trêmulas sacam as armas

para lutar contra o assassino mascarado. Com seu alvo eliminado, o fantasma homicida se afasta calmamente, enquanto punhos e espadas atravessam inofensivamente seu corpo quase transparente.

Há muito tempo, um clã de guerreiros perigosos foi perseguido e buscou uma forma de se vingar de seus opressores. Graças à feitiçaria, os conjuradores do clã obrigaram espíritos sombrios a revelar um método que permitiria ao clã sobreviver às dificuldades do futuro e se vingar do imperador que tentou exterminá-lo. Os membros do clã fizeram um acordo profano, e os espíritos abissais que contataram lhes concederam uma maneira de alcançar os seus objetivos sanguinolentos. Usando máscaras amedrontadoras para ocultar suas identidades, os guerreiros do clã se infiltraram no palácio imperial, e graças ao poder maligno do pacto que firmaram, passaram invisíveis e intangíveis pela guarda imperial e assassinaram toda a família real, fazendo com que o reino voltasse a mergulhar numa sangrenta guerra civil. Ninguém jamais descobriu a desonra do clã, e até hoje ninguém sabe onde surgiram os fantasmas homicidas.

Hoje em dia, os fantasmas homicidas agem como assassinos e espíes de aluguel, um clã de mercenários que se esconde por trás do disfarce de uma conduta aberta e honrada. Quando estão em uma missão, eles vestem máscaras de porcelana de alvura fantasmagórica, para esconder suas identidades e como símbolo do pacto estabelecido com os espíritos abissais. Através de treino e disciplina, os fantasmas homicidas aprendem as formas mais letais e aterrorizantes de atacar seus inimigos, e graças às suas conexões místicas

com as criaturas sobrenaturais, eles aprendem a ficar invisíveis, atravessar paredes e até mesmo enxergar com os olhos dos próprios espíritos.

A maioria dos fantasmas homicidas inicia sua carreira como ranger ou ladino, embora os ninjas também sejam comuns. Os guerreiros vêem logo em seguida. Poucos monges, bárbaros ou membros de classes conjuradoras escolhem se tornar fantasmas homicidas, mas existem alguns exemplos.

Os fantasmas do Mestre são membros do clã de ninjas Fantasmas Homicidas. Esse clã se disfarça como uma família normal de samurais, leal ao império, mas insignificante. Na maior parte do tempo, o fantasma homicida apenas cumpre suas responsabilidades com o clã e o imperador, mas quando o dinheiro ou o daimyo da família o convoca, o fantasma homicida veste a máscara que significa a morte para seus inimigos.

Adaptação: Embora os fantasmas homicidas sejam descritos como um clã de samurais e ninjas, é fácil retirar essa atmosfera e transformá-lo em um grupo de assassinos. Quando utilizada como uma força para o bem, a classe de prestígio pode representar um clã de investigadores ou espíes a serviço de uma nação ou facção bondosa.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um fantasma homicida, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.
Tendência: Mau (qualquer).
Talento: Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso.

Perícias: 4 graduações em Concentração, 6 graduações em Esconder-se, 6 graduações em Furtividade, 8 graduações em Intimidação.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um fantasma homicida (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Blefar (Car), Concentração (Con), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For).

*Deus Ti,
um fantasma
homicida*



Ilustração de M. Philippi

TABELA 2 — 8: O FANTASMA HOMICIDA

Nível	BBA ^a	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Passo fantasma 1/dia
2º	+2	+3	+0	+0	Ataque súbito +1d6
3º	+3	+3	+1	+1	Ataque aterrador 1/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Passo fantasma 2/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Ataque súbito +2d6
6º	+6	+5	+2	+2	Ataque aterrador 2/dia, passo fantasma (etéreo)
7º	+7	+5	+2	+2	Visão fantasmagórica, passo fantasma 3/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Ataque súbito +3d6
9º	+9	+6	+3	+3	Ataque aterrador 3/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Trespasar aterrador, passo fantasma 4/dia

^aBônus base de ataque

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os fantasmas homicidas sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves.

Passo Fantasma (Sob): Um fantasma homicida é capaz de se tornar invisível durante 1 rodada, uma vez por dia. Usar essa habilidade é uma ação rápida (consulte Ações Rápidas e Imediatas na página 137) que não provoca ataques de oportunidade. O personagem adquire uma ativação diária adicional dessa habilidade a cada três níveis de classe além do 1º (2/dia no 4º nível, 3/dia no 7º e 4/dia no 10º nível).

No 6º nível, o fantasma homicida pode se tornar etéreo em vez de invisível ao empregar essa habilidade.

Ataque Súbito (Ext): Se um fantasma homicida de 2º nível ou superior conseguir atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não), o personagem inflige 1d6 pontos de dano adicional por seu ataque. Esse valor aumenta 1d6 pontos para cada três níveis subsequentes (+2d6 no 5º nível, +3d6 no 8º). Nos demais aspectos, essa habilidade funciona como a do ninja, descrita na página 8.

Ataque Aterrador (Sob): A partir do 3º nível, o fantasma homicida consegue deixar os espectadores em pânico e até mesmo matar sua vítima de medo com um ataque súbito. Uma vez por dia, o fantasma homicida pode designar um ataque súbito corpo a corpo como um ataque aterrador. O personagem deve usar seu talento Ataque Poderoso na jogada de ataque e aceitar uma penalidade de pelo menos -1. Caso atinja o alvo, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do fantasma + modificador de Car). Caso a vítima obtenha sucesso, ficará abalada durante 1 rodada por nível de classe do personagem; caso fracasse, morrerá de medo instanta-

neamente. As criaturas imunes a efeitos de ação mental, ao medo ou com Dados de Vida acima do nível de personagem do fantasma homicida são imunes ao ataque aterrador.

Além disso, todas as criaturas num raio de 9 m que testemunharem o ataque aterrador (sem incluir a vítima nem o personagem e seus aliados) entram em pânico caso seu número de Dados de Vida seja inferior ao nível de classe + modificador de Car do fantasma homicida ou ficam abaladas caso seus Dados de Vida iguais ou excedam o nível de classe + modificador de Car do personagem durante 1 rodada por nível de classe do fantasma. Caso obtenham sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do fantasma homicida + modificador de Car + bônus de dano do Ataque Poderoso) o efeito será anulado.

O fantasma homicida adquire um uso diário adicional dessa habilidade para cada três níveis acima do 3º (2/dia no 6º nível, 3/dia no 9º).

Visão Fantasmagórica (Sob): A partir do 7º nível, o fantasma homicida consegue enxergar as criaturas etéreas e invisíveis com a mesma facilidade com que observa as criaturas e objetos materiais.

Trespasar Aterrador (Sob): Se um fantasma homicida de 1º nível matar um inimigo com seu ataque aterrador (seja pelo dano infligido ou devido a um fracasso no teste de resistência contra o efeito de medo), ele recebe imediatamente um ataque corpo a corpo adicional contra outro alvo na sua área de alcance. Caso o novo adversário esteja surpreso, esse novo golpe também será um ataque aterrador, embora não seja deduzido do limite diário do personagem. Nos demais aspectos essa habilidade funciona exatamente como o talento Trespasar (consulte o Livro do Jogador).

EXEMPLO DE FANTASMA HOMICIDA

Qeng Yi: Humano ladino 2/guerreiro 4/fantasma homicida 3; ND 9; humanoíde (Médio); 2d6+4 mais 4d10+8 mais 3d8+6; 63 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 18, toque 13, surpresa 15; Atq Base +8; Agr +11; Atq corpo a corpo: espada larga +1 +13 (dano: 2d6+7; dec. 19-20) ou a distância: arco longo composto (obra-prima) +12 (dano: 1d8+3; dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: espada larga +1 +13/+8 (dano: 2d6+7; dec. 19-20) ou a distância: arco longo composto (obra-prima) +12/+7 (dano: 1d8+3; dec. x3); AE ataque aterrador 1/dia, ataque furtivo +1d6, ataque súbito +1d6; QE evasão, passo fantasma 1/dia, encontrar armadilhas; Tend. NM; TR Fort +10, Ref +9, Von +6; For 16, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +11, Acrobacia +11, Concentração +6, Equilíbrio +5, Escalar +10, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidação +8, Observar +9, Procurar +8, Saltar +8, Sobrevivência +1 (+3 para rastrear); Ataque em Movimento, Ataque Poderoso⁸, Especialização em Arma (espada larga), Esquiva⁸, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada⁸, Mobilidade, Vontade de Ferro⁸.

Idioma: Comum.

Evasão (Ext): Sempre que Qeng Yi se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para

INFILTRADOR

NOTURNO

CAPÍTULO 2
CLASSES DE
PRESTÍGIO

reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Ataque Aterrador (Sob): Uma vez por dia, Qeng Yi pode designar um ataque súbito corpo a corpo como um ataque aterrador. Ele deve usar seu talento Ataque Poderoso na jogada de ataque e aceitar uma penalidade de pelo menos -1. Caso atinja o alvo, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 12). Caso a vítima obtenha sucesso, ficará abalada durante 1 rodada por nível de classe do personagem; caso fracasse, morrerá de medo instantaneamente. As criaturas imunes a efeitos de ação mental, ao medo ou com Dados de Vida acima do nível de personagem do fantasma homicida são imunes ao ataque aterrador.

Além disso, todas as criaturas num raio de 9 m que testemunharem o ataque aterrador (sem incluir Qeng Yi ou seus aliados) entram em pânico (caso possuam 1 Dado de Vida ou menos) ou ficam abaladas (caso igualem ou excedam 2 Dados de Vida) durante 3 rodadas (Vontade anula, CD 12 + bônus de dano do Ataque Poderoso).

Passo Fantasma (Sob): Qeng Yi é capaz de se tornar invisível durante 1 rodada, uma vez por dia. Usar essa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade (consulte Ações Rápidas e Imediatas na página 137).

Ataque Furtivo (Ext): Qeng Yi inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Qeng Yi pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Ataque Súbito (Ext): Qeng Yi inflige 1d6 pontos de dano adicional sempre que sua vítima perder seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional é cumulativo com o dano de ataque furtivo, portanto ele provoca 2d6 pontos de dano contra inimigos surpreendidos, mas apenas 1d6 pontos de dano contra oponentes flanqueados. Consulte a página 16 para obter mais detalhes.

Encontrar Armadilhas (Ext): Qeng Yi consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou mais. Ele pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Inventário: *Corselete de couro batido +2, espada larga +1, arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +3), 20 flechas, 10 flechas de prata, manoplas da força do ogro, manto da resistência +1, 2 poções de invisibilidade.*

Um especialista em invadir áreas "seguras", o infiltrador noturno é o ladrão e espião perfeito. Esteja ali para roubar ouro, informações, jóias ou segredos, um infiltrador da Guilda dos Noturnos (consulte a página 177) é treinado para cumprir sua tarefa com rapidez e eficiência. Ele treina intensivamente com fechaduras e armadilhas, concentrando-se em executar suas tarefas sob pressão e condições desfavoráveis. Por exemplo, os infiltradores noturnos praticam escaladas exaustivamente, já que muitas vezes precisam subir paredes para alcançar janelas elevadas. Eles têm pouco tempo para desenvolver suas habilidades de combate, e relegam essa preocupação a seus companheiros, os executores noturnos (consulte a descrição da classe de prestígio pertinente).

Os ladinos são os indivíduos que se tornam infiltradores noturnos com mais frequência e facilidade. Os bardos, rangers urbanos e guerreiros perspicazes podem se tornar bons membros dessa classe. Mais raros, mas ainda possíveis, são infiltradores noturnos conjuradores que usam a magia para entrar e sair dos lugares. Azar daqueles que esperam proteger seus objetos de valor de um membro da Guilda dos Noturnos capaz de se tornar invisível, atravessar paredes ou se teletransportar.

Os membros da Guilda dos Noturnos raramente trabalham sozinhos. Eles geralmente atuam em equipe, muitas vezes em duplas compostas por um infiltrador e um executor (no caso de um infiltrador PdM, o parceiro normalmente será um aliado aventureiro). Quando faz parte de um grupo, o infiltrador noturno funciona melhor como batedor avançado e vanguarda, enquanto os demais membros cuidam das ameaças que ele não consegue contornar (guardas, em essência).

Adaptação: Como seus companheiros, os executores noturnos, os infiltradores noturnos podem ser usados facilmente para representar um grupo diferente. Como seus membros são particularmente eficientes em equipes pequenas, a classe de prestígio é uma excelente escolha para qualquer organização capaz de instituir grupos de elite. Bandos de mercenários, organizações de inteligência (particulares ou governamentais) ou grupos criminais podem ser representados por essa classe de prestígio com simples mudanças da descrição da Guilda.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um infiltrador noturno, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talento: Prontidão.

Perícias: 5 graduações em Abrir Fechaduras, 10 graduações em Escalar, 5 graduações em Operar Mecanismo, 5 graduações em Procurar.

Especial: Habilidade de classe evasão.

Especial: O personagem deve se submeter a um treinamento intensivo e a testes da Guilda dos Noturnos antes de adquirir as habilidades da classe.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um infiltrador noturno (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blegar (Car), Cavalgar (Des), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Salar (For), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os infiltradores noturnos não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Sentir Armadilhas em Equipe (Ext): Um infiltrador noturno possui um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esQUIVA na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Todos os aliados num raio de 9 m do personagem também recebem esses bônus (mesmo que já possuam a habilidade sentir armadilhas de outra classe).

Esses bônus aumentam para +2 no 4º nível, +3 no 7º e +4 no 10º nível.

Encontrar Armadilhas (Ext): O infiltrador noturno consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou superior. Ele é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Postura Firme (Ext): No 2º nível e superiores, o infiltrador noturno permanece ereto e estável enquanto os demais têm dificuldade para ficar em pé. Ele não é considerado surpreendido enquanto estiver se equilibrando ou escalando, e acrescenta seu nível de classe como bônus nos testes de Equilíbrio ou Escalar para continuar se equilibrando ou escalando quando sofrer dano.

Infiltração em Equipe (Ext): A partir do 2º nível, o infiltrador noturno é capaz de estudar uma área pequena (normalmente com até 3 m², como um portal ou posto da guarda) e se preparar para infiltrá-la. Se o personagem gastar 1 hora estudando o local, de uma distância não superior a 18 m, receberá +2 de bônus de competência nos testes de Abrir Fechaduras, Acrobacia, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Operar Mecanismo e Procurar realiza-

TABELA 2 —9: O INFILTRADOR NOTURNO

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Sentir armadilhas em equipe +1 encontrar armadilhas
2º	+1	+0	+3	+0	Postura firme, infiltração em equipe +2
3º	+2	+1	+3	+1	Fuga, rastro invisível (pessoal)
4º	+3	+1	+4	+1	Detectar magia, ataque furtivo em equipe +1d6, sentir armadilhas em equipe +2
5º	+3	+1	+4	+1	Amortecer impacto, conceder ação de movimento 1/dia
6º	+4	+2	+5	+2	Evasão aprimorada, maestria em perícia, instrumentos especializados
7º	+5	+2	+5	+2	Sentir armadilhas em equipe +3, rastro invisível (aliados)
8º	+6	+2	+6	+2	Infiltração em equipe +4, ataque furtivo em equipe +2d6
9º	+6	+3	+6	+3	Conceder ação de movimento 2/dia
10º	+7	+3	+7	+3	Mimetismo, sentir armadilhas em equipe +4

*Bônus base de ataque

dos naquele local durante as próximas 24 horas. Todos os aliados num raio de 9 m do infiltrador adquirem o mesmo bônus na área (eles não precisam estar presentes enquanto o personagem estuda o lugar).

No 8º nível, esse bônus aumenta para +4.

Fuga (Ext): Sendo tão habilidoso, o infiltrador noturno reconhece a sensatez de fugir de um conflito que não pode vencer. Começando no 3º nível, ele recebe +4 de bônus de esQUIVA na CA em qualquer rodada durante a qual não faça nada além de se movimentar.

O infiltrador noturno é capaz de transmitir essa habilidade para um aliado num raio de 9 m como uma ação rápida (consulte Ações Rápidas e Imediatas na página 137). Sua duração é de 1 rodada.

Rastro Invisível (Ext): A partir do 3º nível, o infiltrador noturno não deixará rastros em terrenos naturais e não poderá ser rastreado. Consulte a característica de classe do druida no Livro do Jogador.

No 7º nível e acima, o personagem poderá compartilhar essa habilidade com até um aliado por nível de classe. Designar esse aliado exige uma ação padrão e o efeito permanece ativo durante 24 horas ou até que o infiltrador o dissipe (como uma ação padrão).

Detector Magia (SM): No 4º nível e superiores, o infiltrador noturno pode utilizar *detectar magia* sem limite diário. Consulte a descrição da magia no Livro do Jogador.

Ataque Furtivo em Equipe (Ext): A partir do 4º nível, o infiltrador noturno inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou sempre que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Qualquer aliado do personagem que também estiver flanqueando o inimigo também infligirá o dano adicional. Esse dano também se aplica aos ataques à distância desferidos contra alvos a até 9 m de distância, e aumenta para 2d6 pontos no 8º nível. Consulte a característica de classe do ladino no *Livro do Jogador*. Caso o infiltrador noturno ou seu aliado possuam a habilidade ataque furtivo de outra fonte (como seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Amortecer Impacto (Ext): A partir do 5º nível, o infiltrador noturno será capaz de amortecer o impacto do golpe quando sofrer um ataque letal, reduzindo a quantidade de dano sofrido. Consulte a característica de classe do ladino no *Livro do Jogador*.

Conceder Ação de Movimento (Ext): Desde o 5º nível, o infiltrador noturno consegue liderar e motivar seus aliados a agir imediatamente. Uma vez por dia, como uma ação padrão, ele é capaz de conceder uma ação de movimento adicional para um ou todos seus aliados num raio de 9 m (mas não para si mesmo). Cada um dos aliados afetados realiza essa ação de movimento imediatamente, agindo na ordem de iniciativa atual. Essa ação adicional não afeta a contagem de iniciativa dos aliados; a rodada continua normalmente após o final do turno do infiltrador.

A partir do 9º nível, o infiltrador noturno pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que um infiltrador noturno de 8º nível ou superior se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

Maestria em Perícia (Ext): No 6º nível, o infiltrador noturno torna-se tão confiante no emprego de certas perícias que pode utilizá-las com segurança mesmo sob condições adversas. Ao realizar um teste de Abrir Fechaduras, Escalar, Operar Mecanismo ou Procurar, ele pode escolher 10 mesmo se estiver sob pressão ou sofrendo distrações que normalmente o impediriam.

Instrumentos Especializados (Ext): Após estudar uma área (consulte infiltração em equipe, acima), um infiltrador noturno de 6º nível ou superior é capaz de preparar ferramentas especiais para uma tarefa. Isso exige 1 hora, um teste de Ofícios (CD 15); o tipo específico de especialização da perícia fica a critério do Mestre: forjaria, curtição ou carpintaria são possíveis candidatos), e um conjunto de ferramentas de artesanato apropriado para a perícia em questão.

A ferramenta preparada pelo infiltrador concede +4 de bônus de circunstância em todos os testes realizados com uma das seguintes perícias: Abrir Fechaduras, Arte da Fu-

ga, Disfarces, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Operar Mecanismo, Prestidigitação ou Procurar. Esse bônus não é cumulativo com os bônus de circunstância fornecidos por qualquer outro conjunto de instrumentos (como um kit de disfarces ou instrumentos de ladrão [obra-prima]). A ferramenta só funciona na área estudada, e apenas durante 24 horas (embora o personagem possa reconstruí-la usando o mesmo procedimento).

Mimetismo (Ext): Um infiltrador noturno de 10º nível é capaz de utilizar a perícia Esconder-se em terrenos naturais, mesmo se estiver sendo observado. Consulte a habilidade de classe do ranger no *Livro do Jogador*.

EXEMPLO DE INFILTRADOR NOTURNO

Raelia Jaessin: Elfa ladina 7/infiltradora noturna 3; ND 10; humanoíde (Médio); 10d6+10 DV; 47 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 23, toque 15, surpresa 23; Atq Base +7; Agr +9; Atq corpo a corpo: *adaga* +1+13 (dano: 1d4+2; dec. 19–20) ou *adaga de prata* +1+13 (dano: 1d4+1; dec. 19–20) ou à distância: *adaga* +1+13 (dano: 1d4+2; dec. 19–20) ou *adaga de prata* +1+13 (dano: 1d4+1; dec. 19–20); Atq Til corpo a corpo: *adaga* +1+13/+8 (dano: 1d4+2; dec. 19–20) ou *adaga de prata* +1+13/+8 (dano: 1d4+1; dec. 19–20) ou à distância: *adaga* +1+13 (dano: 1d4+2; dec. 19–20) ou *adaga de prata* +1+13 (dano: 1d4+1; dec. 19–20); AE ataque furtivo +4d6; QE fuga, características de elfo, evasão, visão na penumbra, postura firme, infiltração em equipe +2, sentir armadilhas em equipe +1, rastro invisível, sentir armadilhas +2, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +13, Von +8 (+10 contra encantamentos); For 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +17, Escalar +15, Esconder-se +17, Furtividade +17, Observar +18, Operar Mecanismo +13, Ouvir +18, Procurar +15; Acuidade com Arma, Foco em Arma (*adaga*), Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Ídiomas: Comum, Élfico.

Ataque Furtivo (Ext): Raelia inflige 2d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que perder seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques a distância desferidos contra alvos a até 9 m de distância. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes a dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Raelia pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma crida com esse propósito, como um bastão (porrete).

Fuga (Ext): Raelia recebe +4 de bônus de esquiva na CA em qualquer rodada durante a qual não faça nada além de se movimentar. Ela é capaz de transmitir essa habilidade para um aliado num raio de 9 m como uma ação rápida. Sua duração é de 1 rodada.

Características de Elfo: Os elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Um elfo que estiver simplesmente pas-

sando a menos de 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Invasão (Ext): Sempre que Raelia se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Postura Firme (Ext): Raelia não é considerada surpreendida enquanto estiver se equilibrando ou escalando, e acrescenta +3 de bônus nos testes de Equilíbrio ou Escalar para continuar se equilibrando ou escalando quando sofrer dano.

Infiltração em Equipe (Ext): Raelia é capaz de estudar uma área pequena (normalmente com até 3 m², como um portal ou posto da guarda) e se preparar para infiltrá-la. Se ela passar 1 hora estudando o local, de uma distância não superior a 18 m, receberá +2 de bônus de competência nos testes de Abrir Fechaduras, Acrobacia, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Operar Mecanismo e Procurar realizados naquele local durante as próximas 24 horas. Todos os aliados num raio de 9 m de Raelia adquirem o mesmo bônus na área (eles não precisam estar presentes enquanto ela estuda o lugar).

Sentir Armadilhas em Equipe (Ext): Raelia recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Todos os aliados num raio de 9 m também recebem esses bônus (mesmo que já possuam a habilidade sentir armadilhas de outra classe).

Rastro Invisível (Ext): Raelia não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreada.

Encontrar Armadilhas (Ext): Raelia consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou mais. Ela pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Raelia conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se estiver surpreendida ou atacada por um adversário invisível (ela ainda perde seu bônus de Destreza se estiver paralisada ou imobilizada).

Inventário: Corselete de couro batido +2, anel de proteção +1, broquel +2, adaga +1, adaga de prata +1, manto da resistência +1.

INQUISIDOR DA LUZ

Vestindo uma armadura de alvura imaculada e envolto pela convicção em sua causa, os inquisidores da luz combatem o mal incessantemente em qualquer forma que ele assumir. Todos os inquisidores da luz pertencem a uma irmandade de cavaleiros religiosos chamada a Ordem da Iluminação (consulte a página 179). A ordem advoga a agressão implacável contra o mal, e seus membros treinam para detectar e destruir criaturas e indivíduos malignos. Repleto de

fervor, o inquisidor conhece apenas uma solução contra a infestação do mal: a espada. A chama purificadora e o golpe misericordioso de uma lâmina sagrada são suas ferramentas.

Juntamente com seus camaradas (que é como os membros da ordem se referem uns aos outros), os caçadores da luz, os inquisidores encontram e confrontam o mal não importa onde ele se esconda. Contudo, diferente dos caçadores, os inquisidores enfatizam a eliminação do mal à sua descoberta. Seu zelo implacável e sua crença avassaladora em sua própria retidão permitem que os inquisidores da luz destruam o mal sem qualquer hesitação, mesmo que isso custe as vidas de algumas criaturas bondosas, sem as dúvidas morais que outros cavaleiros podem sentir. A Ordem da Iluminação advoga que é melhor sacrificar uma aldeia que esconde um demônio poderoso a se arriscar e permitir que a criatura escape ou que o mal se espalhe. Embora os inquisidores mantenham a devoção à causa do bem, essa convicção permite que empreguem suas habilidades contra indivíduos de qualquer tendência.

Os inquisidores precisam observar os caçadores da luz cuidadosamente para assegurar que eles não caiam nas garras das trevas, pois os últimos estão dispostos a utilizar subterfúgios para encontrar o mal em seus esconderijos mais secretos, e a sutileza e a furtividade são instrumentos do inimigo. Essa situação muitas vezes arrasta os dois ramos da Ordem da Iluminação para o conflito, mas a organização como um todo permanece enfaticamente dedicada ao bem.

Praticamente todos os inquisidores da luz são ex-paladinos que adquiriram alguns níveis como ladino para compreender e combater melhor as forças sutis do mal. Essa combinação incomum de classes fornece ao inquisidor uma capacidade notável de resistir às manipulações das criaturas malignas e confrontá-las sem medo. Alguns clérigos/ladinos também se tornam inquisidores, sacrificando o estudo da magia divina para aperfeiçoar suas habilidades de combate.

Adaptação: Os inquisidores da luz podem ser facilmente acrescentados a uma campanha como parte de uma organização menos extremista, retratando-os como detetives bondosos com sólidas habilidades de combate e poderes especiais característicos. Embora a maioria dos personagens marciais sinta dificuldade em participar de ações investigativas ou encontros sociais, os inquisidores se destacam em ambas as áreas. Por outro lado, apenas remover o requisito de tendência da classe e rebatizá-la para se adequar a uma ordem de cavaleiros neutros ou malignos torna o inquisidor de uma classe preparatória mais aberta para a classe de prestígio algoz.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um inquisidor da luz, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Leal e Bom.

Talento: Ataque Poderoso.

Perícias: 4 graduações em Obter Informação, 2 graduações em Conhecimento (religião), 8 graduações em Sentir Motivação.

Especial: Característica de classe *detectar o mal* ou capacidade de conjurar *detectar o mal* como uma magia divina.

Especial: Habilidade de classe expulsar mortos-vivos.

Especial: Habilidade de classe ataque furtivo.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um inquisidor da luz (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os inquisidores da luz sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos (exceto escudo de corpo).

Convicção Absoluta (Ext): Caso a tendência de um inquisidor da luz deixe de ser Leal e Bom por qualquer motivo, o personagem não poderá adquirir níveis adicionais de classe de prestígio, mas não perde as habilidades de classe dos níveis que já acumulou.

Devassar as Sombras (Sob): Um inquisidor das sombras é capaz de empregar um uso diário da sua habilidade expulsar mortos-vivos para emitir um brilho sagrado. Essa luz ilumina fortemente uma área com um raio de 6 m + 1,5 m por nível de classe do personagem. A luz é centralizada no inquisidor e não gera qualquer iluminação relevante além da área afetada. O brilho permanece ativo durante 10 minutos por nível de classe.

Furtividade Sagrada (Sob): A partir do 2º nível, o inquisidor da luz pode canalizar parte do seu poder de conjuração divina para aumentar sua furtividade. Para isso, ele deve eliminar uma magia divina preparada de sua memória (ou abdicar de uma magia diária se conjurá-las como um feiticeiro). Ele recebe +4 de bônus sagrados nos testes de Esconder-se e Furtividade durante um período em minutos equivalente ao seu modificador de Carisma (se houver) mais o nível da magia sacrificada.

No 7º nível, o bônus aumenta para +8.

Ativar essa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade (consulte Ações Rápidas e Imediatas na página 137).

Destruir (Sob): Uma vez por dia, um inquisidor da luz de 2º nível ou superior pode tentar destruir uma criatura que julgue ser corrupta usando um ataque corpo a corpo regular. Ele acrescenta seu modificador de Carisma (se houver) na jogada de ataque e inflige 1 ponto de dano adicional por nível de classe. Ao contrário da habilidade *destruir o mal* do paladino, o inquisidor confia apenas em seu próprio julgamento para determinar contra quais criaturas empregará

TABELA 2 –10: O INQUISIDOR DA LUZ

Nível	BBA ^o	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Convicção absoluta, devassar as sombras
2º	+2	+3	+0	+0	Furtividade sagrada (+4), destruir 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Separar Aprimorado
4º	+4	+4	+1	+1	Ataque furtivo +1d6
5º	+5	+4	+1	+1	Pureza impiedosa
6º	+6	+5	+2	+2	Destruir 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Furtividade sagrada (+8), ataque furtivo +2d6
8º	+8	+6	+2	+2	Fervor do justo
9º	+9	+6	+3	+3	Luz ardente
10º	+10	+7	+3	+3	Destruir 3/dia, ataque furtivo +3d6

^oBônus base de ataque

esse poder. A forma como ele a utiliza exemplifica sua perspectiva sobre o mundo. Quanto mais desconfiado e sem vínculos por o personagem, mais facilmente ele irá considerar que uma criatura mereça ser abatida.

O inquisidor pode usar essa habilidade duas vezes por dia no 6º nível e três vezes por dia no 10º.

Separar Aprimorado: No 3º nível, o inquisidor da luz desenvolve a habilidade de destruir as armas de seus inimigos e itens mágicos maculados. Ele adquire Separar Aprimorado como um talento adicional.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 4º nível, o inquisidor da luz inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. Consulte a característica de classe do ladino no Livro do Jogador. Se o inquisidor da luz receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (além de seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Pureza Impiedosa: A partir do 5º nível, o inquisidor da luz se beneficia da morte de seus inimigos. Quando uma criatura designada como corrompida pelo personagem morrer, ele recebe +1 de bônus sagrado nos seus testes de Fortitude e Reflexos durante as próximas 24 horas. O inquisidor determina que um indivíduo é corrupto a seus olhos utilizando sua habilidade destruir (veja acima) como parte de um ataque corpo a corpo regular contra o alvo. Não é necessário que o próprio personagem extermine a criatura. O inquisidor é capaz de se beneficiar dessa habilidade somente uma vez por dia; a destruição subsequente de criaturas designadas como corrompidas não fornecem benefícios especiais.

Fervor do Justo (Sob): Quando um inquisidor de 8º nível ou superior designa uma criatura como corrompida, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra

esse indivíduo pelo restante do encontro. O personagem determina que um indivíduo é corrompido utilizando sua habilidade destruir (veja acima) como parte de um ataque corpo a corpo regular contra o alvo. Esse bônus não se aplica à tentativa de destruir, somente aos ataques subsequentes contra a mesma criatura durante o encontro.

Luz Ardente (Sob): No 9º nível e superiores, o inquisidor é capaz de empregar uma ativação diária de sua habilidade expulsar os mortos para infligir dano às criaturas nas proximidades. Para isso, ele deve estar com a habilidade devassar as sombras ativada. Todas as criaturas na área iluminada (exceto o inquisidor) sofrem 4d6 pontos de dano. Esse dano resulta diretamente do poder divino e não pode ser reduzido pela resistência a qualquer energia. Utilizar essa habilidade exige uma ação padrão.

Observação para Personagens Multiclasse: Um paladino pode adotar a classe inquisidor da luz sem perder sua capacidade de adquirir níveis adicionais na classe básica. Além disso, ele não sofre penalidades por multiclasse entre as classes paladino e ladino, e pode até progredir como ladino. Ele ainda precisa continuar sendo Leal e Bom para conservar suas habilidades de paladino e adquirir níveis adicionais nessa classe.

INQUISIDORES CAÍDOS

Assim como os paladinos, os inquisidores da luz ocasionalmente sucumbem à escuridão e ao mal. A luz da virtude arde poderosamente no inquisidor, e ele nunca encara as dúvidas e dilemas morais que os heróis menos convictos precisam enfrentar. Contudo, é essa confiança avassaladora em sua própria habilidade de definir o que é certo e errado que ocasionalmente arrasta o personagem para as trevas. A trilha do inquisidor é longa e perigosa, e aqueles que a completam estão entre os mais poderosos e persistentes adversários do mal. Mas aqueles que caem, tendo conhecido os ápices da pureza, tornam-se malignos além da compreensão humana.

Convencidos de sua própria retidão moral, os inquisidores caídos perseguem seus objetivos malignos sem jamais hesitar, e muitas vezes são caricóticos o suficiente para atrair outros a apoiar seus esquemas perversos. Caso um inquisidor que já possua níveis de paladino adquira níveis de algoz, seus níveis como inquisidor são somados aos níveis de paladino para determinar o número de habilidades adicionais que o algoz receberá. Por exemplo, se um paladino 5/ladino 1/inquisidor da luz 5 adquirir um nível de algoz, ele receberá habilidades adicionais como se fosse um paladino caído de 10º nível.

EXEMPLO DE INQUISIDOR DA LUZ

Kalva: Humano ladino 2/paladino 4/inquisidor da luz 2; ND 8; humanoíde (Médio); 2d6+4 mas 6d10+10 DV; 60 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 20, toque 10, surpresa 20; Atq Base +7; Agr +10; Atq corpo a corpo: *espada larga* +1 +12 (dano: 1d10+5; dec. 19–20); Atq Tl corpo a corpo: *espada larga* +1 +12/+7 (dano: 1d10+5; dec. 19–20); AE destruir 1/dia, destruir o mal 1/dia, ataque furtivo +1d6, expulsar

mortos-vivos 5/dia (Car +4, 2d6+3, NC 10); QE convicção absoluta, aura de coragem, aura do Bem, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, evasão, cura pelas mãos 8/dia, devassar as sombras, furtividade sagrada, encontrar armadilhas; Tend. LB; TR Fort +12, Ref +7, Von +5; For 16, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 12 Car 14.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +4, Diplomacia +4, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +9, Obter Informação +6, Operar Mecanismo +3, Ouvir +8, Procurar +3, Sentir Motivação +9; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga), Inquisidor Devotado†, Sorrateiro, Trespasar.

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idioma: Comum.

Destruir (Sob): Kalva pode tentar destruir uma criatura que julgue ser corrupta usando um ataque corpo a corpo regular. Ele acrescenta +2 na jogada de ataque e inflige 2 pontos de dano adicional.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, Kalva pode tentar destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona +2 na jogada de ataque, causando 4 pontos de dano adicional.

Ataque Furtivo (Ext): Kalva inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques furtivos. Kalva pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Convicção Absoluta (Ext): Kalva não perde as habilidades da classe inquisidor da luz caso sua tendência seja alterada.

Aura de Coragem (Sob): Imune ao medo, e cada aliado num raio de 3 m recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Detectar o Mal (SM): Kalva pode usar *detectar o mal* sem limite diário. Consulte a descrição da magia no Livro do Jogador.

Saúde Divina (Ext): Imunidade a doenças.

Evasão (Ext): Sempre que Kalva se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Devassar as Sombras (Sob): Kalva é capaz de empregar uma ativação diária da sua habilidade expulsar mortos-vivos para iluminar fortemente uma área com um raio de 9 m centralizada no personagem. O brilho permanece ativo durante 20 minutos.

Furtividade Sagrada (Sob): Kalva pode eliminar uma magia divina preparada de sua memória para receber +4 de bônus sagrados nos testes de Esconder-se e Furtividade durante um período em minutos equivalente a 2 mais o nível da magia sacrificada.

Encontrar Armadilhas (Ext): Kalva consegue encontrar, desarmar ou transpor armadilhas com CD 20 ou mais. Ele pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Magia de Paladino Preparada: 1 — (nível de conjurador: 2º): 1º — abençoar arma.

Inventário: armadura completa +2, espada larga +1, manto da resistência +1, pergaminho de abençoar arma, 2 pergaminhos de silenciar metais†, pergaminho de restauração menor.

† Nova magia descrita no Capítulo 5.

LADINO MENTAL

Como um espectro nos pensamentos dos incautos, o ladino mental se desloca pelas trilhas tortuosas da mente com a mesma facilidade com que se esgueira pelos becos sombrios da cidade. Ele combina poderes psíquicos e furtividade inacreditável num conjunto eficaz. Embora possam ser excelentes espíes ou ladrões, os ladinos mentais se consideram muito mais que isso. Eles encaram seu treinamento e seus poderes psíquicos como uma extensão de um intenso processo de auto-análise que exige o conhecimento dos objetivos e motivações mais profundas dos demais.

Embora alguns ladinos mentais sejam treinados em sigilo por governos, sociedades secretas e organizações similares, a maioria advém de um monastério isolado. Esses ascetas abdicam de muitos interesses mundanos antes de ingressar na instituição, e em vez disso se dedicam a perscrutar as mentes e os segredos de outras pessoas. O treinamento rigoroso enfatiza a necessidade de enxergar os defeitos e mistérios alheios como extensões de suas próprias experiências. Para um ladino mental, a iluminação e a verdadeira compreensão são provenientes da utilização das motivações secretas dos outros como uma forma de autoconhecimento.

Quase todos os ladinos mentais iniciam suas carreiras como psíquicos e posteriormente diversificam suas perícias e habilidades adquirindo um nível de ladino. Os guerreiros psíquicos também se interessam pela classe, embora seja mais comum que adotem as classes ranger ou ninja em vez de ladino. Embora os psíquicos naturais possam se qualificar para essa classe com a mesma facilidade que os treinados, são raros os que se tornam ladinos mentais (para obter informações detalhadas sobre classes e poderes psíquicos, consulte o *Expanded Psionics Handbook*).

Adaptação: Com sua excelente seleção de perícias e sua progressão constante de poderes psíquicos, os ladinos mentais podem ser reformulados com facilidade para se adequarem a praticamente qualquer nicho. Basta alterar os poderes que o espião psíquico aprende sem custo adicional



Myak, uma ladina mental

para se adaptarem ao estilo pretendido. Fornecemos dois exemplos abaixo. Os poderes indicados substituem a habilidade de 1º nível *ler pensamentos*, a habilidade de 3º nível *nublar a mente* e a habilidade de 9º nível *nublar a mente em massa* do ladino mental.

Infiltrador cerebral (espião psíquico): 1º — *distrair*, 3º — *sentir vínculo obrigatória*; 9º — *sonda mental*.

Homicida do pensamento (assassino psíquico): 1º — *ocultar pensamentos*; 3º — *energia atordoante*; 9º — *limpar a mente (pessoa)*.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um ladino mental, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +3.

Perícias: 5 graduações em Esconder-se, 5 graduações em Furtividade, 3 graduações em Prestidigitação.

Especial: 3º nível de manifestador.

Especial: Capaz de manifestar *camuflagem amorfa*.

TABELA 2 – 11: O LADINO MENTAL

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial	Poderes Conhecidos
1º	+0	+0	+2	-2	<i>ler pensamentos</i>	+1 nível de classe de manifestação anterior
2º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	—
3º	+2	+1	+3	+3	<i>Nublar a mente</i>	+1 nível de classe de manifestação anterior
4º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nível de classe de manifestação anterior
5º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	—
6º	+4	+2	+5	-5	—	+1 nível de classe de manifestação anterior
7º	+5	+2	+5	+5	—	+1 nível de classe de manifestação anterior
8º	+6	+2	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	—
9º	+6	+3	+6	+6	<i>Nublar a mente em massa</i>	+1 nível de classe de manifestação anterior
10º	+7	+3	+7	+7	Estocada mental	+1 nível de classe de manifestação anterior

*Bônus base de ataque

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um ladino mental (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Auto-Hipnose[®] (Sab), Blearf (Car), Concentração[®] (Con), Conhecimento (psiquismo) (Int), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Psiquismo[®] (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

[®] Nova perícia ou utilização de perícia descrita no Expanded Psionics Handbook.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os ladinos mentais não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Poderes Conhecidos: A cada nível indicado na tabela da classe, o ladino mental adquire pontos de poder diários adicionais e acesso a novos poderes descobertos como se estivesse avançando um nível na sua classe de manifestação psíquica anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe psíquica antes de se tornar um ladino mental, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de pontos de poder diários, poderes conhecidos e nível de manifestador sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

ler Pensamentos (Psi): No 1º nível, o ladino mental acrescenta *ler pensamentos* ao seu repertório (caso ainda não conheça esse poder). Uma vez por dia, ele será capaz de manifestar *ler pensamentos* com um custo reduzido em pontos de poder. O custo de *ler pensamentos* é reduzido pelo nível de classe do personagem, até o mínimo de 1 ponto de poder. O efeito desse poder ainda será restrito pelo nível de manifestador do ladino mental.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 2º nível, o ladino mental inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destre-

za na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m, e aumenta para 2d6 pontos no 5º nível e 3d6 no 8º. Consulte a característica de classe do ladino no Livro do Jogador. Se o ladino mental receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Nublar a Mente (Psi): No 3º nível, o ladino mental acrescenta *nublar a mente* ao seu repertório (caso ainda não conheça esse poder). Uma vez por dia, ele será capaz de manifestar *nublar a mente* com um custo reduzido em pontos de poder. O custo de *nublar a mente* é reduzido pelo nível de classe do personagem, até o mínimo de 1 ponto de poder. O efeito desse poder ainda será restrito pelo nível de manifestador do ladino mental.

Nublar a Mente (Psi): No 9º nível, o ladino mental acrescenta *nublar a mente em massa* ao seu repertório (caso ainda não conheça esse poder). Uma vez por dia, ele será capaz de manifestar *nublar a mente em massa* com um custo reduzido em pontos de poder. O custo de *nublar a mente* é reduzido pelo nível de classe do personagem, até o mínimo de 1 ponto de poder. O efeito desse poder ainda será restrito pelo nível de manifestador do ladino mental.

Estocada Mental (Sob): Um ladino mental de 10º nível consegue combinar um golpe preciso com uma rajada de energia mental, removendo sua presença da mente e da memória de sua vítima ao mesmo tempo em que a apunhala. Uma vez por rodada, como uma ação livre, imediatamente após infligir o dano de um ataque furtivo a um oponente, o personagem é capaz de manifestar *nublar a mente* contra ele.

Manifestar *nublar a mente* dessa forma utiliza o custo reduzido de pontos de poder descritos na habilidade *nublar a mente*, acima.

EXEMPLO DE LADINO MENTAL

Mysk: Humana ladina 1/psíquica (vidente) 6/ladino mental 3; ND 10; humanoíde (Médio); 6d4+4 mais 4d6+4 DV; 39 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 15, toque 13, surpresa 13; Atq Base +5; Agr +4; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4+1; dec. 19–20); AE psiquismo, ataque furtivo

+2d6; QE encontrar armadilhas; Tend. N; TR Fort +4, Ref +9, Von +10; For 12, Des 14, Con 13, Int 19, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +14, Acrobacia +12, Arte da Fuga +6, Blefar +3, Conhecimento (local) +11, Conhecimento (planos) +8, Conhecimento (psiquismo) +13, Equilíbrio +4, Esconder-se +7, Furtividade +7, Identificar Psiquismo +19, Observar +4, Obter Informação +5, Operar Mecanismo +16, Prestidigitação +6, Procurar +13, Sobrevida +10 (+2 para rastrear ou em outros planos); Distração Aprimorada†, Força de Vontade®, Iniciativa Aprimorada, Mente Sobre o Corpo®, Poder Penetrante Maior®, Poder Penetrante®, Vontade de Ferro.

†Talentos descritos no *Expanded Psionics Handbook*.

‡Novo talento descrito neste livro.

Idiomas: Comum; Anão, Dracônico, Élfico, Orc.

Poderes Psíquicos Conhecidos (pontos de poder: 72; nível de manifestador: 8º): 1º — *dissidência do destino*™, *golpe mental*™ (CD 15), *ocular pensamentos*, *pré-cognição*, *loque dissipador*; 2º — *camuflagem amorfa*™, *insinuação subconsciente*™ (CD 16), *ler objetos*, *ler pensamentos* (CD 16), *névoa mental*™ (CD 16), *njada concussiva*; 3º — *ajuste corporal*, *armadilha mental*, *barreira mental*, *njada de energia*; 4º *limpeza mental*, *movimentação livre psíquica*, *visão da aura*™ (CD 18), *visão à distância* (CD 18).

™Descritos no *Expanded Psionics Handbook*.

Ataque Furtivo (Ext): Mysk inflige 2d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância desferidos contra alvos a até 9 m de distância. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes a dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Mysk pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Encontrar Armadilhas (Ext): Mysk consegue encontrar, desarmar ou transpor armadilhas com CD 20 ou superior. Ela é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Inventário: *Bañadeiras da armadura* +2, *anel de proteção* +1, *tiana do intelecto* +2, *anel de resistência* +1, 2 *poções de curar ferimentos moderados*, *poção de agilidade do gato*, *adaga*, 100 PO.

LADRÃO ACROBATA

Um ladrão acrobata é especializado em entrar e sair. Se todas as entradas da Guilda dos Joalheiros estiverem trancadas e bem protegidas, o ladrão acrobata simplesmente salta do alto do telhado de uma hospedaria próxima, atira um arpéu no minarete mais próximo, corre pela corda até

uma janela trancada, e rapidamente consegue abrir a fechadura. Caso sua fuga seja comprometida após a aquisição das mercadorias, seu estilo acrobático de combate o manterá afastado do perigo.

Grande parte dos ladrões acrobatas são ladinos que escalaram os níveis hierárquicos da guilda de meliantes local antes de aprender o acesso pelo segundo andar de arrombadores mais experientes. Os personagens de outras classes, especialmente os bárbaros e ilusionistas, muitas vezes descobrem que as perícias Acrobacia e Escalar do ladrão acrobata complementam muito bem suas capacidades.

Os grupos de aventureiros muitas vezes encontram ladrões acrobatas do Mestre cometendo crimes. Entretanto, algumas vezes os ladrões acrobatas contratam os aventureiros para ajudá-los em empreitadas particularmente perigosas, ou mesmo para criar distrações enquanto eles trabalham.

Adaptação: As guildas de ladrões, grandes ou pequenas, podem abrigar uma elite de arrombadores e gatunos. Modificar ligeiramente a denominação da classe pode ter um grande impacto em como ela é percebida em sua campanha. Apesar do nome, os membros da classe ladrão acrobata podem não ter nenhuma relação com furtos. Batizá-los de "aventureiros acrobatas" ou algo similar fornecerá uma razão para a existência da classe com pouca conexão com os grandes assaltos.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um ladrão acrobata, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: 8 graduações em Equilíbrio, 8 graduações em Saltar, 8 graduações em Acrobacia.

Especial: Habilidade de classe evasão.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um ladrão acrobata (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int), Saltar (For), Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os ladrões acrobatas sabem usar todas as armas simples.

Acrobacia Acelerada (Ext): Um ladrão acrobata consegue evitar as penalidades normalmente associadas com o deslocamento acelerado enquanto emprega seus talentos acrobáticos. Ele ignora a penalidade normal de -5 quando realiza o teste de Equilíbrio enquanto percorre seu deslocamento completo normal. Ele é capaz de escalar com metade do deslocamento normal como uma ação de movimento sem sofrer -5 de penalidade no teste de Escalar.

Diana, uma ladra acrobata

Ilustração de W. O'Connor

Finalmente, ele consegue executar malabarismos com deslocamento completo sem sofrer a penalidade normal de -10 no teste de Acrobacia.

Levantar-se (Ext): Um ladrão acrobata pode se levantar do chão como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Essa habilidade só funciona se o personagem estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve e portando uma carga leve ou menor.

Postura Firme (Ext): O ladrão acrobata permanece ereto e estável enquanto os demais sofrem dificuldades para continuar em pé. Ele não é considerado surpreendido enquanto estiver se equilibrando ou escalando, e acrescenta seu nível de classe como bônus nos testes de Equilíbrio ou Escalar para continuar se equilibrando ou escalando quando sofrer dano.

Combate Ágil (Ext): Um ladrão acrobata girando e rodopiando é um alvo extremamente difícil. A partir do 2º nível, o ladrão acrobata recebe +1 de bônus de esquiva na Classe de Armadura. Quando estiver lutando na defensiva ou usando a defesa total, esse bônus aumenta para +2. No 4º nível ele se aprimora em 1 ponto (para +2 e +3, respectivamente).

Além disso, o ladrão acrobata não sofre penalidade em sua Classe de Armadura ou em suas jogadas de ataque corpo a corpo quando estiver ajoelhado, sentado ou deitado.

Essa habilidade só funciona se o personagem estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve e portando uma carga leve ou menor.

Queda Lenta (Ext): Desde o 2º nível, o ladrão acrobata reduz a distância efetiva das suas quedas em 6 m. No 4º nível, essa redução será de 9 m. Consulte a característica de

classe do monge no *Livro do Jogador*. Se o ladrão acrobata possuir essa habilidade proveniente de outra classe, as distâncias se acumulam para determinar a redução efetiva da distância da queda.

Investida Acrobática (Ext): A partir do 3º nível, o ladrão acrobata consegue realizar uma investida em situações que impediriam as demais criaturas terrestres. Ele é capaz de executar a manobra em terrenos difíceis que normalmente reduzem o movimento ou atravessando os espaços dos aliados que estiverem no caminho. Essa habilidade permite que ele execute a investida num campo de batalha movimentado, pulando de uma plataforma ou saltando uma fenda para chegar até o alvo. Dependendo das circunstâncias, ele ainda precisará dos testes apropriados (como Saltar, Acrobacia ou Usar Cordas) para percorrer o terreno.

Amortecer Impacto (Ext): A partir do 3º nível, uma vez por dia, quando sofrer um ataque letal, o ladrão acrobata será capaz de amortecer o impacto do golpe, reduzindo a quantidade de dano sofrida. Consulte a característica de classe do ladino no *Livro do Jogador*.

No 5º nível, o ladrão acrobata pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Maestria em Perícia (Ext): No 4º nível, o ladrão acrobata torna-se tão confiante no emprego de certas perícias que pode utilizá-las com segurança mesmo sob condições adversas. Ao realizar um teste de Equilíbrio, Escalar, Saltar ou Acrobacia, ele pode escolher 10 mesmo quando estiver sob pressão ou sofrendo distrações que normalmente o impediriam.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que um ladrão acrobata de 5º nível ou superior se tornar alvo de um efeito que

TABELA 2 –12: O LADRÃO ACROBATA

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Acrobacia acelerada, levantar-se, postura firme
2º	+1	+0	+3	+0	Combate ágil +1/+2, queda lenta 6 m
3º	+2	+1	+3	+1	Investida acrobática, amortecer impacto 1/2dia
4º	+3	+1	+4	+1	Combate ágil +2/+3, maestria em perícia, queda lenta
5º	+3	+1	+4	+1	Jogada defensiva 2/dia, evasão aprimorada

*Bônus base de ataque

permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar. Consulte a característica de classe do monge no Livro do Jogador.

EXEMPLO DE LADRÃO ACROBATA

Diana: Halfling ladina 5/ladra acrobata 4; ND 9; humanoíde (Pequeno); 9d6+18 DV; 52 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 19; toque 15, surpresa 19; Atq Base +6; Agr +3; Atq corpo a corpo: *lança* +1 +9 (dano: 1d6+2) ou à distância: *besta leve* +11 (dano: 1d6); Atq Tl corpo a corpo: *lança* +1 +9/+4 (dano: 1d6+2) ou à distância: *besta leve* +11 (dano: 1d6); AE investida acrobática, combate ágil +2/+3, ataque furtivo +3d6; QE amortecer impacto 1/dia, evasão, acrobacia acelerada, levantar-se, maestria em perícia, queda lenta 9 m, postura firme, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. N; TR Fort +5, Ref +13, Von +3 (+5 contra medo); For 12, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia^{MP} +18, Arte da Fuga +16, Equilíbrio^{MP} +18, Escalar^{MP} +15, Esconder-se +20, Furtividade +18, Observar +8, Ouvir +10, Saltar^{MP} +22, Usar Cordas +4; Ataque em Movimento, Esquiva, Mergulho de Proteção†, Mobilidade.

† Novo talento descrito neste livro.

Idiomas: Comum, Halfling; Gnomo.

Investida Acrobática (Ext): Diana é capaz de realizar investidas em terrenos difíceis que normalmente reduzem o movimento ou atravessando espaços ocupados pelos aliados que estiverem no caminho.

Combate Ágil (Ext): Diana recebe +2 de bônus de esquiva na CA. Quando estiver lutando na defensiva ou usando a defesa total, esse bônus torna-se +3. Além disso, ela não sofre penalidade em sua Classe de Armadura ou em suas jogadas de ataque corpo a corpo quando estiver ajoelhada, sentada ou deitada.

Ataque Furtivo (Ext): Diana inflige 3d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que não

puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância desferidos contra alvos a até 9 m de distância. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes a dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Diana pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Amortecer Impacto (Ext): Diana é capaz de amortecer o impacto de um golpe que reduziria seus pontos de vida a 0 ou menos. Se obtiver sucesso o teste de resistência de Reflexos (CD igual ao dano do ataque), ela sofrerá apenas metade do dano. Diana deve estar ciente do golpe e ser capaz de reagir para realizar o amortecimento — caso perca seu bônus de Destreza na CA, não conseguirá utilizar essa habilidade. Não é possível utilizar a habilidade Evasão juntamente com esse poder.

Acrobacia Acelerada (Ext): Diana ignora a penalidade normal de -5 quando realiza o teste de Equilíbrio enquanto percorre seu deslocamento completo normal. Ela é capaz de escalar com metade do deslocamento normal como uma ação de movimento sem sofrer -5 de penalidade no teste de Escalar. Finalmente, ela pode executar malabarismos com deslocamento completo sem sofrer a penalidade normal de -10 no teste de Acrobacia.

Levantar-se (Ext): Diana pode se levantar do chão como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Essa habilidade só funciona se ela estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve e portando uma carga leve ou menor.

Maestria em Perícia (Ext): Diana dominou as perícias Equilíbrio, Escalar, Saltar e Acrobacia, de forma que pode escolher 10 mesmo quando estiver sob pressão ou sofrendo distrações que normalmente a impediriam.

Postura Firme (Ext): Diana não é considerada surpreendida enquanto estiver se equilibrando ou escalando, e acrescenta +4 de bônus nos testes de Equilíbrio ou Escalar para continuar se equilibrando ou escalando quando sofrer dano.

Encontrar Armadilhas (Ext): Diana consegue encontrar, desarmar ou transpor armadilhas com CD 20 ou superior. Ela é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Diana conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se estiver surpreendida ou for vítima do ataque de um adversário invisível (ela ainda perde seu bônus de Destreza se estiver paralisada ou imobilizada).

Inventário: Corselete de couro batido +1, lança +1, besta leve com 20 virotes, bolas de caminhar e saltar, corda da escalada.

LIRISTA FOCHLUCANO

Guerreiro, bandido, espião, poeta, campeão das matas — o lirista fochlucano é uma figura lendária que serve como arauto e tutor de grandes reis, defensor da plebe e guardião de conhecimentos há muito esquecidos. Apenas os melhores e mais inteligentes são convidados a se tornar liristas fochlucanos, e os que conseguem obter a aprovação dos mestres do Colégio Fochlucano são indivíduos notáveis, habilidosos no manejo da espada, na magia e na diplomacia.

Os indivíduos que desejam ingressar no Colégio Fochlucano precisam enfrentar uma estrada longa e difícil. Os grandes bardos que chefiam a escola escolhem somente pessoas que já demonstraram perícia com armas e furtividade, além de instrução e esperteza, talento extraordinário com a cítara e interesse por histórias antigas. Quando são aceitos, inicialmente todos os postulantes devem estudar a cultura dos druidas, aprendendo sobre o crescimento e os segredos ocultos da natureza. De fato, poucos são os que conseguem superar o rigoroso escrutínio dos mestres fochlucanos.

Os liristas partem em aventuras para obter de informações. Eles são espiões e informantes, sempre atentos a novos eventos que possam perturbar o equilíbrio que buscam preservar. O lirista pode servir como diplomata, mensageiro ou assassino, conforme a necessidade. Os fochlucanos acreditam piamente em auxiliar outros aventureiros com pontos de vista semelhantes aos seus durante suas carreiras, e muitos se unem a grupos de aventureiros com o propósito específico de orientar suas camaradas a enfrentarem os inimigos certos e promover os interesses do Colégio.

Adaptação: Essa classe é uma fusão das classes básicas druida e bardo. Uma variação interessante seria adaptar essa classe para se tornar uma fusão entre o druida e o ranger.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um lirista fochlucano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Neutro e Bom, Neutro, Caótico e Neutro ou Neutro e Mau.

Perícias: 13 graduações em Atuação (instrumentos de corda), 7 graduações em Conhecimento (natureza), 7 graduações em Decifrar Escrita, 7 graduações em Diplomacia,

Falar Idioma (Druidico), 7 graduações em Obter Informação, 7 graduações em Prestidigitação.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas e arcanas de 1º nível.

Especial: Habilidades conhecimento de bardo e evasão.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um lirista fochlucano (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blear (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Falar Idioma (n/d), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (qualquer um) (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os liristas fochlucanos não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Conjuração: A cada nível, o lirista fochlucano adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível nas suas classes de conjurador arcano e divino anteriores. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquelas classes. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas ou divinas antes de se tornar um lirista, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Por exemplo, um ladino 2/bardo 5/druida 4/lirista fochlucano 3 pode conjurar magias arcanas como um bardo de 8º nível e divinas como um druida de 7º.

Conhecimento de Bardo (Ext): Um lirista fochlucano pode tentar se lembrar de alguma informação relevante sobre pessoas notáveis do local, itens lendários ou lugares importantes. Consulte a característica de classe do bardo no Livro do Jogador. Ele acrescenta seu nível de classe como lirista fochlucano aos seus testes de conhecimento de bardo, que recebem um bônus equivalente ao seu nível de bardo + seu nível de lirista fochlucano + seu modificador de Int.

BANDURRA FOCHLUCANA

Na mesma perspectiva com a qual muitos consideram o Colégio Fochlucano como o mais famoso dos colégios bárdicos, o mais conhecido e encontrado com maior frequência entre todos os famosos instrumentos dos bardos é a *bandurra fochlucana* (este item e os demais instrumentos dos bardos são descritos no Livro Completo do Arcano).

Esse alaúde de três cordas obra-prima concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +1 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos

de música de proteção, *fascina* e *sugestão*. O instrumento pode ser tocado por qualquer pessoa para produzir luz uma vez por dia. Qualquer personagem com 2 graduações em Atuação (instrumentos de corda) também consegue usar a *bandurra* para conjurar *brilho*, *consertar* e *mensagem* uma vez por dia.

Transmutação (tênué), evocação (tênué): NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *brilho*, *luz*, *consertar*, *mensagem*, o criador deve ser um bardo; Preço 1.900 PO; Peso 1,5 kg.

Música de Bardo: O lirista fochlucano acrescenta seu nível de classe a seu nível de bardo para determinar a quantidade de usos diários de sua música de bardo, as habilidades musicais que pode utilizar e o poder dessas habilidades. Por exemplo, um ladino 2/bardo 5/druida 4/lirista fochlucano 3 consegue usar a música de bardo oito vezes por dia, é capaz de empregar qualquer habilidade musical de um bardo de 8º nível (desde que atenda aos pré-requisitos em Atuação) e será tratado como um bardo de 8º nível para resolver os efeitos dessas habilidades (em termos de número de alvos, CD do teste de resistência, etc.).

Desacorrentar: Os votos de druida de um lirista fochlucano são liberados, permitindo que ele utilize armaduras metálicas leves sem perder suas habilidades de conjuração, sobrenaturais ou similares a magia. Os personagens multi-classe também não sofrem qualquer penalidade de pontos de experiência.

EXEMPLO DE LIRISTA FOCHLUCANO

Tyrea Neylis: Meia-elfa ladina 2/barda 4/druida 4/lirista fochlucana 2; ND 12; huma-



Tyrea Neylis, uma lirista fochlucana

nóide (Médio elfo); 8d6 mais 4d8 mais 3 DV; 45 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 18, toque 12, surpresa 17; Atq Base +9; Agr +8; Atq corpo a corpo: *bonão de armazenar magias* +1 +10 (dano: 1d6); Atq Td corpo a corpo: *bonão de armazenar magias* +1 +10/+5 (dano: 1d6); AE ataque furtivo +1d6, magias; QE companheiro animal (doadora atroz), benefícios do companheiro animal, conhecimento de bardo +7, música de bardo 6/dia (música de proteção, *fascinar*, inspirar coragem, inspirar competência), evasão, características de meio-elfo, visão na penumbra, resistir à tentação da natureza, rastro invisível, encontrar armadilhas, empatia com a natureza +7, caminho da floresta; Tend. NB; TR Fort +8, Ref +12, Von +16 (+18 contra encantamentos); For 8, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 20, Car 16.

Perícias e Talentos: Atuação (instrumentos de corda) +16, Concentração +14, Conhecimento (natureza) +13, Decifrar Escrita +10, Diplomacia +14, Escalar +6, Esconder-se +10, Furtividade +15, Observar +6, Obter Informação +14, Ouvir +14, Prestidigitação +10, Procurar +2, Sobrevivência +7; Escrever Pergaminho, Foco

O COLÉGIO FOCHLUCANO

Talvez o mais famosos de todos os colégios bárdicos, o Colégio Fochlucano funciona como um farol de cultura e diplomacia numa terra sombria e inquietada. Muitos já acusaram os mestres fochlucanos de fomentar intrigas contra os reinos vizinhos e usar sua famosa neutralidade para ocultar a real extensão de suas infiltrações e manipulações. Aconselhando governantes poderosos e assumindo a tutela de herdeiros reais, os bardos fochlucanos alteram o destino das nações com nada além de palavras discretas e segredos sussurrados.

O Colégio Fochlucano propriamente dito fica na costa do enevado Lago Firmen, a alguns quilômetros da cidade de Caminho do Carvalho. O Colégio é um edifício vetusto e amplo de pedra, que se parece com algo entre a casa de campo de um senhor feudal e um velho monastério decrepito. Suas muralhas são cobertas por hera, e antigas lanternas penduradas em seus beirais aquecem suas noites frias e enevoadas com luz dourada.

A qualquer hora, nunca mais do que um punhado de colegianos estará presente no edifício — a força da organização está na erudição e na perícia de cada um de seus membros individualmente, e não numa reunião de guerreiros. Os membros da instituição podem permanecer pelo tempo que desejarem, mas devem contribuir com a manutenção do colégio. A doação costumeira é de 50 PO por mês (para os membros itinerantes) ou 200 PO por mês (para os membros que residem nas instalações).

Um número reduzido de servos mantém o Colégio em ordem e prepara as refeições, mas não há guardas ou soldados. Em vez disso, a defesa confia principalmente na reputação e na influência de seus membros. Caso ainda assim surjam problemas, o Colégio é bem defendido pelos poucos liristas ou convidados que estejam em visita. No caso de dificuldades sérias, os fochlucanos voltam-se para as criaturas da floresta próxima.

O Colégio é governado pelo Círculo do Teixo, um pequeno conselho composto dos cinco fochlucanos mais velhos que estejam momentaneamente inscritos na ordem. Todos os cinco são teoricamente iguais, mas caso a opinião do Círculo esteja dividida sobre qualquer assunto importante, o Mais Velho do Círculo — o fochlucano que serve o Colégio há mais tempo — tem o voto decisivo. Atualmente, o Mais Velho dos fochlucanos é o Mestre do Teixo Hurlich Stennarder, um meio-elfo que está no Colégio há mais de cinquenta anos. Os mestres do Círculo do Teixo raramente se encontram, já que não costumam estar todos ao mesmo tempo no Colégio.

Os fochlucanos são afiliados com vários outros colégios bárdicos nas terras vizinhas, incluindo o Colégio de Mac-Fuirimidh, a Escola Doss e o Grão-Colégio de Anstruth, o mais antigo e venerável dos colégios.



PRIMEIRO
ANDAR



TABELA 2—13: O LIRISTA FOCHLUCANO

Nível	BBA ^o	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1 ^o	+1	+0	+2	+2	Conhecimento de bardo, música de bardo, desacorrentar	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
2 ^o	+2	+0	+3	+3	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
3 ^o	+3	+1	+3	+3	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
4 ^o	+4	+1	+4	+4	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
5 ^o	+5	+1	+4	+4	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
6 ^o	+6	+2	+5	+5	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
7 ^o	+7	+2	+5	+5	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
8 ^o	+8	+2	+6	+6	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
9 ^o	+9	+3	+6	+6	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior
10 ^o	+10	+3	+7	+7	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior e +1 nível de classe de conjuração divina anterior

^oBônus base de ataque

em Arma (bordão), Ignorar Componentes, Ouvidos Verdês†, Vitalidade.

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idiomas: Comum, Élfico, Druídico, Silvestre.

Ataque Furtivo (Ext): Tyrea inflige 1d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância desferidos contra alvos a até 9 m de distância. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes a dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Tyrea pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Companheiro Animal (Ext): Tyrea possui como companheiro animal uma doninha atroz chamada Presa (consulte o *Livro dos Monstros*). Seu truque adicional é defender.

Benefícios do Companheiro Animal: Tyrea e Presa possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Tyrea pode comandar Presa como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com sua doninha atroz.

Partilhar Magias (Ext): Tyrea é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O companheiro animal deve estar num raio de 1,5 metro do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O conjurador" sobre sua doninha atroz.

Música de Bardo: Tyrea pode usar sua música de bardo três vezes por dia. Consulte a característica de classe do bardo no *Livro do Jogador*.

Música de Proteção (Sob): Utiliza música ou poesia para neutralizar efeitos mágicos que dependam de som.

fascinar (SM): Utiliza música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas.

Inspirar Competência (Sob): Utiliza música ou poesia para ajudar um aliado a completar uma tarefa.

Inspirar Coragem (Sob): Utiliza música ou poesia para amparar seus aliados contra o medo e aprimorar suas habilidades de combate.

Evasão (Ext): Sempre que Tyrea se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Características de Meio-Elfo: Os meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Para todos os efeitos baseados em raça, um meio-elfo é considerado um elfo.

Resistir à Tentação da Natureza (Ext): Tyrea recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares a magia das fadas.

Rastro Invisível (Ext): Tyrea não deixa rastros em ambientes naturais e não pode ser rastreada.

Encontrar Armadilhas (Ext): Tyrea consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou superior. Ela é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá

estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Caminho da Floresta (Ext): Tyrea consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda a afetam.

Magias de Bardo Conhecidas (3/4/3 por dia; nível de conjurador: 6º): 0 — *canção de ninar* (CD 13), *globos de luz*, *invocar instrumento*, *mãos mágicas*, *psamar* (CD 13), *som fantasma* (CD 13); 1º — *alarme*, *dissimular tendência*, *enfeiticar pessoa* (CD 14), *transformação momentânea*; 2º — *detectar pensamentos* (CD 15), *invisibilidade*, *reflexos*.

Magias de Druida Preparadas (nível de conjurador: 6º): 0 — *criar água*, *curar ferimentos mínimos*, *detectar magia*, *intuir direção*, *purificar alimentos*; 1º — *arma abençoada*, *construção* (CD 16), *falar com animais*, *passos longos*, *passos sem pegadas*; 2º — *agilidade do gato*, *forma de árvore*, *mensageiro animal*, *patas de aranha*; 3º — *curar ferimentos moderados*, *falar com plantas*, *nevasca*.



*Pinker Bachin,
um maestro*

Ilustração de F. Vekunikel

Inventário: *Camisã de mitral* +2, *anel de proteção* +1, *borão de armazenar magias* +1 (envenenamento), *arco curto* (obra-prima) com 20 flechas, *manto do Carisma* +2, *periapto da Sabedoria* +2, *botas élficas*, *pergaminho divino de proteção contra energia*, *lira* (obra-prima), 27 PO.

MAESTRO

Os maestros são os mestres artesãos do mundo dos gnomos, e combinam habilidades técnicas e mágicas para criar maravilhas inacreditáveis. Eles se especializam na criação de itens mágicos, empregando toda sua perícia e capacidade na construção de itens que são sua expressão artística e seu ganha-pão.

Os maestros costumam ser magos, embora feiticeros também adotem essa classe ocasionalmente. Alguns bardos também já se tornaram maestros, mas não antes de passarem alguns anos se aventurando.

Os maestros do Mestre raramente se afastam de seus laboratórios, tornando-os excelentes mentores para grupos de aventureiros. Muitas vezes, eles precisam de minerais raros, componentes materiais incomuns para magias ou outras substâncias para os itens mágicos que constroem, e costuma ser muito perigoso sair sozinho para buscar esses

ingredientes. Os maestros normalmente contratam guarda-costas quando viajam, e os remuneram com os itens mágicos que fabricam. Outras vezes, eles

TABELA 2 – 14: O MAESTRO

Nível	BBA ^a	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Talento adicional, criação rápida	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nível de classe de conjuração anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Identificação	+1 nível de classe de conjuração anterior
4º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nível de classe de conjuração anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Talento adicional	+1 nível de classe de conjuração anterior

^aBônus base de ataque

simplesmente enviam seus aliados numa missão de aquisição, fornecendo o máximo possível de conhecimento sobre a jornada.

Adaptação: Embora os gnomos sejam famosos por seu artesanato mágico, eles não possuem o monopólio desse setor. Essa classe poderia ser apropriada para uma organização secreta de arcanistas que fabrica itens mágicos e não pertence necessariamente a essa raça. Caso se modifiquem os pré-requisitos de conjuração para magias divinas, a classe se torna uma boa escolha para clérigos de divindades conhecidas por suas obras mágicas inigualáveis, como Moradin.

Dado de Vida: d4.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um maestro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Gnomo.

Talento: Quaisquer dois talentos de criação de itens.

Perícias: 8 graduações em Ofícios (qualquer), 4 graduações em Usar Instrumento Mágico.

Magias: 5º nível de conjurar arcano.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um maestro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (arquitetura e engenharia) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os maestros não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Talento Adicional: No 1º e no 5º níveis, o maestro recebe um talento de criação de itens adicional. Ele deve atender aos pré-requisitos para esse talento.

Criação Rápida (Ext): Um maestro consegue criar itens mágicos na metade do tempo necessário (um dia para cada 2.000 PO do preço base do item; no mínimo um dia).

Conjuração: A partir do 2º nível, o maestro adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um maestro, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Identificação (SM): Um maestro de 3º nível ou superior é capaz de determinar as propriedades mágicas de um item manipulando-o durante 1 minuto e obtendo sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 10 + o nível de conjurador do item). O maestro não pode escolher 10 nesse teste, nem repetir o teste (portanto, também não pode

escolher 20). Nos demais aspectos, essa habilidade funciona como a magia *identificação*.

EXEMPLO DE MAESTRO

Pinker Bachin: Gnomo mago 5/maestro 2; ND 7; humanoíde (Pequeno); 7d4+14 DV; 33 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 13, toque 12, surpresa 13; Atq Base +3; Agr -3; Atq ou Atq Tl corpo a corpo: bordão +1 (dano: 1d4-2); AE magias, habilidades similares a magia; QE familiar (camundongo), benefícios do familiar, características de gnomo, visão na penumbra, criação rápida; Tend. LN; TR For +6*, Ref +2*, Des 10*; For 6, Des 10, Con 14, Int 16, Sab 14, Car 14.

Perícias e Talentos: Avaliação +7 (+9 para itens alquímicos), Concentração +12, Conhecimento (arcano) +12, Identificar Magia +15 (+17 para decifrar pergaminhos), Ofícios (alquimia) +15, Ouvir +4, Usar Instrumento Mágico +7 (+9 envolvendo pergaminhos); Aptidão Mágica, Criar Armaduras e Armas Mágicas*, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha*, Escrever Pergaminho*, Preparar Poção.

Idiomas: Comum, Gnomo; Anão, Draconico, Subterrâneo.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — globos de luz, som fantasma (CD 12), prestidigitação, falar com animais (apenas mamíferos escavadores, duração de 1 minuto).

Familiar: O familiar de Pinker é um camundongo chamado Wannbar. O familiar utiliza os bônus base de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Benefícios do Familiar: Pinker recebe benefícios especiais por ter um familiar. A criatura lhe concede +2 de bônus nos testes de resistência de Fortitude. Pinker e Wannbar possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Prontidão (Ext): Wannbar concede Prontidão a seu mestre enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Pinker pode se comunicar por telepatia com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Pinker pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesmo afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ele também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "O conjurador" sobre o familiar.

Características de Gnomo: Os gnomos têm +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides. Os gnomos recebem +4 de bônus racial na Classe de Armadura contra gigantes.

*Os gnomos possuem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões.

Criação Rápida (Ext): Pinker consegue criar itens mágicos na metade do tempo necessário (um dia para cada 2.000 PO do preço base do item; no mínimo um dia).

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 6º): 0 — *consertar, detectar magia, ler magias, mensagem*; 1º — *comprender idiomas, escudo arcano, identificação, missões*



*Vadamir Lyrr,
um mago das
adagas místicas*

*Zaadi Akanthos,
uma metamorfa
das
adagas místicas*

magicos; 2º — agilidade do gato, arrombar, reflexos, teia (CD 15); 3º — bola de fogo (CD 16), mão da exaustão (toque à distância +4; CD 16), vôo.

Grimório: Todas as magias acima, mais: 0 — todas; 1º — armadura arcana, leque cromático, não do enfraquecimento; 2º — levitação; 3º — deslocamento.

Inventário: Braçadeiras da armadura +1, anel de proteção +1, bordão, manto da resistência +1, 2 pergaminhos de imobilizar pessoa, pergaminho de relâmpago (7º nível), varinha de flecha ácida de PE (21 cargas), 3 pérolas (100 PO cada), 4 PL, 3 PQ, 7 MF, 5 PC.

Wannbar, Camundongo Familiar: ND —; besta mágica (Miúdo); 5 DV; 16 PV; Inc. +2; Desl. 4,5 m, escalar 4,5 m, natação 4,5 m; CA 17, toque 14, surpresa 15; Atq Base +3; Agr -9; Atq corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3-4); Atq Tl corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3-4); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m; AE transmitir magias de toque; QE evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, falar com o mestre; Tend. N; TR Fort +2, Ref +4, Von +7; For 2, Des 15, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +10, Natação +10; Acuidade com Arma.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Wannbar pode transmitir magias de toque para Pinker (consulte Familiares no Livro do Jogador).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Wannbar for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Falar com o Mestre (Ext): Wannbar pode se comunicar verbalmente com Pinker. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

MAGO DAS ADAGAS MÍSTICAS

Num monastério isolado, no coração de uma floresta ancestral, um grupo heterogêneo de druidas e conjuradores arcanos treina em conjunto. Os membros desse monastério trabalham para aperfeiçoar um estilo único de combate e conjuração que depende da utilização constante de um par de adagas. Alguns desses estudantes, conhecidos como magos das adagas místicas, mesclam esse estilo de combate com a magia arcana.

Os magos das adagas místicas encaram os movimentos rápidos de suas armas letais como uma parte integrante de suas conjurações. Esses indivíduos freqüentemente reclusos são conjuradores acima de tudo, mas também são combatentes habilidosos. Os magos das adagas místicas, assim como seus aliados diretos, os metamorfos das adagas místicas, buscam a verdade e a justiça, mas definem esses conceitos no calor do momento. Eles não encaram a moralidade como algo absoluto, e seus ideais são conduzidos por suas noções do que é justo e correto.

Os magos das adagas místicas são intimamente ligados aos metamorfos das adagas místicas, que formam a outra metade da organização denominada Guardiões das Adagas Místicas (consulte a página 167). Ambos preservam os trabalhos das pessoas bondosas e equilibram as preocupações das comunidades civilizadas e a santidade da natureza, mas enquanto os metamorfos são introspectivos e calculistas, os magos das adagas místicas são selvagens e impulsivos. As duas metades da organização trabalham juntas de forma amigável, mas adotam abordagens completamente diferentes na solução da maioria dos problemas.

Praticamente todos os magos das adagas místicas iniciam suas carreiras como magos ou feiticeiros, adquirindo um ou dois níveis de ladino depois de algumas aventuras bem sucedidas. Atraídos pelo estilo exótico de combate e pelas idéias de equilíbrio dos Guardiões das Adagas Místicas, esses indivíduos apreciam a reputação enigmática e as técnicas pouco ortodoxas da guilda. Embora os membros da organização sejam acima de tudo conjuradores, alguns seguem trilhas multiclasse mais complexas, que incluem níveis de guerreiro ou paladino. Esses personagens obedecem a todos os preceitos da guilda, mas são mais inclinados a defender a verdade com a ponta afiada de suas adagas do que com o poder arcano de suas magias.

Adaptação: Embora os metamorfos e magos das adagas místicas sejam vinculados pela organização a que pertencem, eles não precisam ser empregados em conjunto em todas as campanhas. Os magos, bastante adequados como magos/ladinos de qualquer tendência, poderiam se tornar um grupo letal de cultistas armados de adagas e magias.

Além disso, numa campanha que inclua seres psíquicos, o mago das adagas místicas torna-se uma excelente classe para psíquicos/ladinos. Basta alterar o pré-requisito de conjuração arcana e a progressão de magias para condições de manifestação psíquica similares, e o psíquico das adagas místicas, o terceiro ramo dos Guardiões das Adagas Místicas, estará pronto para a sua campanha.

Dado da Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um mago das adagas místicas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talentos: Foco em Arma (adaga), Combater com Duas Armas.

Perícias: 8 graduações em Concentração.

Especial: 5º nível de conjurador arcano.

Especial: Ataque furtivo +1d6.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um mago das adagas místicas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab),

TABELA 2 – 15: O MAGO DAS ADAGAS MÍSTICAS

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+2	+2	Conjurar com adaga	—
2º	+1	+0	+3	+3	Invocação da faca	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
3º	+2	+1	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
4º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
5º	+3	+1	+4	+4	Conjurar com adaga duplicado	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
6º	+4	+2	+5	+5	Ataque furtivo +2d6	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
7º	+5	+2	+5	+5	Infusão arcana	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
8º	+6	+2	+6	+6	Arremesso arcano	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
9º	+6	+3	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
10º	+7	+3	+7	+7	Rajada de adagas místicas	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior

*Bônus base de ataque

Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os magos das adagas místicas não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Conjurar com Adaga (Ext): Os magos das adagas místicas combinam perfeitamente o uso de suas adagas gêmeas com poderosas habilidades de conjuração. Um mago das adagas místicas é capaz de conjurar magias com componentes gestuais e materiais mesmo se estiver segurando uma adaga em cada mão. Se o personagem estiver segurando qualquer outra coisa, ele precisará de pelo menos uma das mãos livres para conjurar magias com componentes gestuais ou materiais. Conjurar uma magia desta forma ainda provocará um ataque de oportunidade.

Além disso, um mago das adagas místicas consegue transmitir magias de toque com um ataque das adagas (para golpes corpo a corpo ou de toque, mas nunca para toques à distância).

Invocação da Faca (Sob): A partir do 2º nível, os magos das adagas místicas desenvolvem uma forte conexão mística entre suas habilidades de conjuração arcana e as adagas que empunham. Sempre que conjurar uma magia arcana que provoque dano energético, o personagem pode converter metade do dano infligido pela magia em dano corrente mágico, em substituição ao dano de energia. A resistência a energia não se aplica a esse tipo de dano, mas a Resistência a Dano é capaz de afetá-lo. Esse poder não altera a capacidade da criatura em resistir à magia com um teste de resistência ou com sua RM.

Utilizar essa habilidade não exige uma ação; seu uso é parte da ação necessária para conjurar a magia afetada. Somente as magias com duração instantânea podem ser modificadas por esta habilidade.

Conjuração: A partir do 2º nível, o mago das adagas místicas adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe

qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mago das adagas místicas, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 3º nível, o mago das adagas místicas inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou em qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente afeta os ataques à distância contra adversários num raio de 9 m. Consulte a característica homônima do ladino no Livro do Jogador. Se o mago das adagas místicas receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladrão arcano), o dano adicional será cumulativo.

Conjurar com Adaga Duplicado (Ext): Conforme o mago das adagas místicas adquire nível, a conexão entre suas habilidades de conjuração e seu estilo de combate com duas armas se fortalece. No 5º nível e superiores, ele é capaz de manter a carga de uma magia de toque para cada adaga que estiver empunhando. Ele deve designar qual arma armazenará cada magia de toque no momento em que ela for conjurada. Se uma dessas adagas deixar as mãos do personagem, a magia imediatamente será descarregada sem causar dano (a menos que a arma seja arremessada por um mago com a habilidade arremesso arcano; veja adiante).

Infusão Arcana (Sob): No 7º nível, o mago das adagas místicas é capaz de infundir o poder arcano de uma magia em suas adagas, fazendo com que elas temporariamente inflijam dano adicional de energia. Para usar esta habilidade, o mago deve abrir mão de uma magia preparada (ou de uma magia disponível para os feiticeiros). O personagem escolhe uma das adagas que estiver empunhando e um tipo de energia (fogo, frio ou eletricidade) ao ativar a habilidade. A adaga escolhida inflige 1d6 pontos de dano adicional do tipo de energia escolhido. Esse efeito permanece ativo durante um número de rodadas equivalente ao nível da magia sacrificada. Os usos múltiplos desta habilidade na mesma arma não se acumulam, mesmo escolhendo tipos diferentes de energia. Se a adaga for arremessada, o dano

de energia se aplica ao ataque, mas em seguida o efeito é imediatamente dissipado.

Utilizar essa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade (consulte Ações Rápidas e Imediatas na página 137).

Arremesso Arcano (Ext): No 8º nível e superiores, o mago das adagas místicas é capaz de imbuir o poder arcano em suas adagas de arremesso. O mago pode transmitir uma magia de toque arremessando uma adaga, exatamente como se tivesse desferido um ataque corpo a corpo. Caso atinja o oponente, a magia de toque é descarregada contra a criatura ou objeto atingido. Se a adaga não alcançar o alvo pretendido, ela retorna para o mago imediatamente antes de seu próximo turno (como se possuísse a habilidade especial de retorno; consulte o *Livro do Mestre*) e conserva a magia como se ele tivesse fracassado no ataque corporal.

Rajada de Adagas Místicas (Ext): Um mago das adagas místicas de 10º nível é capaz de combinar a conjuração com uma rajada de golpes de adaga. Ao usar essa habilidade, ele pode acelerar uma magia como parte de um ataque total com suas armas. Essa ação não altera o nível efetivo da magia. O personagem deve executar pelo menos um ataque corpo a corpo em qualquer rodada em que empregue essa habilidade, e ele não consegue atacar com nada além das adagas (mas, caso a magia conjurada com essa habilidade exija uma jogada de ataque, ele ainda poderá executar esse ataque).

O mago das adagas místicas é capaz de usar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Destreza (no mínimo 1).

EXEMPLO DE MAGO DAS ADAGAS MÍSTICAS

Vadamar Lyrr: Elfo mago 5/ladino 2/ mago das adagas místicas 7; ND 14; humanoíde (Médio); 5d4 mais 9d6 DV; 48 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 20, toque 17, surpresa 15; Atq Base +8; Agr +9; Corpo a corpo: *adaga* +2 +12 (dano: 1d4+3; dec. 19–20) ou à distância: arco longo com flechas (obra-prima) +14 (dano: 1d8; dec. x3); Atq Trl: Corpo a corpo: *adaga* +2 +12/+7 (dano: 1d4+3; dec. 19–20) e adaga de adamantite +10 (dano: 1d4; dec. 19–20) ou à distância: arco longo com flecha (obra-prima) +14/+9 (dano: 1d8; dec. x3); AE infusão arcana, conjurar com adaga, conjurar com adaga duplicado, invocação da faca, ataque fúrrivo +3d6, magias; QE características de elfo, evasão, familiar (sapo), benefícios do familiar, visão na penumbra, encontrar armadilhas; Tend. NB; TR Fort +3, Ref +14, Von +9 (+11 contra encantamentos); For 13, Des 20 (18 sem as luvas da Destreza +2), Con 10, Int 16, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +18, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (planos) +10, Escalar +8, Esconder-se +16, Furtividade +14, Identificar Magia +20, Observar +13, Ofícios (armeiro) +8, Ofícios (armeiro) +8, Operar Mecanismo +5, Ouvir +6, Procurar +7, Saltar +10; Ataque em Movimento, Combater com Duas Armas, Dominar Magia² (deslocamento, invisibilidade, toque vampírico), Escrever Pergaminho³, Esquiva, Foco em Arma (adaga), Mobilidade.

Idiomas: Comum, Dracônico, Élfico, Orc, Silvestre.

Infusão Arcana (Sob): Vadamar é capaz de infundir o poder arcano de uma magia em suas adagas, fazendo com que elas temporariamente inflijam dano adicional de energia. Para usar esta habilidade, Vadamar deve abrir mão de uma magia preparada. Ele escolhe uma das adagas que estiver empunhando e um tipo de energia (fogo, frio ou eletricidade) ao ativar a habilidade. A adaga escolhida inflige 1d6 pontos de dano adicional do tipo de energia escolhido. Esse efeito permanece ativo durante um número de rodadas equivalente ao nível da magia sacrificada. Os usos múltiplos desta habilidade na mesma arma não são cumulativos, mesmo escolhendo tipos diferentes de energia. Se a adaga for arremessada, o dano de energia se aplica ao ataque, mas em seguida o efeito é imediatamente dissipado. Utilizar essa habilidade é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade.

Conjurar com Adaga (Ext): Vadamar é capaz de conjurar magias com componentes gestuais e materiais mesmo se estiver segurando uma adaga em cada mão. Se estiver segurando qualquer outro objeto, ele precisará de pelo menos uma das mãos livres para conjurar magias com componentes gestuais ou materiais. Conjurar uma magia desta forma ainda provocará ataques de oportunidade normalmente.

Além disso, Vadamar consegue transmitir magias de toque com um ataque das adagas (seja corpo a corpo ou de toque, mas nunca em um ataque de toque à distância).

Conjurar com Adaga Duplicado (Ext): Vadamar é capaz de manter a carga de uma magia de toque para cada adaga que estiver empunhando. Ele deve designar qual arma armazenará cada magia de toque no momento em que ela for conjurada. Se uma dessas adagas deixar as mãos de Vadamar, a magia imediatamente será descarregada sem causar dano.

Características de Elfo: Os elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Um elfo que simplesmente passar a menos de 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse ativamente procurando-a.

Evasão (Ext): Sempre que Vadamar se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Benefícios do Familiar: Vadamar recebe benefícios especiais do seu familiar. O sapo Berkich lhe concede +3 Pontos de Vida (incluídos nas estatísticas acima). A criatura e seu mestre possuem as qualidades especiais vínculo empático e partilhar magias.

Prontidão (Ext): Berkich concede Prontidão para seu mestre enquanto estiver num raio de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Vadamar consegue se comunicar por telepatia com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que o familiar.

Partilhar Magias (Sob): Vadamar é capaz de permitir que qualquer magia que conjure sobre si também afete seu

familiar se a criatura estiver num raio de 1,5 m no instante da conjuração. Ele também é capaz de conjurar uma magia com alvo "O conjurador" sobre o familiar.

Invocação da Faca (Sob): Sempre que conjurar uma magia arcana que provoque dano energético, Vadamar pode converter metade do dano infligido pela magia em dano cortante mágico, em substituição ao dano de energia. A resistência a energia não se aplica a esse tipo de dano, apenas a Resistência a Dano. Esse poder não altera a capacidade da criatura para resistir à magia com um teste de resistência ou com a RM. Utilizar essa habilidade não exige uma ação; seu uso é parte da ação necessária para conjurar a magia afetada. Somente magias com duração instantânea podem ser modificadas pela habilidade.

Ataque Furtivo (Ext): Vadamar inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente afeta os ataques à distância contra adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas por ataques furtivos. Vadamar pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Encontrar Armadilhas (Ext): Vadamar é capaz de usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20. Ele também pode usar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + nível da magia utilizada para criar a armadilha). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 11º): 0 — *detectar magia, globos de luz, golpe decisivo†, ler magias, toque da fadiga* (corpo a corpo +12; CD 13); 1º — *armadura arcana, ataque chocante* (toque corpo a corpo +12), *escudo arcana, raio do enfraquecimento* (toque à distância +13); 2º — *invisibilidade, postura das adagas místicas† (2), rio ardente* (toque à distância +13), *toque da idiotice* (toque corpo a corpo +12); 3º — *deslocamento, dissipar magia, relâmpago* (CD 16), *toque vampírico* (toque corpo a corpo +12), *velocidade†, 4º — drenar temporário* (toque à distância +13), *grito* (CD 17), *pele rochosa; 5º — cone glacial* (CD 18), *forma sombria†; 6º — heroísmo maior.*

Grimório: Todas as magias acima e: 0 todas as demais; 1º — *arma mágica, causar medo, identificação, mãos ardentes, misséis mágicos, queda suave, recuo acelerado rápido†; 2º — astúcia da raposa, onda de lâminas†, vigor do urso; 3º — arma espectral†, arma mágica maior, muralha de vento, runas explosivas; 4º — invocar criaturas IV, muralha de fogo, tentáculos negros de Evará; 5º — névoa mortal, vôo prolongado; 6º — manto marinheiro, visão da verdade.*

† Nova magia descrita no Capítulo 5.

Inventário: *amuleto da armadura natural +3, anel de proteção +2, adaga +2, adaga de adamantite, arco longo com 20 flechas (obras-primas), luvas da Destreza +2, varinha de misséis mágicos (9º nível; 10 cargas), varinha de invisibilidade (16 cargas), pergaminho de velocidade, grimório, 16 PO.*

Berkich, Sapo Familiar: ND —; besta mágica (Mímico); 5 DV; 24 PV; Inic. +1; Desl. 15 m; CA 18, toque 15, surpresa 17; Atq Base +0; Agr -17; Atq ou Atq Ttl —; Espaço/Alcance 0,30 m/0 m; AE transmitir magias de toque; QE anfibio, evasão aprimorada, visão na penumbra, falar com o mestre; Tend. N; TR Fort +3, Ref +10, Von +11; For 1, Des 12, Con 11, Int 8, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Esconder-se +21, Ouvir ++, Observar ++; Prontidão.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Berkich pode transmitir magias de toque para Vadamar (consulte Familiares no Livro do Jogador).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Berkich for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Falar com o Mestre (Ext): Berkich pode se comunicar verbalmente com Vadamar. As outras criaturas não entendem essa comunicação sem auxílio mágico.

Perícias: A coloração de um sapo lhe concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

MESTRE DA ESPIONAGEM

Alguns aventureiros se vangloriam de suas reputações — quanto mais suas proezas forem conhecidas, mais felizes eles estarão. O mestre da espionagem, por outro lado, prefere não chamar atenção. Ele executa seu trabalho de forma silenciosa e sigilosa, mantendo-se afastado dos olhares públicos. Para evitar suspeitas, com frequência ele cria uma identidade falsa e alega pertencer às fileiras de outra classe — quase sempre a classe inicial da sua carreira.

Raramente os mestres da espionagem são populares, mas enquanto uma nação desconfiar de outra, haverá trabalho para indivíduos capazes de obter as informações que os regentes desejam manter ocultas. Diversos monarcas que alegam abertamente odiar espíões empregam grupos de mestres da espionagem em segredo, muitas vezes apenas para resguardar suas próprias estratégias dos infiltradores de outras nações. A sutileza inata da classe e a elevada taxa de mortalidade da profissão não permitem determinar quantos mestres da espionagem estão ativos em um mesmo local, ao mesmo tempo.

Os ladinos se tornam excelentes mestres da espionagem, graças à sua enorme variedade de perícias e à sua tendência para ações furtivas. Da mesma forma, os rangers obtêm vantagens ao se tornarem espíões em ambientes abertos. Na verdade, os personagens de qualquer classe podem se

tornar mestres da espionagem as combinações aparentemente mais improváveis oferecem os melhores disfarces. Alguns magos e feiticeiros utilizam sua capacidade arcaica como fachada para o embuste e diversos bárbaros são mais sutis do que aparentam. Os mestres da espionagem podem apresentar qualquer tendência. Eles incluem desde o negociante de informação auto-suficiente, que vende seus talentos a quem pagar mais, até o infiltrador altruísta que invade e desbarata organizações corruptas.

É importante que os mestres da espionagem conservem suas emoções pessoais separadas das suas metas profissionais. Caso sejam ordenados, eles devem estar preparados para eliminar até mesmo alguém muito próximo sem nenhuma hesitação. A traição é a sua moeda de troca e sua lealdade pertence somente à missão atual, não aos indivíduos encontrados durante a execução da mesma.

Em certas ocasiões, os mestres da espionagem se infiltram em grupos de aventureiros viajando para seu destino, onde a verdadeira missão o aguarda. Nesse caso, ele se comporta como um membro leal da equipe até que seus objetivos diverjam dos de seus companheiros.

Adaptação: Praticamente indetectáveis e constantemente encobrindo seus rastros, os mestres da espionagem podem ser incluídos facilmente numa campanha, como PdMs solitários ou vilões. Eles trabalham melhor sozinhos ou com um grupo pequeno de companheiros de aventuras de outras classes, e por isso incorporá-los à campanha geralmente não exige a criação de organizações específicas. Em vez disso, os mestres da espionagem servem como olhos e ouvidos de muitas organizações. Muitas daquelas descritas no Capítulo 6 deste livro poderiam utilizar um ou mais mestres da espionagem de nível elevado para treinar outros membros, acompanhar organizações rivais e se incumbir de missões especiais que não sejam adequadas aos talentos dos membros comuns. Cada reino tem ou deseja empregar tantos mestres da espionagem quanto possível, e muitos que possuem o talento para esse trabalho são cuidadosamente observados e incentivados por agentes da coroa.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um mestre da espionagem, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talento: Foco em Perícia (Blefar).

Perícias: 8 graduações em Blefar, 4 graduações em Diplomacia, 8 graduações em Disfarces, 4 graduações em Falsificação, 4 graduações em Obter Informação, 4 graduações em Sentir Motivação.

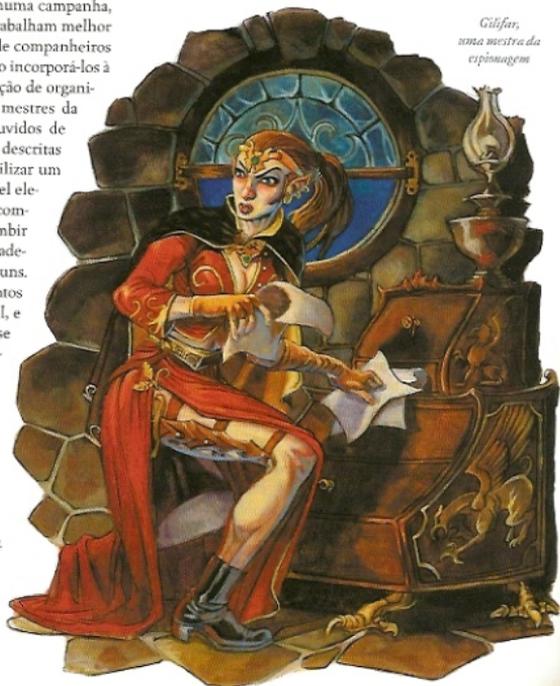
PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um mestre da espionagem (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (nobreza e realza) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idioma (n/d), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os mestres da espionagem sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves e médias.



*Gilfar,
uma mestra da
espionagem*

Ilustração de S. Edlin

Identidade Falsa (Ext): Um mestre da espionagem tem uma identidade falsa específica (como "Murek, o alfaiate de Sumberton"). Enquanto opera sob essa identidade, ele recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces e +2 de bônus de circunstância nos testes de Blear e Obter Informação.

O mestre da espionagem pode acrescentar uma identidade de falsa adicional ao seu repertório no 4º nível e outra no 7º.

Caso o personagem deseje "aposentar" uma identidade falsa e desenvolver outra, ele deve passar uma semana treinando cuidadosamente as entonações vocais sutis e a nova linguagem corporal antes de utilizar os bônus. Isoladamente, as identidades secretas não fornecem ao personagem as perícias, habilidades ou características de classe especiais que poderiam ser esperadas das profissões em questão. Assim, um mestre da espionagem deve ter cuidado em escolher identidades que possam resistir ao escrutínio intensivo.

Dissimular Tendência (Ext): A teia de diferentes identidades e motivações no interior da mente de um mestre da espionagem torna impossível para os demais detectar sua tendência através de qualquer forma de adivinhação. Essa habilidade funciona como a magia *dissimular tendência*, mas estará sempre ativa.

Mudança Rápida (Ext): No 2º nível, o mestre da espionagem torna-se mais habilidoso em passar de uma identidade a outra. Ele adquire a capacidade de se disfarçar em um décimo do tempo normal (1d3 minutos) e de vestir ou remover uma armadura na metade do tempo.

Defesa Contra Vidência (Ext): A partir do 2º nível, o mestre da espionagem acrescenta seu nível de classe aos testes de resistência de Vontade contra magias de adivinhação (vidência), bem como aos testes de Observar para perceber os sensores criados por essas magias.

Aura Mágica (SM): No 3º nível, o mestre da espionagem adquire a habilidade de utilizar a *aura mágica de Nystul* sem limite diário, com nível de conjurador equivalente ao seu nível de classe. A maioria dos membros da classe utiliza essa habilidade para impedir que seus itens mágicos sejam detectados.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 3º nível, o mestre da espionagem inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m, e aumenta para 2d6 pontos no 6º nível. Consulte a característica de classe do ladino no *Livro do Jogador*. Se o mestre da espionagem receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Mente Escorregadia (Ext): Desde o 4º nível, o mestre da espionagem tem uma segunda chance de se libertar de quaisquer magias ou efeitos de encantamento. Consulte a característica de classe homônima do ladino no *Livro do Jogador*.

TABELA 2 –16: O MESTRE DA ESPIONAGEM

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Identidade falsa, dissimular tendência
2º	+1	+0	+3	+0	Mudança rápida, defesa contra vidência
3º	+2	+1	+3	+1	Aura mágica, ataque furtivo +1d6
4º	+3	+1	+4	+1	Identidade falsa, mente escorregadia
5º	+3	+1	+4	+1	Dissipar vidência
6º	+4	+2	+5	+2	Ataque furtivo +2d6
7º	+5	+2	+5	+2	Identidade falsa, imersão total

*Bônus base de ataque

Dissipar Vidência (Sob): No 5º nível e superiores, o mestre da espionagem consegue dissipar qualquer sensor de vidência como se estivesse conjurando *dissipar magia maior* contra um alvo. Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe +10. Ele é capaz de empregar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Inteligência.

Imersão Total (Ext): No 7º nível, o mestre da espionagem torna-se capaz de silenciar sua mente e submergir completamente em sua identidade falsa. Enquanto estiver operando sob disfarce total, as magias de adivinhação só conseguem detectar informações apropriadas à identidade falsa, e não revelam nada que seja relacionado à sua personalidade de mestre da espionagem.

EXEMPLO DE MESTRE DA ESPIONAGEM

Gilifar: Meia-elfa ladina 5/mestra da espionagem 3; ND 8; humanoide (Médio elfo); 8d6+8 DV; 35 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 18, toque 14, surpresa 18; Atq Base +5; Agr +4; Atq ou Atq Tl corpo a corpo: *sabre* +1 +8 (dano: 1d6-1; dec. 18-20); AE ataque furtivo +4d6; QE identidade falsa, evasão, características de meio-elfo, visão na penumbra, *aura mágica*, mudança rápida, defesa contra vidência, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, dissimular tendência; Tend. N; TR Fort +4, Ref +9, Von +3; For 8, Des 16, Com 12, Int 10, Sab 13, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +14, Blear +15, Diplomacia +18, Disfarces +12 (+14 atuando), Equilíbrio +5, Esconder-se +14, Falsificação +13, Furtividade +14, Intimidação +3, Observar +4 (+7 para perceber sensores de vidência), Obter Informação +14, Ouvir +4, Prestidigitação +16, Procurar +3, Saltar +1, Sentir Motivação +11; Acuidade com Arma, Foco em Perícia (Blear), Iniciativa Aprimorada.

Idiomas: Comum, Élfico.

Ataque Furtivo (Ext): Gilifar inflige 4d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional

somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Gilifar pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Identidade Falsa (Ext): Gilifar adotou a identidade falsa de Falimet, uma mendiga deplorável que pede moedas nas proximidades do portão da cidade.

Evasão (Ext): Sempre que Gilifar se torna alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obter sucesso no teste de resistência.

Características de Meio-Elfo: Os meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Para todos os efeitos baseados em raça, um meio-elfo é considerado um elfo.

Aura Mágica (SM): Gilifar pode usar a *aura mágica* de *Nystul* sem limite diário.

Mudança Rápida (Ext): Gilifar consegue se disfarçar em 1d3 minutos e vestir ou remover uma armadura na metade do tempo normal.

Defesa Contra Vidência (Ext): Gilifar recebe +3 de bônus nos testes de resistência de Vontade contra magias de adivinhação (vidência) e +3 de bônus nos testes de Observar para perceber os sensores criados por essas magias.

Encontrar Armadilhas (Ext): Gilifar consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou mais. Ela pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Gilifar conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se for surpreendida ou atacada por um inimigo invisível (ela ainda perde esse bônus se estiver paralisada ou imobilizada).

Dissimular Tendência (Ext): A tendência de Gilifar fica disfarçada caso se estivesse sempre encoberta pela magia *dissimular tendência*.

Inventário: *Corselete de couro* +2, *anel de proteção* +1, *sabre* +1, *mantó da resistência* +1.

MESTRE DAS FERAS

O mestre das feras se sente mais à vontade entre os animais da natureza do que em meio a outros seres racionais. Com o tempo, esses nômades se tornam amigos de uma grande variedade de bichos, desde poderosos leões atrezos a pequenas doninhas.

Os druidas e os rangers compõem a maioria dos mestres das feras, graças à sua ligação natural com o mundo dos animais. Alguns bárbaros, guerreiros e batedores também seguem esse caminho, especialmente se tiverem uma grande afinidade com a natureza (como os elfos e os half-

lings). Os personagens de outras classes raramente buscam esta trilha.

Os mestres das feras do Mestre costumam ser solitários, e confiam na amizade de seus companheiros animais durante suas viagens. Os mestres das feras bondosos utilizam seus poderes para corrigir injustiças, chegando até mesmo a se aliar com aldeias rurais durante algum tempo. Os malignos costumam ser francamente hostis à civilização, tornando-se xenófobos e reclusos.

Adaptação: Os mestres das feras poderiam pertencer a uma organização amplamente disseminada de indivíduos com idéias similares, todos dedicados à ligação entre os humanóides e animais. As facções rivais surgiriam de acordo com diferentes tendências, ou de acordo com as escolhas de companheiros animais.

Dado da Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um mestre das feras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Foco em Perícia (Adestrar Animais).

Perícias: 8 graduações em Adestrar Animais, 4 graduações em Sobrevivência.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um senhor dos animais (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os mestres das feras não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Companheiro Animal (Ext): O mestre das feras adquire os serviços de um companheiro animal leal. Consulte a característica homônima do druida no *Livro do Jogador*. Considere o personagem como um druida de nível equivalente ao seu nível de classe +3. O mestre das feras pode escolher um dos animais disponíveis para um druida de 1º nível e em seguida aplicar as modificações apropriadas para o companheiro animal de um druida de 4º nível, ou selecionar uma versão típica de um dos animais disponíveis para um druida de 4º nível.

Conforme adquire níveis de classe, o companheiro animal do mestre das feras recebe Dados de Vida e outras habilidades especiais, exatamente da mesma forma que o companheiro do druida. Utilize o nível de classe do personagem +3 para determinar as habilidades especiais do animal.

Se o mestre das feras tiver um companheiro animal proveniente de outra classe, seus níveis na classe de prestígio se adicionam aos das outras classes que concedem essa habilidade. Por exemplo, um druida 5/mestre das feras 2 seria tratado como um druida de 10º nível para determinar

as estatísticas de seu companheiro animal (bem como as alternativas de espécies que poderiam ser selecionadas).

Empatia com a Natureza (Ext): Um mestre das feras é capaz de aprimorar a atitude de um animal. Consulte a característica homônima do druida no *Livro do Jogador*. Caso o mestre das feras tenha essa habilidade proveniente de outra classe, os níveis se acumulam para determinar o bônus.

Prontidão: Os sentidos do mestre das feras tornam-se mais aguçados conforme ele aprende alguns truques do reino animal. Dessa forma, ele adquire Prontidão no 2º nível.

Falar com Animais (SM): A partir do 3º nível, o mestre das feras é capaz *falar com animais* uma vez dia, como a magia lançada por um conjurador com seu nível de classe. Ele pode empregar essa habilidade duas vezes por dia no 6º nível e três vezes por dia no 9º.

Companheiro Animal Adicional (Ext): No 4º nível, o mestre das feras adquire um segundo companheiro animal, escolhido da lista de animais disponíveis para um druida de 1º nível. Considere o mestre como um druida de nível equivalente ao nível de classe do personagem -3 para aprimorar as estatísticas do companheiro animal (ou para selecionar companheiros alternativos nos níveis mais elevados).

No 7º nível, o mestre das feras recebe um terceiro companheiro animal, escolhido da lista de animais disponíveis para um druida de 1º nível. Considere-o como um druida de nível equivalente ao nível de classe do personagem -6 para aprimorar as estatísticas do companheiro animal (ou para selecionar companheiros alternativos nos níveis mais elevados).

No 10º nível, o mestre das feras obtém um quarto companheiro animal, escolhido da lista de animais disponíveis para um druida de 1º nível. Considere-o como um druida de nível equivalente ao nível de classe do persona-

gem -9 para aprimorar as estatísticas do companheiro animal (ou para selecionar companheiros alternativos nos níveis mais elevados).

Os níveis de outras classes que oferecem companheiros animais não devem ser somados para determinar o poder dos companheiros animais adicionais do mestre das feras, nem lhe permitem escolher companheiros adicionais de listas alternativas.

Visão na Penumbra (Ext): No 5º nível, o mestre das feras adquire visão na penumbra, o que lhe permite enxergar duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.

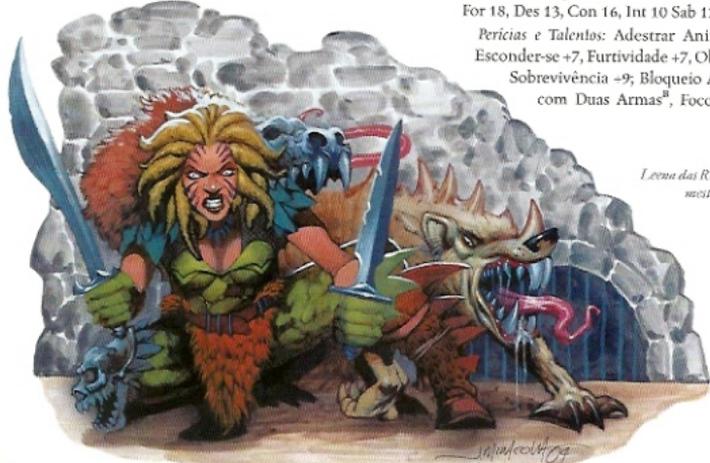
Se o personagem tiver essa característica proveniente de outra fonte (da raça, por exemplo), sua visão na penumbra se aprimora, o que lhe permite enxergar três vezes mais longe que os seres humanos sob condições de iluminação precária.

Faro (Ext): No 8º nível, o mestre das feras obtém a habilidade *faro* (consulte o *Livro dos Monstros*).

EXEMPLO DE MESTRE DAS FERAS

Leena das Ruas Selvagens: Humana ranger 5/mestre das feras 2; ND 7; humanoíde (Médio); 5d8+15 mais 2d10+6 DV; 58 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 17, toque 11, surpresa 16; Atq Base +7; Agr +11; Corpo a corpo: *cimitara* +1 +12 (dano: 1d6+5, dec. 18-20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo: *cimitara* +1 +10/+5 (dano: 1d6+5, dec. 18-20/x2) e espada curta (obra-prima) +10 (dano: 1d6+2, dec. 19-20/x2); AE inimigo predileto: aberrações +2, inimigo predileto: humanoídes (humanos) +4; QE companheiro animal (rato atroz), benefícios do companheiro animal, empatia com a natureza +8 (+4 para bestas mágicas); Tend. NB; TR Fort +10, Ref +8, Von +2; For 18, Des 13, Con 16, Int 10 Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +12, Escalar +9, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +12, Ouvir +12, Sobrevivência -9; Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas^B, Foco em Perícia (Adestrar



Leena das Ruas Selvagens, uma mestre das feras

Animais), Iniciativa Aprimorada, Prontidão^B, Rastrear^B, Saque Rápido, Tolerância^B.

Idioma: Comum.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Leena é um rato atroz chamado Manster. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Benefícios do Companheiro Animal: Leena e Manster possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Leena pode comandar Manster como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu rato atroz.

Partilhar Magias (Ext): Leena é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O animal deve estar num raio de 1,5 metro do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O conjurador" sobre seu rato atroz.

Inimigo Predileto (Ext): Leena recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência realizados contra aberrações. Da mesma forma, ela recebe +2 de bônus nas jogadas de dano contra essas criaturas.

Contra humanos, ela recebe +4 de bônus nesses testes de perícia e nas jogadas de dano.

Magias de Ranger Preparadas (nível de conjurador: 2º): 1º passos longos.

Inventário: Camisão de cota de malha +1, cimitarra +1, espada curta (obra-prima), manoplas da força do ogro.

Manster, Companheiro Rato Atroz: ND —; animal (Pequeno); 5d8+5 DV; 27 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, escalar 6 m; CA 19, toque 14, surpresa 16; Atq Base +3; Agr +0; Atq ou Atq Trl corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d4+1 mais doença); AE doença; QE truques adicionais (2), devoção, evasão, visão na penumbra, faro; Tend. N; TR Fort +4, Ref +6, Von +4; For 12, Des 19, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4.

Précias e Talentos: Escalar +12, Esconder-se +11, Furtividade +9, Natação +12, Observar +4, Ouvir +4; Acuidade com Arma^B, Prontidão, Sorateiro.

Doença (Ext): Febre do esgoto; transmissão através da mordida; Fortitude (CD 12), período de incubação 1d3 dias; dano inicial: 1d3 pontos de dano de Destreza; dano secundário: 1d3 pontos de dano de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Devoção (Ext): A devoção de Manster a Leena é tão completa que o animal recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade contra magias e efeitos de encantamento.

Truques: Atacar, procurar, ficar.

Perícias: +8 de bônus racial nos testes de Natação; +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo se estiver apressado ou ameaçado. Manster emprega seu estificador de Destreza para os testes de Escalar e Natação.

TABELA 2-17: O MESTRE DAS FERAS

Nível	BBA ^o	Fort	Ref	Von	Especial
1 ^o	+1	+2	+2	+0	Companheiro animal, empatia com a natureza
2 ^o	+2	+3	+3	+0	Prontidão
3 ^o	+3	+3	+3	+1	Falar com animais 1/dia
4 ^o	+4	+4	+4	+1	Companheiro animal adicional (-3)
5 ^o	+5	+4	+4	+1	Visão na penumbra
6 ^o	+6	+5	+5	+2	Falar com animais 2/dia
7 ^o	+7	+5	+5	+2	Companheiro animal adicional (-6)
8 ^o	+8	+6	+6	+2	Faro
9 ^o	+9	+6	+6	+3	Falar com animais 3/dia
10 ^o	+10	+7	+7	+3	Companheiro animal adicional (-9)

^BBônus base de ataque

MESTRE DAS MUITAS FORMAS

Um mestre das muitas formas não possui um aspecto que considere seu. Ao contrário, ele se reveste com o corpo que for mais útil no momento. Enquanto os demais baseiam suas identidades principalmente em suas formas exteriores, o mestre das muitas formas se aproxima mais de seu verdadeiro eu por meio de todas as suas transformações. Essencialmente, seu senso de identidade não se alicerça em sua forma externa, mas em sua alma, que é de fato a única constante a seu respeito. É a força interior desta alma que permite que ele adote qualquer forma e continue sendo o mesmo por dentro.

O caminho do mestre das muitas formas é ideal para conjuradores de qualquer raça que já experimentaram metamorfoses e anselam por mais. Esses personagens representam uma grande força no mundo, tanto para o bem quanto para o mal; um transmorfo maligno é particularmente ameaçador, pois é capaz de surgir em qualquer lugar e em qualquer forma. Os mesmos adversários podem encontrá-lo várias vezes, em diversas identidades, e nunca perceber que, na verdade, estão enfrentando um único inimigo sem forma definida.

Os mestres das muitas formas do Mestre costumam ser solitários, movendo-se entre comunidades de diversas criaturas conforme seus caprichos. Às vezes eles encontram trabalho como espíões ou exploradores.

A descrição apresentada a seguir é uma versão atualizada da classe de prestígio transmorfo, publicada originalmente em *Mestres Selvagens*.

Adaptação: Há várias formas de introduzir os mestres das muitas formas numa campanha. Eles podem constituir um grupo de elite de espíões e batedores, podem ser mem-

TABELA 2 – 18: O MESTRE DE MUITAS FORMAS

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Idioma do transmorfo, forma selvagem aprimorada (humanóide)
2º	+1	+3	+3	+0	Forma selvagem aprimorada (gigante; Grande)
3º	+2	+3	+3	+1	Forma selvagem acelerada, forma selvagem aprimorada (humanóide monstruoso)
4º	+3	+4	+4	+1	Forma selvagem aprimorada (fada; Míúdo)
5º	+3	+4	+4	+1	Forma selvagem aprimorada (inseto)
6º	+4	+5	+5	+2	Forma selvagem aprimorada (aberração; Enorme)
7º	+5	+5	+5	+2	Forma selvagem extraordinária, forma selvagem aprimorada (planta)
8º	+6	+6	+6	+2	Forma selvagem aprimorada (limo; Mínima)
9º	+6	+6	+6	+3	Forma selvagem aprimorada (elemental)
10º	+7	+7	+7	+3	Transformação constante, forma selvagem aprimorada (dragão; Imenso)

*Bônus base de ataque

bros graduados de um culto que venera os doppelgangers ou ainda um grupo reduzido de druidas que vêem beleza e poder em todas as formas da natureza, não apenas nos animais e elementais.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um mestre das muitas formas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talento: Prontidão, Tolerância.

Especial: Habilidade de classe forma selvagem.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um mestre das muitas formas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (qualquer um) (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os mestres das muitas formas não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Idioma do Transmorfo (Ext): Um mestre das muitas formas conserva sua capacidade de falar normalmente (incluindo os componentes verbais de magia) independente da forma que assumir. Além disso, ele consegue se comunicar com outras criaturas da mesma espécie enquanto estiver usando a *forma selvagem*, desde que os alvos sejam capazes de se comunicar entre si usando métodos naturais.

Forma Selvagem Aprimorada (Sob): Um mestre das muitas formas sabe como utilizar sua habilidade *forma selvagem* para realizar uma gama de transformações maior. No 1º nível, ele consegue adotar uma forma humanóide com essa habilidade. Mais tarde, ele adquire a capacidade de assumir a forma de um gigante (no 2º nível), um humanóide monstruoso (no 3º), uma fada (no 4º), um inseto (no 5º), uma aberração (no 6º), uma planta (no 7º),

um limo (no 8º), um elemental (no 9º) e um dragão (no 10º nível).

O limite de tamanho da forma que ele consegue adotar também aumenta de acordo com seu nível de classe. No 2º nível, ele consegue assumir a forma de criaturas Grandes; no 4º, de criaturas Míúdas; no 6º, Enormes; no 8º, Mínimas; e no 10º nível, de criaturas Imensas.

O mestre das muitas formas também recebe um uso diário adicional da habilidade *forma selvagem* a cada nível adquirido. Seus níveis de classe são cumulativos com outras classes que concedem a habilidade *forma selvagem* para determinar o máximo de Dados de Vida de uma forma.

Forma Selvagem Acelerada (Ext): A partir do 3º nível, o mestre das muitas formas é capaz de ativar sua habilidade de *forma selvagem* como uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão.

Forma Selvagem Extraordinária (Ext): No 7º nível, o mestre das muitas formas adquire as qualidades especiais extraordinárias de qualquer aspecto que assumir utilizando a *forma selvagem*.

Transformação Constante: Um mestre das muitas formas de 10º nível atingiu o ápice de suas habilidades de metamorfose. Ele adquire o subtipo metamorfo e torna-se imune a qualquer efeito de transmutação, a menos que esteja disposto a aceitá-lo.

Além disso, ele não sofrerá mais penalidades por envelhecimento e não poderá ser envelhecido magicamente, embora qualquer penalidade existente permanecerá. Os bônus nos valores de habilidade advindos da idade ainda devem ser computados, e ele morrerá naturalmente de velhice quando seu tempo se esgotar.

EXEMPLO DE MESTRE DAS MUITAS FORMAS

Galatea: Elfa druida 5/mestre das muitas formas 2; ND 7; humanóide (Médio); 7d8+7 DV; 38 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 18, toque 12, surpresa 16; Atq Base +4; Agr +5; Atq ou Atq Tl corpo a corpo: *cimitarra* +1 +6 (dano: 1d6+2) ou à distância: *arco longo composto* +1 +7 (dano: 1d8+2); AE magias; QE companheiro animal (águia), benefícios do companheiro animal, características de elfo, forma selvagem

aprimorada (humanóide, gigante; Grande), visao na penumbra, resistir à tentação da natureza, idioma do transmorfo, rastro invisível, empatia com a natureza +4 (+0 para bestas mágicas), forma selvagem 3/dia, caminho da floresta; Tend. CN; TR Fort +8, Ref +6, Von +8 (+10 contra encantamentos); For 12, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 18, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +12, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +2, Sobrevivência +16; Magia Natural, Prontidão, Tolerância.

Idiomas: Comum, Élfico; Druidico.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Galatea é uma águia chamada Metrius. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Benefícios do Companheiro Animal: Galatea e Metrius possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Galatea pode comandar Metrius como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com sua águia.

Partilhar Magias (Ext): Galatea é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O companheiro animal deve estar num raio de 1,5 metro do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O conjurador" sobre sua águia.

Características de Elfo: Os elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Um elfo simplesmente passando a menos de 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Forma Selvagem Aprimorada (Sob): Galatea é capaz de assumir aspectos de humanóides ou gigantes com sua habilidade *forma selvagem*. Ela também pode adotar a forma de criaturas Grandes.

Resistir à Tentação da Natureza (Ext): Galatea recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares a magia das fadas.

Idioma do Transmorfo (Ext): Galatea conserva sua capacidade de falar normalmente independente da forma que assumir. Além disso, ela pode se comunicar com outras criaturas da mesma espécie usando meios naturais.

Rastro Invisível (Ext): Galatea não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreada.

Forma Selvagem (Sob): Galatea pode se transformar em um animal, humanóide ou gigante Pequeno, Médio ou Grande e retornar ao normal como se estivesse sob o efeito

Galatea,
uma mestra
de muitas
formas



da magia *metamorfose*. Essa habilidade dura 5 horas ou até que ela decida voltar à sua forma original.

Caminho da Floresta (Ext): Galatea consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda a afetam.

Magias de Druida Preparadas (nível de conjurador: 5º): 0 — curar ferimentos mínimos, intuir direção, resistência, virtude; 1º — constrição (CD 15), curar ferimentos leves, presa mágica, suportar elementos; 2º — agilidade do gato, pele de árvore, vigor do urso; 3º — curar ferimentos moderados, presa mágica maior.

Inventário: Gaió de peles +1, broquel +1, arco longo composto +1 (bônus de For +1) com 20 flechas, *cimitarra* +1, *periplato da Sabedoria* +2, veste do druida.

Metrius, Águia Companheira: ND —; animal (Pequeno); 3d8+3 DV; 16 PV; Inic. +3; Desl. 3 m, voo 24 m (médio); CA 17, toque 14, surpresa 14; Atq Base +2; Agr -2; Atq corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4); Atq Tl corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4); AE : QE truques adicionais (2), evasão, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +4, Ref +6, Von +3; For 11, Des 16, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +16, Ouvir +2; Acuidade com Arma, Investida Aérea.

Truques: Atacar, guardar, procurar.

Evasão (Ext): Sempre que Metrius se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o

dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

METAMORFO DAS ADAGAS MÍSTICAS

Num monastério isolado, no coração de uma floresta ancestral, um grupo heterogêneo de druidas e conjuradores arcanos treina em conjunto. Os membros desse monastério trabalham para aperfeiçoar um estilo único de combate e conjuração que depende da utilização constante de um par de adagas. Alguns desses estudantes — conhecidos como metamorfos das adagas místicas — mesclam esse estilo de combate com a magia druidica, tecendo uma rede letal de aço à sua frente enquanto executam façanhas poderosas de magia natural, ou mesclando suas adagas às garras de suas formas selvagens.

Os metamorfos das adagas místicas consideram os poderes marciais precisos de seu estilo de combate e magias

como parte integrante de uma filosofia superior. Eles buscam a verdade em todas as coisas, e acreditam ser possível separar o certo do errado e a natureza da corrupção com o mero corte de uma lâmina. Embora nunca tenham sido numerosos, os metamorfos são respeitados como juizes, guerreiros e defensores dos mais fracos.

Os metamorfos das adagas místicas têm um relacionamento próximo com a outra metade de sua guilda, os magos das adagas místicas. Ambos preservam os trabalhos das pessoas bondosas e equilibram as preocupações das comunidades civilizadas e a santidade da natureza, mas enquanto os magos das adagas místicas são selvagens e impulsivos, os metamorfos são introspectivos e calculistas. As duas metades da organização dos Guardiões das Adagas Místicas (consulte a página 167) trabalham juntas de forma amigável, mas adotam abordagens completamente diferentes na solução da maioria dos problemas.

Praticamente todos os metamorfos das adagas místicas iniciam suas carreiras como druidas, adquirindo um ou dois níveis de ladino ou batedor depois de algumas aventuras bem sucedidas. Esses indivíduos são atraídos pelo estilo exótico de combate e pelas idéias de equilíbrio da guilda. Embora a maioria dos metamorfos das adagas místicas seja composta de conjuradores, alguns seguem trilhas multiclasses mais complexas, que incluem níveis como ranger ou bárbaro. Esses personagens obedecem a todos os preceitos da guilda, mas são mais inclinados a defender a natureza com o aço de suas adagas do que com suas magias.

Adaptação: Os metamorfos das adagas místicas e seus colegas, os magos das adagas místicas, formam as duas metades da organização denominada Guardiões das Adagas Místicas. Embora normalmente estejam conectados graças à organização, eles não precisam ser usados juntos em todas as campanhas. Os metamorfos, bastante adequados como druidas/ladinos de qualquer tendência, podem se tornar um grupo radicalmente diferente com apenas algumas mudanças. Acrescentar Neutro e Mau como um pré-requisito de tendência transformaria essa classe num bando de fanáticos armados com adagas e dedicados a pre-

servar a santidade da natureza, assassinando aqueles que se aventuram pelas matas selvagens.

Dado da Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um metamorfo das adagas místicas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talentos: Foco em Arma (adaga), Combater com Duas Armas.

Perícias: 8 graduações em Concentração.

Especial: Habilidade de classe *forma selvagem*.

Especial: Ataque furtivo +1d6 ou escaramuça +1d6.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um metamorfo das adagas místicas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Aderstrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os metamorfos das adagas místicas não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Conjurar com Adaga (Ext): Os metamorfos das adagas místicas combinam perfeitamente o uso de suas adagas gêmeas com poderosas habilidades de conjuração. Um metamorfo das adagas místicas é capaz de conjurar magias com componentes gestuais e materiais mesmo se estiver segurando uma adaga em cada mão. Se o personagem estiver segurando qualquer outra coisa, ele precisará de pelo menos uma das mãos livres para conjurar magias com com-

TABELA 2 —19: O METAMORFO DAS ADAGAS MÍSTICAS

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+2	+2	Conjurar com adaga, forma selvagem (+1/dia)	—
2º	+1	+0	+3	+3	Garras de adaga, forma selvagem (Miúdo)	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
3º	+2	+1	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
4º	+3	+1	+4	+4	Forma selvagem (Grande)	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
5º	+3	+1	+4	+4	Forma selvagem (+2/dia)	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
6º	+4	+2	+5	+5	Ataque furtivo +2d6	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
7º	+5	+2	+5	+5	Forma selvagem acelerada	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
8º	+6	+2	+6	+6	Forma selvagem intensificada	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
9º	+6	+3	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	+1 nível de classe de conjuração divina anterior
10º	+7	+3	+7	+7	Rajada de adagas místicas, forma selvagem (+3/dia)	+1 nível de classe de conjuração divina anterior

*Bônus base de ataque

ponentes gestuais ou materiais. Conjurar uma magia desta forma ainda provocará um ataque de oportunidade.

Além disso, um metamorfo das adagas místicas consegue transmitir magias de toque com um ataque das adagas (para golpes corpo a corpo ou de toque, mas nunca para toques à distância).

Forma Selvagem (Sob): O metamorfo das adagas místicas consegue se transformar em um animal Médio ou Pequeno e voltar ao normal, e consegue fazê-lo com mais frequência do que a maioria dos personagens dotados da habilidade *forma selvagem*. Consulte a característica homônima do druida no Livro do Jogador. Essa habilidade funciona durante 1 hora por nível de classe ou até que o personagem decida voltar ao normal. Os níveis da classe de prestígio se acumulam com os níveis de druida para determinar a duração máxima da habilidade *forma selvagem*; eles não são cumulativos para qualquer outro propósito (como o tamanho e tipo das criaturas em que o metamorfo é capaz de se transformar).

Um metamorfo das adagas místicas adquire um uso adicional da habilidade *forma selvagem* no 1º, 5º e 10º níveis.

No 2º nível, o metamorfo das adagas místicas torna-se capaz de empregar a habilidade *forma selvagem* para assumir o aspecto de um animal Miúdo. No 4º nível, ele é capaz de usá-la para se transformar num animal Grande.

Garras de Adaga (Sob): Quando utiliza a *forma selvagem*, um metamorfo das adagas místicas de 2º nível ou superior acrescenta as propriedades das adagas que estiver empunhando nos ataques naturais de sua nova forma. A magia de cada adaga afeta somente os ataques naturais desferidos com o membro correspondente na forma animal do metamorfo, e não todos os ataques indiscriminadamente. Por exemplo, um metamorfo das adagas místicas de 2º nível segurando uma *adaga flamejante* +1 em uma das mãos e uma *adaga afiada* +2 na outra se transforma em um leopardo. As adagas afetam as garras de sua nova forma da seguinte maneira: uma adquire +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano e a habilidade especial *flamejante*, e a outra +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano e também a habilidade especial *afiada*. Os bônus dessas habilidades continuam funcionando enquanto o efeito da *forma selvagem* permanecer ativo. Quando um metamorfo utiliza essa habilidade, suas armas naturais na forma animal superam a Redução de Dano exatamente como as adagas que ele estava empunhando antes de se transformar. No exemplo acima, o metamorfo também seria capaz de ignorar a Redução de Dano de um oponente como se as duas armas naturais fossem mágicas.

Conjuração: A partir do 2º nível, o metamorfo das adagas místicas adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um metamorfo das adagas místicas, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para deter-

minar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 3º nível, o metamorfo das adagas místicas inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente afeta os ataques à distância contra adversários num raio de 9 m, e aumenta para +2d6 pontos no 6º nível e para +3d6 pontos no 9º. Consulte a característica homônima do ladino no Livro do Jogador. Se o metamorfo das adagas místicas receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladrão arcano), o dano adicional será cumulativo.

Forma Selvagem Acelerada (Ext): No 7º nível, o metamorfo das adagas místicas é capaz de usar a habilidade *forma selvagem* como uma ação de movimento em vez de uma ação padrão.

Forma Selvagem Intensificada (Sob): A partir do 8º nível, o metamorfo das adagas místicas consegue preservar as melhorias físicas concedidas por seu equipamento mesmo enquanto estiver na *forma selvagem*. Sempre que o metamorfo empregar esta habilidade, ele conserva todos os bônus de melhoria em Força, Destreza ou Constituição fornecidos por qualquer equipamento ativo sobre ele, mesmo que o objeto não possa ser utilizado normalmente pela nova forma.

Rajada de Adagas Místicas (Ext): Um metamorfo das adagas místicas de 10º nível é capaz de combinar a conjuração com uma rajada de golpes de adaga. Ao usar essa habilidade, ele pode acelerar uma magia como parte de um ataque total com suas armas. Essa ação não afeta o nível efetivo da magia. O personagem deve executar pelo menos um ataque corpo a corpo em qualquer rodada em que empregar essa habilidade, e ele não consegue atacar com nada além de adagas (mas, caso a magia conjurada com essa habilidade exija uma jogada de ataque, ele ainda poderá executar esse ataque).

O metamorfo das adagas místicas é capaz de usar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Destreza (no mínimo 1).

EXEMPLO DE METAMORFO DAS ADAGAS MÍSTICAS

Zaadi Akanthas: Humana druida 5/ladina 1/metamorfo das adagas místicas 4; ND 10; humanoíde (Médio); 5d8 mais 5d6 DV; 43 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 15, toque 12, surpresa 13; Atq Base +6; Agr +7; Corpo a corpo: *adaga afiada* +1 +9 (dano: 1d4+2; dec. 17–20) ou à distância: arco curto +8 (dano: 1d6; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *adaga afiada* +1 +7/2 (dano: 1d4+2; dec. 17–20) e *adaga afiada* +1 +7 (dano: 1d4+1; dec. 19–20) ou à distância: arco curto +8/+3 (dano: 1d6; dec. x3); AE conjurar com adaga, garras de adaga, ataque furtivo +2d6, magias; QE companheiro animal (guêpardo), benefícios do companheiro animal, resistir à tentação da natureza, rastro invisível, encontrar armadilhas,

empatia com a natureza +8 (+4 contra bestas mágicas), *forma selvagem* 2/dia, caminho da floresta; Tend. CN; TR Fort +5, Ref +9, Von +11; For 13, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6, Adestrar Animais +7, Concentração +8, Conhecimento (natureza) +9, Cura +7, Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +11 (+13 em terrenos naturais); Ataque em Movimento, Combater com Duas Armas, Esquiva, Foco em Arma (adaga), Mobilidade.

Idiomas: Comum, Druidico.

Companheiro Animal (Ext): Zaadi possui como companheiro animal um guepardo chamado Rula (consulte o Livro dos Monstros). Seu truque adicional é atacar.

Benefícios do Companheiro Animal: Zaadi e Rula possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Zaadi pode comandar Rula como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu guepardo.

Partilhar Magias (Ext): Zaadi é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O companheiro animal deve estar num raio de 1,5 metro da personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O Conjurador" sobre o guepardo.

Conjurar com Adaga (Ext): Zaadi é capaz de conjurar magias com componentes gestuais e materiais mesmo se estiver segurando uma adaga em cada mão. Se estiver segurando qualquer outro objeto, ela precisará de pelo menos uma das mãos livres para conjurar magias com componentes gestuais ou materiais. Conjurar uma magia desta forma ainda provocará ataques de oportunidade normalmente. Além disso, Zaadi consegue transmitir magias de toque com um ataque das adagas (seja corpo a corpo ou de toque, mas nunca em um ataque de toque à distância).

Garras de Adaga (Sob): Quando Zaadi utiliza sua habilidade *forma selvagem* para adotar uma forma animal enquanto empunha suas adagas mágicas, ela incorpora os bônus de melhoria e as qualidades especiais dessas armas aos ataques naturais de sua nova forma. Um de seus ataques recebe +1 de bônus de melhoria e a habilidade especial afiado (de sua *adaga afiada* +1), e a outra adquire +1 de bônus de melhoria (de sua *adaga* +1). Os benefícios continuam ativos enquanto durar o efeito da *forma selvagem*.

Resistir à Tentação da Natureza (Ext): Zaadi recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares a magia das fadas.

Ataque Furtivo (Ext): Zaadi inflige +2d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância contra alvos num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por

sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Zaadi pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastião (porrete).

Rastro Invisível (Ext): Zaadi não deixa rastros em ambientes naturais e não pode ser rastreada.

Encontrar Armadilhas (Ext): Zaadi é capaz de usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20. Ela também pode usar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + nível da magia utilizada para criar a armadilha). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha, conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Forma Selvagem (Sob): ZaaDi vezes por dia, Zaadi pode se transformar num animal de tamanho Pequeno, Médio ou Grande e retornar à sua forma natural, como se empregasse a magia *metamorfose*. Suas formas prediletas incluem uma leoa ou um guepardo. Essa habilidade permanece ativa durante 9 horas ou até que Zaadi decida voltar ao normal.

Rastro Invisível (Ext): Zaadi consegue se deslocar através de arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares com seu deslocamento normal e sem sofrer dano ou impedimentos. Contudo, as áreas manipuladas com magia para impedir o movimento ainda a afetam.

Magias de Druida Preparadas (nível de conjurador: 8º): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, orientação; 1º — constrição (CD 14), enfeitiçar animal (CD 14), fogo das fadas, névoa obscurante, pssos longos; 2º — força do louro, invocar enxames, lâmina flamejante (toque corpo a corpo +9), resistência a energia; 3º — curar ferimentos moderados, dominar animal (CD 16), envenenamento (toque corpo a corpo +9, CD 16), presa mágica maior; 4º — colina de chamas (CD 17), movimentação livre.

Inventário: Corselete de couro da fortificação leve +1, adaga afiada +1, adaga +1, arco curto com 20 flechas, 2 poções de pele de árvore (+2), poção de invisibilidade, pergaminho de vigor do urso, pergaminho de agilidade do gato, 5 PO.

OLLAM

No idioma Anão, a palavra "ollam" significa professor. Entre esse povo, a educação é considerada um dever sagrado, e aqueles que possuem o conhecimento da história e das lendas — além de um bom-senso considerado acima do normal — muitas vezes são convocados a assumir o respeitado papel de professores na comunidade. Enquanto outras culturas podem encarar essa atividade como um trabalho para moças ou velhos, os anões encaram o ollam como um protetor da cultura que tanto valorizam. Em suas comunidades, todos enxergam essa obrigação com seriedade.

Um ollam tem direito a uma posição especial na hierarquia religiosa — Moradin confere magias que lhe permitem não apenas sondar os segredos do universo, mas tam-

bém curar e vigiar aqueles que estão sob sua responsabilidade. Embora a maioria dos ollams seja composta de clérigos ou bardos, os indivíduos de outras classes também são bem vindos, desde que possuam o conhecimento necessário para ensinar as crianças apropriadamente.

Os ollams do Mestre têm chances similares de viverem abrigados em segurança no seio de uma comunidade de anões, transmitindo os conhecimentos acumulados de seu povo, ou de percorrer o mundo, compartilhando sua sabedoria tanto com os anões quanto com outros povos. Se algo acontece numa cidade dos anões, é possível assegurar que os ollams serão os primeiros a saber. Eles possuem conexões excepcionais com cada clã e cada extrato da sociedade dos anões.

Adaptação: Uma das funções da classe de prestígio ollam é fornecer algumas habilidades similares às do bardo a membros de outras classes — sem que isso elimine todas as vantagens da classe básica original. Sob circunstâncias diferentes, seria fácil imaginar ollams de outras raças e culturas.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um ollam, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Anão.

Tendência: Leal e Bom.

Talento: Prontidão.

Perícias: 10 graduações em Conhecimento (história), 10 graduações em Conhecimento (qualquer outro), 5 graduações em Atuação (oratória).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um ollam (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Falar Idioma (n/d) e Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os ollams sabem usar todas as armas simples, todos os tipos de armaduras e escudos.

Conjuração: No 2º, 3º e 4º níveis, o ollam adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um ollam, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Se o personagem não possuir uma classe de conjurador antes de adotar a classe de prestígio, receberá a habilidade

de conjuração de um clérigo com nível de conjuração equivalente ao seu nível de classe –1.

Conhecimento (Ext): O ollam possui a capacidade de recordar as lendas ou informações sobre diversos tópicos, da mesma forma que um bardo. Consulte a característica de classe conhecimento de bardo no *Livro do Jogador*. O ollam acrescenta seu nível de classe e seu modificador de Inteligência ao seu teste de conhecimento. Se o personagem já possuir um habilidade similar de outra classe (como por exemplo, conhecimento de bardo), seus níveis como ollam se acumulam com os dessa classe para determinar o sucesso do teste de conhecimento.

Inspirar Competência (Sob): Um ollam de 3º nível ou superior é capaz de empregar sua oratória para auxiliar um aliado a obter sucesso em uma tarefa. O aliado recebe +2 de bônus de competência nos testes de uma única perícia. Caso o aliado seja um anão, o bônus de competência aumenta para +3. Consulte a característica de classe música de bardo no *Livro do Jogador*.

Se o ollam possuir a habilidade inspirar competência da música de bardo, poderá abdicar de uma utilização diária dessa habilidade para aumentar o bônus de competência para +4 (ou +6 caso ele seja um anão).

Inspirar Vigor (Sob): Desde uma tenra idade, os anões aprendem a encarar a vida com firme resolução e resistência. Um ollam de 5º nível consegue usar uma ação padrão para empregar sua oratória e acessar esse poder, concedendo a um único aliado anão +4 de bônus de competência e Redução de Dano 5/—. O aliado deve estar num raio de 9 m e ser capaz de enxergar e ouvir o personagem. O ollam também precisa enxergar o aliado. O efeito permanece ativo enquanto o discurso do ollam continuar e durante 1 minuto depois que ele terminar.

Os aliados que não forem anões recebem +2 de bônus de competência nos testes de Constituição e nos testes de resistência de Fortitude, não adquirem Redução de Dano e estarão fatigados após o término do efeito (os anões não sofrem quaisquer efeitos negativos).

EXEMPLO DE OLLAM

Oviff Forigril: Anã clériga 7/ollam 3; ND 10; humanoíde (Médio); 10d8+30 DV; 76 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 20, toque 10, surpresa 20; Atq Base +6; Agr +6; Atq corpo a corpo: *martelo de guerra* +1 +7 (dano: 1d8+1; dec. x3) ou à distância: *besta leve (obra-prima)* +6 (dano: 1d8; dec. 19–20); Atq Tl corpo a corpo: *martelo de guerra* +1 +7/+2 (dano: 1d8+1; dec. x3) ou à distância: *besta leve (obra-prima)* +6 (dano: 1d8; dec. 19–20); AE expulsar mortos-vivos 5/dia (Car +4, 2d6+9, NC 7º); QE visão no escuro 18 m, características de anão, inspirar competência +4; Tend. LB; TR Fort +10º (+12 contra venenos), Ref +3º, Von +13º; For 10, Des 8, Con 16, Int 12, Sab 18, Car 14.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +15, Concentração +10, Conhecimento (história) +11, Conhecimento (religião) +11, Obter Informação +8; Conhecimento Obscuro⁷, Magia Penetrante, Reflexos Rápidos, Usar Armas Comuns (martelo de guerra).

TABELA 2 –20: O OLLAM

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Conhecimento	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nível de classe de conjuração anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Inspirar competência	+1 nível de classe de conjuração anterior
4º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nível de classe de conjuração anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Inspirar Vigor	—

*Bônus base de ataque

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idiomas: Comum, Anão; Subterrâneo.

Características de Anão: Os anões possuem ligação com pedras, que lhes concede +2 de bônus racial nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Um anão que passar a 3 m de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Quando estão em pé sobre terra firme, os anões são excepcionalmente estáveis e recebem +4 de bônus nos testes de habilidade realizados para resistir a um encurtão ou imobilização. Eles possuem +1 de bônus racial nos ataques contra orcs e goblinóides. Os anões têm +4 de bônus racial na CA contra gigantes.

*Os anões recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

Inspirar Competência (Sob): Um aliado num raio de 9 m, capaz de ouvir e enxergar Oviif, recebe +2 de bônus de competência nos testes de uma única perícia enquanto puder ouvi-la discursar. Se o aliado for um anão, o bônus aumenta para +3. Inspirar competência permanece ativo durante 2 minutos.

Magias de Clérigo
Preparadas (nível de conjurador: 9º):
0 — *consertar, detectar magia (2), ler magias, luz, resistência*; 1º — *auxílio divino, comando (CD 15), compreender idiomas, escudo da fé, proteção contra o mal^{DB}, visão da morte*; 2º — *arma espiritual, compreensão divina†, imobilizar pessoa (CD 16), proteger outro^B, remover paralisia, vigor do urso*;

3º — *dissipar magia, falar com mortos, luz cegante (toque à distância +5), proteção contra energia^B, roupa encantada*; 4º — *adivinhação, destruição sagrada^{DB} (CD 18), discernir mentiras, enviar mensagem*; 5º — *coluna de chamas, dissipar o mal^{DB}*.

D: Magias de domínio. Domínios: do Bem (conjurar magias do bem [B] com 10º nível de conjurador) e da Proteção (escudo de proteção concede +7 no próximo teste de resistência, 1/dia).

† Nova magia descrita no Capítulo 5.

Inventário: Armadura completa +1, anel de proteção +1, escudo de madeira leve (obra-prima), martelo de guerra +1, besta leve (obra-prima), 20 virotes, manto do Carisma +2, periapto da Sabedoria +2, manto da resistência +1, incenso (50 PO), 2 anéis de platina (50 PO cada), 150 PO.

PIRATA TEMÍVEL

Brutamontes e criminosos em todos os portos assumem a alcunha de "piratas", mas acumular fortuna através da pirataria não é uma tarefa fácil. O pirata temível, contudo, é um especialista em todos os aspectos dos furtos em alto-mar. Sua rede de contatos lhe informa quando uma carga particularmente valiosa é enviada. Depois de uma emboscada perfeita no mar, ele sobe à bordo do navio-alvo com uma corda, empunhando um sabre. Após subjugar a tripulação da estimada embarcação, ele e seus companheiros saqueiam a carga e fogem. Mais tarde, o pirata temível encontra agentes do mercado negro em alguma baía isolada e vende a carga recém-adquirida por uma bela quantia.

Alguns piratas temíveis alcançam seus objetivos através do medo, matando indiscriminadamente e governando seus navios com a ponta do sabre. Outros minimizam o derramamento de sangue e exibem um tipo curioso de cavalheirismo, talvez percebendo que o capitão e a tripulação de um navio estarão mais propensos a se render se acreditarem que viverão para ver a costa de novo. Ocasionalmente, um pirata temível leva seu pen-

Oviif Forgril,
uma ollam

dor cavalheiresco ainda adiante e caça somente os navios de nações inimigas ou mesmo apenas outros navios piratas.

O estilo de vida de um pirata temível é ideal para a maioria dos ladinos, pois a profissão requer uma quantidade de perícias que os membros de outras classes não dispõem do tempo ou da inclinação para aprender. No entanto, a classe também é interessante para alguns conjuradores, que utilizam suas magias para ocultar seus navios ou incapacitar a tripulação de uma embarcação valiosa.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um pirata temível, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Talents: Saque Rápido, Acuidade com Arma.

Perícias: 8 graduações em Avaliação, 4 graduações em Natação, 8 graduações em Profissão (marinheiro), 4 graduações em Usar Cordas.

Especial: O personagem deve ter o seu próprio navio, com preço mínimo de 10.000 PC. O método de aquisição — compra, força bruta ou malandragem — é irrelevante, desde que ele possa operar livremente em alto-mar.

PERÍCIAS DE CLASSE

Acrobacia (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blearfar (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os piratas temíveis sabem usar todas as armas simples, armas comuns leves e sabres. Eles sabem usar todas as armaduras leves, mas não os escudos.

Marujada (Ext): O pirata temível acrescenta seu nível de classe como um bônus de intuição em todos os testes de Profissão (marinheiro). Os aliados ao alcance da visão ou da audição do personagem adicionam um bônus de intuição equivalente à metade desse valor em seus testes de Profissão (marinheiro).

Combater com Duas Armas: Considera-se que um pirata temível sem armadura ou vestindo uma armadura leve possui o talento Combater com Duas Armas, mesmo que não atenda aos pré-requisitos necessários.

Reputação Espantosa: Ao atingir o 2º nível, o pirata temível já possui uma reputação nos sete mares. A partir desse momento, ele precisa decidir entre cultivar a fama de um indivíduo honrado (evitando as carnificinas desnecessárias, respeitando bandeiras de tréguia, etc.) ou infame

(privilegiando o tumulto e o tratamento implacável dos prisioneiros).

Um pirata temível honrado recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Diplomacia, enquanto o infame adquire +2 de bônus de circunstância nos testes de Intimidação. Esse valor aumenta para +4 no 6º nível e +6 no 10º. Além disso, o personagem conquista outras habilidades em níveis superiores de acordo com a reputação que escolheu.

As verdadeiras atividades ou tendências do pirata temível não precisam ser adequadas à sua reputação. Contudo, um comportamento radicalmente diferente da sua fama pode anular ou mesmo reverter essa reputação, à critério do Mestre. Além do mais, se o personagem estiver disfarçado, não receberá os efeitos de sua reputação (inclusive as habilidades especiais descritas adiante, que dependem dessa escolha).

Incentivar a Tripulação (Ext): A partir do 3º nível, o pirata temível honrado é capaz de inspirar seus aliados (incluindo ele mesmo) a demonstrar grande coragem em combate uma vez por dia. Essa inspiração concede +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de compulsão ou medo e +1 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano. Para serem afetados, os aliados devem conseguir enxergar ou escutar o personagem. O efeito exige uma ação livre para ser ativado e permanece ativo durante 1 minuto por nível de classe, mesmo que o pirata temível abandone a área de alcance ou perca a consciência. Essa é uma habilidade de ação mental.

No 7º nível, o pirata temível consegue empregar essa habilidade duas vezes por dia, e o bônus aumenta para +2.

Se o pirata temível possuir a habilidade de música de bardo *inspirar coragem*, será capaz de acrescentar o bônus de moral concedido por essa habilidade para determinar o total de bônus de moral adquirido. Por exemplo, um bardo 8/pirata temível 3 concederia +3 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 3º nível, o pirata temível infame inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que seu alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza. Esse dano adicional somente se aplica aos ataques à distância se o alvo estiver a menos de 9 m. Ele aumenta para 2d6 pontos no 7º nível. Consulte a habilidade de classe do ladino no *Livro do Jogador*. Se um pirata temível infame receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Investida Acrobática (Ext): Um pirata temível de 4º nível ou superior consegue executar investidas em terrenos difíceis que normalmente retardariam o deslocamento ou atravessar os quadrados ocupados pelos aliados que estiverem no caminho. Essa habilidade permite que ele realize a investida através do convés de um navio carregado, salte de um piso elevado ou pule de um navio para outro balançando numa corda para chegar até o alvo. Dependendo das circunstâncias, pode ser necessário realizar



*"Daniel 'Maluco' Simon,
um pirata temível"*

os testes apropriados (ou seja, Saltar, Acrobacia ou Usar Cordas) para conseguir percorrer o terreno.

Postura Firme (Ext): No 4º nível e superiores, o pirata temível permanece ereto e estável enquanto as demais criaturas têm dificuldade para ficarem em pé. Ele não é considerado surpreendido enquanto estiver se equilibrando ou escalando, e acrescenta seu nível de classe como bônus nos testes de Equilíbrio ou Escalar para continuar se equilibrando ou escalando quando sofrer dano.

O CÓDIGO DO PIRATA

A maioria dos códigos dos piratas possui vários elementos sobre a "etiqueta" adequada à pirataria. Seguem-se algumas idéias que podem ser apropriadas para o código pessoal do seu personagem:

- Todos devem obedecer a todas as ordens.
- Todos devem ter direito a voto nas decisões mais importantes (esse ponto não se limita apenas a piratas honrados).
- Todos devem ter um quinhão dos alimentos e bebidas capturados.
- Os despojos devem ser divididos da seguinte maneira: uma parte para cada membro da tripulação; uma e meia para o imediato, o mestre carpinteiro e o contramestre; e duas partes para o capitão (alguns capitães honrados poderiam

Sorte do Vento (Ext): Uma vez por dia, um pirata temível honrado de 5º nível ou superior pode refazer qualquer jogada de ataque ou teste de perícia, de habilidade ou de resistência fracassado. Ele precisa aceitar o resultado da segunda jogada, mesmo que seja inferior ao original.

Flagelo dos Mares (Ext): A partir do 5º nível, um pirata temível infame consegue instilar o medo em seus inimigos. Quando o personagem utilizar a Intimidação para desmoralizar os adversários, a tentativa afetará todos os oponentes num raio de 9 m que puderem enxergá-lo e ouvi-lo, e o efeito permanece ativo durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu modificador de Carisma (no mínimo 1 rodada). Ativações múltiplas dessa habilidade não são cumulativas. Essa é uma habilidade de ação mental.

Maestria em Perícia (Ext): No 8º nível, o pirata temível adquire confiança total em sua mobilidade. Ele adquire maestria sobre as perícias Equilíbrio, Escalar, Saltar e Acrobacia, de forma que poderá escolher 10 mesmo se estiver sob pressão ou ameaçado.

Lutar até a Morte (Ext): No 9º nível, um pirata temível honrado consegue inspirar seus aliados a superar chances desalentadoras. Cada aliado afetado pela habilidade incentivar a tripulação do personagem (veja acima) também recebe pontos de vida temporários equivalentes a 10 + o bônus de Car do pirata (no mínimo 10), um bônus de esquiva na CA equivalente ao bônus de Car do personagem (no mínimo +1) e é tratado como se possuísse o talento Duro de Matar, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Esses efeitos desaparecem se o pirata temível perder a consciência.

Motivar a Ralé (Ext): Uma vez por dia, um pirata temível infame de 9º nível ou superior consegue motivar seus aliados assassinando um indivíduo indefeso. Todos os aliados do personagem que testemunharem a ação adquirem +2 de bônus de moral nas jogadas de dano. Esse efeito permanece ativo durante 24 horas.

A maioria dos piratas temíveis infames não se importa se a vítima for um prisioneiro ou um membro da sua própria tripulação. De fato, se o morto pertencer à tripulação do

aceitar um quinhão menor, mas nunca menos que uma parte e meia).

- Qualquer um que não mantenha suas armas limpas e prontas para o combate ficará sem sua parte, e sofrerá outras punições de acordo com a decisão do capitão.
- Qualquer um que ataque outro membro da tripulação receberá quarenta chibatadas nas costas.
- Qualquer um que tentar desertar ou guardar segredos da companhia será abandonado numa ilha deserta com apenas uma garrafa d'água e uma arma.
- Qualquer um que roubar um companheiro da tripulação será abandonado numa ilha deserta ou trespassado (essa última punição é mais adequada para piratas infames).

personagem, o bônus de moral nas jogadas de dano aumenta para +4, e os aliados também sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência de Vontade enquanto o efeito permanece ativo.

Rei dos Piratas (Ext): As explorações de um pirata temível de 10º nível tornam-se tão lendárias que muitos marinheiros capazes estariam dispostos a se unir à sua tripulação por nada além do que um quinhão dos lucros. Trate essa habilidade como o equivalente ao talento Liderança, com a exceção de obter apenas seguidores (e não parceiros).

EXEMPLO DE PIRATA TEMÍVEL

Capitão Daniel "Maluco" Simone: Humano bardo 3/guerreiro 2/pirata temível honrado 4; ND 9; humanoíde (Médio); 3d6 mais 2d10 mais 4d8 DV; 42 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 19, toque 14, surpresa 14; Atq Base +8; Agr +9; Atq corpo a corpo: *sabre* +1 +13 (dano: 1d6+2; dec. 18-20) ou à distância: *adaga (obra-prima)* +13 (1d4+1; dec. 19-20); Atq TL corpo a corpo: *sabre* +1 +11/+6 (dano: 1d6+2; dec. 18-20) e *adaga (obra-prima)* +11 (dano: 1d4+1; dec. 19-20) ou à distância: *adaga (obra-prima)* +13 (1d4+1; dec. 19-20); AE magias; QE investida acrobática, conhecimento de bardo +4, música de bardo 3/dia (música de proteção, *fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem), reputação espantosa +2, incentivar a tripulação, *marujada* +4 (+2 para os aliados), postura firme; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +11, Von +4 (+7 contra efeitos de ação mental); For 12, Des 19, Con 10, Int 13, Sab 8, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +16, Arte da Fuga +10, Atuação (oratória) +8, Avaliação +9, Bлеfar +8, Diplomacia +12, Disfarces +2 (+4 para imitar outras pessoas), Equilíbrio +10, Escalar +5, Intimidação +4, Natação +9, Observar +7, Profissão (marinheiro) +11, Saltar +13, Usar Cordas +8 (+10 para amarrar pessoas); Acuidade com Arma, Combater com Duas Armas^B, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Estrategista[†], Personalidade Forte[†], Reflexos em Combate, Saque Rápido.

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idiomas: Comum, Elífico.

Investida Acrobática (Ext): Daniel consegue executar investidas em terrenos difíceis que normalmente retardariam o deslocamento ou atravessam os quadrados ocupados pelos aliados que estiverem no caminho.

Música de Bardo: Daniel pode usar música de bardo três vezes por dia. Consulte a característica de classe do bardo no Livro do Jogador.

Música de Proteção (Sob): Usa música ou poesia para neutralizar efeitos mágicos que dependam de som.

Fascinar (SM): Utiliza música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas.

Inspirar Competência (Sob): Utiliza música ou poesia para ajudar um aliado a completar uma tarefa.

Inspirar Coragem (Sob): Utiliza música ou poesia para amparar seus aliados contra o medo e aprimorar suas habilidades de combate.

TABELA 2-21: O PIRATA TEMÍVEL

Nível	BBA ^o	Fort	Ref	Von	Especial
1 ^o	+1	+0	+2	+0	Marujada, combater com duas armas
2 ^o	+2	+0	+3	+0	Reputação espantosa +2
3 ^o	+3	+1	+3	+1	Incentivar a tripulação +1 (1/dia) ou ataque furtivo +1d6
4 ^o	+4	+1	+4	+1	Investida acrobática, postura firme
5 ^o	+5	+1	+4	+1	Sorte do vento ou flagelo dos mares
6 ^o	+6	+2	+5	+2	Reputação espantosa +4
7 ^o	+7	+2	+5	+2	Incentivar a tripulação +2 (2/dia) ou ataque furtivo +2d6
8 ^o	+8	+2	+6	+2	Maestria em perícia
9 ^o	+9	+3	+6	+3	Lutar até a morte ou motivar a ralé
10 ^o	+10	+3	+7	+3	Reputação temível +6, rei dos piratas

^oBônus base de ataque

Incentivar a Tripulação (Ext): Uma vez por dia, Daniel é capaz de inspirar seus aliados (incluindo ele mesmo) a demonstrar grande coragem em combate, concedendo-lhes +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de compulsão ou medo e +2 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano. Para serem afetados, os aliados devem conseguir enxergar ou escutar Daniel. O efeito exige uma ação livre para ser ativado e permanece ativo durante 4 minutos, mesmo que Daniel abandone a área de alcance ou perca a consciência. Esta é uma habilidade de ação mental.

Postura Firme (Ext): Daniel não é considerado surpreendido enquanto estiver se equilibrando ou escalando, e acrescenta +4 de bônus nos testes de Equilíbrio ou Escalar para continuar se equilibrando ou escalando quando sofrer dano.

Magias de Bardo Conhecidas (3/2; nível de conjurador: 3^o): 0 — *globos de luz, nutir direção, mãos mágicas, mensagem, mar-mar* (CD 12), *son fantasia* (CD 12); 1^o — *animar coroa, ânimo inspirador*[†], *sono* (CD 13).

Inventário: *Corslete de couro batido*+2, *sabre* +1, *adaga (obra-prima)*, *luzes da Destreza* +2, navio a vela, 1.000 PC, 2.000 PP, 5.000 PC.

† Nova magia descrita no Capítulo 5.

PREDADOR DAS MONTANHAS

As montanhas são impiedosas, e a habilidade de encontrar alimento em altitudes elevadas muitas vezes significa a diferença entre a sobrevivência e a inanição. Para os habi-

tantes desses climas, os caçadores fornecem não apenas comida, mas também roupas, abrigo e ferramentas quando obtêm peles e ossos de animais. Os melhores caçadores dessas paragens — os predadores das montanhas — são rastreadores consumados com um conhecimento instintivo de seus territórios montanhosos.

Os batedores (consulte o Capítulo 1) são os candidatos mais adequados a se tornarem predadores das montanhas, mas os ladinos também possuem uma grande representação, e essa classe de prestígio atrai um número razoável de bárbaros e rangers multiclasse que atendem aos seus pré-requisitos.

Os predadores das montanhas do Mestre são encontrados liderando equipes de quatro a seis caçadores (normalmente batedores ou rangers), muitas vezes bem longe do acampamento principal da tribo. Dependendo da movimentação da caça que estão procurando, eles podem se afastar do acampamento durante vários dias.

Adaptação: Essa classe de prestígio retrata um guerreiro da montanha que prefere seguir seus inimigos e atacar com emboscadas similar ao ranger, mas com menos perícias e sem conjuração. Assim, é fácil adaptá-la a caçadores em outros cenários. O bônus base de ataque do ranger e a capacidade de realizar ataques de escaramuça é uma combinação interessante, por isso não é necessário adicionar muitas outras características na classe de prestígio.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um predador das montanhas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talento: Rastrear.

Perícias: 8 graduações em Observar, 8 graduações em Ouvir, 8 graduações em Sobrevivência.

Especial: Característica de classe ataque furtivo ou escaramuça.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um predador das montanhas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os predadores das montanhas sabem usar armaduras leves. Eles não sabem usar nenhuma arma adicional.

Caminho da Montanha (Ext): O predador das montanhas consegue se deslocar através de pedregulhos e escombros densos com seu deslocamento básico, e tam-

bém subir declives escarpados e escadas com seu deslocamento básico. Consulte o *Livro do Mestre* para obter as descrições dos tipos de terreno.

Escaramuça (Ext): Um predador das montanhas confia em sua mobilidade para infligir dano adicional e aprimorar suas defesas. A partir do 2º nível, ele inflige 1d6 pontos de dano adicional em todos os ataques desferidos em qualquer rodada em que se desloque pelo menos 3 m. O dano adicional se aplica somente aos ataques realizados durante o turno do personagem, após o deslocamento. Essa habilidade não pode ser usada se o personagem estiver montado. O dano adicional aumenta em 1d6 a cada quatro níveis acima do 2º (2d6 no 6º e 3d6 no 10º).

O dano adicional somente é aplicado contra criaturas vivas com anatomia discernível — mortos-vivos, construtos, limos, plantas, criaturas incorpóreas e seres imunes ao dano de sucessos decisivos não podem ser afetados por essa habilidade. O predador das montanhas deve ser capaz de enxergar o alvo com clareza suficiente para escolher um ponto vital, e precisa conseguir alcançá-lo. Ele pode aplicar esse dano adicional aos ataques à distância, mas apenas se o adversário estiver num raio de 9 m. No 4º nível, o predador das montanhas recebe +1 de bônus de competência na CA durante qualquer rodada em que se desloque pelo menos 3 m. O bônus se aplica a partir do momento em que o personagem realizar o deslocamento de 3 m, permanece ativo até o início de seu próximo turno, e aumenta para +2 no 8º nível.

O predador das montanhas perde essa habilidade se estiver vestindo uma armadura média ou mais pesada ou portando uma carga média ou pesada. Caso ele tenha essa habilidade proveniente de outra classe, os bônus serão cumulativos.

Rastreador Eficaz (Ext): O predador das montanhas pode se mover com seu deslocamento normal ao rastrear. Consulte a característica de classe do ranger no *Livro do Jogador*.

Passo Seguro (Ext): A partir do 5º nível, o predador das montanhas adquire um grande conhecimento sobre os perigos dos terrenos montanhosos. Ele é capaz de ignorar os modificadores na CD nos testes de Equilíbrio, Furtividade e Acrobacia derivados de pedregulhos, escombros leves, escombros pesados, declives escarpados ou escadas (consulte o *Livro do Mestre*). Ele também não precisa realizar um teste de Equilíbrio (CD 10) para correr ou realizar uma investida num declive escarpado.

Camuflagem (Ext): A partir do 7º nível, o predador das montanhas é capaz de usar a perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno natural.

EXEMPLO DE PREDADOR DAS MONTANHAS

Egeth "Caçadora Negra" Kolae-Gileana: Goliath ranger 5/predadora das montanhas 3; ND 9; humanoíde monstruoso (Médio); 8d8+24 DV; 63 DV; Inic. ++; Desl. 9 m; CA 21, toque 15, surpresa 16; Atq Base +8; Agr +14; Atq

corpo a corpo: lança longa (obra-prima) Grande +11 (dano: 2d6+3) ou à distância: arco longo composto (obra-prima) Grande +14 (dano: 2d6+2; dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: lança longa (obra-prima) Grande +11/16 (dano: 2d6+3) ou à distância: arco longo composto (obra-prima) Grande +12/+12/-7 (dano: 2d6+2; dec. x3); AE estilo de combate (arquearia), inimigo predileto: animais +2, inimigo predileto: bestas mágicas +4, escaramuça +1d6; QE companheiro animal (lobo), benefícios do companheiro animal, características de goliath, caminho da montanha, rastreador eficaz, empatia com a natureza +4 (+0 para bestas mágicas); Tend. CN; TR Fort +11, Ref +10, Von +5; For 14, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento (geografia) +6, Conhecimento (natureza) +8, Escalar +6, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13, Saltar +6, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +13 (+15 para não se perder, evitar situações perigosas ou em ambientes abertos); Foco em Arma (arco longo), Rastrear[®], Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Rápido[®], Tolerância[®].

Idiomas: Comum, Gol-Kaa; Gigante.

Inimigo Predileto (Ext): Egeth recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência realizados contra animais. Da mesma forma, ela recebe +2 de bônus nas jogadas de dano contra essas criaturas. Contra bestas mágicas, ela recebe +4 de bônus nesses testes de perícia e nas jogadas de dano.

Escaramuça (Ext): Egeth inflige 1d6 pontos de dano adicional em todos os ataques desferidos em qualquer rodada em que se deslocar pelo menos 3 m. O dano adicional se aplica somente aos ataques realizados durante o seu turno. Ela pode aplicar esse dano adicional aos ataques à distância contra adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível e imunes ao dano adicional de sucessos decisivos não podem ser afetadas por essa habilidade. Egeth perde essa habilidade se estiver vestindo uma armadura média ou mais pesada ou portando uma carga média ou pesada.

Companheiro Animal (Ext): Egeth possui como companheiro animal um lobo chamado Corredor Veloz (consulte o Livro dos Monstros). Seu truque adicional é atacar.

Benefícios do Companheiro Animal: Egeth e Corredor Veloz possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Egeth pode comandar Corredor Veloz como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu lobo.

Partilhar Magias (Ext): Egeth é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O companheiro animal deve estar num raio de 1,5 metro da personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O conjurador" sobre seu lobo.

Características de Goliath (Ext): A estatura física de Egeth permite que ela atue de muitas formas como se pertencesse a uma categoria de tamanho maior, incluindo usar armas forjadas para criaturas de uma categoria de tamanho maior. Ela pode realizar saltos como se houvesse tomado distância, e executar escaladas aceleradas sem a penalidade de -5 no teste de Escalar.

Ela se aclimata automaticamente com a vida nas alturas e não sofre as penalidades por altitudes descritas no Livro do Mestre (o goliath é descrito no suplemento Races of Stone).

Caminho da Montanha (Ext): Egeth consegue se deslocar através de seu

dregulhos e escombros densos com seu deslocamento básico, e também subir declives escarpados e escadas com seu deslocamento básico.

Rastreador Eficaz (Ext): Egeth pode se mover com seu deslocamento normal ao rastrear sem sofrer a penalidade padrão de -5, ou rastrear com o dobro do deslocamento com apenas -10 de penalidade.

Magia de Ranger Preparada (nível de conjurador: 5^o): 1^o — passos longos.

Inventário: Camisão de cota de malha +1, amuleto da armadura natural +1, anel de proteção +1, arco longo composto (obra-prima) Grande (bônus de For +2), 50 flechas Grandes, lança longa (obra-prima) Grande, luvas da Destreza +2, manto da resistência +1, varinha de curar ferimentos leves (50 cargas), 10 PL.

Egeth Caçadora Negra
Kolac-Gileana,
uma preseladora das montanhas



Ilustração de S. Elfin

SENHOR DOS ANIMAIS

Para o senhor dos animais, uma forma humanóide é simplesmente um acidente de nascimento. Em espírito, eles pertencem à alcatéia selvagem de lobos, ao rebanho galopante de cavalos ou ao cardume rodopiante de peixes. Sua forma bipede e desprovida de pelos é somente um obstáculo para a comunhão com sua verdadeira espécie, mas é um impedimento que pode ser superado.

Cada senhor dos animais estabelece um vínculo com um grupo de animais. Existem senhores das aves, senhores dos eqüinos, dos felinos, dos lobos, das serpentes, dos símios, dos tubarões e dos ursos. Os animais do grupo escolhido aceitam-no como irmão e líder. Eles lhe oferecem seu apoio, e ele, por sua vez, cuida deles.

Cada senhor dos animais pode encantar sua vocação de forma diferente. Alguns são simplesmente defensores de sua espécie, contentando-se em viver como parte do ciclo natural de predador e presa. Outros, acreditando que as criaturas da natureza foram criadas para proteger e, acima de tudo, melhorar este mundo, empregam seus dons para apoiar o bem. Outros ainda lideram seus irmãos e irmãs animais através dos caminhos do egoísmo e da vingança.

Os bárbaros, rangers e druídas são os personagens mais propensos a adotar esta classe. Os bárbaros preferem as opções mais poderosas fisicamente, incluindo o senhor dos símios, o senhor dos ursos e o senhor dos eqüinos. Os rangers se inclinam em direção às escolhas que reforçam a furtividade, como o senhor dos felinos e o senhor dos lobos. A maioria dos senhores das aves é composta por druídas com a habilidade *forma selvagem*, mas essa classe não tem uma limitação ou preferência quanto ao tipo de animal selecionado. Alguns batedores, ladinos e até mesmo raríssimos monges encontram vantagens nesta classe. Entre as raças, os elfos e meio-elfos são os exemplos mais comuns de senhores dos animais, graças à sua conexão mais íntima com a natureza.

Um personagem pode escolher esta classe de prestígio diversas vezes, mas sempre deve selecionar um grupo diferente de animais e começar do 1º nível. Os níveis de diferentes classes de senhores dos animais não se acumulam para determinar os talentos baseados nos níveis de classe.

Adaptação: Personalize esta classe para sua campanha associando cada variedade com uma raça ou cultura específica. Os sahuagin (malenti) e os elfos aquáticos malignos são candidatas naturais a senhores dos tubarões, por exemplo, enquanto os humanos das planícies seriam senhores dos eqüinos bastante apropriados. Oito tipos de senhores dos animais são apresentados a seguir, mas o Mestre pode criar outros facilmente, conforme apropriado para sua campanha, como o senhor dos ratos nos esgotos, um senhor das hienas gnoll, ou mesmo um senhor das lulas aquáticas. Como alternativa, é possível subdividir os grupos existentes (por exemplo, criando senhores dos tigres e senhores dos leões como rivos). Use os exemplos a seguir como modelos para criar novos senhores dos animais.

Dado da Vida: d10.

TABELA 2 – 22: O PREDADOR DAS MONTANHAS

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Caminho da montanha
2º	+2	+3	+0	+0	Escaramuça (+1d6)
3º	+3	+3	+1	+1	Rastreador eficaz
4º	+4	+4	+1	+1	Escaramuça (+1d6, +1 na CA)
5º	+5	+4	+1	+1	Passo seguro
6º	+6	+5	+2	+2	Escaramuça (+2d6, +1 na CA)
7º	+7	+5	+2	+2	Camúflagem
8º	+8	+6	+2	+2	Escaramuça (+2d6, +2 na CA)
9º	+9	+6	+3	+3	—
10º	+10	+7	+3	+3	Escaramuça (+3d6, +2 na CA)

*Bônus base de ataque

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um senhor dos animais, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Neutro e Bom, Neutro e Mau, Leal e Neutro, Neutro, Caótico e Neutro.

Perícias: 4 graduações em Adestrar Animais, 2 graduações em Conhecimento (natureza), 4 graduações nas perícias apropriadas de acordo com a seguinte lista: *Senhor das Aves:* Observar; *Senhor dos Eqüinos:* Saltar; *Senhor dos Felinos:* Furtividade; *Senhor dos Lobos:* Sobrevivência; *Senhor das Serpentes:* Arte da Fuga; *Senhor dos Símios:* Escalar; *Senhor dos Tubarões:* Natação; *Senhor dos Ursos:* Intimidação.

Talentos: Cada tipo de senhor dos animais deve possuir o talento apropriado de acordo com a seguinte lista: *Senhor das Aves:* Vôo Aprimorado; *Senhor dos Eqüinos:* Corrida; *Senhor dos Felinos:* Acuidade com Arma; *Senhor dos Lobos:* Rastrear; *Senhor das Serpentes:* Reflexos em Combate; *Senhor dos Símios:* Vitalidade; *Senhor dos Tubarões:* Natação Aprimorada; *Senhor dos Ursos:* Tolerância.

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um senhor dos animais (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Arte da Fuga (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os senhores dos animais não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Vínculo Animal (Ext): O senhor dos animais desenvolve uma ligação com os animais de seu grupo escolhido

(veja adiante). Ele recebe +4 de bônus em Adestrar Animais e testes de empatia selvagem para influenciar os animais desse grupo. Se ele possuir a característica de classe companheiro animal, ele acrescenta seu nível de classe com o senhor dos animais ao seu nível efetivo como druida para determinar os Dados de Vida adicionais, as habilidades especiais e demais variáveis do companheiro.

Os oito grupos de animais descritos acima, ao lado de exemplos retirados do *Livro dos Monstros*, são os seguintes.

Senhor das Aves: águia, águia gigante⁶, coruja gigante⁶, falção, coruja, corvo.

Senhor dos Equinos: cavalo (todos), pônei, pônei de guerra.

Senhor dos Felinos: gato, guepardo, leão atroz, tigre atroz, leopardo, leão, tigre.

Senhor dos Lobos: lobo atroz, lobo.

Senhor das Serpentes: constritora, constritora gigante, víbora (todas).

Senhor dos Símios: gorila, babuíno, gorila atroz, macaco.

Senhor dos Tubarões: tubarão atroz, tubarão (todos).

Senhor dos Ursos: urso negro, urso marrom, urso atroz, urso polar.

⁶Essas criaturas são incluídas na lista, apesar de não serem do tipo animal.

Detectar Animais (SM): Desde o 1º nível, o senhor dos animais pode detectar a presença de quaisquer animais de seu grupo escolhido, sem limite diário, como a magia *detectar animais* ou plantas com nível de conjurador igual ao seu nível de classe.

Empatia com a Natureza (Ext): Um senhor dos animais é capaz de aprimorar a atitude de um animal. Consulte a característica de classe homônima do druida no *Livro do Jogador*. Caso o senhor dos animais tenha essa habilidade proveniente de outra classe, os níveis se acumulam para determinar o bônus.

Primeiro Totem: No 2º nível, o senhor dos animais recebe +4 de bônus nos testes de uma perícia específica, determinada por seu grupo escolhido, como segue. **Senhor das Aves:** Observar; **Senhor dos Equinos:** Saltar; **Senhor dos Felinos:** Furtividade; **Senhor dos Lobos:** Sobrevivência; **Senhor da Serpente:** Arte da Fuga; **Senhor dos Símios:** Escalar; **Senhor dos Tubarões:** Natação; **Senhor dos Ursos:** Intimidação.

Visão na Penumbra (Ext): No 2º nível, o senhor dos animais adquire visão na penumbra, o que lhe permite enxergar duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.

Se o personagem tiver essa característica proveniente de outra fonte (da raça, por exemplo), a visão na penumbra se aprimora, o que lhe permite enxergar três vezes mais longe que os seres humanos sob condições de iluminação precária.

Aspecto Selvagem (Sob): No 3º nível e superiores, o senhor dos animais consegue assumir um aspecto dos animais do seu grupo escolhido. Adotar um aspecto selvagem

é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade (consulte *Ações Rápidas* e *Imediatas* na página 137). Exceto quando especificado o contrário, o efeito permanece ativo durante 1 minuto por nível. Um senhor dos animais consegue usar essa habilidade uma vez por dia no 3º nível, e recebe uma ativação diária adicional a cada três níveis subsequentes (duas vezes por dia no 6º nível e três vezes por dia no 9º nível).

Quando um senhor dos animais alcança o 7º nível, seu aspecto selvagem se torna mais poderoso, conforme descrito adiante.

Caso o senhor dos animais tenha a habilidade *forma selvagem*, ele pode descartar uma ativação diária dessa habilidade para assumir seu aspecto selvagem (com a duração normal). Caso o personagem possua um ataque natural do tipo concedido pelo seu aspecto selvagem, utilize o valor de dano mais elevado enquanto a habilidade estiver ativa. Se o senhor dos animais utilizar uma arma no seu aspecto selvagem, o ataque natural pode ser usado como arma secundária, desde que ainda esteja disponível (por exemplo, um senhor dos símios não poderia empregar um ataque secundário com garras se estiver portando uma espada larga).

Senhor das Aves: O senhor das aves desenvolve suas emplumadas que lhe permitem voar com seu deslocamento base terrestre (capacidade de manobra média). No 7º nível, a duração aumenta para 10 minutos por nível.

Senhor dos Equinos: O deslocamento de um senhor dos equinos, assim como o de qualquer cavalo que ele utilize como montaria, aumenta em +3 m durante 1 hora por nível. No 7º nível, o bônus no deslocamento será +6 m.

Senhor dos Felinos: O senhor dos felinos adquire dois ataques primários com garras. Cada uma inflige 1d4 pontos de dano (ou 1d3 para personagens Pequenos). Se o senhor dos felinos realizar uma investida, ele poderá atacar com as duas garras ao encerrar a manobra. No 7º nível, o dano das garras aumenta para 1d6 (ou 1d4 para personagens Pequenos).

Senhor dos Lobos: O senhor dos lobos adquire a habilidade *faro* (consulte o *Livro dos Monstros*) durante 10 minutos por nível. No 7º nível, a duração aumenta para 1 hora por nível.

Senhor das Serpentes: O senhor das serpentes adquire uma mordida venenosa como ataque primário natural durante 1 rodada por nível. Essa mordida inflige 1d4 pontos de dano (ou 1d3 pontos para personagens Pequenos). A CD para o teste de resistência de Fortitude contra o veneno será 10 + nível de classe do personagem + modificador de Con, e ele inflige dano inicial e secundário equivalente a 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. No 7º nível, o dano da mordida aumenta para 1d6 pontos (ou 1d4 pontos para personagens Pequenos), e o dano inicial e secundário do veneno aumenta para 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Senhor dos Símios: O senhor dos símios adquire dois ataques primários com garras. Cada uma inflige 1d4 pontos de dano (ou 1d3 para personagens Pequenos). Se o senhor



Kozakb, um senhor dos animais

dos simios atingir o oponente com os dois ataques, ele dilacera a carne do alvo, causando 2d4 pontos de dano adicional (ou 2d3 para personagens Pequenos) mais 1,5 vezes seu bônus de Força. No 7º nível, o dano das garras aumenta para 1d6 (ou 1d4 para personagens Pequenos) e o dano de dilaceramento para 2d6 (ou 2d4 para personagens Pequenos).

Senhor dos Tubarões: Um senhor dos tubarões adquire uma mordida devastadora como ataque natural primário. A mordida inflige 1d8 pontos de dano (ou 1d6 para personagens Pequenos). O senhor dos tubarões também desenvolve a capacidade de respirar na água enquanto seu aspecto selvagem estiver ativo. No 7º nível, o dano da mordida aumenta para 2d6 pontos (ou 1d8 para personagens Pequenos).

Senhor dos Ursos: O senhor dos ursos adquire dois ataques primários com garras. Cada uma inflige 1d4 pontos de dano (ou 1d3 para personagens Pequenos). Se o senhor dos ursos atingir o oponente com uma das garras, pode tentar iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. O personagem ainda deve

seguir todas as regras normais da manobra. No 7º nível, o dano das garras aumenta para 1d6 (ou 1d4 para personagens Pequenos).

Falar com Animais (SM): A partir do 4º nível, o senhor dos animais é capaz de *falar com animais* (como a magia homônima) uma vez por dia para conversar com animais que pertençam ao seu grupo escolhido.

Invocar Animais (SM): A partir do 5º nível, uma vez por dia, o senhor dos animais pode invocar um ou mais animais do seu grupo escolhido. Essa habilidade funciona como *invocar aliado da natureza V*, mas o senhor dos animais somente é capaz de invocar as criaturas do grupo escolhido, conforme detalhado abaixo. A duração do efeito equivale a 1 minuto por nível de classe.

Senhor das Aves: 1d4+1 águias, águias gigantes¹, corujas gigantes¹, falcões, corvos ou corujas.

Senhor dos Equínos: 1d4+1 cavalos pesados, cavalos de guerra pesados, cavalos leves, cavalos de guerra leves, pôneis ou pôneis de guerra.

Senhor dos Felinos: 1 leão atroz, 1d3 tigres ou 1d4+1 leões.

Senhor dos Lobos: 1d4+1 lobos ou lobos atrozes.

Senhor das Serpentes: 1 constritora gigante, 1d3 víboras Enormes ou 1d4+1 víboras Grandes ou constritoras.

Senhor dos Simios: 1d3 gorilas atrozes ou 1d4+1 gorilas.

Senhor dos Tubarões: 1d3 tubarões Enormes² ou 1d4+1 tubarões Grandes².

Senhor dos Ursos: 1 urso polar, 1d3 ursos marrons ou 1d4+1 ursos negros.

1 Só podem ser invocados por senhores das aves cuja tendência não seja maligna.

2 Só podem ser invocados em ambientes aquáticos.

Segundo Totem: No 6º nível, o senhor dos animais adquire um talento adicional relacionado com seu grupo escolhido, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Se o senhor dos animais já possuir esse talento, ele pode escolher qualquer outro para o qual satisfaça os pré-requisitos. **Senhor das Aves:** Investida Aérea (consulte o Livro dos Monstros); **Senhor dos Equínos:** Pisotear; **Senhor dos Felinos:** Reflexos Rápidos; **Senhor dos Lobos:** Imobilização Aprimorada; **Senhor das Serpentes:** Iniciativa Aprimorada; **Senhor dos Simios:** Salto Simio†; **Senhor dos Tubarões:** Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida); **Senhor dos Ursos:** Agarrar Aprimorado.

† Novo talento descrito no Capítulo 3.

Ampliar Animais (SM): Uma vez por dia, um senhor dos animais de 7º nível ou superior pode usar *ampliar animais* em um único animal de seu grupo escolhido como uma ação rápida (consulte Ações Rápidas e Imediatas na página 137) como um conjurador do seu nível de classe.

TABELA 2 – 23: O SENHOR DOS ANIMAIS

Nível	BBA ^o	Fort	Ref	Von	Especial
1 ^o	+1	+2	+2	+0	Vínculo animal, <i>detectar animais</i> , empatia com a natureza
2 ^o	+2	+3	+3	+0	Primeiro totem, <i>visão na penumbra</i>
3 ^o	+3	+3	+3	+1	Aspecto selvagem 1/dia
4 ^o	+4	+4	+4	+1	<i>Falar com animais</i>
5 ^o	+5	+4	+4	+1	<i>Invocar animais</i>
6 ^o	+6	+5	+5	+2	Segundo totem, <i>aspecto selvagem 2/dia</i>
7 ^o	+7	+5	+5	+2	<i>Ampliar animais</i>
8 ^o	+8	+6	+6	+2	Telepatia animal
9 ^o	+9	+6	+6	+3	Aspecto selvagem 3/dia
10 ^o	+10	+7	+7	+3	Terceiro totem

^oBônus base de ataque

Nos demais aspectos, essa habilidade funciona exatamente como a magia.

Telepatia Animal (SM): A partir do 8º nível, o senhor dos animais é capaz de se comunicar telepaticamente com qualquer animal do seu grupo escolhido que ele consiga enxergar num raio de 30 m.

Terceiro Totem: No 10º nível, o senhor dos animais recebe um aumento permanente de 2 pontos em um dos seus valores de habilidade, determinado de acordo com seu grupo escolhido, como segue. *Senhor das Aves:* Sabedoria +2; *Senhor dos Equinos:* Constituição +2; *Senhor dos Felinos:* Destreza +2; *Senhor dos Lobos:* Força +2; *Senhor das Serpentes:* Carisma +2; *Senhor dos Simios:* Força +2; *Senhor dos Tubarões:* Força +2; *Senhor dos Ursos:* Constituição +2.

EXEMPLO DE SENHOR DOS ANIMAIS

Kozakh: Meio-orc bárbaro 5/senhor dos simios 3; ND 8; humanoíde (Médio Orc); 5d12+10 mais 3d10+6 mais 3 PV; 73 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 18, toque 12, surpresa 18; Atq Base +8; Agr +13; Corpo a corpo: machado grande (obra-prima) de ferro frio +14 (dano: 1d12+7, dec. x3) ou garras +13 (dano: 1d4+5); Atq Ttl: corpo a corpo: machado grande (obra-prima) de ferro frio +14/+9 (dano: 1d12+7, dec. x3) ou garras +13/+13 (dano: 1d4+5); AE fúria 2/dia, aspecto selvagem; QE visão no escuro 18 m, características de meio-orc, esquiva sobrenatural aprimorada, visão na penumbra, esquiva sobrenatural, sentir armadilhas +1, empatia com a natureza +3 (+7 para o grupo escolhido, -1 para bestas mágicas); Tend. CN; TR Fort +9, Ref +6, Von +3; For 20, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5 (+9 com gorilas), Conhecimento (natureza) +1, Escalar +19, Saltar +19; Trepassar, Ataque Poderoso, Vitalidade.

Idiomas: Comum, Orc.

Ligação Animal (Ext): Kozakh recebe +4 de bônus nos testes de Adestrar Animais e de empatia com a natureza para influenciar gorilas, babuínos, gorilas atrozos ou macacos.

Detectar Animais (SM): Kozakh pode detectar a presença de qualquer gorila, babuíno, gorila atroz ou macaco, sem limite diário, como a magia *detectar animais* ou *plantas*.

Características de Meio-Orc: Para todos os efeitos relacionados à raça, um meio-orc é considerado um orc.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Kozakh não pode ser flanqueado e somente será atingido por ataques furtivos de personagens com pelo menos 9 níveis de ladino.

Fúria (Ext): Duas vezes por dia, Kozakh é capaz de mergulhar em uma fúria sangüinária que permanece ativa durante 7 rodadas. Aplique as mudanças a seguir enquanto ele estiver enfurecido: PV aumenta em +16; CA 16, toque 10, surpresa 14; Agr +15; Corpo a corpo: machado grande (obra-prima) de ferro frio +16 (dano: 1d12+10, dec. x3) ou garras +15 (dano: 1d4+7); Atq Ttl: corpo a corpo: machado grande (obra-prima) de ferro frio +16/+11 (dano: 1d12+10, dec. x3) ou garras +15/+15 (dano: 1d4+7); TR Fort +11, Von +5; For 24, Con 18; Escalar +21, Saltar +21. Quando voltar ao normal, Kozakh estará fatigado até o final do encontro.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Kozakh conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se estiver surpreendido ou atacado por um adversário invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza se estiver paralisado ou imobilizado).

Aspecto Selvagem (Sob): Uma vez por dia, Kozakh pode assumir seu aspecto selvagem para adquirir dois ataques primários com garras (incluídos nas estatísticas acima). Caso ele atinja um oponente com ambas as garras, dilacera a carne do alvo infligindo mais 2d4+7 pontos de dano adicional (ou 2d4+10 se estiver enfurecido).

Inventário: Camisado de cota de malha +2, machado grande (obra-prima) de ferro frio, manoplas da força do ogro, 2 poções de curar ferimentos moderados.

VALENTÃO

Os valentões encontraram um lugar, e mesmo alguma parcela de fama, entre as regiões sombrias e perigosas das grandes cidades do mundo. Alguns deixam suas terras natais, testando suas perícias contra monstros perigosos ou lutando por esporte diante da nobreza, mas sempre recordam as lições das ruas.

Os valentões nunca descansam com tranquilidade. Eles já viram tanta violência e depravação quanto qualquer aven-

turoire, e sobreviveram porque jamais abaixam a guarda. Em vez de deixar o valentão desconfiado ou arrasado, essa experiência transformou sua mente e seu corpo, forjando um combatente ágil e rápido capaz de se aproveitar de qualquer vantagem num confronto.

A maioria dos valentões é composta por guerreiros/ladinos que tiveram que sobreviver em ambientes urbanos perigosos durante a vida inteira. Talvez os mais estranhos sejam os bárbaros e rangers que escolhem os ambientes urbanos como lar adotivo. Esses homens e mulheres selvagens procuram os desafios dos becos como uma forma de testar suas habilidades e sua experiência no mundo contra a manha e as bravatas da cidade. Pouquíssimos conjuradores têm a arrogância ou a capacidade de combate necessárias para se tornarem valentões.

Adaptação: Com algumas mudanças simples, a classe de prestígio valentão pode ser usada para representar qualquer grupo de lutadores oportunistas. Simplesmente altere a descrição da classe; também é possível associá-la com uma escola de treinamento de gladiadores na patrulha urbana de elite da cidade. Acrescentar os talentos Foco em Arma ou Acuidade com Arma aos pré-requisitos também pode trazer grandes mudanças ao sabor da classe. Foco em Arma (adaga) transforma o valentão num lutador com facas, enquanto Foco em Arma (sabre) deixa a classe adequada a uma escola de esgrima voltada ao ambiente urbano.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um valentão, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Especialização em Combate, Fintar Aprimorado.

Perícias: 5 graduações em Blear, 5 graduações em Intimidação, 5 graduações em Conhecimento (local).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um valentão (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Blear (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (local) (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Observar (Sab) e Acrobacia (Des), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os valentões não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Sempre Pronto (Ext): Um valentão reconhece que um ataque pode surgir de qualquer lado, e que uma conversa inócua pode se transformar numa luta mortal em questão de instantes. Dessa forma, ele recebe +1 de bônus de competência nos testes de iniciativa. Esse bônus aumenta para +2 no 3º nível e +3 no 5º.

Manha (Ext): Um valentão sabe como sobreviver em áreas urbanas perigosas; ele recebe +2 de bônus de competência nos testes de Obter Informação e Conhecimento (local).

Demonstrar Vigor (Ext): A robustez de um valentão foi aprimorada mediante anos de treinamento árduo e luta suja. A partir do 2º nível, o personagem é capaz de demonstrar vigor uma vez por dia. Ao sofrer dano em combate (seja de uma arma ou de outro tipo de golpe, mas não de uma magia ou habilidade especial), ele pode tentar ignorar o ferimento. Para isso, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude com CD igual ao número de pontos de dano sofrido. Caso obtenha sucesso, ele não sofre dano letal do golpe, e em vez disso sofre dano por contusão equivalente à metade do dano original. Caso fracasse, ele sofrerá o dano normalmente. O valentão não precisa estar previamente ciente do golpe para usar essa habilidade.

A partir do 4º nível, o valentão pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Ataque Furtivo (Ext): A partir do 3º nível, o valentão inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. Consulte a característica de classe do ladino no Livro do Jogador. Se o valentão receber um bônus de ataque furtivo proveniente de outra origem (como seus níveis de ladino), o dano adicional será cumulativo.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 5º nível, o valentão não pode ser surpreendido e reage ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Consulte a característica de classe do bárbaro no Livro do Jogador.

Caso o personagem tenha a habilidade esquiva sobrenatural proveniente de uma classe diferente, ele automática-



Barão "o Vermelho" Tempobom, um valentão

mente adquire esquia sobrenatural aprimorada. Consulte a característica de classe do bárbaro no Livro do Jogador.

EXEMPLO DE VALENTÃO

Barsh "o Vermelho" Tempbom: Halfling guerreiro 3/ladino 3/valentão 3; ND 9; humanoíde (Pequeno); 3d10+6 mais 3d6+6 mais 3d8+6 DV; 63 PV; Inic. +6; Desl. 6 m; CA 23, toque 16, surpresa 19; Atq Base +8; Agr +4; Atq corpo a corpo: *espada curta* +1 +14 (dano: 1d4+1; dec. 19-20) ou à distância: funda (obra-prima) +15 (dano: 1d3); Atq Tl corpo a corpo: *espada curta* +1 +14/+9 (dano: 1d4+1; dec. 19-20) ou à distância: funda (obra-prima) +15 (dano: 1d3); AE ataque furtivo +3d6; QE sempre pronto +2, evasão, demonstrar vigor 1/dia, manha, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas; Tend. CN; TR Fort +11, Ref +11, Von +6 (+8 contra medo); For 10, Des 18, Con 14, Int 13, Sab 8, Car 11.

Perícias e Talentos: Acrobacia +11, Blefar +13, Conhecimento (local) +6, Equilíbrio +6, Escalar +8, Esconder-se +13, Furtividade +10, Intimidação +14, Observar +6, Obter Informação +4, Ouvir +8, Saltar +4; Acuidade com Arma, Especialização em Combate^B, Fintar Aprimorado^B, Persuasivo, Prontidão, Vontade de Ferro.

Idiomas: Comum, Halfling, Góblin.

Sempre Pronto (Ext): Barsh recebe +2 de bônus de competência nos testes de iniciativa.

Evasão (Ext): Sempre que Barsh se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Ataque Furtivo (Ext): Barsh inflige 3d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários a menos de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Barsh pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Demonstrar Vigor (Ext): Uma vez por dia, Barsh é capaz de ignorar o dano de um único golpe. Para isso, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude com CD igual ao número de pontos de dano sofrido. Caso obtenha sucesso, ele não sofre dano letal do golpe, e em vez disso sofre dano por contusão equivalente à metade do dano original. Caso fracasse, ele sofrerá o dano normalmente.

Manha (Ext): Barsh recebe +2 de bônus de competência nos testes de Obter Informação e Conhecimento (local).

Encontrar Armadilhas (Ext): Barsh consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou mais. Ele pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10

TABELA 2—24: O VALENTÃO

Nível	BBA ^o	Fort	Ref	Von	Especial
1 ^o	+1	+2	+0	+0	Sempre pronto +1, manha
2 ^o	+2	+3	+0	+0	Demonstrar vigor 1/dia
3 ^o	+3	+3	+1	+1	Sempre pronto +2, ataque furtivo +1d6
4 ^o	+4	+4	+1	+1	Demonstrar vigor 2/dia
5 ^o	+5	+4	+1	+1	Sempre pronto +3, esquia sobrenatural

^oBônus base de ataque

para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Inventários: *Corselete de couro batido* +1, *amuleto da armadura natural* +1, *anel de proteção* +1, *espada curta* +1, funda (obra-prima), 2 *poções de vigor do urso*, 2 *poções de agilidade do gato*, 3 *poções de curar ferimentos leves*, 70 PL.

VENDAVAL

O vendaval é o ponto de calma no interior de um turbilhão de lâminas letais. Os poetas se valem de termos impressionantes como "dançarino" para descrever o movimento de um vendaval e suas lâminas gêmeas, mas dominar este estilo de luta não tem nenhuma relação com dançar, nem com impressionar qualquer pessoa — muito menos os poetas. O vendaval se concentra em aprender os segredos fundamentais do combate com duas armas para um único propósito — a destruição de seus inimigos.

Quase sempre individualistas e autocráticos, os vendavais raramente aprendem suas perícias através de qualquer tipo de treinamento formal. Em vez disso, eles dominam sua arte por meio da aplicação constante de suas disciplinas e de experiências com seus inimigos. Da mesma forma, não importa a fama que acumulem, é raro que aceitem aprendizes. Sua arte, dizem, pode ser aprendida, mas nunca ensinada.

Esta classe de prestígio é aberta a todas as classes e raças. Embora os vendavais sejam raros, cada raça humanoíde já ostentou ao menos alguns. Mesmo os indivíduos das raças menores podem se sentir atraídos por esta carreira. Os elfos tornam-se vendavais ágeis e inteligentes, cuja destreza funciona a seu favor. Os anões, talvez por preferirem armaduras e armas pesadas, são a raça com menor probabilidade de se tornarem vendavais, mas existem alguns.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um vendaval, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Ataque em Movimento, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Esquia, Mobilidade.

PERÍCIAS DE
CLASSE

As perícias de classe de um vendaval (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofícios (Int), Prestidigitação (Des), Saltar (For).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS
DE CLASSE:

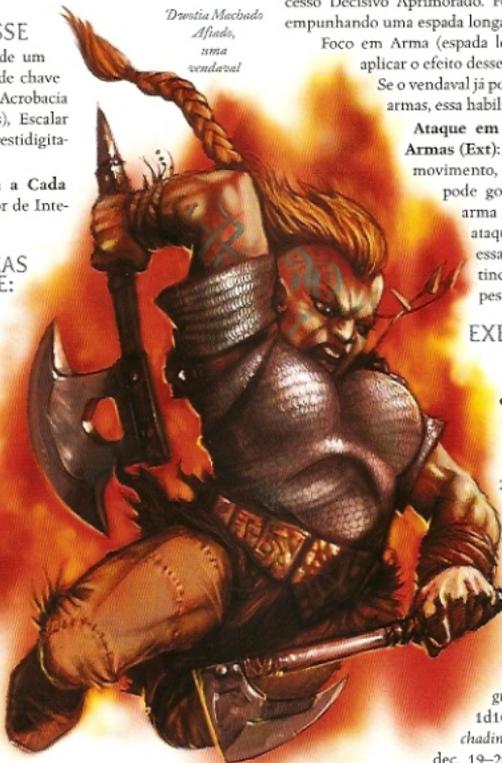
Usar Armas e Armaduras: Os vendavais não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Defesa do Vendaval (Ext): Quando estiver empunhando uma arma dupla ou duas armas (sem incluir armas naturais ou ataques desarmados), o vendaval recebe +1 de bônus na Classe de Armadura. Esse bônus aumenta para +2 no 3º nível e +3 no 5º nível. O personagem perde essa habilidade quando estiver lutando com uma armadura média ou pesada.

Ambidestria (Ext): As penalidades de um vendaval de 2º nível ou superior são diminuídas em 1 ponto (de -4 para -3, ou de -2 para -1 se ele estiver empunhando uma arma leve na mão inábil). No 4º nível, as penalidades são abrandadas em mais 1 ponto (de -3 para -2, ou de -1 para +0 se ele estiver empunhando uma arma leve na mão inábil). O personagem perde essa habilidade quando estiver vestindo uma armadura média ou pesada. Consulte a Tabela 8-10: Penalidades para Combates com Duas Armas no Livro do Jogador.

Versatilidade com Duas Armas (Ext): Quando um vendaval de 3º nível ou superior luta com duas armas, ele consegue estender os efeitos de certos talentos de uma para a outra, desde que eles possam ser aplicados normalmente. É possível empregar essa habilidade com os seguintes talentos: Especialização em Arma, Especialização em Arma Maior, Foco em Arma, Foco em Arma Maior e Su-

*Dwotia Machado
Afada,
uma
vendaval*



cesso Decisivo Aprimorado. Por exemplo, um vendaval empunhando uma espada longa e uma curta e que possua Foco em Arma (espada longa) também conseguirá aplicar o efeito desse talento à sua espada curta.

Se o vendaval já possuir o talento para as duas armas, essa habilidade não surte efeito.

Ataque em Movimento com Duas Armas (Ext): Ao realizar um ataque em movimento, um vendaval de 5º nível pode golpear uma vez com cada arma como uma única ação de ataque. O personagem perde essa habilidade se estiver vestindo uma armadura média ou pesada.

EXEMPLO DE
VENDAVAL

Dwotia Machado Afada: Anã guerreira 6/vendaval 3; ND 9; humanoíde (Médio); 9d10+27 DV; 76 PV; Ini. +3; Desl. 6 m; CA 21, toque 16, surpresa 18; Atq Base +9; Agr +12; Atq corpo a corpo: machado de guerra anão +1 +14 (dano: 1d10+6; dec. 19-20/x3) ou à distância: arco longo composto +12 (dano: 1d8+3; dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: machado de guerra anão +1 +14/+9 (dano: 1d10+6; dec. 19-20/x3) e machadinha +1 +13 (dano: 1d6+4; dec. 19-20/x3) ou à distância: arco longo composto +12/+7 (dano: 1d8+3; dec. x3); AE ambidestria, versatilidade com duas armas; QE visão no escuro 18 m, características de anão, defesa do vendaval +2; Tend. CB; TR Fort +11^o (+13^o contra venenos), Ref +6^o, Von +4^o; For 16, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +7, Escalar +6, Saltar +7; Ataque em Movimento^o, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado^o, Especialização em Arma (machado de guerra anão), Esquiva^o, Foco em Arma (machado de guerra anão), Mobilidade^o, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado de guerra anão).

Idiomas: Comum, Anão.

Ambidestria (Ext): As penalidades impostas a Dwotia por lutar com duas armas são reduzidas em 1 ponto.

Versatilidade com Duas Armas (Ext): Quando Dwotia luta com duas armas, seus talentos Sucesso Decisivo Aprimorado (machado de guerra anão), Foco em Arma (machado de guerra anão) e Especialização em Arma (machado de guerra anão) também se aplicam à sua segunda arma.

TABELA 2 –25: O VENDAVAL

Nível	BBA ²	Fort	Ref	Von	Especial
1 ^o	+1	+2	+0	+0	Defesa do vendaval +1
2 ^o	+2	+3	+0	+0	Ambidestria (-3/-1)
3 ^o	+3	+3	+1	+1	Defesa do vendaval +2, versatilidade com duas armas
4 ^o	+4	+4	+1	+1	Ambidestria (-2/+0)
5 ^o	+5	+4	+1	+1	Defesa do vendaval +3, ataque em movimento com duas armas

²Bônus base de ataque

Características de Anão: Os anões possuem ligação com pedras, que lhes concede +2 de bônus racial nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Um anão que passar a 3 m de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Quando estão em pé sobre terra firme, os anões são excepcionalmente estáveis e recebem +4 de bônus nos testes de habilidade realizados para resistir a um encontro ou imobilização. Eles possuem +1 de bônus racial nos ataques contra orcs e goblinóides. Os anões têm +4 de bônus racial na CA contra gigantes.

⁶Os anões recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

Inventário: Camisão de cota de malha +1, anel de proteção +1, machado de guerra anão +1, machadinha +1, arco longo composto (bônus de For +3) com 20 flechas, mantas do poder do ogro, 2 poções de curar ferimentos leves, 20 PO.

VIGILANTE

Um vigilante pode ser um indivíduo que sofreu diretamente nas mãos de bandidos e jurou vingança, alguém que perdeu entes queridos sob o fio da espada num beco escuro ou um criminoso em busca de redenção pelo tempo que passou do lado errado da lei. Mas todos têm algo em comum: um desejo ardente de solucionar crimes e entregar os culpados à justiça.

Um vigilante combina técnicas arcanas e mundanas de investigação para examinar a cena de um crime. Ele é um especialista em descobrir “o que o povo está comentando” sobre qualquer transgressão, analisar pistas e identificar suspeitos. Quando encontra uma evidência, ele a persegue de forma implacável, reunindo provas e interrogando suspeitos até descobrir a verdade. Alguns vigilantes trabalham para o regente local, na guarda da cidade ou atuam como detetives contratados e independentes. Outros patrulham as ruas durante a noite, impedindo os crimes em andamento ou desestimulando os criminosos em potencial a atacar os cidadãos locais.

Os bardos e ladinos são capazes de reunir rapidamente a variedade de perícias necessárias ao vigilante. Os rangers também são atraídos pelos benefícios da classe, que lhes permite realizar caçadas urbanas contra novas presas — os criminosos e malfeitores —, mas geralmente precisarão adotar níveis de bardo ou ladino para atender aos pré-requisitos. Alguns candidatos a vigilante acrescentam um ou mais níveis de guerreiro ou de paladino para melhorar sua capacidade de combate.

Um vigilante do Mestre pode surgir em um momento crucial, impedindo que os aventureiros se tornem vítimas diretas de um crime. Por outro lado, caso desrespeitem a lei no território do vigilante, podem atrair sua atenção indesejada.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um vigilante, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talentos: Prontidão.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (local), 4 graduações em Intimidação, 8 graduações em Obter Informação, 4 graduações em Procurar e 8 graduações em Sentir Motivação.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um vigilante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Conhecimento (local) (Int), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os vigilantes sabem usar todas as armas simples, comuns e uma arma exótica (rede). Eles não sabem usar armaduras ou escudos adicionais.

Detectar o Mal (SM): Um vigilante pode usar *detectar o mal* sem limite diário. Consulte a descrição da magia no *Livro do Jogador*.

Magias Diárias: O vigilante possui a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias arcanas. Para isso, ele precisa ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia, portanto caso seu valor de Carisma seja igual ou inferior a 10, ele não será capaz de conjurar magias. As magias adicionais são baseadas no Carisma, e os testes de resistência contra elas têm CD 10 + nível da magia + o modificador de Car do vigilante.

Quando o personagem recebe 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 1º nível para um personagem de 1º nível), ele recebe somente as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Carisma para aquele nível. A lista de magias do vigilante aparece adiante. O vigilante conjura magias exatamente como um bardo.

A seleção de magias do vigilante é extremamente limitada. Ele começa com duas magias de 1º nível à sua escolha. Na maioria dos níveis da classe, ele adquire uma ou duas novas magias conhecidas, conforme indicado na Tabela 2-26: Magias de Vigilante Conhecidas (ao contrário das magias diárias, o número de magias que o personagem conhece não é afetado por sua pontuação em Carisma).

Ao atingir o 6º nível, e a cada nível par subsequente, o vigilante será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Isso funciona exatamente como a habilidade do bardo de aprender novas magias no lugar das antigas (consulte o Livro do Jogador).

A lista de magias do vigilante inclui todas as magias da lista do bardo que pertencem às seguintes escolas: abjuração, adivinhação, ilusão, necromancia e transmutação. A lista fornecida adiante inclui todas as magias do Livro do Jogador e deste livro que atendem a essa exigência (considerar as magias de bardo de nível 0 como magias de vigilante de 1º nível).

Manha (Ext): Um vigilante sabe como sobreviver em áreas urbanas perigosas; ele recebe +2 de bônus de competência nos testes de Obter Informação e Conhecimento (local). No 7º nível, esse bônus aumenta para +4.

Destruir os Culpados (Sob): A partir do 2º nível, o vigilante pode tentar destruir um alvo que tenha cometido um crime testemunhado pessoalmente pelo personagem em sua cidade natal. Ele é capaz de empregar essa habilidade uma vez por dia. Ele acrescenta seu bônus de Carisma (se houver) à sua jogada de ataque corpo a corpo e inflige 1 ponto de dano adicional por nível de vigilante.

O ataque de destruir precisa ser desferido num período máximo de três dias depois da ocorrência do crime; caso contrário, seus benefícios não poderão mais ser aplicados. O vigilante é capaz de usar essa habilidade diversas vezes contra o mesmo perpetrador e em resposta ao mesmo incidente, desde que todas ocorram dentro do prazo limite. Se o vigilante, acidentalmente, tentar punir alguém que não seja culpado pelo crime testemunhado, a habilidade não surtirá efeito, mas sua ativação deverá ser deduzida do limite diário.

O vigilante pode empregar essa habilidade duas vezes por dia no 6º nível e três vezes por dia no 10º.

Busca Rápida (Ext): A partir do 3º nível, o vigilante consegue vasculhar uma área de 1,5 x 1,5 m ou um volume cúbico de itens com 1,5 m de aresta como uma ação de movimento, em vez de uma ação de rodada completa.

Falar com Mortos (SM): Começando no 4º nível, o vigilante pode usar *falar com mortos* uma vez por dia. Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe.

Esconder-se Acelerado (Ext): No 5º nível e superiores, o vigilante pode empregar *Blefar* para criar uma distração e se esconder como uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão. Para isso, ele recebe +4 de bônus nos testes de *Blefar*.

Âncora Dimensional (SM): A partir do 8º nível, o vigilante pode empregar *âncora dimensional* uma vez por dia. Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe.

Brio (Ext): A partir do 9º nível, a determinação inabalável do vigilante lhe permite ignorar os efeitos mágicos capazes de prejudicá-lo. Caso o personagem obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude ou Vontade que normalmente reduziria o efeito da magia (como as que possuem a indicação "Vontade parcial", "Fortitude reduz à metade" na descrição de seus Testes de Resistência), ele anulará por completo os efeitos dessa magia. Um vigilante inconsciente ou adormecido não recebe os benefícios dessa habilidade.

LISTA DE MAGIAS DO VIGILANTE

1º Nível: — *abrir/fechar, alarme, animar cordas, apagar, aura mágica de Nystul, boca encantada, causar medo, compreender idiomas, consertar, detectar magia, detectar portas secretas, dissimular tendência, distorcer fala, identificação, imagem silenciosa, intuir direção, ler magias, mãos mágicas, mensagem, movimentação acelerada, obscurecer objeto, prestígio/taça, queda suave, recuo acelerado, recuo acelerado rápido, remover medo, resistência, som fantasma, sons alegres, toque do mestre, transformação momentânea, ventríloquismo.*

2º Nível: — *agilidade do gato, alerter-se, arma sônica, astúcia da raposa, aterrorizar, cegueira/surdez, confundir detecção, detectar pensamentos, esplendor da água, idiomas, imagem menor, invisibilidade, invisibilidade rápida, lâmina hipnótica, localizar objeto, nublar, padrão hipnótico, piroclastia, precisão tática, reflexos, silenciar metais, silêncio, vento sussurrante, vôo rápido.*

3º Nível: — *allegro, clarividência/clarividência, deslocamento, dissipar magia, escrita ilusória, esculpir o som, esfera de invisibilidade, falar com animais, forma gasosa, imagem maior, lentidão, loquacidade, medo, página secreta, piscar, remover maldição, velocidade, ver o invisível, vidência, vínculo verbal.*

4º Nível: — *arma espectral, cancelar encantamento, conjuração de sombra, detectar vidência, falar com plantas, invisibilidade maior, lendas e histórias, localizar criatura, moda espalhar, movimentação livre, padrão prismático, repelir insetos, terreno ilusório, zona de silêncio.*

† Nova magia descrita no Capítulo 5.

EXEMPLO DE VIGILANTE

Beasley "Caçador Noturno" Bigums: Halfling ladino 3/guerreiro 2/vigilante 5; ND 10; humanoíde (Pequeno); 3d6+3 mas 2d10+2 mas 5d8+5 DV; 56 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 19, toque 13, surpresa 17; Atq Base +7; Agr +3; Atq corpo a corpo: espada curta +1+11 (dano: 1d4+1; dec. 19-20) ou à distância: machado de arremesso (obra-prima) +12 (dano: 1d4; dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: espada curta +1

Beasley "Caçador Noturno"
Biguns, um vigilante



+11/+6 (dano: 1d+1; dec. 19-20) ou à distância: machado de arremesso (obra-prima) +12 (dano: 1d4; dec. x3); AE destruir os culpados 1/dia, ataque furtivo +2d6; QE detectar o mal, evasão, esconder-se acelerado, busca rápida, falar com mortos 1/dia, manha +2, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas; Tend. LN; TR Fort +7, Ref +10, Von +7 (+9 contra medo); For 10, Des 15, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 14.

Práticas e Talentos: Acrobacia +9, Blefar +9, Conhecimento (local) +11, Diplomacia +6, Disfarces +4, Equilíbrio +6, Escalar +6, Esconder-se +16, Furtividade +10, Intimidação +14, Observar +11, Obter Informação +14, Operar Mecanismo +3, Ouvir +6, Procurar +5, Saltar +14, Sentir Motivação +9; Acuidade com Arma^B, Iniciativa Aprimorada^B, Persuasivo, Prontidão, Sorrateiro, Tiro Certoiteiro.

Idiomas: Comum, Halling, Orc.

Detectar o Mal (SM): Beasley pode usar *detectar o mal* sem limite diário. Consulte a descrição da magia no Livro do Jogador.

Evasão (Ext): Sempre que Beasley se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Esconder-se Acelerado (Ext): Beasley pode empregar Blefar para criar uma distração e se esconder como uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão. Para isso, ele recebe +4 de bônus nos testes de Blefar.

Busca Rápida (Ext): Beasley consegue vasculhar uma área de 1,5 x 1,5 m ou um volume cúbico de itens com 1,5 m de aresta como uma ação de movimento, em vez de uma ação de rodada completa.

Destruir os Culpados (Sob): Uma vez por dia, Beasley pode tentar destruir alguém que tenha cometido um crime que aconteceu em sua cidade natal e que ele tenha testemunhado. Ele acrescenta +2 à sua jogada de ataque corpo a corpo e inflige 5 pontos de dano adicional.

Ataque Furtivo (Ext): Beasley inflige 2d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância desferidos contra alvos a até 9 m de distância. As criaturas com camu-

flagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo. Zaadi pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Falar com Mortos (SM): Beasley é capaz de utilizar *falar com mortos* uma vez por dia como um conjurador de 5º nível.

Encontrar Armadilhas (Ext): Beasley consegue encontrar, desarmar ou transpor armadilhas com CD 20 ou superior. Ela é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Magias de Vigilante Conhecidas (4/3; nível de conjurador: 5º): 1º — *causar medo* (CD 13), *movimentação acelerada*[†], *queda suave*, *ventriloquismo* (CD 13); 2º — *invisibilidade*, *mlabar*, *vôo rápido*[†].

† Nova magia descrita no Capítulo 5.

Inventário: *Corselete de couro batido +1*, *broquel +1*, *espada curta +1*, machado de arremesso (obra-prima), *conta da escalada*, *chapéu do disfarce*, *manto élfico*, *olhos de águia*, *botas de caminhar* e *saltar*, 2 *poções de cura ferimentos leves*, 2 *bolsas de cola*, 2 *bastões de fumaça*, 2 *pedras trovão*, 43 PL.

VIRTUOSO

O clamor da multidão, os aplausos dos espectadores depois de uma excelente atuação, a enxurrada de presentes de admiradoras atraentes — porque alguém trocaria tudo isso para dormir nas florestas ou fuçar nos arredores de masmorras velhas e fedorentas? O virtuoso deixa que os outros rastejem nos corredores escuros e desafiem o próprio raciocínio contra armadilhas letais. Seu lugar é no palco, cercado por fãs que o veneram. Felizmente, qualquer lugar no mundo pode se tornar um palco, e enquanto houver pessoas ao seu redor que ele possa impressionar, as luzes da ribalta estarão garantidas.

TABELA 2—26: O VIGILANTE

Nível	BBA ^a	Fort	Ref	Von	Especial	Magias Diárias			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+0	+2	<i>Detectar o mal</i> , manha +2	0	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	<i>Destruir os culpados 1/dia</i>	1	—	—	—
3º	+2	+1	+1	+3	<i>Busca rápida</i>	2	0	—	—
4º	+3	+1	+1	+4	<i>Falar com mortos</i>	3	1	—	—
5º	+3	+1	+1	+4	<i>Esconder-se acelerado</i>	3	2	0	—
6º	+4	+2	+2	+5	<i>Destruir os culpados 2/dia</i>	3	3	1	—
7º	+5	+2	+2	+5	<i>Manha +4</i>	3	3	2	0
8º	+6/+1	+2	+2	+6	<i>Âncora dimensional</i>	3	3	3	1
9º	+6/+1	+3	+3	+6	<i>Brio</i>	3	3	3	2
10º	+7/+2	+3	+3	+7	<i>Destruir os culpados 3/dia</i>	3	3	3	3

^aBônus base de ataque

TABELA 2 — 27: MAGIAS DE VIGILANTE CONHECIDAS

Nível	Magias Conhecidas			
	1º	2º	3º	4º
1º	2º	—	—	—
2º	3	—	—	—
3º	3	2º	—	—
4º	4	3	—	—
5º	4	3	2º	—
6º	4	4	3	—
7º	4	4	3	2º
8º	4	4	4	3
9º	4	4	4	3
10º	4	4	4	4

O virtuoso típico é sociável, carismático e extrovertido. Ele adora estar entre as pessoas e faz amigos rapidamente com seus modos encantadores. Alguns o definem como um egocêntrico temperamental, mas todos se sentem um pouco mais confortáveis em sua presença. Muitos virtuosos são músicos; alguns são dançarinos ou atores talentosos. Outros ainda escolhem se especializar em formas mais obscuras e incomuns de entretenimento, como ilusionismo ou malabarismo.

Os bardos são mais freqüentemente atraídos por esta classe de prestígio, embora ladinos/feiticeiros ou ladinos/clérigos também consigam se tornar excelentes virtuosos. Os bardos costumam atuar como músicos ou atores, os ladinos como dançarinos ou prestidigitadores, os feiticeiros como mágicos e os clérigos como oradores. A maioria dos personagens de outras classes não é extrovertida o bastante para se tornar um virtuoso, ou encontra outras formas para demonstrar seus talentos.

Considerando que os artistas praticamente vivem na estrada, um virtuoso do Mestre pode ser encontrado em qualquer lugar, envolvendo-se em todas as aventuras que despertem seu interesse. Em função do seu talento para conquistar admiradores, normalmente ele permanece acima de qualquer suspeita quando algum evento incomum ocorre nos lugares que ele visita durante suas excursões.

Adaptação: A classe de prestígio virtuoso consegue desempenhar diversos papéis diferentes numa campanha. Em um mundo, todos os membros de um colégio bárdico específico podem pertencer à classe, enquanto em outro os virtuosos podem se dedicar à magia em vez da música.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um virtuoso, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: 4 graduações em Diplomacia, 4 graduações em Intimidação, 10 graduações em Atuação (qualquer).

Magias: 1º nível de conjurador arcano.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um virtuoso (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des),

Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Saltar (For).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os virtuosos não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Música de Bardo: Os níveis de virtuoso se acumulam com os níveis de bardo para determinar o número de usos diários da habilidade música de bardo (se o personagem a possuir) e o valor do bônus fornecido por inspirar coragem (se o personagem tiver essa aplicação da habilidade). Por exemplo, um bardo 10/virtuoso 4 poderia ativar a sua música de bardo 14 vezes por dia, e sua habilidade inspirar coragem forneceria +3 de bônus nas jogadas apropriadas.

O virtuoso também recebe a aplicação *fascinar* da música de bardo, caso ainda não a possua. Ele pode utilizar a atuação para fascinar uma ou mais criaturas. Consulte a característica de classe do bardo no *Livro do Jogador*.

Atuação Virtuosa: O virtuoso é capaz de empregar a perícia Atuação para criar efeitos mágicos sobre as pessoas à sua volta. É possível utilizar essa habilidade uma vez por dia a cada nível da classe de prestígio. Qualquer forma de atuação pode ser usada para ativar essa habilidade. Embora as descrições costumem indicar uma atuação musical, o personagem não está limitado a canções — por exemplo, um ator poderia executar um "monólogo de sustentação" ou uma "dança de sustentação" no lugar da canção de sustentação. Cada habilidade exige um nível mínimo de classe e uma quantidade mínima de graduações em qualquer perícia de Atuação. Se o virtuoso não possuir as graduações necessárias em pelo menos uma perícia de Atuação, ele não adquire a habilidade correspondente até conseguir a pontuação necessária.

Iniciar uma atuação virtuosa é uma ação padrão. Algumas das habilidades requerem concentração, o que significa que o personagem precisa utilizar uma ação padrão a cada rodada para mantê-las ativas.

Ao contrário da música de bardo, a atuação virtuosa não restringe a conjuração ou a ativação de itens mágicos pelo personagem. Se uma atuação virtuosa exigir som, um personagem ensurdecido terá 20% de chance de fracassar ao tentar utilizá-la. Nesse caso, a tentativa ainda deve ser deduzida do seu limite diário.

Se o virtuoso possuir a característica de classe música de bardo, ele poderá utilizar duas ativações diárias dessa habilidade para executar uma atuação virtuosa.

Canção Persuasiva (Ext): Um virtuoso com 11 graduações em Atuação será capaz de desempenhos que modificam a atitude de sua audiência. Trate essa ação como um teste de Diplomacia para influenciar as atitudes dos PdMs (consulte o *Livro do Mestre*), mas substitua a perícia Diplomacia por Atuação. Os espectadores devem estar num raio de 9 m

Ilustração de E. Cox

Mestre Flautista
Trevado Mordani,
em virtuosismo



do personagem, vê-lo e enxergá-lo claramente, e dispostos a prestar atenção às suas ações. Essa habilidade exige pelo menos 10 rodadas consecutivas de concentração para funcionar, e só pode afetar a mesma criatura uma vez por dia. Membros hostis da audiência não podem ser influenciados com esse poder.

Música de Sustentação (Sob): A partir do 3º nível, um virtuoso com 13 graduações em Atuação será capaz de sustentar seus aliados inconscientes, auxiliando sua recuperação. A cada rodada em que a canção continuar a ser executada, todos os aliados num raio de 9 m do personagem serão estabilizados automaticamente (se estiverem morrendo) ou recuperam 1 ponto de vida (se estiverem estáveis e entre -1 e -9 pontos de vida). A música de sustentação não surte efeito sobre inimigos ou aliados com 0 ou mais pontos de vida. O virtuoso pode manter a música de sustentação durante 5 minutos. Esta é uma habilidade de ação mental.

Canção Discordante (Sob): Um virtuoso de 5º nível ou superior com 15 graduações em Atuação consegue impedir a conjuração alheia. Qualquer inimigo num raio de 9 m que tente conjurar uma magia durante a canção discordante deve obter sucesso num teste de Concentração, com CD igual ao resultado do teste de Atuação do virtuoso, para não perder a magia. O personagem é capaz de sustentar essa canção durante 10 rodadas.

Música da Fúria (Sob): Um virtuoso de 7º nível ou superior com 17 graduações em Atuação consegue utilizar sua arte para transformar seus aliados em loucos furiosos. Cada aliado num raio de 9 m, capaz de ver e ouvir o personagem, pode imergir num estado de fúria durante o seu turno. Essa habilidade funciona exatamente como a fúria do bárbaro, mas se encerra automaticamente quando o virtuoso interromper sua atuação. Se o aliado já possuir a capacidade de se enfurecer, ele conseguirá aplicar os efeitos totais de sua própria fúria, sem a necessidade de deduzir uma atuação diária da habilidade. O virtuoso não consegue usar música da fúria em si mesmo. Esta é uma habilidade de ação mental.

Melodia Dominante (SM): Um virtuoso de 9º nível ou superior com 19 graduações em Atuação é capaz de dominar um humanoíde que já tenha fascinado. Essa habilidade funciona como a magia *dominar pessoa* com nível de conjurador equivalente ao nível de classe do personagem. O alvo deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do virtuoso + modificador de Car do personagem) para anular o efeito. Uma melodia dominante é uma habilidade de ação mental, dependente de idioma e um encantamento (compulsão).

Melodia da Revelação (Sob): Um virtuoso de 10º nível com 20 graduações em Atuação consegue utilizar sua arte para revelar a aparência real de qualquer objeto ou criatura. Todos os aliados num raio de 9 m são afetados pela magia *visão da verdade*, com nível de conjurador equivalente ao nível de classe do virtuoso. O efeito permanece ativo enquanto o personagem continuar a atuar.

Conjuração: A partir do 2º nível, o virtuoso adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um virtuoso, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

EXEMPLO DE VIRTUOSO

Mestre Flautista Tevaldo Mordani: Gnomo bardo 7/ virtuoso 3; ND 10; humanoíde (Pequeno); 10d6+30 DV; 67 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 17, toque 13, surpresa 15; Atq Base +6; Agr +1; Atq corpo a corpo: *sabre do toque espectral* +1 +10 (dano: 1d4; dec. 18-20) ou à distância: arco curto com flecha (obra-prima) +10 (dano: 1d4; dec. x3); Atq Trl corpo a corpo: *sabre do toque espectral* +1 +10/+5 (dano: 1d4; dec. 18-20) ou à distância: arco curto com flecha (obra-prima) +10/+5 (dano: 1d4; dec. x3); AE magias, habilidades similares a magia; QE música de bardo 10/dia (música de proteção, *fascinar*, inspirar competência, inspirar coragem +2, sugestão), conhecimento de bardo +10, características de gnomo, visão na penumbra, atuação virtuosa 3/dia (canção persuasiva, música de sustentação); Tend. CB; TR Fort +6*, Ref +8*, Von +7*; For 8, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 8, Car 18.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Atuação (canto) +12, Atuação (dança) +7, Atuação (instrumentos de sopro) +17 (+19 com a flauta [obra-prima]), Bilefar +9, Concentração +11, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (local) +6, Diplomacia +13, Disfarces +8 (+10 para imitar outras pessoas), Identificar Magia +4 (+6 para decifrar pergaminhos), Intimidação +10, Ofícios (alquimia) +8, Ouvir +6, Sentir Motivação +4, Usar Instrumento Mágico +9; Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Saque Rápido.

Idiomas: Comum, Gnomo, Élfico.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *globos de luz*, *son fantasma* (CD 14), *prestidigitação*, *falar com animais* (apenas mamíferos escavadores, duração de 1 minuto).

Música de Bardo: Tevaldo pode usar música de bardo dez vezes por dia. Consulte a característica de classe do bardo no *Livro do Jogador*.

Música de Proteção (Sob): Utiliza música ou poesia para neutralizar efeitos mágicos que dependam de som.

fascinar (SM): Utiliza música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas.

Inspirar Competência (Sob): Utiliza música ou poesia para ajudar um aliado a completar uma tarefa.

Inspirar Coragem (Sob): Utiliza música ou poesia para amparar seus aliados contra o medo e aprimorar suas habilidades de combate.

TABELA 2 — 28: O VIRTUOSO

Nível	BBA*	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Música de bardo (<i>fascinar</i>), atuação virtuosa (canção persuasiva)	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Atuação virtuosa (música de sustentação)	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
4º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Atuação virtuosa (canção discordante)	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
6º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Atuação virtuosa (música da fúria)	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
8º	+4	+2	+2	+6	—	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Atuação virtuosa (melodia dominante)	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Atuação virtuosa (melodia da revelação)	+1 nível de classe de conjuração arcana anterior

*Bônus base de ataque

Sugestão (SM): Utiliza música ou poesia para realizar uma sugestão (como a magia homônima) para uma criatura que já esteja fascinada.

Características de Gnomo: Os gnomos têm +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides. Os gnomos recebem +4 de bônus racial na Classe de Armadura contra gigantes.

*Os gnomos possuem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões.

Atuação Virtuosa (Sob): Tevaldo é capaz de utilizar a atuação virtuosa três vezes por dia. Consulte as características de classe do virtuoso para obter mais detalhes.

Canção Persuasiva (Sob): Usa a perícia Atuação em vez de Diplomacia para influenciar as atitudes de criaturas num raio de 9 m.

Música de Sustentação (Sob): Aliados moribundos automaticamente se estabilizam, enquanto os aliados estáveis entre -1 e -9 pontos de vida recuperam 1 PV.

Magias de Bardo Conhecidas (3/4/4/3; nível de conjurador: 9º): 0 — *canção de ninar* (CD 14), *detectar magia*, *globos de luz*, *invocar instrumento*, *ler magias*, *som fantasma* (CD 14); 1º — *dissimular tendência*, *enfeitar pessoa* (CD 15), *recuo acelerado*, *riso histérico de Tasha* (CD 15); 2º — *imobilizar pessoa* (CD 16), *invisibilidade*, *reflexos*, *silêncio* (CD 16); 3º — *boa esperança*, *confusão* (CD 17), *velocidade*.

Inventário: Camisão de mitral, sabre do toque espectral +1, arco curto com 16 flechas (obras-primas), manto do Carisma +2, chapéu do disfarce, varinha de curar ferimentos leves (25 cargas), pergaminho de agilidade do gato, flauta (obra-prima), traje de entretenimento, 10 PO.



Ilustração de D. Kevor

PERÍCIAS

E preciso mais que apenas músculos ou a capacidade de conjurar magias para se sobreviver à vida de aventureiro. Independente da rapidez ou da precisão com que o personagem brande sua espada, ou do poder devastador de suas magias, as aventuras invariavelmente apresentam problemas e desafios que exigem raciocínio rápido, habilidades versáteis e um pouco de sorte. Esse capítulo explora usos alternativos para várias perícias, fornecendo diversas formas novas para que os personagens utilizem as perícias que já possuem para superar diferentes desafios.

As perícias, embora sejam um dos focos principais deste livro, são apenas parte das diversas habilidades de um personagem. Os talentos neste capítulo são adequados à versatildade dos aventureiros experientes. Quer seu personagem seja um guerreiro que almeja diversificar suas tarefas além dos combates corpo a corpo, ou um ladino que deseja aprimorar sua capacidade de combate, estes novos talentos ajudam a torná-lo um aventureiro mais versátil e durável. Muitos dos talentos enfatizam o uso de perícias, permitindo novas formas de utilizar graduações de perícias existentes que seriam demasiadamente poderosas para serem conferidas gratuitamente a todos os personagens. Outros concentram-se nas formas de ataque especiais dos ladinos, ninjas e batedores. Finalmente, subconjuntos de talentos oferecem usos expandidos para características de classe existentes, como música de bardo ou a forma selvagem do druida.

A utilização das perícias é essencial para a carreira de qualquer aventureiro, desde o guerreiro corpulento especializado em escaladas ao mago intelectual com graduações em todas as perícias de Conhecimento.

COMBINANDO PERÍCIAS

O trabalho em grupo é um elemento muitas vezes subestimado num jogo de D&D. É muito fácil que o guerreiro só preste atenção na hora de brandir sua espada, ou que o clérigo fique apenas observando enquanto o ladino tenta enganar os guardas para que permitam a passagem do grupo, mas esses personagens estão desprezando oportunidades valiosas de contribuir para o sucesso da equipe. Além da regra de cooperação (consulte o Capítulo 4 do Livro do Jogador), essa seção descreve algumas formas novas para que os personagens ajudem seus amigos.

Eventos Particulares

Mesmo em alguns casos onde vários personagens procuram realizar a mesma ação, com cada um deles obtendo ou não sucesso graças ao resultado de testes individuais, os personagens são capazes de ajudar uns aos outros. Oferecendo conselhos, orientação ou simplesmente liderando pelo exemplo, o persona-

gem consegue partilhar um pouco de sua experiência com seus companheiros. Contudo, essa atividade tem um custo, já que a concentração do personagem fica dividida entre diversas atividades (e portanto ele não está tão capacitado para cada tarefa como estaria normalmente).

Um personagem envolvido numa tarefa que dependa de uma perícia na qual tenha 5 graduações ou mais pode aceitar voluntariamente -4 de penalidade em seu teste para fornecer +2 de bônus de circunstância nos testes dessa perícia realizados pelos aliados nas proximidades. Por exemplo, Lidda, uma ladina de 2º nível, pode ajudar seus amigos a se esgueirarem através de uma masmorra. Aceitando -4 de penalidade em seus testes de Esconder-se e Furtividade, Lidda concede +2 de bônus de circunstância nesses mesmos testes a Jozan, Tordeck e Mialec. Embora Lidda não vá estar tão bem escondida quanto estaria normalmente, o grupo como um todo fica mais sorrateiro do que seria sem sua ajuda.

Nos níveis mais elevados, o personagem pode ajudar ainda mais, mas com um custo maior. Um personagem com 15 ou mais graduações numa determinada perícia pode aceitar -10 de penalidade para fornecer +5 de bônus de circunstância nos testes da mesma perícia realizados pelos aliados nas proximidades envolvidos com a mesma tarefa.

Um aliado precisa estar a até 9 m do personagem para receber o bônus, e ambos devem conseguir ver e ouvir um ao outro. Utilizando o exemplo anterior, se Lidda estivesse invisível, ela não poderia conceder o bônus a nenhum personagem incapaz de vê-la; se Mialec estivesse invisível, Lidda também não poderia lhe fornecer o bônus a menos que fosse capaz de enxergar criaturas invisíveis (mas ainda poderia prover o bônus aos demais personagens).

Normalmente, só é possível utilizar essa forma de auxílio com as seguintes perícias: Adestrar Animais, Arte da Fuga, Bfear, Diplomacia, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Ofícios, Procurar e Sobrevivência. Em circunstâncias especiais, o Mestre pode arbitrar que outras perícias também podem se beneficiar dessa regra, ou que os personagens não poderão se beneficiar dela mesmo que estejam utilizando as perícias indicadas acima.

Prestar Auxílio

O *Livro do Jogador* descreve como um personagem pode ajudar outro a obter sucesso com um teste de perícia do mesmo tipo; se o primeiro personagem obtiver sucesso num teste com CD 10, o segundo recebe +2 de bônus de circunstância em seu próprio teste para usar a mesma perícia (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Essa seção expande essa regra permitindo que personagens mais habilidosos forneçam mais auxílio.

Quando um personagem com 5 ou mais graduações em uma perícia utiliza a ação prestar auxílio para ajudar no teste de outro personagem, ele pode conceder um bônus maior que o indicado no *Livro do Jogador*. Para cada 10 pontos em que o resultado do teste do ajudante superar 10, o bônus de circunstância aumenta em 1 ponto. Assim, um resultado entre 10-19 concederia +2 de bônus de circunstância (da mesma forma que a regra normal). Um resultado entre

20-29 proporcionaria +3 de bônus, entre 30-31 concederia +4, e assim por diante (para determinar esse resultado rapidamente, simplesmente divida o resultado do teste do ajudante por 10, arredonde para baixo e some 1).

Esse bônus mais elevado só está disponível para personagens com pelo menos 5 graduações na perícia sendo utilizada. Somente os personagens experientes têm a capacidade de fornecer a ajuda extra que essa regra oferece.

A critério do Mestre, essa regra também pode ser estendida ao uso da ação prestar auxílio durante o combate, para aprimorar a jogada de ataque ou a CA de um aliado. Qualquer personagem com bônus base de ataque +5 ou superior poderia fornecer um bônus mais elevado na jogada de ataque ou na CA, como descrito acima. Essa regra recompensa a tática de combatentes experientes que se auxiliam mutuamente durante o conflito (o que geralmente é a melhor opção quando se enfrenta um monstro com CA ou bônus de ataque extremamente altos).

Sinergia entre Perícias

Além de auxiliar nos testes de perícia do próprio personagem, as sinergias entre perícias também podem ser empregadas para ajudar nos testes dos aliados. Um personagem com 5 ou mais graduações numa perícia que concede bônus a outra devido à sinergia pode realizar um teste utilizando a primeira perícia para auxiliar a que normalmente receberia o bônus por sinergia. Por exemplo, Sovelliss, um ranger de 2º nível, seria capaz de realizar um teste de Adestrar Animais para aumentar o teste de Cavalgar de Jozan (utilizando as regras de prestar auxílio descritas acima e no *Livro do Jogador*) porque um personagem com 5 graduações na perícia Adestrar Animais recebe +2 em Cavalgar por sinergia. Consulte a Tabela 4-5: Sinergia de Perícias no *Livro do Jogador*.

As regras normais para prestar auxílio ainda se aplicam. Por exemplo, mesmo que Krusk, o bárbaro, possuísse 5 graduações em Adestrar Animais, ele não poderia ajudar no teste de empatia com a natureza de Vadania, a druida, já que o próprio Krusk não é capaz de realizar esse tipo de teste. Algumas combinações podem ser difíceis de imaginar, mas o Mestre deve permitir qualquer tentativa de prestar auxílio por sinergia que pareça razoável. Por exemplo, a princípio seria estranho que Mialec utilizasse Identificar Magia para ajudar no teste de Operar Instrumento Mágico que Lidda fará para ler um pergaminho — a menos que imaginemos a maga inclinada sobre os ombros da ladina, ajudando-a a pronunciar as palavras mais difíceis.

DESCRIÇÕES EXPANDIDAS DE PERÍCIAS

A seção abaixo demonstra usos novos e mais bem explicados para algumas das perícias de D&D. As ações novas e expandidas descritas nesta seção estão disponíveis para qualquer personagem que tenha as perícias adequadas, exceto quando especificado o contrário.

ABRIR FECHADURAS (DES)

É possível acelerar a tentativa de Abrir Fechaduras, reduzindo o tempo necessário para o procedimento.

Destrançar Acelerado: O personagem é capaz de abrir uma fechadura mais rapidamente que o normal. Para reduzir o tempo necessário para abrir qualquer fechadura a uma ação de movimento, acrescente 20 à CD. Por exemplo, abrir uma fechadura média geralmente exige um teste com CD 25 e uma ação de rodada completa. Abrir a mesma tranca como uma ação de movimento exige um teste com CD 45.

ACROBACIA (DES; PENALIDADE DE ARMADURA)

O personagem é capaz de cair de alturas significativas sem sofrer dano, levantar-se mais rápido que o normal ou realizar acrobacias enquanto corre.

Erguer-se Livrementemente: Com um teste de Acrobacia (CD 35), o personagem pode se levantar quando estiver caído como uma ação livre (em vez de uma ação de movimento). Esse uso da perícia ainda provoca ataques de oportunidade normalmente.

Ignorar Dano de Queda: Para cada 15 pontos do resultado do teste de Acrobacia, o personagem pode considerar a queda como 3 m mais curta para determinar o dano. Para um resultado entre 15–29, considere a queda como sendo 3 m menor, entre 30–44 como sendo 6 m mais curta, entre 45–59 como sendo 9 m mais curta, e assim por diante.

Corrida Acrobática: É possível tentar executar piruetas para atravessar correndo o espaço de um oponente aceitando –20 de penalidade no teste de Acrobacia.

ADESTRAR ANIMAIS (CAR)

Ensinar um Truque Para um Animal: Além dos truques encontrados no *Livro do Jogador*, existem outros que podem ser ensinados a um animal mediante um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (as CDs estão indicadas abaixo). Alguns exigem que o animal já conheça um outro truque.

Auxiliar Ataque (CD 20): O animal auxilia o ataque do personagem ou de outra criatura como uma ação padrão. O jogador deve designar quem receberá a ajuda e um oponente específico ao ordenar que o animal realize a tarefa. O

animal empregará a ação prestar auxílio (consulte o *Livro do Jogador*), tentando fornecer um bônus na próxima jogada de ataque do receptor contra o oponente selecionado. Ele também irá flanquear o adversário, se conseguir fazê-lo sem provocar ataques de oportunidade. O animal deve conhecer o truque atacar (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Auxiliar Defesa (CD 20): O animal auxilia a defesa do personagem ou de outra criatura como uma ação padrão. O jogador deve designar quem receberá a ajuda e um oponente específico ao ordenar que o animal realize a tarefa. O animal empregará a ação prestar auxílio, tentando fornecer um bônus na CA do receptor contra o próximo ataque do oponente selecionado. Ele deve conhecer o truque defender (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Auxiliar a Rastrear (CD 20): O animal auxilia as tentativas de rastrear do personagem. É necessário que ele esteja presente enquanto seu mestre realiza um teste de Sobrevivência para rastrear outra criatura; caso o animal obtenha sucesso num teste de Sobrevivência (CD 10), o personagem recebe +2 de bônus de circunstância em seu teste de Sobrevivência para rastrear. O animal precisa da habilidade faro e conhecer o truque rastrear (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Imobilizar (CD 20): O animal inicia a manobra Agarrar e tenta imobilizar o inimigo começando com suas patas, garras ou dentes. Um animal com a habilidade Agarrar Aprimorado a utilizará na tentativa; caso contrário, a manobra provocará um ataque de oportunidade. Ele deve conhecer o truque atacar (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Casa (CD 20): O animal retorna para o local aonde foi treinado para executar esse truque, viajando a distância necessária.

Caçar (CD 15): O animal tenta caçar e procurar comida para o personagem utilizando sua perícia Sobrevivência. Consulte o *Livro do Jogador* para obter mais detalhes sobre como utilizar Sobrevivência para caçar e procurar alimento. Embora qualquer animal saiba automaticamente como caçar e procurar comida para si, esse truque permite que ele retorne com o alimento, em vez de apenas devorar o que encontrar.

CAPACIDADE DE APRENDIZADO

A maioria das criaturas com Inteligência inferior a 3 consegue aprender três truques para cada ponto de Inteligência. Animais treinados e montarias especiais conseguem absorver mais truques por meio do talento Truques Adicionais, descrito a seguir. Os Mestres são incentivados a criar e introduzir estábulos especiais ou treinadores que se especializam na produção de animais com o talento Truques Adicionais e seleções exclusivas de truques.

Truques Adicionais

Uma criatura com este talento é capaz de aprender mais truques que o normal.

Pré-Requisitos: Animal ou besta mágica com Int 1 ou 2, deve conhecer pelo menos 1 truque.

Benefício: A criatura consegue aprender três truques a mais que o normal.

Normal: Sem este talento, os animais e as bestas mágicas podem aprender no máximo três truques por ponto de Inteligência.

Especial: Este talento pode ser escolhido diversas vezes. Em cada ocasião, a criatura pode aprender até três novos truques.

Seguir (CD 20): O animal segue um alvo designado, fazendo o possível para não ser detectado, até que o alvo esteja ferido ou descansando, e então ataca. O animal deve conhecer o truque atacar (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Roubar (CD 20): O animal agarra um objeto em posse da criatura designada, arrebatando-o e carrega até o personagem. Se diversos objetos estiverem disponíveis, o animal escolherá aleatoriamente. Ele deve conhecer o truque buscar (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Subjugar (CD 20): O animal ataca um alvo designado infligindo dano por contusão, com -4 de penalidade na sua jogada de ataque. O animal interrompe a manobra quando a criatura ficar inconsciente. Ele deve conhecer o truque atacar (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Alerar (CD 20): O animal reage à aproximação de outras criaturas, mesmo sem que qualquer comando seja proferido, sem importar se ele enxerga, escuta ou detecta o intruso através do faro. O tipo exato de aviso (silvos, rugidos, grunhidos, latidos) varia de acordo com o tipo do animal e seu treinamento; o som é escolhido no momento do treinamento e não poderá ser modificado posteriormente. Se o intruso não parar depois desse alerta, o animal atacará. Como parte do treinamento, ele pode ser ensinado a ignorar criaturas específicas (como os aliados do treinador). O animal deve conhecer o truque guardar (consulte o *Livro do Jogador*) antes de aprender esse truque.

Ensinar uma Tarefa Geral para um Animal: As tarefas gerais descritas abaixo expandem aquelas apresentadas no *Livro do Jogador*. Para ser treinado para uma tarefa específica, o animal precisa de Inteligência 2 ou superior.

Combate Avançado (CD 20): Um animal treinado para o combate avançado conhece os truques auxiliar a rastrear, atacar, recuar, imobilizar, ficar e subjugar. Ensinar um animal a combater dessa forma exige cinco semanas. Também é possível "melhorar" um animal treinado para combater gastando duas semanas e obtendo sucesso num teste de *Adestrar Animais* (CD 20). A nova tarefa geral e os truques envolvidos substituem completamente os antigos.

Guarda e Defesa (CD 20): Um animal treinado para guardar e defender conhece os truques defender, recuar, guardar, imobi-

lizar, subjugar e alertar. Ensinar um animal a guardar e defender exige seis semanas. Também é possível "melhorar" um animal treinado para guardar gastando três semanas e obtendo sucesso num teste de *Adestrar Animais* (CD 20). A nova tarefa geral e os truques envolvidos substituem completamente os antigos.

Roubo (CD 20): Um animal treinado para roubar conhece os truques buscar, seguir, casa, roubar e atuar. Ensinar um animal a roubar exige seis semanas.

ARTE DA FUGA (DES)

O personagem consegue se libertar dos efeitos de magias de confinamento, amarras ou restrições muito mais rapidamente que o normal, mas para isso é necessário aceitar voluntariamente uma penalidade em seu teste de perícia.

Fuga Rápida: Um teste de Arte da Fuga acelerado aumenta a CD em 10. Escapar de amarras, algemas ou outras formas de aprisionamento (exceto a manobra *Agarrar*) exige apenas 5 rodadas de esforço. Escapar de uma rede ou das magias *animar cordas*, *comandar plantas*, *controlar plantas* ou *construção* com esta opção exige uma ação padrão. Escapar da manobra *Agarrar* ou *imobilização* é uma ação de movimento, e esgueirar-se por um espaço apertado requer a metade do tempo normal (a critério do Mestre, mínimo de 5 rodadas).

AVALIAÇÃO (INT)

Seja realizando um roubo audacioso ou um ato impetuoso de espionagem, os aventureiros nem sempre têm tempo de estudar cuidadosamente o valor de um espólio em potencial. Os personagens são capazes de empregar a perícia *Avaliação* para realizar uma estimativa rápida, mas imprecisa, do valor de um item.

Nebuna amarra é capaz de deter um artista da fuga talentoso



Teste: O personagem consegue avaliar um item rapidamente, mas a CD é mais alta. Um fracasso significa que ele não conseguirá estimar o valor do item.

Item (Exemplos)	CD
Comum	15
Mercadorias comerciais (especiarias, alimentos, matérias-primas, etc.), itens mundanos, gado	
Raro	20
Roupas finas, metais preciosos (em estado bruto), gemas, obras de arte	
Exótico	25
Gemas incomuns (colorações estranhas, raras na região, de tamanho ou pureza excepcional)	
Exclusivo	30+
Obras-primas da arte, jóias reais, coroas ou outros adornos	

Ação: Avaliar um item rapidamente exige 1 rodada.

Novas Tentativas: O personagem pode tentar avaliar o item normalmente (o que exige 1 minuto), mas não poderá avaliar o item rapidamente outra vez. Sempre é possível avaliar um item normalmente, não importa se a avaliação rápida obteve sucesso ou não.

Especial: O talento Avaliar Item Mágico permite que o personagem utilize a perícia Avaliação para determinar as propriedades mágicas de um item; consulte a descrição do talento neste Capítulo.

CURA (SAB)

O personagem é capaz de usar a perícia Cura para determinar o que eliminou uma criatura falecida. A dificuldade dessa tarefa depende da natureza da morte, conforme indicado na tabela abaixo.

Causa da Morte	CD
Ferimentos físicos	0
Ambiental (fogo, asfixia, etc.)	5
Magia com efeitos visíveis	10
Envenenamento	15
Magia sem efeitos visíveis	20

Cada dia transcorrido entre a morte da criatura e a hora do exame aumenta a CD do teste de Cura para determinar a causa da morte em 5 pontos.

Ação: Realizar um teste de Cura para determinar a causa de uma morte exige 10 minutos.

Novas Tentativas: Sim, mas são precisos 10 minutos para cada tentativa.

DECIFRAR ESCRITA (INT)

É possível usar a perícia Decifrar Escrita para criar um código particular. Esse sistema de cifras permite que o personagem (ou qualquer um com a chave apropriada) registre informações sem correr o risco de que elas sejam lidas por outras pessoas. Qualquer documento criado com esse código exclusivo somente pode ser lido pelo personagem ou alguém que disponha da informação de como decodificá-lo. Outros personagens com graduações na perícia Decifrar

Escrita podem tentar entender o código. A CD será 10 + o modificador total de perícia do personagem no momento em que a cifra foi criada (na prática, o jogador "escolhe 10" num teste de perícia para criar a cifra, e quem tentar decodificá-la precisa realizar um teste de Decifrar Escrita, resistido pelo resultado do jogador).

Ação: A criação de uma cifra exige uma semana de trabalho ininterrupto. A primeira tentativa para decifrar um sistema de codificação criado dessa maneira exige um dia de trabalho ininterrupto, e as novas tentativas subsequentes gastam uma semana cada.

Novas Tentativas: É possível tentar decifrar uma cifra particular mais de uma vez, mas é preciso gastar mais tempo a cada tentativa. Cada tentativa depois da primeira exige uma semana de trabalho ininterrupto. A primeira tentativa de decifrar um código exige apenas um dia de dedicação.

DIPLOMACIA (CAR)

É possível pechinchar com um vendedor ou mediar discussões entre grupos, encontrando uma solução para assuntos diplomáticos ou legais que seja satisfatória para ambas as partes, não importa a situação anterior.

Pechinchar: O personagem consegue utilizar a perícia Diplomacia para barganhar por mercadorias ou serviços, incluindo os de natureza mágica. Ao discutir a venda de um produto ou serviço, é possível tentar abaixar o preço de venda mediante um teste de Diplomacia para influenciar a atitude do PdM (consulte Influenciando as Atitudes dos PdMs no Livro do Jogador). Se conseguir tornar o vendedor prestativo (a maioria dos vendedores começa indiferente), o preço de venda ficará 10% mais baixo. Acrescente o modificador de Diplomacia do vendedor à CD necessária para alcançar o resultado. Por exemplo, para modificar a atitude de um vendedor indiferente com +3 de modificador de Diplomacia, é preciso um resultado igual ou superior a 33 no teste de Diplomacia (probabilidade básica 30 +3 pelo modificador de Diplomacia do vendedor). Se o personagem piorar a atitude do vendedor, o vendedor se recusa a lhe vender qualquer coisa naquele momento. O Mestre é o árbitro final em qualquer troca comercial e deve desencorajar o uso abusivo dessa opção quando o jogo se tornar lento demais.

Ação: Pechinchar exige pelo menos 1 minuto inteiro, como qualquer teste de Diplomacia.

Novas Tentativas: Não é possível realizar outro teste de Diplomacia para pechinchar.

Mediar: Para mediar uma discussão, o personagem deve conseguir modificar a atitude de cada grupo para amigável ou prestativo. Execute um teste normal de Diplomacia para influenciar as atitudes dos PdMs, mas acrescente o modificador de Diplomacia do líder do grupo à CD necessária para esse resultado. Por exemplo, para ajustar a atitude de um grupo liderado por um indivíduo com +7 de bônus em Diplomacia de pouco amistoso para amistoso, o personagem necessitaria do resultado 32 ou superior em seu teste de Diplomacia (probabilidade básica 25, 17 pelo modificador de Diplomacia do alvo). Se o resultado do teste for menor que 12 (um resultado 20 pontos inferior à dificuldade básica

+7 pelo modificador de Diplomacia do alvo) a atitude do alvo piora para hostil. A CD aumenta em 5 se ambos os grupos pertencerem a raças ou culturas diferentes.

Ação: A mediação é um processo longo e nem sempre pode ser acelerado. Cada teste exige um dia inteiro do tempo do jogo. O personagem pode aceitar -10 de penalidade nesse teste se desejar realizar a mediação em uma hora em vez de um dia (como por exemplo, para impedir uma batalha iminente).

Novas Tentativas: Enquanto ambos os lados não estiverem hostis (isto é, enquanto um deles permanecer pouco amistoso ou melhor) é possível realizar uma nova tentativa de Diplomacia para mediar uma discussão. Se ambos os grupos se tornarem hostis a qualquer momento após a realização do primeiro teste, não será possível executar tentativas adicionais.

EQUILÍBRIO (DES)

O personagem é capaz de correr por superfícies estreitas ou de resistir a manobras de derrubar.

Resistir a Derrubar: Caso possua 10 ou mais graduações em Equilíbrio, o personagem poderá realizar um teste de Equilíbrio em vez de um teste de Força ou de Destreza para evitar uma tentativa de derrubá-lo. Para isso, ele aceita -10 de penalidade no teste de Equilíbrio. Caso obtenha sucesso, ele não será derrubado. Quando obtiver sucesso no teste de Equilíbrio para resistir à tentativa, o personagem não poderá tentar derrubar o oponente.

Equilíbrio ao Correr: O personagem pode tentar correr através de uma superfície estreita aceitando -20 de penalidade no teste de Equilíbrio.

ESCALAR (FOR; PENALIDADE DE ARMADURA)

Escaladores habilidosos conseguem subir muito mais rápido que os outros ou até mesmo lutar na defensiva enquanto ascendem. A opção escalada acelerada apareceu pela primeira vez no *Livro dos Níveis Épicos*, mas as utilizações a seguir estão disponíveis para personagens de qualquer nível, desde que estejam dispostos a aceitar as penalidades apropriadas.

Escalada Rápida: O personagem consegue escalar mais rapidamente que o normal. Aceitando -20 de penalidade no teste de Escalar, ele pode se mover com seu deslocamento normal (em vez de um quarto do deslocamento).

Escalar em Combate: O personagem é capaz de se mover com liberdade suficiente para evitar golpes enquanto escala. Aceitando -20 de penalidade no teste de Escalar, ele conservará seu bônus de Destreza na CA enquanto estiver escalando.

ESCONDER-SE (DES)

O personagem é capaz de se mesclar à multidão, deslizar por áreas de cobertura ou camuflagem para manter-se em segredo, esgueirar-se até um inimigo ou seguir um alvo.

Mesclar-se à Multidão: O personagem é capaz de empregar a perícia Esconder-se para desaparecer em meio às

pessoas, mas isso somente o ocultará de alguém que esteja vasculhando a área à sua procura. Ele permanece visível para todos os indivíduos ao seu redor, e caso eles sejam hostis, provavelmente o denunciarão.

Mover-se entre Áreas de Cobertura: Caso o personagem já esteja se escondendo (graças a cobertura ou camuflagem) e possua pelo menos 5 graduações em Esconder-se, ele será capaz de realizar um teste dessa perícia (com uma penalidade) para tentar se deslocar sem se revelar por uma área que não oferece cobertura ou camuflagem. Para cada 5 graduações em Esconder-se, ele poderá se mover até 1,5 m entre um esconderijo e outro. Para cada 1,5 m de espaço aberto que precisar cruzar entre os esconderijos, haverá -5 de penalidade no teste. Caso percorra mais da metade do seu deslocamento, ele também sofrerá a penalidade normal nos testes de Esconder-se com movimentação acelerada (-10 para se caminhar acima do deslocamento normal, e -5 para se mover entre a metade e o total do deslocamento normal).

Também é possível utilizar essa opção para se esgueirar até alguém a partir de um esconderijo. Para cada 1,5 m de espaço aberto entre ele e o alvo, o personagem sofre -5 de penalidade em seu teste de Esconder-se. Caso obtenha sucesso, seu alvo não o perceberá até que ele ataque ou execute alguma outra ação que atraia atenção. Esse alvo deve ser tratado como se estivesse surpreso em relação ao personagem.

Por exemplo, Lidda, a ladina de 2º nível, poderia tentar correr através de um portal com 1,5 m de largura sem revelar sua presença aos orcs do lado de dentro. Mesmo que a porta aberta não forneça qualquer cobertura ou camuflagem, ele consegue realizar um teste de Esconder-se normal, resistido pelos testes de Observar dos orcs. Ela sofre -5 de penalidade em seu teste devido à distância envolvida. Caso se mova acima da metade de seu deslocamento, sofrerá -5 ou -10 de penalidade adicional, dependendo de sua velocidade (veja acima).

Seguir um Alvo: O personagem é capaz de seguir alguém enquanto se mantém despercebido. Se ficar a pelo menos 18 m do seu alvo, ele precisa obter sucesso em um teste de Esconder-se (resistido pelo teste de Observar do alvo) a cada 10 minutos. A uma distância de menos de 18 m, é necessário um teste de Esconder-se por rodada. Ações extraordinárias do personagem (como conjurar uma magia ou atacar) podem prejudicar a tentativa, mesmo se ele não fracassar no teste.

Seguir alguém ainda exige cobertura ou camuflagem, como em qualquer teste de Esconder-se. Uma rua moderadamente movimentada fornece cobertura e camuflagem suficientes para tanto. Como alternativa, é possível passar entre locais com cobertura ou camuflagem, como descrito em mover-se entre áreas de cobertura (veja acima).

Mesmo se fracassar no teste de Esconder-se enquanto estiver seguindo alguém, ou se for visto enquanto atravessa uma distância muito grande entre esconderijos, o personagem pode realizar um teste de Blear resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo para parecer inofensivo. Um sucesso significa que o alvo o percebe, mas não identifica que está sendo seguido; um fracasso o alerta de que o per-

TABELA 3-1: CDs PARA OFÍCIOS (VENENOS)

Veneno	CD para Criar		Tipo	CD para Resistir		Dano Inicial	Dano Secundário
	Preço						
Arsênico	15	120 PO	Ingestão	13	1 Con	1d8 Con	
Basalto azul	15	120 PO	Ferimento	14	1 Con	Inconsciência	
Bile de dragão	30	1.500 PO	Contato	26	3d6 For	0	
Burma da insanidade	20	1.500 PO	Inalação	15	1d4 Sab	2d6 Sab	
Erva-impigem	15	100 PO	Ferimento	12	0	1d4 Con + 1d3 Sab	
Essência de sombra	20	250 PO	Ferimento	17	1 For*	2d6 For	
Excremento de sapo listrado	15	180 PO	Ingestão	11	1 Sab	2d6 Sab + 1d4 Int	
Extrato de lótuus negra	35	4.500 PO	Contato	20	3d6 Con	3d6 Con	
Extrato do cérebro de verme da carne	15	200 PO	Contato	13	Paralisia	0	
Lâmina da morte	25	1.800 PO	Ferimento	20	1d6 Con	2d6 Con	
Musgo id	15	125 PO	Ingestão	14	1d4 Int	2d6 Int	
Nitarita	20	650 PO	Contato	13	0	3d6 Con	
Óleo de sangue verde	15	100 PO	Ferimento	13	1 Con	1d2 Con	
Óleo de taggit	15	90 PO	Ingestão	15	0	Inconsciência	
Pó de mantor negro	25	300 PO	Ingestão	18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For	
Pó de ungol	20	1.000 PO	Inalação	15	1 Car	1d6 Car, +1 Car*	
Poeira de lich	20	250 PO	Ingestão	17	2d6 For	1d6 For	
Pomada de malys	20	500 PO	Contato	16	1 Des	2d4 Des	
Raiz de terinav	25	750 PO	Contato	16	1d6 Des	2d6 Des	
Resíduo de folha de sassone	20	300 PO	Contato	16	2d12 PV	1d6 Con	
Vapor queimado de othur	25	2.100 PO	Inalação	18	1 Con*	3d6 Con	
Veneno de aranha Média	15	150 PO	Ferimento	12	1d4 For	1d4 For	
Veneno de centopéia Pequena	15	90 PO	Ferimento	10	1d2 Des	1d2 Des	
Veneno de verme púrpura	20	700 PO	Ferimento	25	1d6 For	2d6 For	
Veneno de vespa gigante	20	210 PO	Ferimento	14	1d6 Des	1d6 Des	
Veneno de víbora negra	15	120 PO	Ferimento	12	1d6 Con	1d6 Con	
Veneno de wyvern	25	3.000 PO	Ferimento	17	2d6 Con	2d6 Con	
Veneno do escorpião Grande	20	200 PO	Ferimento	14	1d4 Con	1d4 Con	
Veneno drow	15	75 PO	Ferimento	13	Inconsciência	Inconsciência por 2d4 h	

* Dano permanente de habilidade, e não temporário.

sonagem está realmente em seu encaixe. É possível aplicar um modificador ao teste de Sentir Motivação, dependendo das suspeitas do alvo. A tabela abaixo fornece os modificadores de Sentir Motivação para situações especiais.

Sentir Motivação	
Seu Alvo...	Modificador na CD
Tem certeza que não está sendo seguido*	-5
Não tem motivo para suspeitar que está sendo seguido	+0
Está preocupado com a possibilidade de estar sendo seguido	+10
Está preocupado com a possibilidade de estar sendo seguido e sabe que o personagem é seu inimigo	+20

FALSIFICAÇÃO (INT)

Documentos oficiais podem representar uma maneira excelente de comprovar a identidade do personagem e reforçar seus argumentos. Com documentos falsificados adequadamente — criados com o uso normal da perícia Falsificação e resistidos pelo teste de Falsificação do observador (ou um teste de Inteligência para personagens sem graduação nessa perícia) — é possível conseguir certos bônus especiais devidos à sinergia.

A critério do Mestre, é possível forjar documentos que concedem +2 de bônus de circunstância em testes específicos de Bleafar, Diplomacia ou Intimidação. Essas credenciais falsas tornam-se, de fato, as ferramentas perfeitas para a tare-

fa e fornecem bônus similares àqueles das ferramentas (obras-primas) relacionados a outras perícias. Ao contrário de outros bônus, eles somente se aplicam quando o personagem apresentar os documentos e a criatura com a qual ele estiver interagindo não perceber a falsificação. Caso ele apresente documentos que forem detectados como falsos, o teste realizado para utilizá-los fracassa automaticamente. O Mestre também tem a liberdade de decidir que essa situação trará outras repercussões.

NATAÇÃO (FOR; PENALIDADE DE ARMADURA)

O personagem consegue nadar mais rapidamente que o normal.

Natação Acelerada: O personagem pode tentar nadar mais rápido que o normal. Aceitando -10 de penalidade em seu teste de Natação, ele pode nadar com seu deslocamento total como uma ação de rodada completa (em vez de metade do deslocamento) ou com metade do deslocamento como uma ação de movimento (em vez de um quarto).

OFÍCIOS (INT)

Aumentando voluntariamente a dificuldade da tarefa à sua frente, o personagem consegue criar itens mais rapidamente que o normal. Essa opção apareceu inicialmente no Livro dos Níveis Épicas, mas este uso da perícia Ofícios está disponível para personagens de qualquer nível, desde que estejam dispostos a aceitar as penalidades apropriadas.

Tarefa	CD
Criação Rápida	+10 ou mais na CD

Criação Rápida: O personagem é capaz de aumentar voluntariamente a CD de criação de um item em qualquer múltiplo de 10. Esta tática permite que ele crie o item mais rapidamente (já que estará multiplicando essa CD mais alta pelo resultado do teste para determinar o andamento da tarefa). É preciso decidir o aumento antes de realizar o teste.

Ofícios (Venenos): A delicada arte de refinar matérias-primas em venenos eficazes exige paciência e cuidado (sem mencionar discrição, nos lugares onde eles são proibidos). Criar venenos com a perícia Ofícios (venefício) segue as regras do *Livro do Jogador* para todas as perícias de Ofícios, com as seguintes exceções.

Preço: O custo das matérias-primas varia bastante dependendo do acesso do personagem aos ingredientes ativos — isto é, a substância ou a planta que fornece a toxina. Se forem encontradas facilmente, as matérias-primas custam um sexto do preço de mercado, em vez de um terço. Caso contrário, as matérias-primas custam pelo menos três quartos do preço de mercado — supondo que elas estejam a venda.

Quantidade: Para determinar quanto veneno o personagem será capaz de produzir em uma semana, realize um teste de Ofícios (venefício) no fim da semana. Se obtiver sucesso, multiplique o resultado pela CD do teste. Esse será o valor em PO de veneno criado naquela semana. Quando o total em PO produzido for igual ou superior ao preço de mercado de uma dose do veneno, essa dose estará terminada (muitas vezes, será possível criar mais de uma dose por semana, dependendo do resultado do teste e do preço de mercado do veneno). Se fracassar no teste com uma margem igual ou superior a 4, o personagem não fará progressos nessa semana. Se fracassar com uma margem igual ou superior a 5, metade das matérias-primas serão arruinadas e terão que ser adquiridas novamente.

OPERAR MECANISMO (INT)

O personagem é capaz de reduzir o tempo necessário para desarmar um mecanismo ou para acrescentar um dispositivo de neutralização a uma armadilha já existente.

Superar Armadilha: O personagem é capaz de incorporar um dispositivo de neutralização que lhe permite evitar os efeitos de uma armadilha se ela for encontrada novamente mais tarde. Esse procedimento impõe -10 de penalidade no teste de Operar Mecanismo. Caso obtenha sucesso, é possível não apenas superar a armadilha sem desativá-la (como se a dificuldade tivesse sido superada por 10 ou mais — consulte o *Livro do Jogador*) mas também acrescentar um dispositivo de neutralização que permite que o personagem e seus companheiros evitem ativá-la mais tarde. Por exemplo, é possível inserir uma cunha que bloqueia as engrenagens de uma armadilha mecânica, ou encontrar uma trilha estreita entre as placas de pressão que disparam dardos envenenados das paredes.

Desarmar Acelerado: O personagem consegue desarmar um mecanismo mais rapidamente que o normal. Para reduzir o tempo necessário para desarmar qualquer dispositivo a uma ação de rodada completa, acrescente +20 à CD. Por exemplo, uma armadilha que normalmente exigiria um teste com CD 20 e 2d4 rodadas para ser desarmada poderia ser neutralizada em 1 rodada obtendo-se sucesso num teste com CD 40.

SENTIR MOTIVAÇÃO (SAB)

O personagem consegue avaliar a capacidade de combate de um oponente, identificando inimigos particularmente perigosos ou vulneráveis.

Avaliar Oponente: Como uma ação padrão, o personagem é capaz de empregar Sentir Motivação para determinar o desafio representado por um adversário, de acordo com seu nível e o ND do oponente. O teste dessa perícia é resistido pelo teste de Blear do inimigo. Para isso, o adversário deve estar visível para o personagem e num raio de 9 m. Caso tenha visto o oponente em combate, o personagem recebe +2 de bônus de circunstância no teste.

A precisão dessa avaliação depende do valor pelo qual o teste de Sentir Motivação superar o teste de Blear do oponente. Caso obtenha sucesso, o personagem receberá as seguintes informações:

ND do Oponente	Resultado da Avaliação
Nível ou DV inferior ao do personagem em 4 ou menos	Uma galinha morta
Nível ou DV inferior ao do personagem em 1, 2 ou 3	Fácil
Nível ou DV igual ao do personagem	Uma luta justa
Nível ou DV igual ao do personagem mais 1, 2 ou 3	Um desafio considerável
Supera o nível ou DV do personagem 4 ou mais	Uma grave ameaça

Um sucesso na avaliação revela que seu oponente pertence a uma de duas categorias adjacentes (por exemplo, "Fácil" ou "Uma luta justa"). Se o resultado do teste de Sentir Motivação do personagem superar o teste de Blear do oponente por 10 ou mais, o Mestre pode restringir o resultado a somente uma categoria.

Por outro lado, se o resultado do teste de Blear do adversário igualar ou superar ligeiramente o resultado do teste de Sentir Motivação do personagem, nenhuma informação útil será obtida. Caso o teste de Blear do oponente supere o teste de Sentir Motivação do personagem com uma margem igual ou superior a 5, este pode (a critério do Mestre) obter uma falsa impressão, acreditando que o inimigo é muito mais forte ou fraco do que a realidade (chance equivalente para ambos). Se o resultado do teste de Blear do adversário superar o teste de Sentir Motivação do personagem em 10 ou mais, a percepção do inimigo estará incorreta em pelo menos duas categorias (por exemplo, uma grave ameaça pode ser avaliada como uma luta justa).

Especial: O talento Intuição em Combate (consulte a descrição adiante) concede +4 de bônus nos testes de Sentir Motivação realizados para avaliar os oponentes. Ele também

permite que o personagem restrinja o resultado de suas percepções a somente uma categoria, além de executar essa tarefa como uma ação livre.

Um adversário particularmente vulnerável à estratégia típica de combate do personagem (por exemplo, um vampiro enfrentando um clérigo de Pelor de nível elevado) é registrado como pertencendo a uma categoria inferior; outro que seja especialmente resistente (por exemplo, um golem diante de um ladino muito dependente de ataques furtivos) é percebido como pertencendo a uma categoria superior de desafio.

Novas Tentativas: O personagem é capaz de usar essa perícia num oponente diferente a cada rodada.

SOBREVIVÊNCIA (SAB)

O personagem é capaz de erguer rastros de poeira em áreas selvagens, ampliando seu movimento de viagem e o de seus aliados.

Queimar o Chão: Ao viajar em condições precárias ou terreno difícil, o personagem pode realizar um teste de Sobrevivência para acelerar o progresso do grupo.

Com um resultado igual ou superior a 15, o personagem aumenta o modificador de deslocamento para movimento de viagem em 1/4, até o máximo de $x1$ (consulte a Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem no Livro do Jogador). Por exemplo, é possível aumentar o ritmo de deslocamento através de uma selva fechada de $x1/4$ para $x1/2$ do movimento de viagem normal. Com um resultado igual ou superior a 25, o modificador de deslocamento pode ser ampliado em 1/2 (e portanto seria possível andar pela selva fechada a $x3/4$ do ritmo normal). Em ambos os casos, se aplica o máximo de $x1$ — o que significa que dessa forma é possível igualar, mas não exceder, o movimento de viagem normal.

O personagem pode guiar um grupo de até quatro indivíduos (incluindo ele mesmo) sem penalidade. Contudo, para cada três pessoas a mais (arredondadas para cima) no grupo, aplique -2 de penalidade à tentativa de queimar o chão. Assim, um grupo de cinco a sete pessoas (o personagem e entre quatro e seis indivíduos) sofreria -2 de penalidade, enquanto outro com entre oito e dez pessoas sofreria -4, e assim por diante.

Essa habilidade se aplica apenas ao movimento de viagem em longas distâncias, e não surte efeito sobre movimento tático.

USAR CORDAS (DES)

O personagem consegue dar nós mais rapidamente que o normal.

Dar Nós com Rapidez: O personagem é capaz de dar um nó comum ou especial ou de amarar uma corda em torno de si mesmo mais rapidamente que o normal. Aceitando -10 de penalidade no seu teste de Usar Cordas, ele consegue realizar qualquer uma dessas tarefas como uma ação de movimento (em vez de uma ação de rodada completa).

Os talentos são o alicerce das habilidades de qualquer aventureiro. Eles definem suas capacidades, permitindo novas utilizações de perícias, aprimorando características de classe ou fornecendo opções de combate totalmente novas. Os talentos nesta seção enfatizam o uso das perícias, fornecem opções para personagens multiclasse e novas alternativas para a habilidade mística de bardo, além de acentuar as habilidades de personagens habilidosos como ladinos, bardos, rangers, batedores, ladrões de magia e ninjas.

ARMADILHEIRO TÁTICO

O personagem pode confiar em seu reflexos rápidos e seus dedos ágeis em vez de seu intelecto para vasculhar um aposento ou procurar uma armadilha.

Benefício: O personagem acrescenta seu bônus de Destreza (em vez do bônus de Inteligência) em todos os testes de Procurar e Operar Mecanismo.

Além disso, ele não recebe penalidades nesses testes devido a escuridão ou cegueira.

ARREMESSO BRUTAL

O personagem aprendeu a arremessar armas com efeitos letais.

Benefício: O personagem pode adicionar seu modificador de Força (em vez do modificador de Destreza) nas jogadas de ataque com armas de arremesso.

Normal: Ao atacar com uma arma de arremesso, o personagem acrescenta seu modificador de Destreza à jogada de ataque.

Especial: Um guerreiro pode escolher Arremesso Brutal como um de seus talentos adicionais.

ARREMESSO PODEROSO

O personagem foi treinado para arremessar armas com efeitos mais eficazes.

Pré-Requisitos: For 13, Arremesso Brutal, Ataque Poderoso.

Benefício: Em seu turno, antes de realizar qualquer jogada de ataque, o personagem pode optar por subtrair um valor de todas as jogadas de ataque com armas e acrescentar esse número a todas as jogadas de dano com armas. Esse valor não pode exceder seu bônus base de ataque. A penalidade nas jogadas de ataque e o bônus nas jogadas de dano continuam ativos até seu próximo turno.

Especial: Um guerreiro pode escolher Arremesso Poderoso como um de seus talentos adicionais.

ARTISTA DEVOTADO

O personagem abriu mão de almejar talentos musicais frívolos, e em vez disso ingressou num treinamento religioso em favor da honra e da justiça.

Pré-Requisitos: Música de bardo, destruir o mal.

TABELA 3—2: TALENTOS

Talentos Gerais	Pré-Requisitos	Benefício
Armadilheiro Tático	—	Acrescenta o modificador de Des, em vez de Int, aos testes de Procurar e Operar Mecanismo
Arremesso Brutal ^B	—	Utiliza For em vez de Des para jogadas de ataque com armas de arremesso
Arremesso Poderoso ^B	For 13, Arremesso Brutal, Ataque Poderoso	Ataque Poderoso com armas de arremesso
Artista Devotado	Música de bardo, destruir o mal	Níveis de paladino e de bardo são somados para destruir o mal e música de bardo
Artista Versátil	5 graduações em Atuação	Trata um quantidade de perícias de Atuação como se possuísem graduações iguais à da perícia de valor mais alto
Ataque Arrasador	Ataque Furtivo, 3º nível de conjurador	Gasta um uso de magia para adquirir bônus no ataque e dano contra construtos ou mortos-vivos
Ataque Duplo ^B	Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas	Ataca uma vez com cada mão como uma ação padrão
Avaliar Item Mágico	5 graduações em Avaliação, 5 graduações em Conhecimento (arcano), 5 graduações em Identificar Magia	Utiliza Avaliação para determinar as propriedades dos itens mágicos
Caçador Asceta	Ataque Desarmado Aprimorado, inimigo predileto	Níveis de ranger e de monge são somados para o dano de ataque desarmado, bônus de inimigo predileto e CD do ataque atordoante
Canção Duradoura	Música de bardo	Estende a duração dos efeitos da música de bardo
Cavaleiro Asceta	Ataque Desarmado Aprimorado, capacidade de destruir o mal	Níveis de monge e de paladino são somados para o dano de ataque desarmado e destruir o mal
Combater com Duas Armas Grandes ^B	For 13, Combater com Duas Armas	Trata uma arma de uma mão na mão inábil como uma arma leve
Concentração Extraordinária	15 graduações em Concentração	Concentração em uma magia como ação de movimento ou rápida
Conhecimento Obscuro	Habilidade de classe conhecimento ou conhecimento de bardo	Adquire +4 de bônus nos testes de conhecimento ou conhecimento de bardo
Conjuração em Movimento	8 graduações em Concentração	Conjura uma magia e se desloca ao mesmo tempo
Disfarçar Magia	9 graduações em Atuação (qualquer), música de bardo	Conjura magias discretamente como parte de uma atuação
Distração Aprimorada ^B	4 graduações em Blefar	Utiliza Blefar para criar uma distração, e em seguida se esconde como uma ação de movimento
Especialista Tático	Des 13, Reflexos de Combate, bônus base de ataque +2	Todos os aliados recebem +2 de bônus no ataque e dano durante uma rodada contra uma criatura vítima de um ataque de oportunidade
Faz-Tudo	Int 13	Utiliza qualquer perícia, mesmo as que exigem treinamento
Golpe Desconcertante	Bônus base de ataque +6, ataque furtivo	Limita o alvo a uma única ação durante 1 rodada
Golpe Hábil	Int 13, Especialização em Combate, 10 graduações em Observar, ataque furtivo	Ignora armadura e armadura natural
Golpe Mortal	Iniciativa Aprimorada, bônus base de ataque +2	Golpe de misericórdia como ação padrão
Incitar ^B	Car 13, bônus base de ataque +1	Obriga o alvo a atacar somente o personagem
Infra-Som	10 graduações em Atuação (qualquer), música de bardo	Produz efeitos de música de bardo disfarçados ou discretos
Inquisidor Devotado	Destruir o mal, ataque furtivo	Utiliza destruir o mal e ataque furtivo em conjunto para psmar o oponente
Intuição em Combate ^B	4 graduações em Sentir Motivação, bônus base de ataque +5	+1 para atacar o oponente da mesma rodada anterior
Mago Asceta	Ataque Desarmado Aprimorado, capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível espontaneamente	Níveis de monge e de feiticeiro são somados para bônus na CA (baseado em Carisma), sacrifica magia para adquirir bônus no ataque desarmado
Mente Aberta	—	Adquire 5 pontos de perícia imediatamente
Mergulho de Proteção	Bônus base de resistência de Reflexos +4	Realiza uma nova tentativa se fracassar num teste de resistência de Reflexos, mas fica caído no solo
Mira Arcana Extraordinária	15 graduações em Identificar Magia	Exclui uma criatura da área da magia
Música Adicional	Música de bardo	Adquire quatro usos diários adicionais de música de bardo
Natação Aprimorada	6 graduações em Natação	Duplica a velocidade de natação
Oportunismo Hábil	Des 15, Reflexos de Combate	+4 de bônus nas jogadas de ataque nos ataques de oportunidade
Ouvidos Verdes	10 graduações em Atuação (qualquer), música de bardo	Afeta as plantas com música de bardo
Ouvir o Invisível	5 graduações em Ouvir, Lutar às Cegas	Determina a localização de um alvo pelo som em vez da visão
Personalidade Forte	Car 13	Acrescenta o modificador de Car, em vez de Sab, aos testes de resistência de Von

TABELA 3-2: TALENTOS (CONTINUAÇÃO)

Talentos Gerais	Pré-Requisitos	Benefício
Rastreador Devotado	Rastrear, destruir o mal, empatia com a natureza	Montaria especial se torna companheiro animal, e os níveis de paladino e de ranger são somados para destruir o mal e empatia com a natureza
Reconhecimento Rápido	5 graduações em Ouvir, 5 graduações em Observar	Ouvir e Observar como ações livres, +2 nos testes de iniciativa
Reflexos Visionários	—	Acréscimo de modificar de Int em vez de Des aos testes de resistência de Reflexos
Saltar e Golpear	8 graduações em Saltar, Ataque Poderoso	Duplica o dano do Ataque Poderoso numa investida
Salto Símio	4 graduações em Escalar, 4 graduações em Saltar	Balançar pelas árvores com o deslocamento normal
Senso do Perigo	Iniciativa Aprimorada	Refaz uma jogada de iniciativa uma vez por dia
Vínculo Natural	Companheiro animal	Acréscimo +3 ao nível efetivo de druida para determinar as habilidades do companheiro animal
Vôo Aprimorado	Capacidade de voar	Capacidade de manobra aprimorada em uma categoria
Talentos de Música de Bardo		
Cântico da Pele Férrea	Música de bardo, 12 graduações em Concentração, 12 graduações em Atuação	Utiliza música de bardo para adquirir RD 5/-
Cântico de Fortitude	Música de bardo, 8 graduações em Concentração, 8 graduações em Atuação	Música de bardo mantém os aliados conscientes com pontos de vida negativos
Magia Lírica	Música de bardo, 6º nível de conjurador arcano, 9 graduações em Atuação	Gasta usos de música de bardo para conjurar magias adicionais
Talentos Selvagens		
Agarrar Selvagem	Forma selvagem, ataque furtivo	Inflige o dano do ataque furtivo quando Agarrar um oponente usando a forma selvagem
Escalar como um Gorila	Forma selvagem	Gasta usos de forma selvagem para adquirir deslocamento de Escalar
Faro	Forma Selvagem	Gasta usos de forma selvagem para adquirir Faro
Sentido Cego	Forma selvagem, 4 graduações em Ouvir	Gasta usos de forma selvagem para adquirir sentido cego com 9 m de raio
Visão da Águia	Forma selvagem, 4 graduações em Observar	Gasta usos de forma selvagem para adquirir +8 de bônus de Observar e reduzir os incrementos de distância à metade
Visão do Puma	Forma selvagem, 2 graduações em Observar	Gasta usos de forma selvagem para adquirir visão na penumbra

^B Um guerreiro pode escolher esse talento como um de seus talentos adicionais

Benefício: Se o personagem tiver níveis de paladino e de bardo, eles serão cumulativos para determinar o dano adicional infligido pela habilidade destruir o mal e para determinar a quantidade de ativações diárias da habilidade música de bardo. Esse talento não permite utilizações adicionais das habilidades destruir o mal e música de bardo além das permitidas pelo seu nível de classe.

Além disso, o personagem pode adquirir níveis de paladino e de bardo sem incorrer nas penalidades devido a multi-classe. Ele deve continuar sendo Leal e Bom para conservar suas habilidades de paladino e adquirir níveis nessa classe, e ainda incorre nas penalidades normais de XP se possuir classes múltiplas com mais de um nível de diferença.

ARTISTA VERSÁTIL

O personagem é habilidoso com várias formas de atuação.

Pré-Requisito: 5 graduações em Atuação (qualquer).

Benefício: Escolha uma quantidade de categorias de Atuação equivalente ao seu modificador de Inteligência (no mínimo 1). Para os testes dessas categorias, considera-se que o personagem possua graduações equivalentes ao máximo de graduações que ele possui em qualquer categoria de

Atuação. Depois que forem selecionadas, não é possível modificar essas categorias, mas a pontuação do personagem em todas elas aumentará quando ele adquirir mais graduações em sua categoria primária. Ele adquire novas categorias à escolha do jogador caso sua pontuação em Inteligência aumente permanentemente.

Além disso, o personagem recebe +2 de bônus num teste de Atuação combinada quando utilizar duas ou mais formas de atuação ao mesmo tempo, como um bardo dedilhando uma lira enquanto canta. Nesses casos, acrescente o bônus ao modificador mais elevado entre os dois valores de Atuação.

ATAQUE ARRASADOR

O personagem dominou a arte de desferir golpes precisos contra criaturas que não estejam vivas, ao mesmo tempo em que canaliza energias mágicas através de seus ataques corporais.

Pré-Requisito: Ataque Furtivo, 5º nível de conjurador.

Benefício: Para ativar esse talento, é preciso sacrificar uma de suas magias diárias (no mínimo de 1º nível). Essa é uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade.

Depois disso, o personagem recebe um bônus de intuição nas suas jogadas de ataque e dano corpo a corpo durante 1 rodada. O bônus nas jogadas de ataque equivale ao nível da magia sacrificada. O bônus nas jogadas de dano será 1d6 por nível da magia, mais o dano adicional baseado na habilidade ataque furtivo.

Esses bônus se aplicam contra um único tipo de criatura, dependendo da magia sacrificada: caso seja uma magia arcana, eles se aplicarão contra construtos; caso seja uma magia divina, contra mortos-vivos.

Exemplo: Um mago 5/ladino 1 ativa esse talento sacrificando a magia *leia* que tinha preparado. Ele recebe +2 de bônus de intuição nas suas jogadas de ataque corpo a corpo contra construtos durante 1 rodada, e também acrescenta +3d6 pontos de dano aos ataques desferidos contra construtos durante essa rodada (2d6 pela magia de 2º nível mais 1d6 do ataque furtivo).

Esse talento não permite que o personagem obtenha sucessos decisivos ou desfrata ataques furtivos contra mortos-vivos ou construtos.

ATAQUE DUPLO

O personagem é um lutador especializado e habilidoso em combater com duas armas. Seu treinamento intensivo com duas armas permite que ele ataque com ambas enquanto se desloca em meio a um combate caótico ou uma batalha em andamento.

Pré-Requisitos: Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas.

Benefício: Como uma ação padrão, o personagem consegue desferir um ataque corpo a corpo com sua arma primária e outro com a arma na mão inábil. Os dois golpes utilizam a mesma jogada de ataque para determinar se atingem ou não o alvo, considerando o menor modificador de ataque de ambas. Se ele estiver empunhando uma arma de uma mão ou leve na mão destra e uma arma leve na mão inábil, a penalidade será de -4; caso contrário ele sofrerá -10 de penalidade.

Cada arma inflige seu dano normal. A Redução de Dano e demais resistências são aplicadas separadamente contra o ataque de cada arma.

Especial: Ao desferir esse ataque, o dano de precisão (como no caso de ataque furtivo) é aplicado somente uma vez. Se o personagem obtiver um sucesso decisivo, apenas a arma em sua mão destra inflige o dano adicional; a arma na mão inábil causa apenas seu dano normal.

Um guerreiro pode escolher Ataque Duplo como um de seus talentos adicionais.

AVALIAR ITEM MÁGICO

A habilidade para determinar o valor de um item e seu conhecimento sobre a magia permitem que o personagem identifique as propriedades exatas de um item mágico sem utilizar a magia *identificação* ou similares.

Pré-Requisitos: 5 graduações em Avaliação, 5 graduações em Conhecimento (arcano), 5 graduações em Identificar Magia.

Benefício: Caso saiba que um item é mágico, o personagem é capaz de empregar a perícia *Avaliação* para identificar suas propriedades. Esse uso da perícia requer 8 horas de trabalho ininterrupto e consome 25 PO de materiais especiais. A CD para o teste equivale a 10 + o nível de conjurador do item.

CAÇADOR ASCETA

O personagem superou as limitações de seu treinamento monástico para incorporar novas formas de trazer os criminosos à justiça. Embora muitos dos outros monges desaproveem seus métodos, ninguém pode duvidar que seu treinamento diversificado aprimorou sua habilidade de atacar com precisão e de eliminar seus inimigos rapidamente.

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, inimigo predileto.

Benefício: Ao utilizar um ataque desarmado para desferir um golpe atordoante contra um inimigo predileto, o personagem pode acrescentar metade do seu bônus de inimigo predileto nas jogadas de dano à CD do seu ataque atordoante.

Se o personagem possuir níveis de ranger e de monge, eles serão cumulativos para determinar o dano de seu ataque desarmado. Por exemplo, um humano ranger 7/monge 1 infligiria 1d10 pontos de dano com seu ataque desarmado.

Além disso, o personagem pode adquirir níveis de ambas as classes sem incorrer nas penalidades devido a multiclasse. Ele deve continuar sendo Leal para conservar suas habilidades de monge e adquirir níveis nessa classe, e ainda incorre nas penalidades normais de XP se possuir classes múltiplas com mais de um nível de diferença.

CANÇÃO DURADOURA

A inspiração da música de bardo do personagem permanece ativa sobre os ouvintes durante muito tempo depois de soar a última nota.

Pré-Requisito: Música de bardo.

Benefício: Se o personagem empregar música de bardo para inspirar coragem, inspirar grandeza ou inspirar heroísmo, o efeito permanecerá ativo durante até 1 minuto depois que os aliados deixarem de ouvir a atuação.

Normal: Inspirar coragem, inspirar grandeza e inspirar heroísmo duram enquanto o aliado ouvir o bardo e nas 5 rodadas subsequentes.

CAVALEIRO ASCETA

O personagem pertence a uma ordem especial de monges religiosos que ensina seus adeptos que o auto-aprimoramento e o serviço honroso provêm da mesma fonte de pureza. Como um estudante dessa filosofia, o personagem mescla seu treinamento como paladino e como monge num caminho integrado.

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, capacidade de destruir o mal.

Benefício: Seus níveis de paladino e de monge são cumulativos para determinar o dano de seu ataque desarma-

do. Por exemplo, um humano paladino 3/monge 1 infligiria 1d8 pontos de dano com seu ataque desarmado.

Além disso, o personagem pode adquirir níveis de ambas as classes sem incorrer nas penalidades devido a multiclasse. Ele deve continuar sendo Leal e Bom para conservar suas habilidades de paladino e adquirir níveis nessa classe, e continuar Leal para continuar progredindo como monge. Ele ainda incorre nas penalidades normais de XP se possuir classes múltiplas com mais de um nível de diferença.

COMBATER COM DUAS

ARMAS GRANDES

O personagem foi treinado para empunhar armas maiores que o normal com sua mão inábil.

Pré-Requisitos: For 13, Combater com Duas Armas.

Benefício: Quando empunhar uma arma de uma mão com sua mão inábil, o personagem sofre as penalidades por lutar com duas armas como se estivesse segurando uma arma leve (consulte o *Livro do Jogador*).

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater com Duas Armas Grandes como um de seus talentos adicionais.

CONCENTRAÇÃO EXTRAORDINÁRIA

A mente do personagem é tão disciplinada que ele consegue conjurar magias mesmo enquanto está se concentrando em outro efeito.

Pré-Requisito: 15 graduações em Concentração.

Benefício: Enquanto se concentra para sustentar uma magia, o personagem pode realizar um teste de Concentração (CD 25 + nível da magia) para realizar a tarefa empregando somente uma ação de movimento. Caso supere a CD com uma margem igual ou superior a 10, ele consegue manter a concentração na magia como uma ação rápida (consulte Ações Rápidas e Imediatas na página 137). Utilizar essa habilidade é uma ação livre, mas se o personagem fracassar no teste de Concentração, perderá o efeito da magia que estiver sustentando. Esse talento não concede a capacidade de manter a concentração em mais de uma magia ao mesmo tempo.

Normal: Concentrar-se para sustentar uma magia exige uma ação padrão.

CONHECIMENTO OSCURO

O personagem é uma fonte de informações pouco divulgadas.

Pré-Requisito: Habilidade de classe conhecimento ou conhecimento de bardo.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus de intuição nos testes que utilizam sua habilidade de classe conhecimento ou conhecimento de bardo.

CONJURAÇÃO EM MOVIMENTO

Uma concentração disciplinada permite que o personagem se desloque enquanto conjura uma magia.

Pré-Requisito: 8 graduações em Concentração.

Benefício: O personagem é capaz de realizar um teste especial de Concentração (CD 20 + nível da magia) ao con-

jurar uma magia. Se obtiver sucesso, ele consegue conjurá-la e percorrer seu deslocamento como uma única ação padrão (não é possível utilizar essa habilidade com uma magia com tempo de execução superior a 1 minuto). Caso fracasse no teste, ele perderá a magia e não conseguirá lançá-la, como se tivesse fracassado no teste de Concentração para conjurar na defensiva.

A ação ainda provoca ataques de oportunidade de quaisquer criaturas que ameacem o personagem em qualquer ponto de seu deslocamento. Ele consegue conjurar na defensiva empregando esse talento, mas isso aumenta a CD do teste de Concentração para 25 + nível da magia.

DISFARÇAR MAGIA

O personagem é capaz de conjurar magias sem que a platéia perceba.

Pré-Requisitos: 9 graduações em Atuação (qualquer), música de bardo.

Benefício: O personagem consegue conjurar magias discretamente, incorporando os componentes gestuais e verbais às suas atuações. Para disfarçar uma magia, é preciso realizar um teste de Atuação como parte da ação utilizada para conjurá-la. Os espectadores precisam igualar ou superar o resultado do personagem com um teste de Observar para perceberem que ele está conjurando o efeito (sua atuação é óbvia para todos nas proximidades, mas não o fato de que ele está executando uma magia). A menos que a magia emane visivelmente do personagem, ou que os observadores possuam outras formas de determinar sua fonte, eles não reconhecerão a origem do efeito.

Uma magia disfarçada não pode ser identificada com um teste de Identificar Magia, mesmo por alguém que perceba que o personagem a está conjurando. A ação ainda provoca ataques de oportunidade normalmente.

·DISTRAÇÃO APRIMORADA

O personagem é capaz de criar uma distração para se esconder rapidamente e com menos esforço.

Pré-Requisito: 4 graduações em Blefar.

Benefício: O personagem pode usar Blefar para criar uma distração para se esconder (consulte o *Livro do Jogador*) como uma ação de movimento. Ele recebe +4 de bônus nesses testes.

Normal: Sem esse talento, criar uma distração para se esconder utilizando a perícia Blefar exige uma ação padrão.

Especial: Um guerreiro pode escolher Distração Aprimorada como um de seus talentos adicionais.

ESPECIALISTA TÁTICO

A perícia tática do personagem aprimora sua vantagem em combate.

Pré-Requisitos: Des 13, Reflexos de Combate, bônus base de ataque +2.

Benefício: Caso atinja uma criatura com um ataque de oportunidade, o personagem e todos os seus aliados recebem +2 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo contra ela durante 1 rodada.

FAZ-TUDO

O personagem adquiriu um conhecimento limitado sobre muitas tarefas, mesmo as perícias mais obscuras.

Pré-requisitos: Int 13.

Benefício: O personagem é capaz de utilizar qualquer perícia como se possuísse 1/2 graduação. Esse benefício permite que ele utilize perícias que normalmente não autorizam testes sem treinamento (como Decifrar Escrita e Conhecimento). Se uma perícia não admite testes (como Falar Idioma), esse talento não surtirá efeito.

Normal: Sem esse talento, o personagem não consegue utilizar algumas perícias (Abrir Fechaduras, Acrobacia, Adestrar Animais, Conhecimento, Decifrar Escrita, Falar Idioma, Identificar Magia, Operar Mecanismo, Prestidigitação, Profissão e Usar Instrumento Mágico) a menos que possua graduações nessa perícia.

GOLPE DESCONCERTANTE

O personagem é capaz de provocar ferimentos que prejudicam o deslocamento do oponente.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +6, ataque furtivo.

Benefício: Se o personagem infligir dano com um ataque furtivo corpo a corpo, também será capaz de provocar um ferimento que limita a mobilidade do oponente. Durante 1 rodada (ou até que a vítima seja alvo de uma aplicação da perícia Cura [CD 15] ou qualquer forma de cura mágica que restaure ao menos 1 ponto de vida, o que ocorrer primeiro), seu alvo é tratado como se estivesse zozno, mesmo que sua quantidade de dano por contusão não iguale exatamente seu valor atual de pontos de vida. O alvo pode resistir a esse efeito obtendo sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD igual ao dano infligido). Diversos golpes desconcertantes sobre a mesma criatura não são cumulativos. Esse talento não surte efeito sobre criaturas imunes ao dano de ataques furtivos.

GOLPE HÁBIL

O personagem é capaz de desferir ataques contra os pontos fracos da defesa do inimigo.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, 10 graduações em Observar, ataque furtivo.

Benefício: Como uma ação padrão, o personagem consegue encontrar um ponto fraco na armadura de um alvo visível. Isso exige um teste de Observar com CD igual à Classe de Armadura do oponente. Caso obtenha sucesso, seu próximo ataque contra o mesmo adversário (que deve ser desferido no máximo até o próximo turno) ignora o bônus de armadura e o bônus de armadura natural na CA (incluindo quaisquer bônus de melhoria na armadura ou na armadura natural). Os demais bônus na CA são aplicados normalmente.

Se o personagem utilizar uma arma de ataque à distância para realizar o ataque, o oponente deve estar num raio de 9 m para que o talento seja eficiente.

GOLPE MORTAL

O personagem não perde tempo para eliminar os inimigos caídos.

Pré-requisitos: Iniciativa Aprimorada, bônus base de ataque +2.

Benefício: O personagem pode desferir um golpe de misericórdia contra um oponente indefeso como uma ação padrão, provocando ataques de oportunidade normalmente.

Normal: Desferir um golpe de misericórdia é uma ação de rodada completa.

INFRA-SOM

Sua música é capaz de afetar mesmo aqueles que não a escutam conscientemente.

Pré-requisitos: 10 graduações em Atuação (qualquer), música de bardo.

Benefício: O personagem é capaz de produzir música ou poesia tão sutil que os oponentes não conseguem percebê-la, embora seus aliados ainda recebam todos os benefícios normais da música de bardo. Da mesma forma, é possível afetar os oponentes ao alcance da música, mas exceto se eles puderem ver o personagem atuando ou possuam outros meios de descobrir a fonte do efeito, não serão capazes de identificá-la.

INCITAR

O personagem é habilidoso em induzir seus oponentes a atacá-lo.

Pré-requisitos: Car 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: Como uma ação de movimento, o personagem consegue incitar um oponente que o esteja ameaçando, para o qual tenha linha de visão, seja capaz de ouvi-lo e tenha uma pontuação em Inteligência 3 ou superior (trata-se de uma habilidade de ação mental). Quando o adversário começar seu próximo turno, terá que obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do personagem + modificador de Car). Se a vítima fracassar, o personagem será a única criatura contra a qual ela conseguirá desferir ataques corpo a corpo durante esse turno (caso ela elimine, deixe inconsciente, perca de vista ou não seja capaz de executar ataques contra o personagem, poderá utilizar o restante de seus ataques contra outras criaturas normalmente). Uma criatura incitada ainda consegue conjurar magias, desferir ataques à distância, deslocar-se ou executar outras ações normalmente. O uso desse talento restringe apenas os ataques corpo a corpo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Incitar como um de seus talentos adicionais.

INQUISIDOR DEVOTADO

O serviço fiel do personagem à sua divindade padroeira envolve treinamento e métodos que muitos paladinos consideram questionáveis. Utilizando os procedimentos heterodoxos de ladinos e assassinos, ele aprendeu a desferir ataques furtivos devastadores contra oponentes malignos.

Pré-Requisitos: Destruir o mal, ataque furtivo.

Benefício: Quando atingir o mesmo inimigo com suas habilidades ataque furtivo e destruir o mal no mesmo ataque, o personagem tem uma chance de deixá-lo pasmo. Um oponente afetado pelas duas habilidades tem que obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível do personagem + modificador de Car) ou ficará pasmo durante 1 rodada.

Além disso, o personagem pode adquirir níveis de paladino e de ladino sem incorrer nas penalidades devido a multiclasses. Ele deve continuar sendo Leal e Bom para conservar suas habilidades de paladino e adquirir níveis nessa classe, e ainda incorre nas penalidades normais de XP se possuir classes múltiplas com mais de um nível de diferença.

INTUIÇÃO EM COMBATE

A percepção aguçada dos movimentos de seu oponente e seus instintos sobre o fluxo de combate permitem que o personagem avalie a capacidade de luta do adversário.

Pré-Requisitos: 4 graduações em Sentir Motivação, bônus base de ataque +5.

Benefício: Como uma ação livre, é possível empregar Sentir Motivação para avaliar o desafio constituído por um único oponente em relação ao seu próprio nível/número de Dados de Vida (consulte a opção avaliar oponente da perícia Sentir Motivação na seção anterior). O personagem recebe +4 de bônus nesses testes e restringe os resultados a uma única categoria.

Além disso, sempre que desferir um ataque corpo a corpo contra uma criatura que tenha sido atacada na rodada anterior, o personagem recebe +1 de bônus de intuição nas jogadas de ataque corpo a corpo contra ela.

Especial: Um guerreiro pode escolher Intuição em Combate como um de seus talentos adicionais.

LADINO ASCETA

O personagem ultrapassou os limites de seu treinamento monástico para incorporar novos modos de combate sorrateiro. Embora os demais monges possam desaprová-lo por seus métodos, ninguém duvida que seu treinamento diversificado aprimorou sua habilidade de atacar com precisão e de eliminar seus inimigos rapidamente.

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, ataque furtivo.

Benefício: Ao utilizar um ataque desarmado juntamente com um ataque furtivo para desferir um ataque atordoante, o personagem acrescenta +2 à CD do seu ataque atordoante.

Se o personagem possuir níveis de ladino e de monge, eles serão cumulativos para determinar o dano de seu ataque desarmado. Por exemplo, um humano ladino 5/monge 1 infligiria 1d8 pontos de dano com seu ataque desarmado.

Além disso, o personagem pode adquirir níveis de ambas as classes sem incorrer nas penalidades devido a multiclasses. Ele deve continuar sendo Leal para conservar suas habilidades de monge e adquirir níveis nessa classe, e ainda incorre nas penalidades normais de XP se possuir classes múltiplas com mais de um nível de diferença.



Intuição em Combate ajuda um paladino a vencer um orc

MAGO ASCETA

O personagem pratica uma arte marcial incomum que mistura conjuração autodidata e ataques corpo a corpo com grande eficiência.

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível espontaneamente.

Benefício: O personagem é capaz de sacrificar uma de suas magias diárias como uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidades para acrescentar um bônus às jogadas de ataque e dano de seu ataque desarmado durante 1 rodada. O bônus equivale ao nível da magia sacrificada. A magia se perde como se tivesse sido conjurada.

Caso o personagem tenha níveis de feiticeiro e de monge, esses níveis são cumulativos para determinar o seu bônus na CA. Por exemplo, um humano monge 4/feiticeiro 1 teria +1 de bônus na CA como se fosse um monge de 5º nível. Se o personagem for capaz de acrescentar seu bônus de Sabedoria na CA (como no caso de um monge sem armadura e portando uma carga leve ou inferior), em vez disso ele adiciona seu bônus de Carisma.

Além disso, o personagem pode adquirir níveis de ambas as classes sem incorrer nas penalidades devido a multiclasses. Ele deve continuar sendo Leal para continuar progredindo como monge, e ainda incorre nas penalidades normais de XP se possuir classes múltiplas com mais de um nível de diferença.

MENTE ABERTA

O personagem é naturalmente capaz de redirecionar sua memória e suas perícias.

Benefício: O personagem imediatamente adquire 5 pontos de perícia, que devem ser gastos normalmente. Não é possível exceder o nível máximo de graduações para seu nível em qualquer perícia.

Especial: Esse talento pode ser escolhido diversas vezes. Sempre que for selecionado, o personagem imediatamente recebe mais 5 pontos de perícia.

MERGULHO DE PROTEÇÃO

O personagem é capaz de mergulhar atrás de uma proteção ou se atitar no solo com rapidez suficiente para evitar muitos efeitos de área.

Pré-Requisito: Bônus base de resistência de Reflexos +4.

Benefício: Caso fracasse em um teste de resistência de Reflexos, o personagem pode repetir o teste imediatamente. Ele deve aceitar o segundo resultado, quer seja um sucesso ou um fracasso, e ficará caído no solo imediatamente após executá-lo.

MIRA ARCANA EXTRAORDINÁRIA

O personagem é capaz de moldar a área de uma magia para excluir uma criatura de seus efeitos.

Pré-Requisito: 15 graduações em Identificar Magia.

Benefício: Sempre que conjurar uma magia de área, o personagem pode tentar moldar a região afetada de forma que uma criatura em seu interior não seja atingida. Para isso, ele precisa obter sucesso num teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia).

Conjurar uma magia afetada por esse talento exige uma ação de rodada completa, a menos que o tempo de conjuração da magia seja maior; nesse caso, o tempo de conjuração não se altera.

MÚSICA ADICIONAL

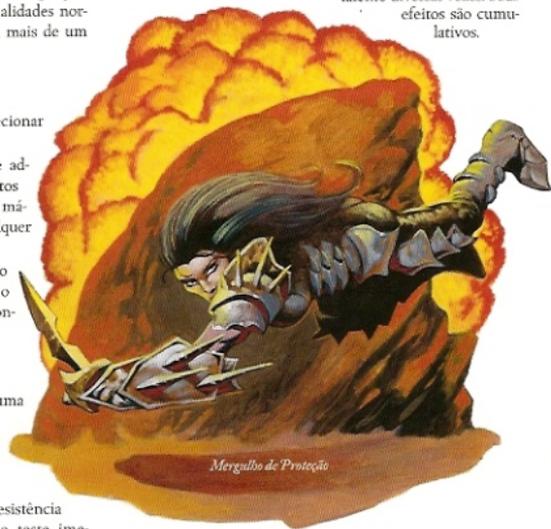
O personagem consegue utilizar sua música de bardo mais frequentemente que o normal.

Pré-Requisito: Música de bardo.

Benefício: O personagem é capaz de utilizar a música de bardo quatro vezes adicionais por dia.

Normal: Os bardos sem esse talento podem usar a música de bardo uma vez por dia por nível de classe.

Especial: É possível escolher esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.



Mergulho de Proteção

NATAÇÃO APRIMORADA

O personagem consegue nadar mais rápido que o normal.

Pré-Requisito: 6 graduações em Natação.

Benefício: O personagem é capaz de nadar com metade do seu deslocamento como uma ação de movimento ou com o deslocamento total como uma ação de rodada completa.

Normal: O personagem nada com um quarto do seu deslocamento como uma ação de movimento ou com metade do deslocamento como uma ação de rodada completa.

OPORTUNISMO HÁBIL

O personagem está preparado para o inesperado.

Pré-Requisitos: Des 15, Reflexos de Combate.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque ao desferir ataques de oportunidade.

OUVIDOS VERDES

Sua música de bardo pode afetar as plantas.

Pré-Requisito: 10 graduações em Atuação (qualquer), música de bardo.

Benefício: O personagem é capaz de alterar qualquer uma de suas habilidades musicais de ação mental (ou habilidades similares baseadas em Atuação provenientes de outras classes) de forma que elas só influenciem as plantas. Contudo, as plantas recebem +5 no teste de resistência de Vontade contra qualquer um desses efeitos.

Normal: As plantas normalmente são imunes a todas as magias e habilidades de ação mental.

OUVIR O INVISÍVEL

A audição do personagem é tão aguçada que ele pode determinar parcialmente a localização de um oponente através do som, permitindo que ataque mesmo se o adversário estiver camuflado ou deslocado.

Pré-Requisitos: 5 graduações em Ouvir, Lutar às Cegas.

Benefício: O personagem é capaz de realizar um teste de Ouvir (CD 25) como uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso, ele consegue determinar a localização de todos os inimigos num raio 9 m, desde que possua linha de efeito até eles. Esse benefício não elimina a chance de falha ao lutar com inimigos com camuflagem, mas assegura que o personagem consiga desferir seus ataques contra os quadrados corretos.

O personagem não conseguirá empregar esse talento se estiver ensurdecido ou em uma área afetada por *silêncio*. Se um oponente invisível ou escondido estiver tentando se deslocar furtivamente, o teste de Ouvir será resistido pelo teste de Furtividade do adversário, mas o oponente terá +15 de bônus. Esse talento não funciona contra inimigos perfeitamente silenciosos, como criaturas incorpóreas.

PERSONALIDADE FORTE

O personagem cultivou uma crença inabalável em seu próprio valor. Seu senso de identidade e de propósito são tão fortes que ampliam sua força de vontade.

Pré-Requisito: Car 13.

Benefício: O personagem acrescenta seu modificador de Carisma (em vez do modificador de Sabedoria) aos testes de resistência de Vontade contra efeitos e habilidades de ação mental.

RASTREADOR DEVOTADO

O personagem descobriu o equilíbrio entre seu treinamento como mateiro e sua devoção religiosa, mesclando os dois aspectos num todo integrado.

Pré-Requisitos: Rastrear, destruir o mal, empatia com a natureza.

Benefícios: Se o personagem possuir níveis de paladino e de ranger, eles serão cumulativos para determinar o dano adicional infligido por sua habilidade destruir o mal e o bônus para a característica de classe empatia com a natureza. Esse talento não concede utilizações diárias adicionais de destruir o mal.

Caso possua as características de classe montaria especial e companheiro animal, o personagem poderá designar a montaria como seu companheiro animal, permitindo que ela receba os benefícios das duas habilidades. Por exemplo, a montaria especial de um paladino 5/ranger 6 teria 4 Dados de Vida adicionais, ajuste de +6 na armadura natural, +2 de For, +1 de Des, dois truques adicionais e Inteligência 6, além das habilidades especiais vínculo empático, evasão aprimorada, partilhar magias, partilhar testes de resistência e vínculo.

Além disso, o personagem pode adquirir níveis de paladino e de ranger sem incorrer nas penalidades devido a multi-classe. Ele deve continuar sendo Leal e Bom para conservar suas habilidades de paladino e adquirir níveis nessa classe, e ainda incorre nas penalidades normais de XP se possuir classes múltiplas com mais de um nível de diferença.

RECONHECIMENTO RÁPIDO

O personagem consegue apreender várias informações com uma observação rápida de uma área ou objeto.

Pré-Requisitos: 5 graduações em Ouvir, 5 graduações em Observar.

Benefício: O personagem é capaz de realizar um teste de Observar e um de Ouvir por rodada como uma ação livre.

Ele também recebe +2 de bônus nos testes de Iniciativa.

Normal: Utilizar Observar ou Ouvir de forma reflexa é uma ação livre, mas tentar empregar essas perícias ativamente exige uma ação de movimento.

REFLEXOS VISIONÁRIOS

O intelecto aguçado do personagem lhe concede um dom extraordinário para evitar efeitos perigosos.

Benefício: O personagem acrescenta seu modificador de Inteligência (em vez do modificador de Destreza) nos testes de resistência de Reflexos.

SALTAR E GOLPEAR

O personagem consegue combinar uma investida poderosa e um grande salto num ataque devastador.

Pré-Requisitos: 8 graduações em Saltar, Ataque Poderoso.

Benefício: O personagem é capaz de combinar um salto com uma investida contra um oponente. Se percorrer no mínimo 3 m de distância horizontal com o salto, terminando num quadrado onde ameace seu adversário, ele inflige +100% do bônus de dano normal devido ao talento Ataque Poderoso. Se empregar essa tática com uma arma de duas mãos, o dano adicional será triplicado.

Esse ataque deve seguir todas as regras normais para utilizar a perícia Saltar e para realizar uma investida, exceto que o personagem ignora os terrenos difíceis dos quadrados sobre os quais consegue saltar.

SALTO SÍMIO

O personagem se move como um macaco pelas árvores.

Pré-requisitos: 4 graduações em Escalar, 4 graduações em Saltar.

Benefício: O personagem se desloca pelas árvores com seu deslocamento normal, ignorando os efeitos do terreno sobre a movimentação. É preciso estar a pelo menos 6 m do solo para utilizar essa habilidade, que só funciona em florestas médias ou densas (consulte o *Livro do Mestre*).

SENSO DO PERIGO

O personagem é um indivíduo inquieto.

Pré-requisito: Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem é capaz de refazer uma jogada de iniciativa que acabou de realizar. Ele utiliza o valor mais elevado das duas jogadas. É preciso declarar o uso dessa habilidade antes que a rodada se inicie.

VÍNCULO NATURAL

O seu vínculo com seu companheiro animal é excepcionalmente forte.

Pré-Requisito: Companheiro animal.

Benefício: Acrescente +3 ao nível efetivo do personagem ao determinar os Dados de Vida adicionais, truques, habilidades especiais e outros bônus recebidos pelo companheiro animal (consulte o druida no *Livro do Jogador*). Esse bônus nunca poderá aumentar o nível efetivo do druida acima do nível do personagem. Se o personagem tiver vários companheiros animais, o bônus desse talento se aplica somente a um deles.

VÔO APRIMORADO

O personagem adquire maior capacidade de manobra que o normal quando alçar voo.

Pré-Requisito: Capacidade de voo (natural, mágico ou através de metamorfose).

Benefício: A capacidade de manobra do personagem aumenta em uma categoria — de desajeitado para ruim, de ruim para médio, de médio para bom e de bom para perfeito.

TALENTOS DE
MÚSICA DE BARDO

Os talentos de música de bardo, como o nome sugere, exigem que o personagem tenha acesso a música de bardo e costumam usar diários dessa habilidade para serem ativados. Todos esses talentos exigem que ele seja capaz de produzir a música, mesmo aqueles que requerem apenas ações livres ou que não empreguem nenhum tipo de ação.

Características de classe similares, como música do chante de guerra (consulte o *Livro Completo do Guerreiro*) ou as habilidades musicais de um peregrino da canção (consulte o *Livro Completo do Arcano*) podem ser usadas em substituição ao pré-requisito música de bardo de um talento de música de bardo.

CÂNTICO DA PELE
FÉRREA [MÚSICA
DE BARDO]

O personagem é capaz de canalizar o poder de sua música de bardo para ignorar pequenos ferimentos.

Pré-Requisitos: Música de bardo, 12 graduações em Concentração, 12 graduações em Atuação.

Saltar e Golpear

Benefício: Como uma ação rápida que não provoca ataques de oportunidade, o personagem pode abrir mão de um uso diário de sua habilidade música de bardo para conceder Redução de Dano 5/- a si mesmo ou a um de seus aliados num raio de 9 m que seja capaz de ouvi-lo. O efeito permanece ativo até o início do próximo turno do personagem.

Esse talento não funciona em uma área sob o efeito de silêncio.

CÂNTICO DE FORTITUDE
[MÚSICA DE BARDO]

O personagem consegue canalizar o poder de sua música de bardo para sustentar seus aliados, permitindo que eles permaneçam conscientes mesmo após sofrer ferimentos capazes de nocauteá-los.

Pré-Requisitos: Música de bardo, 8 graduações em Concentração, 8 graduações em Atuação.



TALENTOS SELVAGENS

Benefício: O personagem pode abrir mão de um uso diário da habilidade música de bardo como uma ação imediata para conceder a todos os aliados (inclusive a si mesmo) os benefícios do talento Duro de Matar (consulte o *Livro do Jogador*) até o final do seu próximo turno. É possível empregar esse talento diversas vezes consecutivas para manter o personagem e seus aliados conscientes. Mesmo enquanto o talento estiver ativo, o personagem ou seus aliados morrerão caso seus pontos de vida cheguem a -10 ou menos.

Esse talento não funciona em uma área sob o efeito de silêncio.

MAGIA LÍRICA [MÚSICA DE BARDO]

O personagem é capaz de canalizar o poder de sua música de bardo em suas magias, permitindo-lhe gastar usos de música de bardo durante a conjuração.

Pré-Requisitos:

Música de bardo, 9 graduações em Atuação, capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível espontaneamente.

Benefício:

O personagem pode abrir mão de usos diários da habilidade música de bardo para conjurar quaisquer magias arcanas que conheça e seja capaz de conjurar espontaneamente. Ele ainda precisa de uma ação para conjurar a magia (de acordo com as regras normais de tempo de execução), mas a utilização do talento Magia Lírica conta como parte dessa ação. Conjurar uma magia exige um uso da habilidade música de bardo, mais um uso adicional por nível da magia. Por exemplo, conjurar uma magia de 3º nível requer quatro usos diários dessa habilidade.

Especial: Qualquer magia que o personagem conjure empregando o talento Magia Lírica adquire seu instrumento como um foco arcano adicional, caso ele utilize um.

Não é possível usar Magia Lírica para conjurar uma magia aprimorada pelo talento Magia Silenciosa.

Todos os talentos selvagens têm como pré-requisito a característica de classe *forma selvagem*. Assim, estão disponíveis para druídas de 5º nível ou superior, bem como qualquer personagem que tenha adquirido a *forma selvagem* ou uma característica de classe similar proveniente de uma classe de prestígio.

Cada ativação de um talento selvagem geralmente exige um uso diário da habilidade *forma selvagem*. Se o personagem tiver esgotado esses usos para aquele dia, não poderá ativar um talento selvagem. Alterar seu aspecto com a *forma selvagem* é uma ação padrão (a menos que o personagem possua uma habilidade especial que especifique o contrário); do mesmo modo, esses talentos também necessitam de uma ação padrão para serem ativados, a menos que sua descrição indique outra ação. O personagem só consegue ativar um talento selvagem (ou usar a habilidade *forma selvagem* para modificar seu aspecto uma vez) por rodada, embora durações sobrepostas possam permitir os benefícios de mais de um talento simultaneamente.

Ativar um talento selvagem é uma habilidade sobrenatural que não provoca ataques de oportunidade, exceto quando especificado o contrário na descrição do talento.

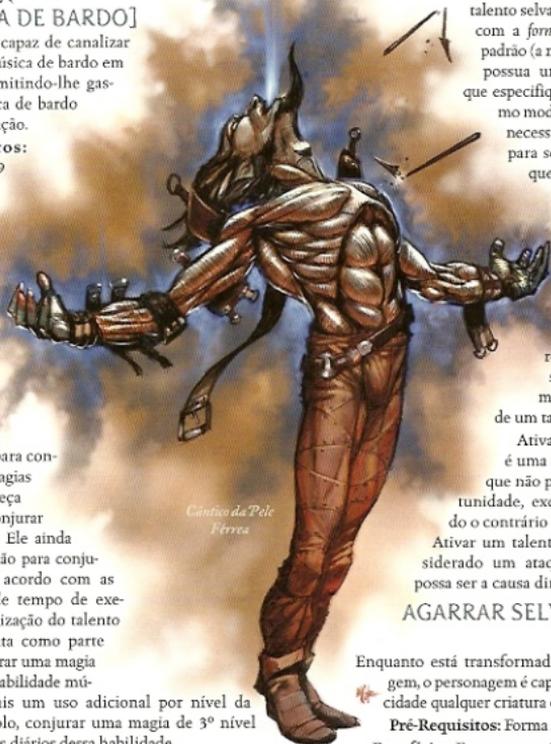
Ativar um talento selvagem não é considerado um ataque a menos que isso possa ser a causa direta de dano a um alvo.

AGARRAR SELVAGEM [SELVAGEM]

Enquanto está transformado em um animal selvagem, o personagem é capaz de dilacerar com ferocidade qualquer criatura que conseguir agarrar.

Pré-Requisitos: Forma selvagem, ataque furtivo.

Benefício: Enquanto estiver em uma *forma selvagem*, a qualquer momento em que obtiver sucesso num teste de agarrar para causar dano numa criatura que já tenha segurado, o personagem também pode acrescentar seu bônus de ataque furtivo. As criaturas imunes a ataques furtivos não sofrem o dano adicional.



*Cântico da Pele
Férrea*

Ilustração de M. Côté

ESCALAR COMO UM GORILA [SELVAGEM]

O personagem consegue aprimorar sua capacidade de escalar.

Pré-Requisito: Forma selvagem.

Benefício: O personagem é capaz de abrir mão de um uso diário de *forma selvagem* para adquirir uma velocidade de escalada igual ao seu deslocamento base durante 10 minutos por Dado de Vida. Esse talento também concede +8 de bônus racial nos testes de Escalar e permite que ele escolha 10 nesses testes, mesmo se estiver com pressa ou ameaçado.

FARO [SELVAGEM]

O personagem consegue aprimorar seu olfato.

Pré-Requisito: Forma selvagem.

Benefício: O personagem é capaz de abrir mão de um uso diário de *forma selvagem* para adquirir a habilidade faro (consulte a descrição no *Livro dos Monstros*) durante 1 hora por Dado de Vida. Enquanto esse benefício estiver ativo, ele consegue detectar os inimigos num raio de 9 m através do olfato.

Além disso, se possuir o talento Rastrear, o personagem é capaz de farejar outras criaturas. Ele conserva esse benefício não importa sua forma atual.

SENTIDO CEGO [SELVAGEM]

O personagem é capaz de perceber as criaturas que ele não consegue enxergar.

Pré-Requisitos: Habilidade de classe forma selvagem, 4 graduações em Ouvir.

Benefício: O personagem é capaz de abrir mão de um uso diário de *forma selvagem* para adquirir sentido cego durante 1 rodada por Dado de Vida, permitindo que ele determine a localização de uma criatura num raio de 9 m caso possua uma linha de efeito até ela (consulte a descrição da habilidade no *Livro dos Monstros*). Ele conserva esse benefício não importa a sua forma atual.

VISÃO DA ÁGUJA [SELVAGEM]

O personagem consegue aprimorar sua acuidade visual.

Pré-Requisitos: Forma selvagem, 4 graduações em Observar.

Benefício: O personagem é capaz de abrir mão de um uso diário de *forma selvagem* para adquirir +8 de bônus em seus testes de Observar por Dado de Vida. Enquanto esse benefício estiver ativo, ele sofre apenas metade da penalidade normal por incremento de distância: -1 nos ataques à distância por incremento de distância (em vez de -2) e -1 de penalidade nos testes de Observar para cada 6 m de distância (em vez de -1 a cada 3 m). Ele conserva esse benefício não importa sua forma atual.

VISÃO DO PUMA [SELVAGEM]

O personagem pode enxergar no escuro como um felino.

Pré-Requisitos: Forma selvagem, 2 graduações em Observar.

Benefício: O personagem é capaz de abrir mão de um uso diário de *forma selvagem* para adquirir visão na penumbra durante 1 hora por Dado de Vida. Além disso, recebe +4 de bônus em todos os testes de Observar. Ele conserva esse benefício não importa a sua forma atual.



Aguarras Selvagens

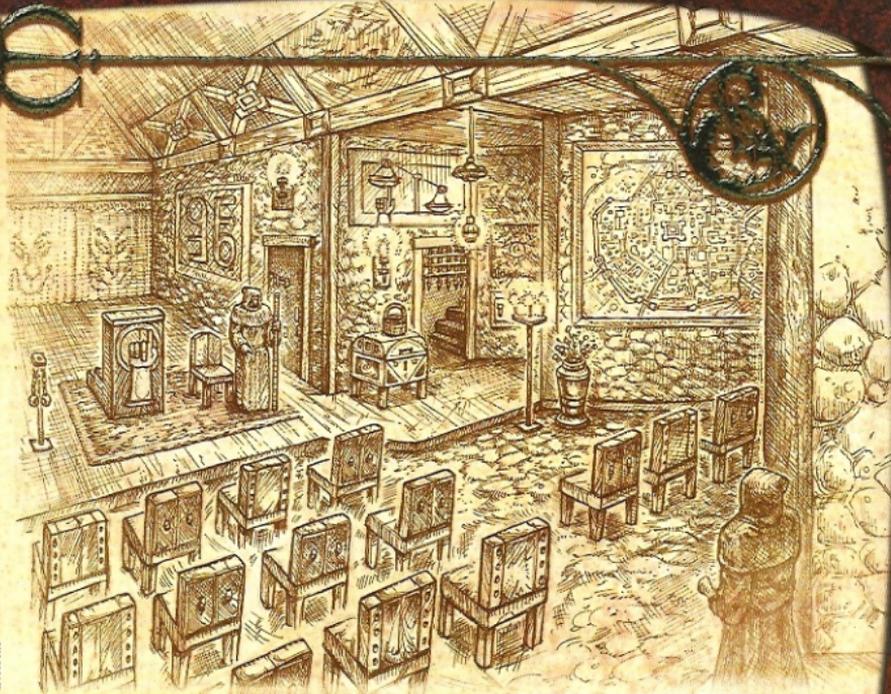


Ilustração de D. Kevon



uer sejam humildes ferramentas de ladrão, substâncias alquímicas elaboradas ou itens mágicos, um aventureiro confia em seu equipamento para sobreviver. Muitas vezes, eles são definidos tanto por seus instrumentos quanto por suas habilidades.

NOVAS ARMAS

As armas da Tabela 4-1: Armas estão descritas a seguir, assim como qualquer opção especial disponível ao usuário. Mais variações de armas existentes do que armas completamente novas, essas peças exóticas permitem que o usuário aplique determinados talentos ao utilizá-las.

Adaga Dentada: As adagas dentadas, como o próprio nome indica, se parecem com uma adaga normal com a lâmina coberta por longos dentes. Seu desenho as torna mais difíceis de serem empunhadas corretamente do que as normais, mas permitem que os indivíduos que sabem utilizá-las inflijam mais dano com um ataque corretamente posicionado.

Se possuir 5 ou mais gradações em Prestidigitação e utilizar uma adaga dentada, o personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de dano realizadas torcendo essa arma na ferida. Esse bônus também se aplica (e portado é duplicado) nos sucessos decisivos.

Os personagens que sabem usar uma adaga dentada podem tratá-la como se fosse uma adaga comum para utilizar os seguintes talentos: Foco em Arma Maior, Especialização em Arma Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado, Foco em Arma e Especialização em Arma.

Bordão Longo: Como o próprio nome indica, o bordão longo é uma versão mais comprida do bordão. Seu comprimento maior o torna bem mais difícil de usar, mas os que conhecem a técnica são mais capacitados a se defenderem de vários atacantes quando lutam com cautela.

Se souber usar um bordão longo e lutar na defensiva ou empregar a manobra de combate defesa total, o personagem não poderá ser flanqueado pelo restante da rodada. Esse benefício também se aplica se ele souber usar a arma, possuir o talento Especialização em Combate, e transferir pelo menos 2 pontos do seu bônus de ataque para a CA numa determinada rodada.

Um bordão longo é uma arma dupla. O personagem é capaz de utilizá-la como se estivesse empunhando duas armas, mas nesse caso ele sofre todas as penalidades normais de ataque associadas ao uso de duas armas, como se estivesse lutando com uma arma de uma mão e uma arma leve (consulte Combater com Duas Armas no Livro do Jogador). Também é possível atacar com

TABELA 4-1: ARMAS

Armas Exóticas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Inc. de Dist.	Peso ¹	Tipo
<i>Armas Leves — Corpo a Corpo</i>							
Adaga dentada	35 PO	1d3	1d4	19-20/x2	—	0,5 kg	Perfurante
Gládio	75 PO	1d4	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Perfurante
<i>Armas de Uma Mão — Corpo a Corpo</i>							
Sabre Rápido	75 PO	1d4	1d6	18-20/x2	—	1,5 kg	Perfurante
<i>Armas de Duas Mãos — Corpo a Corpo</i>							
Bordão longo	15 PO	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	3 kg	Concussão
Machado longo	35 PO	1d10	1d12	x3	—	7,5 kg	Cortante

¹ Peso para criaturas médias. Uma arma pequena pesa metade desse valor e uma grande pesa o dobro.

apenas uma das extremidades. Uma criatura empunhando um bordão longo em uma das mãos não consegue utilizá-lo como uma arma dupla — apenas uma extremidade pode ser empregada em cada rodada.

O bordão longo é uma arma especial para monges. Essa característica permite que um monge empunhando essa arma tenha acesso a opções especiais de ataque (consulte a descrição da habilidade rajada de golpes no *Livro do Jogador*).

Os personagens que sabem usar o bordão longo podem tratá-lo como se fosse um bordão para utilizar os seguintes talentos: Foco em Arma Maior, Especialização em Arma Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado, Foco em Arma e Especialização em Arma.

Gládio: Os gládios possuem lâminas e guardas mais largas que as espadas curtas normais. Essa característica a torna mais difíceis de empunhar em combate, mas seu desenho permite que os indivíduos que conhecem a técnica a utilizem para se defender melhor quando lutam com cautela.

Se souber usar um gládio e lutar na defensiva ou empregar a manobra de combate defesa total, o persona-

gem recebe +1 de bônus na CA pelo restante da rodada além do bônus normal da manobra (+2 por lutar na defensiva ou +4 para defesa total). Esse bônus também se aplica se ele souber usar a arma, possuir o talento Especialização em Combate e transferir pelo menos 2 pontos do seu bônus de ataque para a CA numa determinada rodada. Devido a esse benefício para lutar na defensiva, o gládio é uma arma secundária muito popular.

Os personagens que sabem usar o gládio podem tratá-lo como se fosse uma espada curta para utilizar os seguintes talentos: Foco em Arma Maior, Especialização em Arma Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado, Foco em Arma e Especialização em Arma.

Machado Longo: Um machado longo se parece com um machado grande com um cabo elaborado. Essa característica torna seu manejo desajeitado para aqueles que não sabem como usá-lo, mas os que conhecem a técnica são capazes de utilizar seu comprimento adicional para atacar inimigos a mais de 1,5 m de distância, desde que estejam dispostos a abrir mão da precisão em favor de infligir dano adicional.

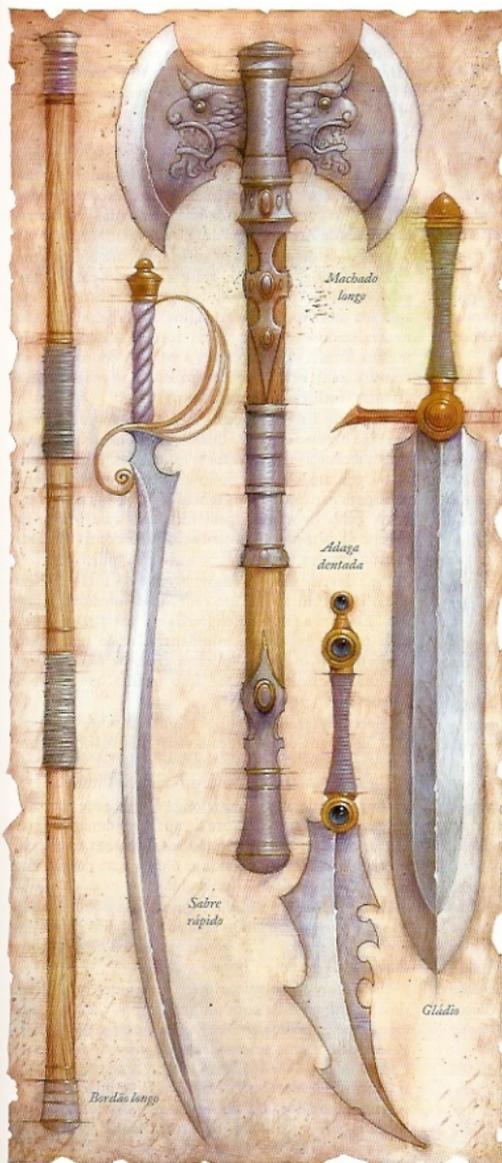
mento adicional para atacar inimigos a mais de 1,5 m de distância, desde que estejam dispostos a abrir mão da precisão em favor de infligir dano adicional.



ARMAS EXÓTICAS DO LIVRO COMPLETO DO GUERREIRO

O *Livro Completo do Guerreiro* apresentou diversas armas exóticas com o benefício de permitir que os indivíduos especializados em armas similares também apliquem a elas os efeitos de certos talentos (mais especificamente, Foco em Arma Maior, Especialização em Arma Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado, Foco em Arma e Especialização em Arma). Assim como a adaga dentada apresentada nesse livro é suficientemente parecida com uma adaga comum para que o personagem aplique diversos talentos, considere expandir esses benefícios para as seguintes armas.

Arma	Trate como...
Alabarda pesada	Alabarda
Boleadeiras com farpas	Boleadeiras
Lança grande	Lança longa
Arco grande	Arco longo
Maça de guerra	Maça pesada
Picareta atroz	Picareta pesada
Zarabatana grande	Zarabatana



Caso o personagem saiba usar o machado longo, ele pode tratá-lo como uma arma de haste sempre que utilizar o talento Ataque Poderoso para transferir 3 pontos ou mais do seu bônus de ataque para o dano. Ao utilizar o machado longo dessa forma, ele consegue atingir oponentes a 3 m de distância, mas não é capaz de usá-lo contra inimigos adjacentes. Como o efeito do talento Ataque Poderoso continua durante todo o turno, o personagem precisa empunhar o machado longo como uma arma normal ou de haste até o início de seu próximo turno após tomar essa decisão. Não é possível utilizá-lo como arma normal e de haste na mesma rodada.

Os personagens que sabem usar o machado longo podem tratá-lo como se fosse um machado grande para utilizar os seguintes talentos: Foco em Arma Maior, Especialização em Arma Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado, Foco em Arma e Especialização em Arma.

Sabre Rápido: Os sabres rápidos são mais longos e delgados que o normal, com lâminas de curvatura especial e pomos cuidadosamente balanceados. Esse desenho torna sua utilização mais difícil que a de um sabre comum, mas permite que os indivíduos que conhecem a técnica a utilizem para desarmar os oponentes mais facilmente e para fintar em combate com mais eficiência. A maioria dos sabres rápidos é de qualidade (obra-prima) ou superior.

Caso saiba usar o sabre rápido, o personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque resistentes para desarmar um inimigo (incluindo a jogada para evitar ser desarmado se fracassar na tentativa). Ele também recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Blefar para fintar em combate.

O personagem pode empregar o talento Acuidade com Arma (consulte o Livro do Jogador) para aplicar seu modificador de Destreza em vez do modificador de Força às jogadas de ataque com um sabre rápido de tamanho apropriado. Não é possível empunhar essa arma com as duas mãos para aplicar 1,5 vezes o bônus de Força ao dano.

Os personagens que sabem usar o sabre rápido podem tratá-lo como se fosse um sabre para utilizar os seguintes talentos: Foco em Arma Maior, Especialização em Arma Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado, Foco em Arma e Especialização em Arma.

EQUIPAMENTO

Além do equipamento básico — uma mochila, uma corda, uma fonte de luz, etc. — existem várias aplicações da alquimia, de técnicas arte-

sanais superiores ou dispositivos inovadores que podem facilitar bastante a vida de um aventureiro.

ITENS ALQUÍMICOS

Para os personagens que não conseguem pagar por auxílio mágico, ou mesmo para os que procuram se assegurar até mesmo das menores vantagens, o laboratório de um alquimista oferece uma ampla gama de opções. Geralmente uma única dose de um creme, gel, bálsamo ou similar é suficiente para cobrir uma criatura Média. Exceto quando especificado o contrário na descrição do item, o número de aplicações necessárias para criaturas de outros tamanhos é o dobro (ou a metade) para cada categoria acima (ou abaixo) de Médio.

Apertofirme: Essa pasta branca e grossa, ao ser aplicada às mãos e aos pés, fortalece e dá firmeza, tornando mais fácil escalar. Apertofirme fornece +1 de bônus nos testes de Escalar durante 1 minuto.

Uma dose de apertofirme é suficiente para cobrir as mãos e os pés de uma criatura Média. Aplicar a substância é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade.

Bálsamo de Cura: Esse bálsamo suave, de cheiro adocicado, permite que um curandeiro alivie os efeitos de ferimentos, doenças e venenos. O bálsamo de cura fornece +1 de bônus alquímico nos testes de Cura para ajudar uma criatura afetada. Seus efeitos duram 1 minuto.

Uma dose de bálsamo de cura é suficiente para cobrir uma criatura Média. Aplicar a substância é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade, e ela pode ser ministrada durante uma ação padrão para prestar primeiros socorros, tratar um ferimento ou envenenamento.

Bebida Natural: Essa substância é um líquido turvo e pungente. Ao ser consumida, a bebida natural provoca alterações sutis no odor do usuário. Os animais respondem bem a um personagem que tenha consumido a bebida natural, e o consideram menos ameaçador e mais digno de confiança. Ingerir um frasco de bebida natural fornece +1 de bônus alquímico nos testes de Adestrar Animais e Empatia com a Natureza durante as próximas 12 horas.

Creme da Camuflagem: Esse creme cinza-claro embota a cor da pele, pêlo, escamas e cabelos, permitindo que seus usuários se misturem melhor à paisagem e às sombras e facilitando que eles se escondam.

Aplicar o creme da camuflagem é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Ele fornece +1 de bônus alquímico nos testes de Esconder-se. Seus efeitos duram 1 hora. Ele não concede a capacidade de mimetismo ou de esconder-se sem cobertura suficiente.

Fedegato: Uma dose desse composto alquímico aspergida sobre o rastro do personagem confunde temporariamente a habilidade faro de qualquer criatura. Um indivíduo empregando o faro para rastrear-lo deve obter sucesso num teste de Sobrevivência (CD 15) ou

perderá o rastro. Nesse caso, a criatura pode tentar recuperar o rastro utilizando as regras normais do talento Rastrear, mas a CD do teste aumenta em 2 pontos. O odor de fedegato continua ativo por 10 minutos após a utilização da substância. Aspergir fedegato sobre o próprio rastro é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade.

Gel-Sabão: Esse gel cinza-esverdeado pode ser aplicado na pele, pelagem, roupas ou armadura de uma criatura. Ele torna a superfície afetada escorregadia e difícil de segurar, concedendo +1 de bônus alquímico nos testes de Arte da Fuga durante 1 hora.

Uma dose de gel-sabão é suficiente para cobrir uma criatura Média. Aplicar o gel é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Caso a substância seja aplicada sobre roupas ou armaduras, seus benefícios são neutralizados se essas peças forem removidas. Da mesma forma, se for aplicada à pele ou couro de uma criatura, seus benefícios desaparecem se mais tarde a criatura vestir roupas ou armaduras.

Graxa de Engrenagem: A graxa de engrenagem é um óleo espesso e avermelhado que afrouxa as engrenagens mecânicas de fechaduras mundanas. A graxa funciona por um curto período e fornece uma pequena vantagem para indivíduos tentando arrombar uma tranca. A graxa de engrenagem fornece +1 de bônus alquímico nos testes de Abrir Fechaduras contra a tranca afetada durante 1 minuto.

Uma dose de óleo de engrenagem é o suficiente para afetar o mecanismo de um cadeado de qualquer tamanho. Embora a graxa de engrenagem possa afetar qualquer tipo de fechadura mundana, ela não tem efeito sobre tranças mágicas. Aplicar a graxa de engrenagem em uma fechadura é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade.

Óleo de Vistalonga: Ao ser aplicado sobre os olhos, esse óleo translúcido aguç a visão do usuário por um breve período de tempo, concedendo +1 de bônus alquímico no teste de Observar durante 1 minuto.

Uma dose de óleo de vistalonga é suficiente para afetar os olhos de uma criatura de qualquer tamanho, mas ela precisa dispor desses órgãos para receber os benefícios. Aplicar óleo de vistalonga é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade.

Passomacio: Passomacio é um pó fino e acinzentado que abafa os sons quando aplicado à sola do pé ou das botas. Ele fornece +1 de bônus alquímico nos testes de Furtividade durante 1 hora.

Uma dose de passomacio é o suficiente para afetar uma criatura Média com um par de pés. Cada par adicional (ou apêndice similar) exige outra dose. Aplicar passomacio é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Se a substância for aplicada sobre botas ou outros calçados, seus benefícios são anulados se eles forem removidos. Da mesma forma, se for aplicado sobre a pele ou o couro de uma criatura, o efeito se perde se mais tarde ela se calçar.

Pelota Luminosa: Esse objeto pequeno e quebradiço muitas vezes fica disfarçado como um botão ou outro ornamento. É possível atirar uma pelota luminosa como um ataque à distância com incremento de distância de 1,5 m. Ao ser lançado contra uma superfície resistente, ele explode num clarão luminoso. Todas as criaturas numa explosão de 1,5 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão cegas por 1 rodada e ofuscadas na rodada subsequente.

Pó de Ouvidobom: Esse pó branco e seco aguça a audição de uma criatura quando aplicado nas orelhas. O pó só funciona durante um período curto de tempo, logo costuma ser mais usado por quem deseja evitar guardas ou sentinelas do que pelos encarregados de vigiar uma área em períodos maiores de tempo. Pó de ouvidobom concede +1 de bônus alquímico nos testes de Ouvir durante 1 minuto.

Um dose de pó de ouvidobom é suficiente para afetar a audição de uma criatura de qualquer tamanho, mas ela precisa dispor desses órgãos para receber os benefícios da substância. Aplicar pó de ouvidobom é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade.

Ungüento da Água: Esse gel grosso e ácido aguça temporariamente a visão do usuário. Contudo, depois que seus efeitos benéficos se esvaem, o gel queima e arde nos olhos por alguns minutos. Após espalhar o gel sobre seus olhos, o personagem recebe +1 de bônus nos testes de Procurar e Observar durante 2 minutos. Após esse intervalo, ele sofrerá -2 de penalidade nos mesmos testes durante 10 minutos. Os personagens são capazes de reduzir a duração remanescente dessa penalidade empregando uma rodada para enxaguar os olhos com água limpa. Aplicar unguento da água ou lavar os olhos é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Vela do Foco: Esse grande círio verde queima rapidamente, e sua duração, apesar do tamanho, é de apenas 1 hora. Enquanto estiver acesa, a vela do foco emana um odor refrescante e agreste. Ela é uma grande dádiva para

indivíduos envolvidos em atividades mentais estressantes. Os personagens a até 6 m de uma vela do fogo recebem +1 de bônus de circunstância nos teste de Avaliação, Decifrar Escrita, Falsificação e Procurar. Ao realizar um teste de perícia que exija mais de uma ação para ser completada (como Decifrar Escrita), os personagens só adquirem o bônus da vela do foco se passarem toda a duração do teste a até 6 m da vela acesa.

CÁPSULAS ALQUÍMICAS

A vida de um aventureiro exige constante prontidão e respostas eficientes às ameaças. No calor do combate ou enfrentando os perigos súbitos de um deslizamento, o aventureiro raramente tem tempo de aplicar um item alquímico. Essas substâncias permanecem úteis nos casos em que um aventureiro conhece suas tarefas com antecedência ou tem a sorte de avistar seus inimigos antes que eles percebam sua presença, mas essas situações costumam ser a exceção, não a regra. Para responder à necessidade de itens alquímicos de uso rápido, aventureiros e alquimistas trabalharam muito tempo para aperfeiçoar substâncias mais fáceis de serem aplicadas em meio a um confronto, permitindo que o usuário desfrute dos benefícios do item sem perder tempo que poderia ser empregado para atacar o inimigo ou conjurar uma magia.

A resposta da alquimia a essa necessidade dos aventureiros é um dispositivo simples que permite que o usuário carregue uma pequena quantidade de uma substância alquímica em sua boca. É possível romper a cápsula rapidamente (como uma ação padrão ou rápida; consulte Instrumentos de Armazenagem, abaixo), permitindo que ele continue a lutar enquanto ingere um preparado alquímico altamente concentrado.

As cápsulas alquímicas afetam apenas as criaturas vivas com anatomia discernível. Constructos, elementais, limos, mortos-vivos e outras criaturas que não satisfazem a essa exigência não se beneficiam do uso de cápsulas alquímicas.

TABELA 4-2: ITENS ALQUÍMICOS

Substância	Benefício se aplica a...	Custo	Peso	Duração	CD para Ofícios (alquimia)
Apertofirme	Escalar	20 PO	—	1 minuto	20
Bálsamo de cura	Cura	10 PO	—	1 minuto	20
Bebida natural	Adestrar Animais, empatia com a natureza	50 PO	—	12 horas	25
Crema de camuflagem	Pele	50 PO	0,5 kg	1 hora	20
Fedegato	n/d	50 PO	—	10 minutos	20
Gel-Sabão	Arte da Fuga	20 PO	—	1 hora	20
Graxa de engrenagem	Abrir Fechadura	50 PO	—	1 minuto	20
Óleo de vistalonga	Observar	25 PO	—	1 minuto	20
Passomacio	Furtividade	50 PO	0,5 kg	1 hora	20
Pelota luminosa	n/d	50 PO	—	1 rodada + 1 rodada	25
Pó de ouvidobom	Ouvir	20 PO	—	1 minuto	20
Ungüento da água	Procurar, Observar	50 PO	—	2 minutos/10 minutos	25
Vela do foco	Avaliação, Decifrar Escrita, Falsificação, Procurar	100 PO	0,5 kg	1 hora	25



Instrumentos de Armazenagem

O emprego eficiente das cápsulas alquímicas depende de um instrumento de armazenagem, que pode ser um porta-cápsulas ou um dente alquímico. Cada um desses itens é descrito detalhadamente abaixo.

Só é possível usar um porta-cápsulas ou dente alquímico de cada vez, e guardar apenas uma cápsula em cada tipo de instrumento. Utilizar uma cápsula alquímica exige somente uma ação rápida se estiver num porta-cápsulas ou dente alquímico utilizado da forma apropriada. Na falta deles, o uso da cápsula alquímica é uma ação padrão, exatamente como ingerir uma poção.

Armazenar uma cápsula alquímica em um porta-cápsulas ou dente alquímico vazio é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Dente Alquímico: Indivíduos que dependem de sigilo na utilização de suas cápsulas alquímicas preferem usar um dente alquímico. Como seu nome sugere, esse item especialmente disfarçado é criado para se parecer com um dente verdadeiro, e funciona em todos os aspectos como um porta-cápsulas (veja abaixo). Além disso, é muito difícil detectá-lo sem uma verificação cuidadosa (Procurar CD 30). O dente falso normalmente é usado como uma versão camuflada do porta-cápsulas, mas alguns espíões e outros agentes muito dedicados carregam um dente cheio de veneno como uma medida de segurança caso sejam capturados com vida. Um dente alquímico é capaz de armazenar uma dose de veneno com inoculação por contato ou ferimento, mas ele só pode afetar o próprio usuário — não há como transformar esse item num mecanismo eficiente de inoculação num ataque de mordida.

Porta-Cápsulas: Um porta-cápsulas consiste de um cordão fino de borracha enrolado ao redor do dente. Ele sustenta um anel de metal pequeno e liso que comporta uma cápsula alquímica. O anel pode ser posicionado do lado interno ou externo da gengiva do usuário. Alguns acham mais confortável manter o anel para o lado de dentro e a cápsula sob a língua, enquanto outros preferem usá-lo do lado externo, o que permite alojar a cápsula atrás das bochechas.

Tipos de Cápsulas

Os seis tipos de cápsulas alquímicas mais populares estão detalhados abaixo. As cápsulas alquímicas (incluindo as cápsulas alquímicas para armas descritas na próxima seção) não podem ser usadas em ataques corpo a corpo ou à distância.

Cápsula de Antitoxina: Esta cápsula armazena uma dose de antitoxina suave. Ao ser ingerida, ela fornece +1 de bônus alquímico nos testes de resistência de Fortitude contra venenos. Esse bônus dura 1 minuto.

Cápsula da Estabilidade: O líquido azul espesso nessa cápsula amplia temporariamente o senso de equilíbrio do usuário. Enquanto ele estiver agindo, o indivíduo recebe +4 de bônus alquímico nos testes de Equilíbrio. Esse benefício dura apenas 1 rodada, e termina imediatamente após a conclusão das ações do usuário.

Cápsula de Força: Essa cápsula pequena armazena uma dose de um líquido ralo e avermelhado. Quando ingerida, a substância amplia temporariamente a força física ao custo de deixar o usuário fatigado. Ao ser ingerida, a cápsula de força fornece +1 de bônus alquímico nos testes de Força e dano de armas corpo a corpo. Esse benefício dura 2 rodadas, e em seguida o usuário fica fatigado. Se um personagem já estiver fatigado quando o efeito da cápsula se encerrar, ele ficará exausto.

Cápsula do Salto: O líquido espesso e acinzentado nessa cápsula permite que o usuário execute saltos mais poderosos por um breve período. Ele recebe +4 de bônus alquímico nos testes de Saltar. Esse benefício dura apenas 1 rodada, e termina imediatamente após a conclusão das ações do usuário.

Cápsula da Velocidade: Essa cápsula pequena armazena uma dose de um líquido ralo e azulado. Quando ingerida, a substância acelera o passo do usuário por um breve período de tempo, através de uma ampliação temporária no deslocamento ao custo de deixar o usuário fatigado. Uma cápsula da velocidade aumenta o deslocamento base do usuário em 1,5 m. Esse benefício dura 2 rodadas, e em seguida o usuário fica fatigado. Se um personagem já estiver fatigado quando o efeito da cápsula se encerrar, ele ficará exausto.

Cápsula do Vigor: Essa cápsula armazena um líquido espesso de cor clara que permite que seu usuário ignore dores e distrações. Qualquer indivíduo que utilize uma cápsula do vigor enquanto estiver zonzo consegue ignorar as restrições sobre o número de ações realizadas numa única rodada devido a essa condição (ou seja, o limite de uma ação padrão). Esse benefício só se aplica à rodada em que a cápsula é ingerida, e o efeito termina imediatamente após o usuário realizar suas ações da rodada.

Por exemplo, um personagem zonzo com um porta-cápsulas pode utilizar a cápsula no início do seu turno (uma ação rápida) e em seguida realizar uma ação de movimento e uma ação padrão.

Uma cápsula do vigor não impede que o personagem perca um ponto de vida se já estiver com menos de 0 PV, e não evita que o usuário morra se alcançar -10 pontos de vida.

TABELA 4-3: CÁPSULAS ALQUÍMICAS

Item	Custo	Duração	CD para Ofícios (Alquimia)
Cápsula de antitoxina	15 PO	1 minuto	20
Cápsula da estabilidade	15 PO	1 rodada	20
Cápsula de força	125 PO	2 rodadas	35
Cápsula do salto	15 PO	1 rodada	25
Cápsula da velocidade	15 PO	2 rodadas	35
Cápsula do vigor	15 PO	1 rodada	20
Dente alquímico	300 PO	n/d	n/d
Porta-cápsulas	100 PO	n/d	n/d

CÁPSULAS ALQUÍMICAS PARA ARMAS

Da mesma forma que um porta-cápsulas é uma forma eficiente para um aventureiro ingerir certas substâncias alquímicas sem desviar sua atenção de outros esforços de combate, uma cápsula alquímica para arma permite aplicar uma substância especialmente preparada que modifica as propriedades da arma afetada.

Usar uma cápsula alquímica para arma exige apenas uma ação rápida (e não provoca ataques de oportunidade) se ela estiver num porta-cápsulas para arma (veja adiante). Caso contrário, aplicar a cápsula é o equivalente a aplicar um óleo mágico (uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade).

Porta-Cápsulas para Arma: O método mais comum de inocular uma cápsula alquímica para arma é através do porta-cápsulas para arma. Essa tira comprida de couro, que pode ser amarrada em torno de uma arma corpo a corpo ou de arremesso (mas não de uma arma de projétil) na base da lâmina ou da superfície de impacto, sustenta um anel fino do tamanho de uma única cápsula alquímica. Uma opção mais cara é o porta-cápsulas para arma triplo, que armazena três cápsulas em vez de uma. Um personagem empunhando uma arma com um porta-cápsulas triplo pode usar uma, duas ou todas as três cápsulas como parte da mesma ação.

Apenas um porta-cápsulas (simples ou triplo) pode ser usado numa arma. Instalar o porta-cápsula ou carregar uma cápsula é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Dessa forma, encher um porta-cápsulas triplo vazio exige três ações de rodada completa.

Um porta-cápsulas para arma pode ser preenchido com uma única dose de veneno de inoculação através do ferimento. Ativar a cápsula reveste a lâmina com o veneno, permitindo que o personagem realize ataques tóxicos. Um personagem usando veneno dessa forma enfrenta todos os perigos normais de manipular venenos (incluindo a exposição acidental ao ativar a cápsula ou obtendo um resultado natural de 1 na jogada de ataque).

Anti-Fantasma: Uma cápsula alquímica anti-fantasma reveste uma arma corpo a corpo ou uma arma de arremesso com um líquido espesso e acinzentado. Essa substância permite que a arma ignore a chance de falha que normalmente é aplicada quando o portador está combatendo criaturas incorpóreas (como se a arma possuísse a propriedade mágica toque espectral). Os efeitos da cápsula duram 3 rodadas.

Chamas Instantâneas: Uma cápsula alquímica de chamas instantâneas reveste uma arma corpo a corpo ou de arremesso com uma fina camada de óleo que entra imediatamente em combustão. Essa substância permite que a arma inflija dano adicional de fogo por um breve período de tempo, sem que isso prejudique a própria arma ou seu portador. Uma arma tratada com chamas instantâneas inflige 1d6 pontos de dano por fogo a cada ataque bem sucedido. O efeito da cápsula dura 1 rodada, e termina no início do próximo turno do usuário. Esse dano por fogo não é cumulativo com qualquer outro dano por fogo que a arma inflige.

Gelo Instantâneo: Uma cápsula alquímica de gelo instantâneo reveste uma arma corpo a corpo ou de arremesso com uma fina camada de óleo que imediatamente se resfria a uma temperatura perigosamente baixa. Essa substância permite que a arma inflija dano adicional de frio por um breve período de tempo, sem que isso prejudique a própria arma ou seu portador. Uma arma tratada com gelo instantâneo inflige 1d6 pontos de dano por frio a cada ataque bem sucedido. O efeito da cápsula dura 1 rodada, e termina no início do próximo turno do usuário. Esse dano por frio não é cumulativo com qualquer outro dano por frio que a arma inflige.

Faixas Instantâneas: Uma cápsula alquímica de faixas instantâneas reveste uma arma corpo a corpo ou de arremesso com uma fina camada de óleo que crepita e faísca com uma perigosa energia elétrica. Essa substância permite que a arma inflija dano adicional de eletricidade por um breve período de tempo, sem que isso prejudique a própria arma ou seu portador. Uma arma tratada com faíscas instantâneas inflige 1d6 pontos de dano por eletricidade a cada ataque bem sucedido. O efeito da cápsula dura 1 rodada, e termina no início do próximo turno do usuário. Esse dano por eletricidade não é cumulativo com qualquer outro dano por eletricidade que a arma inflige.

Prata Instantânea: Uma cápsula alquímica de prata instantânea reveste uma arma corpo a corpo ou de arremesso com um fino líquido prateado. Essa substância permite que a arma inflija dano como se estivesse revestida com prata (incluindo -1 de penalidade normal nas jogadas de dano com armas de prata). O efeito da cápsula dura 3 rodadas, e substitui quaisquer efeitos de materiais especiais da arma.

TABELA 4-4: CÁPSULAS ALQUÍMICAS PARA ARMAS

Item	Custo	Duração	CD para Ofícios	
			(Alquímia)	
Anti-fantasma	100 PO	3 rodadas	35	
Chamas instantâneas	25 PO	1 rodada	25	
Faixas instantâneas	25 PO	1 rodada	25	
Gelo instantâneo	25 PO	1 rodada	25	
Porta-cápsulas para arma	100 PO	n/d	n/d	
Porta-cápsulas triplo para arma	450 PO	n/d	n/d	
Prata instantânea	50 PO	3 rodadas	30	

FERRAMENTAS E

CONJUNTOS DE FERRAMENTAS

Alguns equipamentos são especialmente úteis quando o personagem possui certas perícias. Na maioria dos casos, os itens descritos nessa seção complementam e especificam as ferramentas (obras-primas) descritas no *Livro do Jogador*. Exceto quando especificado o contrário, os itens descritos aqui não estão disponíveis em versões obras-primas.

Conc. de Audição: Esse instrumento é feito para ouvir através de portas e outras superfícies sólidas. Ele fornece +2 de bônus de circunstância nos testes de Ouvir realizados através de uma porta ou outro obstáculo sólido de pouca espessura.

Ferramentas de Ladrão de Longo Alcance: Essas ferramentas especialmente modificadas possuem cabos longos e delgados, que permitem que o usuário manipule trancas, arrombe cadeados e teste armadilhas de uma posição a até 1,5 m de distância e para o lado do dispositivo-alvo. Um espelho com 2,5 cm de diâmetro e um cabo comprido permite que o usuário tenha uma boa visão do objeto sendo manipulado. Embora algumas armadilhas possam infligir dano mesmo à distância, essas ferramentas permitem que um ladrão precavido evite vários perigos comuns, como agulhas envenenadas, jatos de ácido e similares.

Utilizar essas ferramentas exige mais tempo e oferece menor precisão que a abordagem direta; ferramentas de longo alcance adicionam 2 rodadas ao tempo necessário para um teste de Operar Mecanismo ou Abrir Fechadura e impõem -2 de penalidade nesses testes.

As ferramentas de ladrão de longo alcance estão disponíveis nas versões normal e obra-prima. A versão obra-prima fornece +2 de bônus nos testes de Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras, mas o tempo necessário para o teste não é reduzido.

Kit de Adestramento de Animais: Esse kit inclui apitos de instrução, uma vara pequena com um laço de corda, petiscos saborosos e outros itens de qualidade destinados ao adestramento de animais. Esse kit concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Adestrar Animais para ensinar truques, tarefas gerais ou domesticar um animal selvagem. Ele não concede bônus para outros usos da mesma perícia.

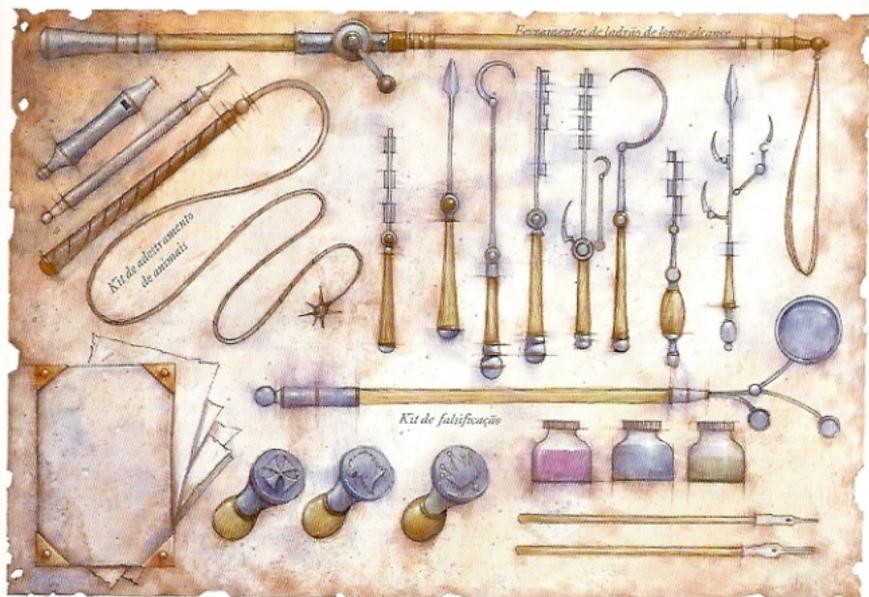


Ilustração de WJ England

Kit de Camuflagem: Essa bolsa contém maquiagens, tinturas, tecidos coloridos e outros acessórios apropriados para camuflagem. Trata-se da ferramenta perfeita para se esconder e fornece +2 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se. Para receber o bônus, o personagem precisa trabalhar durante 1 minuto. Um kit de camuflagem é suficiente para 10 usos.

Kit de Falsificação: Esse pequeno estojo contém uma ampla seleção de tipos de papel, penas e diversas cores de tintas. Além disso, ele contém exemplos de brasões nacionais e familiares proeminentes. Trata-se da ferramenta perfeita para tentativas de forjar documentos e concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Falsificação. Um kit de falsificação é suficiente para 10 usos.

Sela (Obra-Prima): Esse equipamento de qualidade, que pode ser uma sela de montaria ou militar, é mais confortável e receptiva que uma sela normal. Devido à sua excelente manufatura, uma sela (obra-prima) concede +1 de bônus de circunstância nos testes de Cavalgar. Se for militar, o bônus será cumulativo com o bônus de circunstância de +2 que a sela militar concede nos testes dessa perícia relacionados a permanecer sobre a sela (consulte o *Livro do Jogador*).

Cada sela (obra-prima) é confeccionada para um tipo específico de criatura. Por isso, ela se ajusta melhor a

criaturas desse tipo, e só fornece seus bônus quando utilizada com elas. Por exemplo, uma sela (obra-prima) para cavalos de guerra pesados concederia seus bônus ao ser usada em qualquer cavalo de guerra pesado, mas não se fosse posta em um dragão (supondo que seu tamanho servisse para o dragão).

Vara de Equilíbrio: Essa vara comprida e flexível é o instrumento perfeito para se manter o equilíbrio. Ela tem 3 m de comprimento, portanto não pode ser usada num local que permita menos de 1,5 m de espaço livre de cada lado do personagem. Desde que o usuário disponha de espaço para empregá-lo corretamente, a vara de equilíbrio fornece +2 de bônus de circunstância nos testes de Equilíbrio.

TABELA 4-5: FERRAMENTAS E KITS DE PERÍCIA

Item	Custo	Peso
Cone de audição	20 PO	0,5 kg
Ferramentas de ladrão de longo alcance	80 PO	1,5 kg
Ferramentas de ladrão de longo alcance (obra-prima)	150 PO	1,5 kg
Kit de camuflagem	40 PO	2,5 kg
Kit de falsificação	40 PO	2,5 kg
Kit de adiestramento de animais	75 PO	7,5 kg
Sela (obra-prima)		
de Montaria	210 PO	20 kg
Comum	180 PO	15 kg
Vara de equilíbrio	5 PO	2,5 kg

INSTRUMENTOS MUSICAIS OBRAS-PRIMAS

Essa seção apresenta uma grande variedade de instrumentos musicais particularmente apropriados para bardos aventureiros. Cada verbete oferece uma breve descrição do instrumento e notas sobre as raças ou criaturas que o utilizam. Essa informação não deve ser considerada como um tratado exaustivo sobre esses instrumentos, ou mesmo das amplas variações possíveis entre os que serão descritos. Como cada instrumento é feito à mão, não existem dois deles que sejam exatamente idênticos — portanto, o tamanho, o número de orifícios ou de cordas e outras características podem variar mesmo entre dois exemplares do mesmo instrumento.

Cada um destes instrumentos fornece um ajuste especial à música de bardo quando tocado por um personagem com a habilidade música de bardo. Um músico que não possua essa habilidade, ou um bardo usando uma versão comum desses instrumentos, não terá direito ao bônus.

TABELA 4-6: INSTRUMENTOS E PERÍCIA ATUAÇÃO

Instrumento	Perícia de Atuação
Alaúde	Instrumentos de corda
Bandolim	Instrumentos de corda
Flauta de Pã	Instrumentos de sopro
Flauta	Instrumentos de sopro
Harpa	Instrumentos de corda
Lira	Instrumentos de corda
Rabeca	Instrumentos de corda
Tambor	Instrumentos de percussão
Trompa	Instrumentos de sopro

Alaúde: Esse ancestral do violão tem um corpo em forma de pera e um braço curvado característico com trastes para o dedilhado. Entre quatro e oito cordas estimam-se entre a base do corpo e a ponta do braço. Os alaúdes variam entre 75 e 90 cm de comprimento, com o corpo perfazendo cerca de dois terços do total. O músico toca ou belisca as cordas para produzir a música.

Um instrumento extremamente versátil graças à sua ampla gama de notas e inflexões, o alaúde é acessível para os principiantes, mas capaz de grande sutileza nas mãos de um mestre. O corpo fundo é responsável por um som rico e vibrante, diferente de qualquer outro instrumento de corda. Ele é de longe o instrumento mais popular entre os bardos, especialmente entre os meio-elfos e humanos.

Música de Bardo: Um bardo tocando um alaúde é tratado como se tivesse um nível a mais para determinar o poder dos efeitos de sua música. Por exemplo, um bardo 3 usando um alaúde poderia *fascinar* duas criaturas em vez de uma, um bardo 6 usando o instrumento para transmitir uma *sugestão* calcularia a CD do teste de resistência como se pertencesse ao 7º nível, e um bardo

de 7º nível tentando inspirar coragem concederia +2 de bônus de moral nos testes apropriados.

Um bardo usando o alaúde para acionar sua habilidade música de bardo é capaz de conjurar magias enquanto toca, mas apenas se não houver componentes gestuais, materiais ou foco.

Bandolim: Essencialmente uma versão menor do alaúde, o bandolim costuma ter entre 50 e 60 cm. Seu pescoço é mais reto que o do alaúde, e sua extremidade se inclina pouco ou quase nada para trás. A peculiaridade do bandolim é o seu número de cordas — de quatro a seis pares (oito a doze cordas no total) ou mais. O bandolim normalmente é tocado com palheta, tanto para proteger os dedos do músico quanto para permitir que as cordas, que ficam muito juntas, sejam tocadas corretamente.

O som do bandolim é mais doce que o do alaúde, e graças às suas cordas mais curtas, também mais agudo. Sua ampla gama de alcance e sua expressividade o tornam um preferido dos gnomos e dos halflings, que o consideram superior até mesmo ao alaúde.

Música de Bardo: Quando um bardo usa o bandolim para inspirar coragem, o bônus de moral nas jogadas de ataque aumenta em 1 ponto, mas o bônus de moral no dano e nos testes de resistência contra feitiços e medo é reduzido em 1 ponto.

Um bardo usando o bandolim para acionar sua habilidade música de bardo é capaz de conjurar magias enquanto toca, mas apenas se não houver componentes gestuais, materiais ou foco.

Flauta: A flauta é o mais agudo de todos os instrumentos de sopro de madeira. Essa categoria inclui instrumentos que variam desde a primitiva flauta-doce — um simples tubo de madeira oca com o qual se produz música soprando diretamente — à flauta transversal, que deve ser mantida em ângulo reto com a boca do músico.

O comprimento das flautas varia de 20 cm a cerca de 60 cm. O instrumento (normalmente) possui seis orifícios, mais um que, quando tapado, abaixa todas as outras notas em uma oitava.

As flautas possuem a reputação de produzir música suave e idílica, mas também podem criar efeitos marciais ou sons de lamentos distorcidos. As flautas abissais sempre possuem um número ímpar de orifícios, e não se adequam a nenhuma escala ou chave usada por bardos humanóides. Especialmente nas mãos de flautistas demoníacos, elas produzem uma "música" que soa aos ouvidos mortais como uma combinação desarmoniosa de sustenidos, bemóis e efeitos bizarros em tom menor.

Música de Bardo: Um bardo tocando uma flauta recebe +2 de bônus nos testes de Atuação para usar a habilidade música de proteção.

Flautas de Pã: Essencialmente, um conjunto de flautas de Pã é uma série de canções ou tubos de madeira ocas de comprimentos diversos atados em fila, do maior



para o menor. Para tocá-los, o músico sopra sobre a extremidade desses tubos, produzindo um som muito similar ao de várias pequenas flautas de madeira. Movendo a flauta de um lado para outro, o flautista pode alcançar diversas notas. A rápida variação entre as notas cria o efeito suave e ondulante característico desse instrumento.

Simplem mas evocativas, as flautas de Pã são as favoritas de sátiros e outras fadas silvestres. Os humanos e alguns elfos também acham sua música agradável.

Música de Bardo: Um bardo usando flautas de Pã recebe +1 de bônus nos testes de Atuação para *fascinar* as criaturas, e também acrescenta 1 ponto à CD do teste contra sua habilidade *sugestão*.

Harpa: Uma harpa normalmente tem dezessete cordas, mas pode possuir até doze num instrumento menor e até quarenta e sete em um maior. As cordas de prata são a escolha de material mais comum, mas ocasionalmente também são utilizados outros metais. O instrumento costuma ser feito em madeira, embora alguns artesãos o esculpam em osso ou marfim. Não importa o material, a maioria das harpas é muito polida e decorada com ornamentos entalhados. As melhores podem ser consideradas obras de arte por si mesmas, independente de seu uso como instrumento.

Apesar das harpas terem até 1,80 m de altura, existem versões bem menores (às vezes chamadas de cítaras) — com cerca de 60 cm de altura — e mais simples de transportar.

A harpa é privilegiada especialmente pelos bardos élficos por seu som luminoso e alentador e suas notas ondulantes e suaves. As harpas costumam ser passadas de geração em geração entre os elfos, e muitas acabam por adquirir nomes e lendas próprias. Qualquer personagem com a habilidade conhecimento de bardo que examinar uma harpa élfica automaticamente recebe +5 de bônus no seu teste para identificar o instrumento e seu portador.

Música de Bardo: Um bardo tocando uma harpa é capaz de atingir uma criatura a mais que o normal com suas habilidades *fascinar* e inspirar grandeza.

Um bardo usando a harpa para acionar sua habilidade música de bardo é capaz de conjurar magias enquanto toca, mas apenas se não houver componentes gestuais, materiais ou foco.

Lira: Um ancestral mais simples da cítara, a lira normalmente tem o corpo feito com casco de tartaruga, mais dois braços curtos e uma barra transversal que mantém esticadas suas quatro a seis (ou mais raramente, oito) cordas de tripa ou de tendão. Para tocar a lira, o músico

segura o instrumento com uma das mãos enquanto toca o belisca as cordas com a outra.

A própria simplicidade da lira constitui seu maior encanto, já que até mesmo um iniciante consegue produzir sons razoáveis. Devido a essa acessibilidade e ao fato de serem fáceis de fazer, as liras são populares entre as fadas silvestres (especialmente os sátiros) e entre a população do campo em geral. Contudo, ocasionalmente um verdadeiro mestre a adota como seu instrumento característico, produzindo efeitos surpreendentes.

Música de Bardo: Um bardo tocando uma lira é capaz de atingir uma criatura a mais que o normal com sua habilidade *fascinar* e inspirar heroísmo.

Um bardo usando a lira para acionar sua habilidade música de bardo é capaz de conjurar magias enquanto toca, mas apenas se não houver componentes gestuais, materiais ou foco.

Rabeca: Um ancestral do violino moderno, a rabeca é um instrumento de corda pequeno e portátil com a forma de uma ampulheta. Quatro ou cinco cordas feitas com tripas ou tendões se entendem sobre esse volume, presas em parafusos no fim de um braço longo e estreito. As cordas são tocadas com uma peça independente chamada de arco — uma vara comprida e delgada com fios delicados de pelo animal. O comprimento de uma rabeca varia entre 60 cm (para criaturas Médias) até 45 cm (para halflings e kobolds). Para tocar o instrumento, o músico o segura na horizontal, normalmente prendendo a base sob o queixo, e passa o arco sobre as cordas.

A rabeca é popular entre os bardos que preferem músicas animadas para dançar (quadrilhas e jigas) à serenidade distante da música "pura". Embora seja apreciada praticamente em todos os lugares, a rabeca é o instrumento favorito dos kobolds, cujas mãos ágeis já dominam seu dedilhado há eras (eles insistem que são os inventores do instrumento, mas as outras raças acham essa alegação duvidosa). Os menestres kobolds e os bardos halflings normalmente dançam enquanto tocam, dando o exemplo para a audiência. Os músicos de outras raças geralmente se sentam ou ficam de pé para tocar.

Música de Bardo: Quando é utilizada por um bardo para inspirar coragem, a rabeca aumenta o bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços e medo em 1 ponto. Nas mãos de um bardo com 5 ou mais graduações em Atuação (dança), esse bônus aumenta em 2 pontos.

Um bardo usando a rabeca para acionar sua habilidade música de bardo é capaz de conjurar magias enquanto toca, mas apenas se não houver componentes gestuais, materiais ou foco.

Tambor: Um tambor típico é constituído de couro, pergaminho ou outro material similar bem esticado sobre a abertura de um cilindro ou de um recipiente oco de madeira. O som é produzido golpeando o couro com baquetas, martelos ou mesmo com as mãos nuas. Alguns tambores possuem apenas uma peça, e outros duas ou mais. Esses instrumentos podem ser grandes (como o bumbo) ou pequenos (como o bongô ou o tamborim).

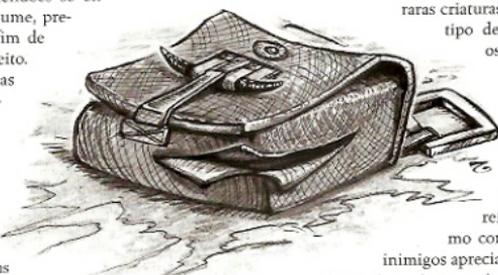
Os tambores são apreciados por quase todas as raças e culturas devido à sua capacidade de despertar emoções, marcar a batida para danças e fazer contraponto com a melodia produzida por outro instrumento. Os anões, os orcs e outras raças que vivem nos subterrâneos apreciam particularmente o ecoar dos tambores. As raças pequenas, como os goblins e halflings, gostam dos bongôs pela facilidade de transporte. As

raras criaturas que não apreciam esse tipo de instrumento incluem os celestiais, que consideram os ritmos de percussão primitivos, e os elfos, que os consideram vagamente perturbadores e entediantes (um preconceito que talvez seja reforçado pelo entusiasmo com que muitos dos seus inimigos apreciam esses sons).

Música de Bardo: Quando um bardo usa um tambor para inspirar coragem, o bônus de moral nas jogadas de dano aumenta em 1 ponto, mas o bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços e medo é reduzido em 1 ponto.

Trompa: Originalmente, as trompas eram feitas dos chifres de touros ou feras mais exóticas. Em sua versão mais simples, as trompas consistem de uma ponta estreita conectada a um orifício maior e circular através de um tubo oco, geralmente curvo. O músico toca a trompa simplesmente soprando na extremidade menor. Existem outras formas de trompas, desde as conchas empregadas pelo povo do mar ao trompete do arauto, mas todos esses instrumentos funcionam de forma mais ou menos idêntica.

As trompas são populares em todos os tipos de sociedades primitivas. Eles podem ser de qualquer tamanho: os utilizados por criaturas Médias costumam ter 30 a 60 cm de comprimento. Os hobgoblins e os orcs em especial adoram o som alto, estimulante e marcial desse instrumento. Humanóides maiores e gigantes preferem



trompas extraídas de criaturas maiores. As lendas afirmam que os minotauros usam instrumentos feitos de chifres de outros indivíduos de sua raça, derrotados em confrontos de honra homem a homem.

Uma trompa pode ser um ótimo sinal de alarme — especialmente quando usada sob a água, já que o som viaja muito mais rápido nesse meio do que no ar. Algumas raças aquáticas, como o povo do mar e os kuotoa, colecionam uma grande variedade de conchas em forma de trompa de diferentes tamanhos e as tocam em harmonia, em seqüência ou ambos. A música dessas orquestras de conchas pode atingir uma grandiosidade profunda e assombrosa.

Música de Bardo: Quando um bardo toca uma trompa para inspirar coragem, ela aumenta o bônus de moral nas jogadas de dano com armas e testes contra medo em 1 ponto, mas o efeito dura apenas 1 rodada depois que o aliado deixa de ouvir o personagem tocar.

ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos descritos nessa seção ampliam as opções disponíveis para todos os tipos de aventureiros. Eles variam de objetos e dispositivos adequados primariamente a uma determinada classe (como os bardos) a itens com utilização bem mais ampla.

DESCRIÇÃO DAS HABILIDADES

ESPECIAIS DE ARMADURAS E ESCUDOS MÁGICOS

As seguintes habilidades especiais foram formuladas para permitir que usuários de grande mobilidade, especialmente ladinos e batedores, aproveitem ao máximo suas habilidades.

Concentração: Um escudo da concentração auxilia o personagem a antecipar os movimentos do adversário durante o combate, ajudando a perceber fintas e manobras similares, e fornece benefícios ainda maiores quando o personagem estiver enfrentando um só inimigo.

Um escudo da concentração fornece +10 de bônus de circunstância nos testes de Sentir Motivação para resistir a um teste de Blear realizado para fintar. Além disso, a qualquer momento em que estiver ameaçado por apenas uma criatura, o bônus de escudo na CA do personagem devido a um escudo da concentração aumenta em 1 ponto.

Essa habilidade especial pode ser aplicada apenas a escudos, e não a armaduras.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo arcano*; Preço +1 de bônus.

Pele da Fera: Inventadas por druidas poderosos, as armaduras com essa habilidade especial são particularmente úteis para personagens dessa classe. Sempre que

o personagem utilizar a característica de classe *forma selvagem* enquanto estiver vestindo uma armadura com a propriedade pele da fera, ele poderá abrir mão de mais um uso diário dessa habilidade para que a armadura também seja transformada. Ao ser utilizada dessa forma, a armadura de pele da fera se torna algo adequado à nova forma, em vez de simplesmente se fundir ao corpo do personagem. A armadura continua fornecendo seus bônus, impondo as mesmas penalidades de falha de magia arcaica, atrasando seu ritmo de deslocamento e funcionando em todos os aspectos como uma armadura adequada à nova forma. O peso da armadura aumenta ou diminui de acordo com seu novo tamanho (e forma, se o jogador escolher uma forma quadrúpede) e portanto pode afetar sua capacidade de carga de modo diferente do normal.

Se, em sua forma natural, o personagem souber usar o tipo de armadura ao qual for aplicado a qualidade pele da fera, também saberá usá-la quando estiver transformada, não importa a forma assumida.

Transmutação (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *madrin-ferro*; Preço +2 de bônus.

DESCRIÇÃO DAS HABILIDADES

ESPECIAIS DE ARMAS

As seguintes habilidades especiais são muito úteis para aventureiros Pequenos e ladinos de qualquer tamanho.

Tamanho Variável: O portador de uma arma do tamanho variável pode modificar a categoria de tamanho do item para qualquer outra como uma ação padrão. Os conjuradores que se metamorfoseiam com freqüência apreciam as armas com essa qualidade especial.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *aumentar pessoa, reduzir pessoa*; Preço +1 de bônus.

Precisão Letal: Uma arma da precisão letal inflige 2d6 pontos de dano adicionais quando seu portador obtém sucesso num ataque furtivo. Essa habilidade não concede a capacidade de realizar ataques furtivos a um personagem que não a possua.

Transmutação (moderada); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada*; Preço +2 de bônus.

ARMAS ESPECÍFICAS

As armas abaixo possuem habilidades especiais que, nas mãos certas, as tornam mais versáteis (e muitas vezes mais letais) que uma arma normal da mesma espécie.

Adaga da Defesa: Essa *adaga defensiva* +4 possui uma lâmina longa e delgada e uma guarda ampla, o que a torna uma arma excelente para aparar ataques. Além disso, enquanto o personagem empunhar a *adaga da defesa* em sua mão inábil, ele não poderá ser flanqueado.

A armadura da pele da fera se transforma com esse druida quando ele assume a forma de um urso



Abjuração (moderada); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo arcano*; Preço 58.302 PO; Custo 29.302 PO + 2.320 XP.

Arco das Canções: Construído com madeira de lei por mãos élficas, este *arco curto* +2 combina música com cada tiro, com efeitos letais. Como uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade, o portador é capaz de abrir mão de um uso diário de música de bardo para adquirir um bônus equivalente ao seu modificador de Carisma nas jogadas de ataque e dano com o próximo ataque realizado com o *arco das canções*.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *esculpir o som*, o criador deve ser um elfo, o criador deve possuir a habilidade música de bardo; Preço 32.330 PO; Custo 16.330 PO + 1.280 XP.

Bordoarco: Como uma ação de movimento, o portador é capaz de transformar esse *bordão* +2 fino e flexível num *arco longo* +2 ou vice-versa. Ambos funcionam exatamente como uma arma mágica normal do tipo respectivo.

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *metamorfosar objetos*; Preço 5.975 PO + 400 XP.

Garras de Leopardo: Esse par de *manoplas com cravos* +2 é modelado para se parecer com as patas de um felino enorme. Além do bônus de melhoria, as garras fornecem diversas vantagens felinas. Enquanto estiver usando as *garras de leopardo*, o portador recebe visão na penumbra e +10 de bônus de melhoria nos testes de Escalar. Se o personagem investir contra um adversário, poderá desferir um ataque completo com a arma. Essa habilidade funciona como o ataque especial bote (consulte o *Livro dos Monstros*).

Transmutação (moderada); NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *agilidade do gato*, o criador deve possuir 5 graduações em Escalar; Preço 38.305 PO; Custo 19.305 PO + 1.520 XP.



Lâmina das Canções: Cada movimento executado com este *sabre* +1 enche o ar com doces melodias. Enquanto estiver empunhando uma *lâmina das canções* desembainhada, o portador recebe +2 de bônus de melhoria nos testes de Atuação. Um bardo empunhando uma *lâmina das canções* pode utilizar sua música de bardo uma vez a mais por dia. A lâmina é decorada com belas e intrincadas inscrições, e o movimento do ar através desses símbolos mágicos é que origina a música da *lâmina das canções*. As qualidades musicais dessa arma não funcionam embaixo d'água, no vácuo ou em outros ambientes onde o ar não possa passar livremente sobre a lâmina.



Lâmina das canções

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *esculpir o som*, o criador deve possuir a característica de classe música de bardo; Preço 6.400 PO; Custo 3.360 PO + 243 XP.

Lâmina Traíçoira: É difícil seguir a lâmina de aço achatada desse *sabre* +3 durante o combate. Sempre que o personagem empregar a perícia Belfar para fintar em combate empunhando a *lâmina traíçoira*, ela fornece +2 de bônus de melhoria no teste. A *lâmina traíçoira* não concede bônus em outros testes de Belfar. Além disso, qualquer oponente contra o qual o personagem conseguir fintar não poderá desferir ataques de oportunidade contra ele até o início do seu próximo turno.

Qualquer outro que não tenha sido alvo da finta poderá desferir ataques de oportunidade contra o portador normalmente.

Ilusão (moderada); NC 9º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nublar*; Preço 19.820; Custo 10.070 PO + 780 XP.

Lança Guerrilheira: Esta *lança curta* +2 é extremamente eficiente quando empregada em emboscadas. Sempre que o portador atingir um oponente que não possa acrescentar seu bônus de Destreza na CA, a *lança guerrilheira* inflige 2d6 pontos de dano adicional.

Ilusão (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invisibilidade*; Preço 32.301 PO; Custo 16.302 PO + 1.280 XP.



Lâmina das canções

POÇÕES

A tabela a seguir inclui as magias apresentadas nesse livro e adequadas para o preparo de poções. Consulte o *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre as poções.

TABELA 4-7: POÇÕES E ÓLEOS

Poção ou Óleo	Preço de Mercado
Descanso saudável (poção)	50 PO
Tiro exato (óleo)	100 PO
Silenciar metais (óleo)	300 PO
Auxílio da natureza (poção)	300 PO
Arma sônica (óleo)	300 PO
Treinar animal (poção)	300 PO
Absorver arma (óleo)	750 PO
Cajado constritor (óleo)	750 PO

ANÊIS

Um personagem só consegue usar efetivamente dois anéis mágicos. Um terceiro não funcionaria se o indivíduo já estivesse usando dois.

Anel de abrir fechaduras

	Preço de Mercado
Anel	
<i>Amigo dos gatunos</i>	2.500 PO
<i>Abrir fechaduras</i>	4.500 PO

Abrir Fechaduras: Esse anel é composto de pequenas gazuas, arames e outros instrumentos pequenos que aparecem com uma palavra de comando. Um *anel de abrir fechaduras* concede ao usuário +5 de bônus de competência nos testes de Abrir Fechaduras e a capacidade de utilizar *arrombar* uma vez por dia se o portador tocar um portal que deseja abrir.

Transmutação (tênue); NC 3º; Forjar Anel, *arrombar*; Preço 4.500 PO.

Amigo dos Gatunos: Ao ser ativado, esse simples aro de ferro atrai qualquer objeto de metal solto a até 30 cm e pesando não mais de 0,5 kg (geralmente moedas, jóias ou chaves pequenas). Os objetos não precisam ser de ferro, apenas de algum metal. Um *amigo dos gatunos* também concede +5 de bônus nos testes de Prestidigitação que envolvam objetos de metal.

Transmutação (tênue); NC 12º; Forjar Anel, *mãos mágicas*; Preço 2.500 PO.

PERGAMINHOS

As tabelas abaixo incluem pergaminhos de todas as magias apresentadas neste livro. Consulte o *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre os pergaminhos.



TABELA 4-8: PERGAMINHOS DE MAGIA ÁRCANA

Magias Arcanas de 1º Nível	Preço de Mercado
Anima inspirador	50 PO
Arquearia mental	25 PO
Atacar golem	25 PO
Busca instantânea	25 PO
Canto da concentração	50 PO
Chamado do arauto	50 PO
Chaveiro instantâneo	25 PO
Descanso saudável	50 PO
Distrair atacante	25 PO
Finta visionária	25 PO
Golpe decisivo	25 PO
Mira do franco-atirador	25 PO
Movimentação acelerada	25 PO
Recuo acelerado rápido	25 PO
Sons alegres	50 PO
Tiro conduzido	25 PO
Toque do mestre	25 PO
Magias Arcanas de 2º Nível	Preço de Mercado
Arma sônica	150 PO
Estimular audição	150 PO
Estimular equilíbrio	150 PO
Fúria insana	150 PO
Golpe da aparição	150 PO
Invisibilidade rápida	150 PO
Postura dos adagos místicas	150 PO
Precisão lítica	200 PO
Ritmo insidioso	200 PO
Silenciar metais	200 PO
Teia de lâminas	150 PO
Toque destruidor	150 PO
Vão rápido	150 PO
Magias Arcanas de 3º Nível	Preço de Mercado
Absorver arma	375 PO
Acorde dissonante	525 PO
Allegro	525 PO
Arma espectral	375 PO
Hino de lauvor	525 PO
Melodia da discórdia	525 PO
Refrão harmônico	525 PO
Refrão infernal	525 PO
Vinculo fonético	525 PO
Magias Arcanas de 4º Nível	Preço de Mercado
Brado de guerra	1.000 PO
Cajado constitor	700 PO
Moeda espíri	1.000 PO
Visão do franco-atirador	700 PO
Magias Arcanas de 5º Nível	Preço de Mercado
Forma de sombra	1.125 PO
Improviso	1.625 PO
Transformação noturna	1.125 PO
Uivo da destruição	1.625 PO
Magias Arcanas de 6º Nível	Preço de Mercado
Manto dos mares	1.650 PO
Pupilo	2.400 PO
Magia Arcana de 7º Nível	Preço de Mercado
Escudo da cacofonia	2.275 PO

Magia Arcana de 9º Nível	Preço de Mercado
Pós-cognição	3.825 PO

TABELA 4-9: PERGAMINHOS DE MAGIA DIVINA

Magias Divinas de 1º Nível	Preço de Mercado
Arquearia mental	50 PO
Atacar o túmulo	25 PO
Atacar vinhas	25 PO
Busca instantânea	50 PO
Cão de caça	50 PO
Descanso saudável	25 PO
Mira do franco-atirador	50 PO
Movimentação uclerada	50 PO
Olhos de água	25 PO
Tiro conduzido	50 PO
Tiro exato	50 PO
Magias Divinas de 2º Nível	Preço de Mercado
Abrçar a natureza	150 PO
Auxílio da natureza	150 PO
Compreensão divina	150 PO
Escalada fácil	200 PO
Estimular cura	150 PO
Facilitar escalada	150 PO
Galho em galho	150 PO
Postura das adugas místicas	150 PO
Rostro fácil	150 PO
Toque destruidor	150 PO
Treinar animal	150 PO
Velocidade rápida	200 PO
Magias Divinas de 3º Nível	Preço de Mercado
Cajado da constrição	375 PO
Tempestade de lâminas	375 PO
Vão rápido	375 PO
Magias Divinas de 4º Nível	Preço de Mercado
Abrço da floresta	700 PO
Arma anti-inimigos	700 PO
Tempestade de flechas	700 PO
Magia Divina de 5º Nível	Preço de Mercado
Manto dos mares	1.125 PO

VARINHAS

A tabela a seguir inclui uma seleção de novas magias apresentadas neste livro. Consulte o *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre varinhas.



TABELA 4-10: VARINHAS

Magias Divinas de 1º Nível	Preço de Mercado
Atacar golem	750 PO
Atacar o túmulo	750 PO
Olhos de gigia	750 PO
Descanso saudável	750 PO
Atacar vinhas	750 PO
Compreensão divina	4.500 PO
Silenciar metais	4.500 PO
Fúria insana	4.500 PO
Auxílio da natureza	4.500 PO
Arma sônica	4.500 PO
Treinar animal	4.500 PO
Toque destruidor	4.500 PO
Golpe da aparição	4.500 PO

ITENS MARAVILHOSOS

Os itens a seguir foram criados para permitir que os aventureiros aproveitem melhor as perícias que já possuem. Embora alguns dos itens descritos abaixo envolvam a utilização de perícias, o portador não precisa possuir graduações em uma perícia específica para utilizá-los, a menos que seja observado o contrário na descrição do objeto.

As magias relacionadas nessa seção e marcadas com uma adaga (†) são novas magias detalhadas no Capítulo 5 deste livro.

Amuleto da Empatia Aberrante: Este amuleto estranho e retorcido permite que o usuário utilize a perícia Adestrar Animais no lugar de Diplomacia quando estiver lidando com certas aberrações.

Enquanto estiver usando um *amuleto da empatia aberrante*, o personagem é capaz de empregar a perícia Adestrar Animais no lugar de Diplomacia nos testes para influenciar a atitude de aberrações com Inteligência 9 ou menos.

Encantamento (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar monstro*; Preço 1.400 PO.

Braçadeiras do Poder: Essas braçadeiras de bronze fornecem ao usuário +2 de bônus nos testes de Força e nos testes de perícias baseados nessa habilidade. Se o portador possuir o talento Ataque Poderoso, receberá +2 de bônus nas jogadas de dano corpo a corpo em qualquer ataque no qual empregar esse talento sofrendo uma penalidade de pelo menos -2.

As braçadeiras ocupam o mesmo espaço no corpo que um par de braceletes.

Transmutação (tênu); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *força do louro*; Preço 4.100 PO.

Coleira da Obediência: Qualquer animal ou besta mágica utilizando esta coleira torna-se mais fácil de ser comandado. A CD para qualquer teste de Adestrar Animais para adestrar, forçar, ensinar, treinar ou domesticar o usuário diminui em 5 pontos.

Uma coleira ocupa o mesmo espaço no corpo que um amuleto, broche ou outro item que deve ser utilizado em volta do pescoço.

Encantamento (tênu); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar animal*; Preço 1.500 PO

Coroa da Liderança Inabalável: Essa coroa dourada e ornamentada é uma ferramenta útil para príncipes e potentes, pois permite que enxerguem através das falsidades que surgem à sua frente. O usuário adquire +5 de bônus de competência nos testes de Sentir Motivação e Observar para ver através de disfarces.

Adivinhação (tênu); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *ver o invisível*; Preço 4.500 PO.

Estreps Saltadores: Esses itens incomuns na verdade são objetos animados Mínimos. Quando são retirados da bolsa que os contém, eles começam a saltar pelo quadrado de 1,5 m onde pousarem. Quando alguém tenta entrar, atravessar ou sair desse quadrado a pé, os estreps *saltadores* imediatamente tentam se posicionar sob seus pés. Os estreps *saltadores* não conseguem sair do quadrado em que pousaram.

O número de ataques dos estreps enquanto a criatura estiver na área afetada dependem de sua velocidade: quatro se ela ingressou no quadrado com velocidade normal, dois se entrou com metade do deslocamento, e nenhum se ela se mover com um quarto do deslocamento ou menos (essa opção supõe que a criatura está arrastando os pés, sem levantá-los). Os bônus de escudo, de armadura e de flexão do alvo não são computados nesses ataques. Se estiver calçando sapatos ou outro tipo de proteção para os pés, o alvo receberá +2 de bônus na CA. O deslocamento de qualquer alvo que sofrer dano dos estreps é reduzido à metade do normal devido aos ferimentos nos pés.

Após serem liberados, os *estreps saltadores* continuam a se mover durante 11 rodadas, embora seu dono possa ordenar que eles voltem à bolsa antes desse prazo. Contudo, eles só podem se mover (e portanto atacar por conta própria) na primeira vez em que forem utilizados; a partir de então, tornam-se estreps comuns.

Estrepe Saltador: ND 1/4; construto (Mínimo); 1/4d10 DV; 1 PV; Inic. +3; Desl. n/d; CA 17, toque 17, surpresa 14; Atq Base +0; Agr -14; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: empalar +7 (dano: 1); Espaço/Alcance 0,15 m/0 m; QE características de construto, utiliza Destreza em vez de Força para ataques corpo a corpo; Tend. N; TR Fort +0, Ref +3, Von -5; For 6, Des 16, Con —, Int —, Sab 1, Car 1.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*; Preço 150 PO; Peso 1 kg.

Flauta da Serpente: A música desta flauta possui o poder de enfeitiçar todos os tipos de ofídios. Tocando o instrumento e realizando um teste de Atuação (instrumentos de sopro) (CD 15), o músico é capaz de produzir um efeito de *enfeitiçar animal* que só afeta as cobras. Esse poder está disponível *três vezes* por dia.

Uma vez por dia, tocando uma seqüência monótona de notas durante 1 rodada e obtendo sucesso num teste de Atuação (instrumentos de sopro) (CD 20), o músico consegue invocar 1d4+1 víboras Médias. Essas cobras

aparecem onde o flautista designar, num raio de 9 m de sua posição. Elas lutam por ele, atacando no seu turno, e ficam durante 7 rodadas ou até serem mortas.

Conjuração e encantamento (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *enfeitizar animal, invocar aliado da natureza IV*; Preço 15.400 PO.

Gargantilha da Eloquência: Cobiçado pelos bardos, cantores e oradores, esse belo colar é esculpido em marfim e jade. Existem duas versões: uma *gargantilha da eloquência menor* fornece +5 de bônus de competência nos testes de Diplomacia, Blear e Atuação (canto). Uma *gargantilha da eloquência maior* aumenta esse bônus para +10.

Transmutação (moderada); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser um conjurador de 6º nível ou superior; Preço: 6.000 PO (menor), 24.000 PO (maior).

Harpa do Maestro Imortal: Esse ápice da fabricação de instrumentos funciona como uma harpa (obra-prima) com efeitos mágicos menores nas mãos de alguém com 1 ou mais graduações em Atuação (instrumentos de corda). Proferindo as palavras de comando apropriadas, o músico pode usar *levitação* e *círculo mágico contra o mal* uma vez por dia.

A *harpa do maestro imortal* funciona melhor nas mãos de um músico com pelo menos 15 graduações em Atuação (instrumentos de corda). Tal indivíduo é capaz de, simplesmente dedilhando a harpa, gerar os seguintes efeitos uma vez por dia: *curar ferimentos críticos, deslocamento* e *invocar criaturas V*.

Abjuração, conjuração, ilusão e transmutação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos críticos, deslocamento, levitação, círculo mágico contra o mal, invocar criaturas V*, o criador deve possuir 15 graduações em Atuação (instrumentos de corda); Preço 51.000 PO; Peso 1,5 kg.

Medalha da Bravura: Esse broche de ouro fornece ao portador +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo. Esse bônus aumenta para +4 nos testes de nível para evitar intimidação.

O bônus de moral dessa medalha é cumulativo com aquele fornecido pela habilidade inspirar coragem do bardo e pela aura de coragem do paladino.

Encantamento (tênuo); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *heroísmo*; Preço 1.000 PO.

Tiara do Esforço Consciente: Qualquer pessoa utilizando uma *tiara do esforço consciente* é capaz de realizar um teste de Concentração no lugar de qualquer teste de resistência de Fortitude. Essa habilidade pode ser ativada uma vez por dia. Acionar a tiara é uma ação imediata que não provoca ataques de oportunidade.

Transmutação (moderada); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *Magias em Combate, vigor do urso*; Preço 4.000 PO.

Alaúde do Menestrel Peregrino: Esse instrumento delicadamente esculpido funciona como um alaúde (obra-prima) com efeitos mágicos menores nas mãos de alguém com 1 ou mais graduações em Atuação (instrumentos de corda). Proferindo as palavras de comando

TABELA 4-11: ITENS MARAVILHOSOS

Itens Maravilhosos Menores	Preço de Mercado
<i>Estrepes saltadores</i>	150 PO
<i>Cachecol caloroso</i>	250 PO
<i>Medalha da bravura</i>	1.000 PO
<i>Medalha da golhardia</i>	1.100 PO
<i>Amuleto da empatia aberrante</i>	1.400 PO
<i>Coleira da obediência</i>	1.500 PO
<i>Bolsa do marsupial</i>	1.800 PO
<i>Papiro da trapça</i>	2.000 PO
<i>Carretel de corda infinita</i>	2.000 PO
<i>Frasco do último suspiro</i>	2.200 PO
<i>Óculos da visão arcana</i>	2.500 PO
<i>Túnica da conjuração serena</i>	2.500 PO
<i>Corda de pedra</i>	2.800 PO
<i>Caneta da caligrafia magistral</i>	3.000 PO
<i>Pingente da empatia dracônica</i>	3.300 PO
<i>Xale do feitiço</i>	3.500 PO
<i>Tiara do esforço consciente</i>	4.000 PO
<i>Braçadeiras do poder</i>	4.100 PO
<i>Coroa da liderança inabalável</i>	4.500 PO
<i>Gargantilha da eloquência menor</i>	6.000 PO
<i>Monóculo do comprador</i>	6.500 PO

Itens Maravilhosos Médios	Preço de Mercado
<i>Dom do trompetista</i>	12.700 PO
<i>Santalólos do equilíbrio harmônico</i>	14.000 PO
<i>Flauta da serpente</i>	15.400 PO
<i>Máscara dos mentiras</i>	17.000 PO
<i>Gargantilha da eloquência maior</i>	24.000 PO

Itens Maravilhosos Maiores	Preço de Mercado
<i>Alaúde do menestrel peregrino</i>	29.500 PO
<i>Bandolim da musa inspiradora</i>	42.000 PO
<i>Cordas de armazenar magias</i>	45.000 PO
<i>Harpa do maestro imortal</i>	51.000 PO

apropriadas, o músico pode usar *levitação* e *círculo mágico contra o mal* uma vez por dia.

Um músico com 5 ou mais graduações em Atuação (instrumentos de corda) consegue extrair efeitos adicionais do instrumento. Tocando uma única corda do alaúde, tal indivíduo é capaz de gerar os efeitos de *recuo acelerado*, *velocidade* ou *montaria fantasmagórica*. Cada uma dessas habilidades pode ser acionada uma vez por dia.

Abjuração, conjuração e transmutação (tênuo); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *recuo acelerado, velocidade, levitação, círculo mágico contra o mal, montaria fantasmagórica*, o criador deve possuir 5 graduações em Atuação (instrumentos de corda); Preço 29.500 PO; Peso 1,5 kg.

Bandolim da Musa Inspiradora: Os bardos e outros músicos apreciam esse instrumento cuidadosamente preparado, que funciona como um bandolim (obra-prima) com efeitos mágicos menores nas mãos de alguém com 1 ou mais graduações em Atuação (instrumentos de corda). Proferindo as palavras de comando apropriadas, o músico pode usar *levitação* e *círculo mágico contra o mal* uma vez por dia.

Além disso, um músico com pelo menos 10 graduações em Atuação (instrumentos de corda) consegue utilizar o bandolim para gerar os efeitos de *desespero esmagador*, *dominar pessoa* e *boa esperança* uma vez por dia, tocando as cordas corretas.

Abjuração, encantamento e transmutação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *desespero esmagador*, *dominar pessoa*, *boa esperança*, *levitação*, *círculo mágico contra o mal*, o criador deve possuir 10 graduações em Atuação (instrumentos de corda); Preço 42.000 PO; Peso 1,5 kg.

Bolsa do Marsupial: Também conhecida como *bagueta falsa*, uma *bolsa do marsupial* é uma algebeira pequena, circular e achatada, com cerca de 25 a 30 cm de diâmetro e até 5 cm de espessura. Quando colocada contra o abdômen de um humanoide e fixada com uma palavra de comando, ela se camufla completamente na pele ao seu redor, exigindo um teste de Procurar (CD 30) para ser detectada. Espiões e mensageiros acham esses itens muito úteis como transportes diplomáticos, enquanto os nobres e os mercadores ricos às vezes os usam para guardar dinheiro. Os assassinos, ninjas e ladrões adoram as *bolsas do marsupial* porque elas facilitam o contrabando de venenos, adagas e pequenos itens valiosos para dentro ou para fora de edifícios bem protegidos.

Ilusão (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *transformação momentânea*; Preço 1.800 PO; Peso 0,5 kg.

Cachecol
Caloroso: Esse cachecol de lã fornece ao usuário +4 de bônus nos testes de Fortitude para resistir aos efeitos do clima frio (consulte Perigos do Frio no Livro do Mestre).

Um cachecol ocupa o mesmo espaço no corpo que um amuleto, colar ou outro item que deve ser utilizado em volta do pescoço.

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *suportar elementos*; Preço 250 PO.

Caneta da Caligrafia Magistral: Essa caneta de metal, elegante e robusta, fornece +5 de bônus de competência nos testes de Falsificação. Com uma palavra de comando, a *caneta da caligrafia magistral* também consegue recordar até três caligrafias diferentes, o que posteriormente permite que o personagem tente forjar um

documento sem que seja necessário um exemplo da caligrafia (consulte Falsificação no Livro do Jogador). A CD para reproduzir essa caligrafia será fixa como o resultado do teste realizado durante a coleta da amostra. Uma segunda palavra de comando permite que o usuário apague uma amostra de caligrafia armazenada na caneta.

Adivinhação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *ler magias*; Preço 3.000 PO.

Carretel de Corda Infinita: Alguns aventureiros parecem jamais ter corda suficiente. Um *carretel de corda infinita* contém uma quantidade ilimitada da melhor corda de seda, no entanto pesa somente 0,5 kg. O carretel vem com um gancho para que possa ser convenientemente preso ao cinto do personagem.

Par usar um *carretel de corda infinita*, o usuário puxa a quantidade de corda que desejar, até o máximo de 150 m por vez. Quando terminar de usar a corda, o proprietário pode simplesmente enrolá-la de volta no carretel (puxar ou enrolar a corda exige 1 rodada para cada 15 m).

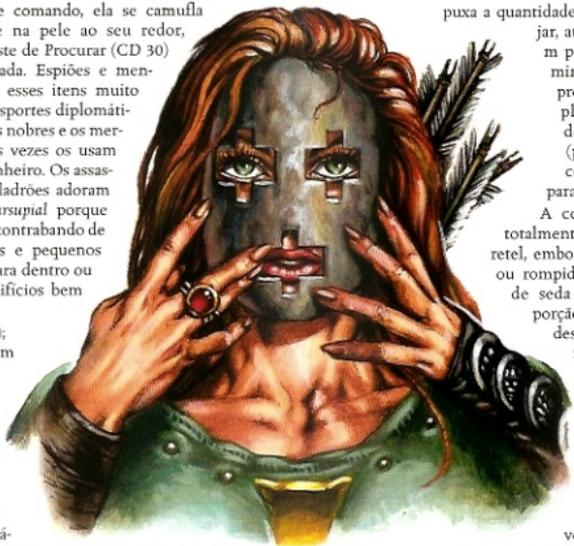
A corda não pode ser totalmente separada do carretel, embora possa ser cortada ou rompida como uma corda de seda normal. Qualquer porção retirada do carretel desaparece no mesmo instante, mas o item imediatamente repõe a extensão perdida.

A corda de um *carretel de corda infinita* pode ser trançada ou amarrada com outra (inclusive proveniente de outro *carretel de corda infinita*), mas não poderá ser enrolada novamente

enquanto estiver nesse estado.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *arca secreta de Leomund*; Preço 2.000 PO; Peso 0,5 kg.

Corda de Pedra: Essa corda de seda de aspecto normal e 15 m de extensão se torna dura como pedra (dureza 8, 15 PV) com uma palavra de comando. Uma segunda palavra de comando faz com que ela retorne à sua composição normal. A corda mantém exatamente a mesma forma quando estiver endurecida (o que acrescenta 5 à CD do teste de Arte da Fuga para se libertar). Se for quebrado em qualquer das formas, o item será destruído.



Máscara das mentiras

Transmutação (tênu); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *moldar rufas*; Preço 2.800 PO; Peso 2,5 kg.

Cordas de Armazenar Magia: Esse conjunto de cordas de tripa de gato para bandolim, alaúde ou qualquer outro instrumento musical é capaz de armazenar até cinco níveis de magia. Realizando um teste de Atuação (instrumentos de corda) (CD 15) enquanto emprega um instrumento musical (obra-prima) equipado com essas cordas, o músico consegue conjurar a magia desejada. Cada magia tem nível de conjurador equivalente ao nível mínimo necessário para conjurá-la. O usuário não precisa fornecer componentes materiais ou focos, nem pagar os custos de XP necessários, e não há chance de falha de magia arcana devido à armadura que ele estiver vestindo. O tempo de ativação das cordas é igual ao tempo de execução da magia correspondente, com o mínimo de 1 ação padrão.

Trate um conjunto de *cordas de armazenar magia* gerado aleatoriamente como um pergaminho para determinar as magias já contidas (consulte o *Livro do Mestre*). Ignore o resultado da jogada se a magia estiver acima do limite de cinco níveis; essas cordas não possuem mais nenhuma magia armazenada (nem todo conjunto de cordas encontrado estará completamente carregado). As cordas transmitem ao usuário os nomes de todas as magias que contém.

O procedimento para conjurar magias sobre as cordas funciona exatamente como o processo do *anel de armazenar magias* (consulte o *Livro do Mestre*), mas o conjurador precisa ter pelo menos 1 gradação de Atuação (instrumentos de corda) e deve obter sucesso em um teste dessa perícia (CD 10 + nível da magia). Caso fracasse, a magia será perdida sem qualquer outro efeito.

Evocação (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *transferência de poder divino*, o criador deve possuir 5 gradações em Atuação (instrumentos de corda); Preço 45.000 PO.

Dom do Trompetista: Esse bocal brilhante se ajusta a qualquer instrumento de sopro, como um berrante ou trompete. Ele fornece +5 de bônus de competência nos testes de Atuação (instrumentos de sopro) com aquele instrumento. Uma vez por dia, o trompetista pode usar o instrumento para produzir o efeito da magia *grito*.

Contudo, se não for de qualidade (obra-prima), o instrumento será destruído após produzir o efeito.

Evocação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *grito*; Preço 12.700 PO.

Frasco do Último Suspiro: Trata-se do último suspiro de algum personagem famoso, preservado por necromancia e aprisionado em um frasco. O *frasco do último suspiro* permite que o usuário extraia força e conhecimento da criatura falecida. Qualquer um que destapar o frasco e inalar seus vapores (o equivalente a ingerir uma poção) recebe 1d8 pontos de vida temporários, +2 de bônus de melhoria em Força e +4 de bônus de intuição nos testes utilizando uma perícia de Ofícios, Conhecimento ou Profissão possuída pelo morto (no entanto, os vapores do *frasco do último suspiro* não permitem que um indivíduo sem gradações empregue uma perícia que não possa ser usada sem treinamento). O criador especifica a perícia à qual o bônus será aplicado durante a criação do item; geralmente trata-se da perícia em que o falecido possuía o maior número de gradações. Além disso, os vapores aumentam o nível efetivo de conjuração do personagem em 1. Esses efeitos duram 10 minutos.

Necromancia (tênu); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *dramar força vital*; Preço 2.200 PO.

Máscara das Mentiras: Essa máscara negra e sem quaisquer traços possui apenas fendas para os olhos e a boca. O portador pode usar *transformação momentânea* sobre si mesmo sem limite diário, e está continuamente sob o efeito de *dissimular tendência*. Além disso, ele recebe +5 de bônus de competência nos testes de Bleafar.

Uma máscara ocupa o mesmo espaço no corpo que um par de lentes ou óculos.

Abjuração e transmutação (tênu); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *transformação momentânea, dissimular tendência*; Preço 17.000 PO.

Medalha da Galhardia: Esse broche prateado em forma de sol concede ao seu portador +2 de bônus nos testes de Diplomacia, mas impõe -2 de penalidade nos testes de Bleafar. Essa penalidade permanece por 24 horas após a remoção da medalha.

Três vezes por dia, o usuário é capaz de utilizar *santuário* sobre si mesmo como uma ação rápida. Se o portador atacar enquanto estiver protegido por este efeito, sofrerá -1 de penalidade de moral nesse ataque e em todos os subseqüentes durante 1 hora.



Medalha da Galhardia

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *santuário*; Preço 1.100 PO.

Monóculo do Comprador: Essa lente de cristal fornece ao portador +5 de bônus nos testes de Avaliação. Uma vez por dia ele também poderá utilizar *identificação*.

Um monóculo ocupa o mesmo lugar no corpo que um par de lentes ou óculos.

Adivinhação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *identificação*; Preço 6.500 PO.

Óculos da Visão Arcana: Esses óculos concedem ao usuário +5 de bônus de competência nos testes de Identificar Magia para decifrar pergaminhos, e +5 de bônus de competência nos testes de Usar Instrumento Mágico para acionar pergaminhos.

Os óculos ocupam o mesmo espaço no corpo que um par de lentes.

Adivinhação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *ler magias*; Preço 2.500 PO.

Papiro da Trapaça: Essa folha de papel encantado normalmente parece ser grossa e amarelada pela idade. Contudo, ao ser usado como a base para forjar um documento, o papiro é extremamente útil, pois altera seu tamanho, consistência e aspecto de acordo com a descrição mental do falsificador. Quando utilizado dessa forma, o papiro da trapaça acrescenta +5 de bônus de melhoria ao teste de Falsificação. O papiro nunca conseguirá duplicar uma folha de papel com mais de 30 cm de lado ou menos de 7,5 cm. Os papiros da trapaça podem ser reutilizados.

Adivinhação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *ler magias*; Preço 2.000 PO.

Pingente da Empatia Dracônica: Esse amuleto encantado permite que seu portador utilize a perícia Adestrar Animais em vez de Diplomacia para tratar com dragões com Inteligência 11 ou menor.

Encantamento (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar monstro*; Preço 3.300 PO.

Sandálias do Equilíbrio Harmonioso: Essas sandálias de madeira e couro, de aspecto ordinário, possibilitam a execução de proezas inacreditáveis de equilíbrio. Enquanto estiver calçando as sandálias do equilíbrio harmonioso, o personagem recebe +10 de bônus de compreensão nos testes de Equilíbrio e consegue se equilibrar em superfícies verticais. Os modificadores normais

da CD (como superfícies escorregadias, por exemplo) ainda se aplicam, exceto os relacionados à inclinação da superfície. Se estiver se equilibrando em uma superfície vertical, o usuário pode se deslocar para cima ou para baixo como se estivesse escalando. Contudo, ele não está realmente escalando, e portanto é capaz de desferir ataques normalmente, conserva seu bônus de Destreza na Classe de Armadura, e de forma geral segue as regras da perícia Equilíbrio em vez de Escalar.

Se possuir 10 ou mais graduações em Equilíbrio, o portador conseguirá se equilibrar em líquidos, superfícies semi-sólidas como lama ou neve, ou terrenos similares que normalmente não conseguiriam sustentar seu peso. Para cada rodada consecutiva que iniciar se equilibrando numa superfície desse tipo, a CD do teste de

Equilíbrio do personagem aumenta em 5 pontos. Assim como todos os usos da perícia Equilíbrio, o portador se move com metade do deslocamento a menos que decida empregar a opção de movimento acelerado (aumentando a CD do teste em 5 pontos). Para obter mais informações sobre a perícia Equilíbrio, consulte o *Livro do Jogador*.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *estimular equilíbrio*; Preço 14.000 PO.

Túnica da Conjuração Serena: O usuário dessa túnica recebe +5 de bônus de competência nos testes de Concentração. Apesar de seu nome, os bônus desse item se aplicam a todos os testes de Concentração, não apenas àqueles realizados para conjurar magias.

Transmutação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *vigor do urso*; Preço 2.500 PO.

Xale do Feitiço: Um personagem usando essa xale de aparência simples adquire +5 de bônus de competência nos testes de Blefar para esconder a verdade (mas não em qualquer outra utilização da perícia Blefar, incluindo fintar em combate, criar uma distração para esconder-se, ou trocar mensagens secretas). Ele também acrescenta 1 ao nível de conjurador do usuário para qualquer magia de encantamento (feitiço).

Um xale ocupa o mesmo espaço no corpo que um manto, capa ou túnica.

Encantamento (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar pessoa*; Preço 3.500 PO.





Ilustração de D. A. Vasco

Do assassino à espreita na esquina com sua adaga pingando com veneno mágico ao ranger que desperta a floresta com uma saravada de flechas impulsionadas magicamente, os aventureiros habilidosos de todos os tipos dependem de magia para aprimorar suas capacidades, evitar os golpes do inimigo e atacar com precisão letal. Seguindo o tema do *Livro Completo do Aventureiro*, as magias descritas nesse capítulo enfatizam o uso de perícias — fornecendo bônus nos testes, oferecendo novos usos e tornando sua ativação em combate mais compensadora. Muitas dessas magias também oferecem mais benefícios ou efeitos para os personagens que dominarem combinações incomuns de perícias e habilidades. Elas enfatizam a versatilidade dos aventureiros bem-sucedidos e devem ser especialmente interessantes para personagens multiclasse.

Um ^M no final do nome da magia nas listas de classe significa que ela possui um componente material que normalmente não está incluído numa bolsa de componentes de magia.

ACÇÕES RÁPIDAS E IMEDIATAS

Algumas das magias nesse capítulo se referem a ações rápidas ou imediatas. Elas são novos tipos de ação, como as ações padrão ou de movimento.

Ação Rápida: Uma ação rápida consome pouquíssimo tempo, mas representa um gasto de esforços e energia maior que o de uma ação livre. É possível executar uma ação rápida a cada turno sem comprometer a capacidade de realizar outras ações. Nesse aspecto, a ação rápida assemelha-se a uma ação livre. No entanto, apenas uma ação imediata pode ser realizada a cada turno, não importam as demais ações do personagem. Uma ação rápida pode ser empregada a qualquer momento em que seja possível usar uma ação livre. Elas normalmente envolvem conjuração ou ativação de itens mágicos; muitos personagens (especialmente os que não são capazes de conjurar magias) jamais terão a oportunidade de empregar uma ação rápida.

Conjurar uma magia acelerada é uma ação rápida (e não uma ação livre, como afirma a descrição do talento *Acelerar Magia* do *Livro do Jogador*). Além disso, conjurar qualquer magia com tempo de execução equivalente a 1 ação rápida (como *golpe decisivo*) é uma ação rápida.

Conjurar uma magia com tempo de execução equivalente a 1 ação rápida não provoca ataques de oportunidade.

Ação Imediata: De forma similar à ação rápida, uma ação imediata consome muito pouco tempo, mas representa um gasto de esforços e energia maior que o de uma ação livre. Contudo, ao contrário da ação rápida, uma ação imediata pode ser realizada a qualquer momento - mesmo quando não é o turno do personagem. Conjurar *queda suave* é uma ação imediata (e não uma ação livre, como afirma a descrição da magia no *Livro do Jogador*), uma vez que pode ser realizada a qualquer instante.

Usar uma ação imediata no turno do personagem é o mesmo que empregar uma ação rápida, e conta como a sua ação rápida do turno. Não é possível utilizar outra ação rápida ou imediata até o próximo turno caso o personagem tenha empregado uma ação imediata fora de seu turno (efetivamente, usar uma ação imediata antes de seu turno equivale a utilizar sua ação rápida do próximo turno). Também não é possível usar uma ação imediata se o personagem estiver surpreso.

NOVAS MAGIAS DE ASSASSINO

MAGIAS DE ASSASSINO DE 1º NÍVEL

- Busca Instantânea:** Rápida. Realiza testes de Procurar com +2 como uma ação rápida.
- Chaveiro Instantâneo:** Rápida. Realiza testes de Operar Mecanismo ou Abrir Fechaduras com +2 como uma ação rápida.
- Distrair Assaltante:** Rápida. Uma criatura fica surpresa durante 1 rodada.
- Finta Visionária:** Rápida. Recebe +10 no próximo teste de Blefar para fintar em combate.
- Golpe Decisivo:** Rápida. Durante uma rodada o personagem causa +1d6 de dano, dobra sua margem de ameaça e recebe +4 nas jogadas de ataque para confirmar sucessos decisivos.
- Mira do Franco-Atirador:** Rápida. Sem limite de alcance no próximo ataque furtivo à distância.

MAGIAS DE ASSASSINO DE 2º NÍVEL

- Golpe da Aparição:** Rápida. Os ataques corpo a corpo funcionam como ataques de toque durante 1 rodada.
- Invisibilidade Rápida:** Rápida. Torna o conjurador invisível durante 1 rodada ou até atacar.
- Silenciar Metais:** A armadura tocada não apresenta penalidade para Esconder-se e Furtividade durante 1 hora/nível.

MAGIAS DE ASSASSINO DE 3º NÍVEL

- Absorver Arma:** Esconde uma arma, adquire +4 de bônus no teste de Blefar para sacá-la.
- Arma Espectral:** Rápida. Usa uma arma semi-real para desferir ataques de toque.

MAGIAS DE ASSASSINO DE 4º NÍVEL

- Forma de Sombra:** Recebe +4 nos testes de Esconder-se, Furtividade e Arte da Fuga, além de camuflagem; o personagem consegue se deslocar através de obstáculos se possuir graduações em Arte da Fuga.
- Visão do Franco-Atirador:** Recebe +10 em Observar, visão no escuro, alcance de 18 m para ataques furtivos e ataque mortal com armas de ataque à distância.

NOVAS MAGIAS DE BARDO

MAGIAS DE BARDO DE 1º NÍVEL

- Ânimo Inspirador:** Rápida. Os bônus concedidos pela habilidade inspirar coragem do personagem aumentam em 1 ponto.
- Canto da Concentração:** Recebe +1 nas jogadas de ataque e nos testes de perícia e de habilidade, desde que o alvo não fale nem conjure magias.
- Chamado do Arauto:** Rápida. Criaturas com 5 DV ou menos num raio de 6 m ficam sob o efeito de *lentidão* durante 1 rodada.
- Descanso Saudável:** O alvo se cura com o dobro da velocidade normal.
- Distorcer a Fala:** Cinquenta por cento da fala do alvo fica ininteligível; pode impedir a conjuração de magias.
- Movimentação Acelerada:** Rápida. Equilíbrio, Escalar ou Furtividade com deslocamento normal sem penalidade no teste de perícia.
- Recuo Acelerado Rápido:** Rápida. O deslocamento do conjurador aumenta em 9 m durante 1 rodada.
- Sons Alegres:** O personagem anula *silêncio* numa emanção com 3 m de diâmetro enquanto mantiver a concentração.
- Toque do Mestre:** Rápida. O personagem consegue usar uma arma ou escudo tocado durante 1 minuto/nível.

MAGIAS DE BARDO DE 2º NÍVEL

- Arma Sônica:** A arma tocada inflige +1d6 pontos de dano sônico a cada golpe.
- Fúria Insana:** O alvo é compelido a atacar fisicamente o personagem durante 1 rodada/nível.
- Invisibilidade Rápida:** Rápida. Torna o conjurador invisível durante 1 rodada ou até atacar.

Precisão Tática: Os aliados recebem +2 de bônus adicional nas jogadas de ataque e +1d6 pontos de dano adicional contra inimigos flanqueados.

Ritmo Insidioso: O alvo sofre -4 de penalidade nos testes das perícias baseadas em Inteligência e nos testes de Concentração, e precisa realizar um teste de Concentração para conjurar.

Silenciar Metais: A armadura tocada não apresenta penalidade para Esconder-se e Furtividade durante 1 hora/nível.

Teia de Lâminas: Rápida. O ataque corpo a corpo do personagem pasma seu oponente.

Vôo Rápido: Rápida. Adquire deslocamento de vôo 18 m durante 1 rodada.

MAGIAS DE BARDO DE 3º NÍVEL

Acorde Dissonante: Inflige 1d8/2 níveis de dano sônico numa explosão de 3 m.

Allegro: O personagem e seus aliados adquirem +9 m de deslocamento durante 1 minuto/nível.

Hino de Louvor: Acrescenta +2 níveis de conjurador a todos os conjuradores divinos bons na área de alcance.

Melodia da Discórdia: Todos num raio de 6 m sofrem -4 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de Concentração e Destreza, e seu deslocamento é reduzido em 50%.

Refrão Harmônico: Concede a outro conjurador +2 níveis de conjurador e +2 nas CDs dos testes de resistência enquanto o personagem permanecer concentrado.

Trenodia Infernal: Acrescenta +2 níveis de conjurador a todos os conjuradores divinos malignos na área de alcance.

Vínculo Fonético: O personagem e outra criatura conseguem conversar, independente da distância.

MAGIAS DE BARDO DE 4º NÍVEL

Arma Espectral: Rápida. Usa uma arma semi-real para desferir ataques de toque.

Brado de Guerra: Rápida. Adquire +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano, ou +4 se realizar uma investida, durante 1 rodada/nível. Qualquer oponente que sofrer dano deve obter sucesso num teste de resistência ou entrará em pânico durante 1 rodada.

Moeda Espiã: O personagem consegue ouvir através de uma moeda mágica.

MAGIAS DE BARDO DE 5º NÍVEL

Improviso: O personagem adquire uma quantidade de pontos de bônus de sorte equivalente ao dobro do seu nível de conjurador e pode usá-los para melhorar as jogadas de ataque e os testes de perícias e de habilidades.

Uivo da Destruição: Inflige 1d4 pontos de dano/nível num cone de 9 m, e deixa o alvo abalado ou em pânico.

MAGIAS DE BARDO DE 6º NÍVEL

Escudo da Cacofonia: Escudo a 3 m do personagem bloqueia sons, inflige 1d6+1/nível de dano sônico e ensurdece as criaturas que o atravessarem.

Pós-CogniçãoSM: O personagem enxerga o passado.

Pupilo: O alvo pode usar a música de bardo e o conhecimento de bardo como um bardo com metade do nível do personagem.

NOVAS MAGIAS DE CLÉRIGO

MAGIA DE CLÉRIGO DE 1º NÍVEL

Atacar o Túmulo: Rápida. O personagem consegue desferir ataques furtivos contra mortos-vivos durante 1 rodada.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 2º NÍVEL

Compreensão Divina: O personagem adquire bônus de intuição equivalente a 5 + nível de conjurador em um único teste de perícia.

USANDO A LÂMINA MALDITA COM O LIVRO COMPLETO DO AVENTUREIRO

A lâmina maldita (uma nova classe básica apresentada no *Livro Completo do Guerreiro*) tem sua própria lista de magias de classe, concentrada em magias de encantamento, necromancia e transmutação, mas também incluindo algumas abjurações, ilusões e outros efeitos. Se o Mestre utiliza essa classe, acrescente as seguintes novas magias deste livro à lista de classe da lâmina maldita.

Magia de Lâmina Maldita de 1º Nível

Distrair Assaltante: Rápida. Uma criatura fica surpresa durante 1 rodada.

Magias de Lâmina Maldita de 2º Nível

Golpe Decisivo: Rápida. Durante uma rodada o personagem

causa +1d6 de dano, dobra sua margem de ameaça e recebe +4 nas jogadas de ataque para confirmar sucessos decisivos.

Invisibilidade Rápida: Rápida. Torna o conjurador invisível durante 1 rodada ou até atacar.

Magia de Lâmina Maldita de 3º Nível

Arma Espectral: Rápida. Usa uma arma semi-real para desferir ataques de toque.

Magia de Lâmina Maldita de 4º Nível

Forma de Sombra: Recebe +4 nos testes de Esconder-se, Furtividade e Arte da Fuga, além de camuflagem; o personagem consegue se deslocar através de obstáculos se possuir graduações em Arte da Fuga.

Estimular Cura: Se possuir 5 ou mais graduações em Cura, o personagem é capaz de remover condições prejudiciais com magias de Conjunção (cura).

Silenciar Metais: A armadura tocada não apresenta penalidade para Esconder-se e Furtividade durante 1 hora/nível.

NOVAS MAGIAS DE DRUIDA

MAGIAS DE DRUIDA DE 1º NÍVEL

Atacar Vinhas: Rápida. O personagem consegue desferir ataques furtivos contra plantas durante 1 rodada.

Descanso Saudável: O alvo se cura com o dobro da velocidade normal.

Olhos de Água: Aumenta os incrementos de distância em 50%, +5 nos testes de Observar.

MAGIAS DE DRUIDA DE 2º NÍVEL

Abraçar a Natureza: O personagem adquire os sentidos de um animal durante 10 minutos/nível.

Auxílio da Natureza: Animal tocado recebe bônus de sorte nas jogadas de ataque e dano de +1/3 níveis.

Estimular Audição: O personagem recebe +4 nos testes de Ouvir, mais sentido cego ou percepção às cegas se possuir 5 ou mais graduações em Ouvir.

Estimular Cura: Se possuir 5 ou mais graduações em Cura, o personagem é capaz de remover condições prejudiciais com magias de Conjunção (cura).

Estimular Equilíbrio: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Equilíbrio e pode se equilibrar em superfícies impossíveis se possuir 5 graduações ou mais em Equilíbrio.

Galho em Galho: O personagem adquire +10 de bônus de competência nos testes de Escalar e consegue saltar de galho em galho pela floresta.

Postura das Adagas Místicas: Rápida. O personagem recebe +2 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano se desferir um ataque total, RM 5 + nível de conjurador se lutar na defensiva e RD 5/mágico se empregar a ação de defesa total.

Rastro Fácil: O personagem cria uma trilha temporária através de qualquer tipo de vegetação rasteira.

Toque Destruidor: Inflige 1d6 pontos de dano +1/nível; o personagem também inflige o dano do ataque furtivo se possuir essa habilidade.

Treinar Animal: Animal afetado adquire truques adicionais equivalentes à metade do nível de conjurador durante 1 hora/nível.

MAGIAS DE DRUIDA DE 3º NÍVEL

Cajado Constritor: Rápida. Bordão adquire agarrar aprimorado e pode restringir inimigos.

Voo Rápido: Rápida. Adquire deslocamento de voo 18 m durante 1 rodada.

MAGIA DE DRUIDA DE 4º NÍVEL

Abraço da Floresta: Adquire +20 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade em um tipo de terreno.

MAGIA DE DRUIDA DE 5º NÍVEL

Manto dos Mares: Adquire *nublar, movimentação livre e respirar na água* enquanto estiver submerso.

NOVAS MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 1º NÍVEL

Adiv Arquearia Mental: Imediata. O personagem ameaça os quadrados vizinhos com seu arco e dispara sem provocar ataques de oportunidade.

Atacar Golem: Rápida. O personagem consegue desferir ataques furtivos contra constructos durante 1 rodada.

Busca Instantânea: Rápida. Realiza um teste de Procurar com +2 como ação rápida.

Chaveiro Instantâneo: Rápida. Realiza testes de Operar Mecanismo ou Abrir Fechaduras com +2 como uma ação rápida.

Finta Visionária: Rápida. Recebe +10 no próximo teste de Belfar para fintar em combate.

Golpe Decisivo: Rápida. Durante uma rodada o personagem causa +1d6 de dano, dobra sua margem de ameaça e recebe +4 nas jogadas de ataque para confirmar sucessos decisivos.

Mira do Franco-Atirador: Rápida. Sem limite de alcance no próximo ataque furtivo à distância.

Tiro Conduzido: Rápida. O personagem ignora as penalidades de distância em seus ataques à distância durante 1 rodada.

Toque do Mestre: Rápida. O personagem consegue usar uma arma ou escudo tocado durante 1 minuto/nível.

Encan Distrair Assaltante: Rápida. Uma criatura fica surpresa durante 1 rodada.

Trans Movimentação Acelerada: Rápida. Equilíbrio, Escalar ou Furtividade com deslocamento normal sem penalidade no teste de perícia.

Recuo Acelerado Rápido: Rápida. O deslocamento do conjurador aumenta em 9 m durante 1 rodada.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 2º NÍVEL

Abjur **Postura das Adagas Místicas:** Rápida. O personagem recebe +2 de bônus de intuição nos jogadas de ataque e dano se desferir um ataque completo, RM 5 + nível de conjurador se lutar na defensiva e RD 5/mágico se empregar a ação de defesa total.

Adiv **Estimular Audição:** O personagem recebe +4 nos testes de Ouvir, mais sentido cego ou percepção às cegas se possuir 5 ou mais graduações em Ouvir.

Estimular Equilíbrio: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Equilíbrio e pode se equilibrar em superfícies impossíveis se possuir 5 graduações ou mais em Equilíbrio.

Encan **Fúria Insana:** O alvo é compelido a atacar fisicamente o personagem durante 1 rodada/nível.

Ilus **Teia de Lâminas:** Rápida. O ataque corpo a corpo do personagem pasma seu oponente.

Necro **Toque Destruidor:** Inflige 1d6 pontos de dano +1/nível; o personagem também inflige o dano do ataque furtivo se possuir essa habilidade.

Trans **Arma Sônica:** A arma tocada inflige +1d6 pontos de dano sônico a cada golpe.

Golpe da Aparição: Rápida. Os ataques corpo a corpo funcionam como ataques de toque durante 1 rodada.

Vôo Rápido: Rápida. Adquire deslocamento de vôo 18 m durante 1 rodada.

MAGIA DE FEITICEIRO/MAGO DE 3º NÍVEL

Ilus **Arma Espectral:** Rápida. Usa uma arma semi-real para desferir ataques de toque.

MAGIA DE FEITICEIRO/MAGO DE 4º NÍVEL

Trans **Cajado Constritor:** Rápida. Bordão adquire agarrar aprimorado e pode restringir inimigos.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 5º NÍVEL

Ilus **Forma de Sombra:** Recebe +4 nos testes de Esconder-se, Furtividade e Arte da Fuga, além de camuflagem; o personagem consegue se deslocar através de obstáculos se possuir graduações em Arte da Fuga.

Trans **Transformação Noturna^M:** Adquire +4 de Destreza, +3 de bônus de sorte na CA, +5 de bônus de sorte nos testes de resistência de Ref, +3d6 nos ataques furtivos e evasão.

MAGIA DE FEITICEIRO/MAGO DE 6º NÍVEL

Trans **Manto dos Mares:** Adquire nublar, movimentação livre e respirar na água enquanto estiver submerso.

MAGIA DE FEITICEIRO/MAGO DE 7º NÍVEL

Evoc **Escudo da Cacofonia:** Escudo a 3 m do personagem bloqueia sons, inflige 1d6+1/nível de dano sônico e ensurdece as criaturas que atravessarem.

MAGIA DE FEITICEIRO/MAGO DE 9º NÍVEL

Adiv **Pós-Cognição^M:** O personagem enxerga o passado.

NOVAS MAGIAS DE PALADINO

MAGIA DE PALADINO DE 1º NÍVEL

Atacar o Túmulo: Rápida. O personagem consegue desferir ataques furtivos contra mortos-vivos durante 1 rodada.

MAGIA DE PALADINO DE 2º NÍVEL

Compreensão Divina: O personagem adquire bônus de intuição equivalente a 5 + nível de conjurador em um único teste de perícia.

NOVAS MAGIAS DE RANGER

MAGIAS DE RANGER DE 1º NÍVEL

Abraçar a Natureza: O personagem adquire os sentidos de um animal durante 10 minutos/nível.

Arquearia Mental: Imediata. O personagem ameaça os quadrados vizinhos com seu arco e dispara sem provocar ataques de oportunidade.

Atacar Vinhas: Rápida. O personagem consegue desferir ataques furtivos contra plantas durante 1 rodada.

Busca Instantânea: Rápida. Realiza um teste de Procurar com +2 como ação rápida.

Cão de Caça: O personagem ganha um novo teste imediato se fracassar num teste de Sobrevivência enquanto estiver rastreando.

Estimular Cura: Se possuir 5 ou mais graduações em Cura, o personagem é capaz de remover condições prejudiciais com magias de Conjurção (cura).

Galho em Galho: O personagem adquire +10 de bônus de competência nos testes de Escalar e consegue saltar de galho em galho pela floresta.

Mira do Franco-Atirador: Rápida. Sem limite de alcance no próximo ataque furtivo à distância.

Movimentação Acelerada: Rápida. Equilíbrio, Escalar ou Furtividade com deslocamento normal sem penalidade no teste de perícia.

Olhos de Água: Aumenta os incrementos de distância em 50%, +5 nos testes de Observar.

Rastro Fácil: O personagem cria uma trilha temporária através de qualquer tipo de vegetação rasteira.

Tiro Conduzido: Rápida.

O personagem ignora as penalidades de distância em seus ataques à distância durante 1 rodada.

Tiro Exato: A arma de ataque à distância do personagem confirma automaticamente os sucessos decisivos contra seus inimigos prediletos.

MAGIAS DE RANGER DE 2º NÍVEL

Auxílio da Natureza: Animal tocado recebe bônus de sorte nas jogadas de ataque e dano de +1/3 níveis.

Escalada Fácil: Torna uma superfície vertical fácil de Escalar (CD 10).

Estimular Audição: O personagem recebe +4 nos testes de Ouvir, mais sentido cego ou percepção às cegas se possuir 5 ou mais graduações em Ouvir.

Estimular Equilíbrio: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Equilíbrio e pode se equilibrar em superfícies impossíveis se possuir 5 graduações ou mais em Equilíbrio.

Treinar Animal: Animal afetado adquire truques adicionais equivalentes à metade do nível de conjurador durante 1 hora/nível.

Velocidade Rápida: Rápida. Desloca-se mais rápido. +1 nas jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.



MAGIAS DE RANGER DE 3º NÍVEL

Abraço da Floresta:

Adquire +20 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade em um tipo de terreno.

Tempestade de Lâminas: Rápida. O personagem desfere ataques corpo a corpo contra todos os inimigos ameaçados.

MAGIAS DE RANGER DE 4º NÍVEL

Arma Anti-Inimigos: A arma do personagem se torna +5 e inflige +2d6 de dano contra um inimigo predileto.

Tempestade de Flechas: Rápida. O personagem desfere um ataque à distância contra cada inimigo no raio de um incremento de distância.

NOVAS MAGIAS

As magias a seguir complementam aquelas encontradas no Capítulo 11 do Livro do Jogador.

ABRAÇAR A NATUREZA

Transmutação

Nível: Druida 2, ranger 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 10 minutos/nível

Essa magia permite que o personagem adote a natureza e algumas das habilidades de um animal específico. Ao conjurar a magia, ele pode selecionar qualquer animal com uma quantidade de Dados de Vida igual

ou inferior ao seu nível de conjurador. Ele conserva sua própria forma, mas adquire os sentidos naturais e extraordinários da criatura escolhida, incluindo sentido cego, percepção às cegas, visão no escuro, visão na penumbra e faro, conforme aplicável. Ele também pode substituir um ou ambos os seus modificadores do testes de Ouvir e Observar pelos do animal escolhido.

Por exemplo, um druida de 3º nível conjurando essa magia poderia adotar a natureza do carcaju para adquirir visão na penumbra, faro e +6 de modificador nos testes de Ouvir

e Observar. Como alternativa, ele poderia escolher a água e receber visão na penumbra, Ouvir +2 e Observar +14. Se o modificador de Ouvir do druida for maior que +2, ele pode conservar seu próprio modificador de Ouvir e utilizar o modificador de Observar da água.

ABRAÇO DA FLORESTA

Transmutação

Nível: Druida 4, ranger 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 10 minutos/nível (D)

O personagem altera sua coloração e sintoniza seus passos a um tipo de terreno (aquático, deserto, planícies, floresta, colinas, montanhas, pântano ou subterrâneo). Enquanto estiver nesse tipo de terreno, ele recebe +20 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade. Ele conserva esses bônus mesmo se abandonar o terreno designado e voltar enquanto o efeito permanecer ativo.

ABSORVER ARMA

Transmutação

Nível: Assassino 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma arma tocada que não esteja em posse de outra criatura

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto); veja texto

Resistência a Magia: Sim (objeto)

O personagem é capaz de absorver de forma inofensiva a arma que tocar (mesmo se estiver envenenada) em seu braço, desde que ela não esteja em posse de outra criatura. A arma deve ser leve em relação ao personagem no momento da conjuração. É impossível sentir a arma absorvida sob a pele, e ela não restringe a capacidade de movimento braçal de nenhuma forma. Uma arma absorvida não pode ser detectada, mesmo com uma busca cuidadosa, embora *detectar magia* revele a presença de uma aura mágica. A única evidência de sua presença é uma leve mancha na pele, com formato vagamente similar ao da arma.

Ao tocar o local (uma ação equivalente a sacar uma arma), ou quando a duração da magia terminar, a arma surge nas mãos do personagem e a magia é dissipada. Se atacar com a arma na mesma rodada em que a recuperar do seu esconderijo, ele poderá tentar obter sucesso num

teste de Blesar para fingir em combate como uma ação livre, recebendo +4 de bônus. Uma arma mágica inteligente deve realizar um teste de resistência contra essa magia, mas as demais armas não.

ACORDE DISSONANTE

Evocação [Sônica]

Nível: Bardo 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Explosão de 3 m de raio centralizada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade

Resistência a Magia: Sim

O conjurador emite uma nota terrível e penetrante. As criaturas (exceto o conjurador) na área afetada sofrem 1d8 pontos de dano sônico para cada dois níveis de conjurador (máximo de 5d8).

ALLEGRO

Transmutação

Nível: Bardo 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Explosão com 3 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia torna o personagem e seus companheiros extraordinariamente ligeiros. Cada criatura na área da magia recebe um bônus de melhoria de 9 m em seu deslocamento terrestre, limitado ao dobro de seu deslocamento básico. As criaturas afetadas conservam esses efeitos enquanto a magia permanecer ativa, mesmo se abandonarem a área inicial.

Componente Material: A pena da cauda de uma ave de rapina.

ÂNIMO INSPIRADOR

Encantamento (Compulsão)

[Ação Mental]

Nível: Bardo 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada ou especial; veja texto

Quando toca seu instrumento, canta sua canção, recita seu poema épico ou profere suas palavras de encorajamento, o personagem deixa seus aliados mais confiantes que o normal. Enquanto essa magia estiver ativa, o bônus de moral concedido pela habilidade inspirar coragem da música de bardo aumenta em 1 ponto.

A magia continua ativa até terminar o efeito de inspirar coragem. Se o personagem não utilizar inspirar coragem antes do início de seu próximo turno, o efeito da magia acaba.

ARMA ANTI-INIMIGOS

Evocação

Nível: Ranger 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Área: Arma tocada

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva, objeto)

Essa magia imbui uma de suas armas com um grande poder letal contra um único tipo de inimigo predileto. Contra as criaturas apropriadas, ela funcionará como uma arma mágica +5 e infligirá 2d6 pontos de dano adicional. Além disso, enquanto o personagem empunhar a arma, ele receberá +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os efeitos gerados pelas criaturas desse tipo.

A magia é cancelada automaticamente 1 rodada depois que a arma deixar as mãos do personagem por

qualquer motivo. Não é possível possuir mais de uma *arma anti-inimigos* ativa simultaneamente.

Se essa magia for conjurada sobre uma arma mágica, seus poderes sobrepõem os que ela já possui, tornando seu bônus de melhoria e poderes normais inoperantes enquanto a magia permanecer ativa. Essa magia não é cumulativa com qualquer outra que possa modificar uma arma em qualquer aspecto, e não funciona em artefatos.

ARMA ESPECTRAL

Ilusão (Sombra)

Nível: Assassino 3, bardo 4, feiticeiro/mago 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade parcial; veja texto

Resistência a Magia: Sim; veja texto

Utilizando material do Plano das Sombras, o personagem consegue criar uma arma quase-real de qualquer tipo que saiba usar. Essa *arma espectral* surge em suas mãos e se comporta como uma arma normal do seu tipo, com duas exceções. Primeiro, ele resolve os ataques com sua *arma espectral* como ataques de toque corpo a corpo em vez de ataques corpo a corpo. Segundo, qualquer inimigo atingido deve realizar um teste de resistência de Vontade para reconhecer a natureza sombria da arma. Caso obtenha sucesso, o oponente sofre apenas um quinto do dano normal nesse ataque e em todos os subsequentes, e tem apenas 20% de chance de sofrer quaisquer efeitos especiais

de seus ataques (como um ataque mortal desferido com a arma).

O personagem consegue sustentar apenas uma *arma espectral* simultaneamente, e apenas ele pode empunhá-la. A arma se dissipa quando é abandonada ou quando a duração da magia terminar, o que ocorrer primeiro.

ARMA SÔNICA

Transmutação [Sônica]

Nível: Bardo 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Arma tocada

Duração: 1 minuto/nível (D)

Essa magia envolve temporariamente uma arma em energia sônica. Enquanto estiver ativa, a arma afetada inflige 1d6 pontos de dano sônico a

cada ataque bem-sucedido. A energia sônica não fere o portador da arma. Os arcos, as bestas e as fundas afetadas por essa magia infundem a energia sônica em sua munição.

ARQUEARIA MENTAL

Adivinhação

Nível: Ranger 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto/nível (D)

O personagem aguçá seus sentidos e concentra sua mente no uso de um arco. Enquanto essa magia estiver ativa e o personagem empunhar um arco curto, longo, grande^o, curto composto, longo composto ou grande composto^o, ele ameaçará todos os quadrados no seu alcance corpo a corpo normal (1,5 m se for Pequeno ou Médio, 3 m se for Grande) com seu arco, o que lhe permite desferir ataques de oportunidade disparando flechas. Além disso, ele não provoca ataques de oportunidade atirando com o arco enquanto estiver no quadrado ameaçado por outra criatura.

Componente Material: Uma ponta de flecha de sílex.

^o Consulte o Livro Completo do Guerreiro.

ATACAR GOLEM

Adivinhação

Nível: Feiticeiro/mago 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Enquanto esta magia estiver ativa, o personagem terá uma



Atacar golem

conexão especial com as forças arcanas que animam um constructo. Durante 1 rodada, ele poderá desferir ataques furtivos contra constructos como se eles não fossem imunes a esse tipo de ataque. Para atacar um constructo dessa forma, ele ainda deve atender aos pré-requisitos para um ataque furtivo.

Essa magia afeta somente o dano do ataque furtivo. Ela não concede a capacidade de afetar constructos com sucessos decisivos, nem qualquer habilidade especial para superar a Redução de Dano ou outras defesas dessas criaturas.

ATACAR O TÚMULO

Adivinhação [Bem]

Nível: Clérigo 1, paladino 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Enquanto esta magia estiver ativa, o personagem terá uma conexão especial com as forças da luz e com a energia positiva. Durante 1 rodada, ele poderá desferir ataques furtivos contra mortos-vivos como se eles não fossem imunes a esse tipo de ataque. Para atacar um morto-vivo dessa forma, ele ainda deve atender aos pré-requisitos para um ataque furtivo.

Essa magia afeta somente o dano do ataque furtivo. Ela não concede a capacidade de afetar mortos-vivos com sucessos decisivos, nem nenhuma habilidade especial para superar a Redução de Dano ou outras defesas dessas criaturas.

ATACAR VINHAS

Adivinhação

Nível: Druida 1 ranger 1

Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Enquanto essa magia estiver ativa, o personagem terá uma conexão especial com as forças da natureza. Durante 1 rodada, ele poderá desferir ataques furtivos contra plantas como se elas não fossem imunes a esse tipo de ataque. Para atacar uma planta dessa forma, ele ainda deve atender aos pré-requisitos para um ataque furtivo.

Essa magia afeta somente o dano do ataque furtivo. Ela não concede a capacidade de afetar plantas com sucessos decisivos, nem nenhuma habilidade especial para superar a Redução de Dano ou outras defesas dessas criaturas.

AUXÍLIO DA NATUREZA

Evocação

Nível: Druida 2, ranger 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Animal tocado

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Invocando o poder da natureza, o personagem concede ao animal alvo +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano para cada três níveis de conjurador que possuir, até o máximo de +5 no 15º nível.

BRADO DE GUERRA

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônica]

Nível: Bardo 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência a Magia: Veja texto

O personagem ataca com um brado que estimula sua própria coragem e intimida os inimigos. Como resultado dessa magia, ele recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e

dano, ou +4 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano realizadas como parte de uma investida.

Como ele infligia dano com um ataque corpo a corpo, o adversário precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou entrará em pânico durante 1 rodada (a Resistência a Magia se aplica a esse efeito). Um oponente que obtiver sucesso no teste de resistência contra esse efeito não poderá ser afetado novamente pela mesma conjuração de *brado de guerra*.

BUSCA INSTANTÂNEA

Adivinhação

Nível: Assassino 1, ranger 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

O personagem é capaz de realizar um teste de Procurar nessa rodada como uma ação rápida. Ele também recebe +2 de bônus de intuição nesse teste.

CAJADO CONSTRITOR

Transmutação

Nível: Druida 3, feiticeiro/mago 4

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Toque

Área: Bordão tocado

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Sim (inofensiva, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

O bordão tocado começa a expelir vinhas que se contorcem e lhe permitem agarrar e aprisionar os inimigos facilmente. Sempre que conseguir golpear um adversário com a arma (obtendo sucesso num ataque corpo a corpo normal), o personagem inflige o dano regular e pode tentar iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade (consulte



Cajado constritor

Iniciando a Manobra Agarrar no Livro do Jogador). Essa tentativa não exige um ataque de toque separado. Ele recebe +8 de bônus nos testes de agarrar provocados pelo *cajado constritor*. É possível tentar agarrar criaturas até uma categoria de tamanho acima da categoria do usuário.

Se obtiver sucesso na manobra, as vinhas do bordão constriem o oponente infligindo 2d6 pontos de dano (o personagem pode infligir dano por contusão em vez de dano normal se desejar). Em seguida ele tem duas escolhas:

Libertar: O personagem liberta o oponente. Algumas vinhas permanecem enroladas no adversário, deixando-o enredado enquanto a magia permanecer ativa. Nas rodadas subsequentes, ele será capaz de atacar outros inimigos com o *cajado constritor*, podendo agarrar e constri-lo ou enredá-lo.

Manter: O personagem mantém a manobra. Nas rodadas subsequentes, ele inflige dano de constrição com um teste de Agarrar. Em seguida poderá esco-

lher entre libertar o oponente ou mantê-lo aprisionado mais uma vez.
Foco: Um bordão.

CANTO DA CONCENTRAÇÃO

Encantamento (Compulsão)
[Ação Mental]
Nível: Bardo 1
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 1 minuto (D)

É possível usar o *canto da concentração* para bloquear distrações e aguçar a atenção. O personagem recebe +1 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque e testes de perícia e de habilidade enquanto a magia permanecer ativa. Não é preciso se concentrar no *canto da concentração*, mas o personagem precisa continuar murmurando as sílabas do canto para sustentar a magia. Portanto, não poderá falar, usar efeitos de música de bardo ou conjurar magias com componentes verbais enquanto estiver sob o efeito do *canto da concentração*.

Descarregar o *canto da concentração* é uma ação imediata.

CÃO DE CAÇA

Adivinhação
Nível: Ranger 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 24 horas (D)

Caso fracasse num teste de Sobrevivência para rastrear uma criatura enquanto essa magia estiver ativa, o personagem poderá realizar um novo teste imediatamente contra a mesma CD para recuperar a trilha. Caso fracasse no segundo teste, ele precisará procurar o rastro durante 30 minutos (se estiver ao ar livre) ou 5 minutos (em ambientes fechados) antes de tentar novamente.

CHAMADO DO ARAUTO

Encantamento (Compulsão)
[Ação Mental]
Nível: Bardo 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação rápida
Alcance: 6 m
Área: Explosão com 6 m de raio centralizada no conjurador
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

O personagem emite um grito com tamanho ar de autoridade que os demais encontram dificuldade em ignorá-lo. Qualquer criatura com 5 Dados de Vida ou menos estará sob o efeito da magia *lentidão* durante 1 rodada.

As criaturas além do raio da exploração podem ouvir o grito, mas não são afetadas.

CHAVEIRO

INSTANTÂNEO

Adivinhação

Nível: Assassino 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

O personagem é capaz de realizar um teste de Operar Mecanismo ou de Abrir Fechaduras nessa rodada como uma ação livre. Ele também recebe +2 de bônus de intuição nesse teste.

COMPREENSÃO DIVINA

Adivinhação

Nível: Clérigo 2, paladino 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 hora/nível ou até descarregada (D)

Ao conjurar essa magia, o personagem invoca o poder de sua divindade para guiar suas ações. Uma única vez enquanto a magia permanecer ativa, é possível usar seus efeitos. Ela concede um bônus de intuição equivalente a 5 + seu nível de conjurador (bônus máximo +15) em qualquer teste de perícia. Ativar o efeito exige uma ação imediata. O personagem declara que usará a *compreensão divina* antes de realizar o teste que deseja modificar. Uma vez utilizada, a magia termina.

Não é possível ter mais de um efeito de *compreensão divina* ativo sobre o personagem simultaneamente.

DESCANSO SAUDÁVEL

Conjuração (Cura)

Nível: Bardo 1, Druida 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5

metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Descanso saudável duplica a velocidade natural de cura do alvo. Cada criatura afetada recobra duas vezes o

número de pontos de vida que recuperaria naquele dia, dependendo do seu nível de atividade (consulte o *Livro do Jogador*).

DISTORCER A FALA

Transmutação [Sônica]

Nível: Bardo 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

A magia distrair assaltante engana um ogo pelo tempo necessário para que o assassino contige se recuperar



Ilustração de Mike Cade

O personagem distorce as vocalizações de uma criatura. A voz do alvo se deforma, tornando-se praticamente ininteligível. Enquanto a magia permanecer ativa, a vítima terá 50% de chance de falha ao conjurar magias com componentes verbais, e sempre que falar (incluindo para usar itens ativados por palavras de comando), haverá 50% de chance de que suas palavras serão completamente incompreensíveis, e portanto ineficazes.

DISTRAIR ASSALTANTE

Encantamento (Compulsão)
[Ação Mental]

Nível: Assassino 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O alvo dessa magia é distraído, esquivando-se de golpes que parecem saídos das sombras. A criatura afetada fica surpresa até o início do próximo turno.

Componente Material: A asa seca de uma mosca.

ESCALADA FÁCIL

Transmutação

Nível: Ranger 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Trecho vertical com 3 m de largura e 6 m de altura/nível

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum (objeto)

Resistência a Magia: Sim (objeto)

O personagem cria uma trilha de apoios para as mãos e pés na superfície de um penhasco, tronco de árvore, parede ou outro obstáculo

vertical. Esse efeito modifica a superfície para o equivalente a uma parede muito irregular (CD 10 para Escalar).

ESCUDO DA CACOFONIA

Evocação [Sônica]

Nível: Bardo 6, feiticeiro/mago 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Emissão com 3 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência a Magia: Sim

O personagem cria uma barreira de energia sônica a uma distância de 3 m. As criaturas em ambos os lados desse obstáculo escutam um zumbido alto, porém inofensivo. Sons mundanos (incluindo o produzido com uma pedra trovão) não atravessam a barreira. Sons ou efeitos sônicos sobrenaturais ou baseados em magia só penetram caso seu conjurador ou criador obtenha sucesso num teste de conjurador (CD 11 + seu nível de conjurador).

Uma criatura que cruzar a barreira sofrerá 1d6 pontos de dano sônico +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +20) e deve obter sucesso em um teste de Fortitude ou ficará surda durante 1 minuto. As

vibrações sônicas geram 20% de chance de falha para quaisquer projéteis que atravessem o obstáculo em qualquer direção. A barreira se move com o personagem, mas ele não é capaz de forçar outra criatura a atravessá-la (por exemplo, deslocando-se para um quadrado adjacente ao inimigo). Se fizer isso, o escudo não terá efeito sobre aquela criatura.

ESTIMULAR AUDIÇÃO

Adivinhação

Nível: Druida 2, ranger 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

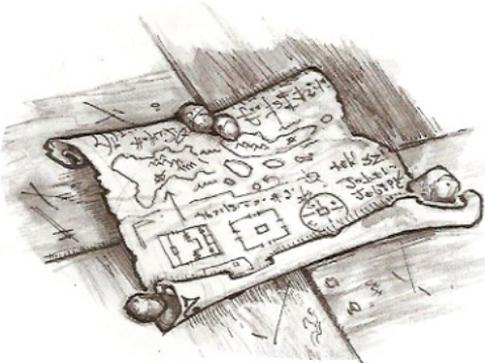
Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 10 minutos/nível

O personagem adquire a capacidade de identificar e localizar instantaneamente e com precisão a origem dos mínimos sons que detectar. Ele recebe +4 de bônus de intuição nos testes de Audição.

Além disso, se possuir 5 graduações ou mais em Ouvir, ele recebe sentido cego num raio de 9 m. Se possuir 10 ou mais graduações em Ouvir, em vez disso ele adquire percepção às cegas com 9 m de alcance. A magia *silêncio* anula o sentido cego ou a percepção às cegas concedidas por *estimular audição*.



ESTIMULAR CURA

Adivinhação

Nível: Clérigo 2, druida 2, ranger 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto/nível

O personagem extrai de sua perícia medicinal a capacidade de tornar suas magias de cura mais potentes. Um conjurador com 5 ou mais graduações em Cura pode, ao conjurar uma magia de conjuração (cura), remover qualquer uma das seguintes condições que estejam afetando o alvo, além de gerar os efeitos nor-

mais da magia: pismo, ofuscado ou fatigado. Um conjurador com 10 ou mais graduações também pode remover as seguintes condições: exausto, enjoado ou debilitado.

Além disso, ao determinar a quantidade de dano recuperada por suas magias de conjuração (cura), ele pode substituir seu nível de conjurador por seu número de graduações em Cura. O limite de nível de conjurador normal de cada magia ainda se aplica; dessa forma, um clérigo de 3º nível com 6 graduações em Cura sob o efeito de *estimular cura* recuperaria 1d8+5 pontos de dano com a magia *curar ferimentos leves*.

Componente Material: Uma folha pequena de hortelã.

ESTIMULAR EQUILÍBRIO

Adivinhação

Nível: Druida 2, ranger 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto/nível (D)

O personagem intui o local preciso e a postura necessária para permanecer mesmo em áreas onde o equilíbrio seja precário. Ele recebe +4 de bônus de intuição nos testes de Equilíbrio. Caso possua graduações suficientes nessa perícia, com um teste de Equilíbrio (CD 20) ele consegue se equilibrar até em áreas impossíveis.

Caso possua 5 graduações ou mais em Equilíbrio, o personagem é capaz de se equilibrar em superfícies verticais. O modificador normal para superfícies inclinadas não mais se aplica, embora outros modificadores da CD (como os de superfícies escorregadias) ainda sejam computados. Caso se equilibre numa superfície vertical, o personagem pode se deslocar para cima ou para baixo como se estivesse escalando. Contudo, ele não estará realmente escalando, e portanto será capaz de desferir ataques normalmente, conserva seu bônus de Destreza na Classe de Armadura, e de forma geral segue as regras da perícia Equilíbrio em vez de Escalar.

Se possuir 10 ou mais graduações em Equilíbrio, o personagem conseguirá se equilibrar em líquidos, superfícies semi-sólidas como lama ou neve, ou terrenos similares que normalmente não conseguiriam sustentar seu peso. Para cada rodada consecutiva que iniciar se equilibrando numa superfície desse tipo, a CD do teste de Equilíbrio do personagem aumenta em 5 pontos. Assim como todos os usos da perícia Equilíbrio, ele se move com metade do deslocamento a menos que decida empregar a opção de movimento acelerado (aumentando a CD do



Forma de Sombra

teste em 5 pontos). Para obter mais informações sobre a perícia Equilíbrio, consulte o *Livro do Jogador*.

Componente Material Arcano: Uma bucha fina de madeira com 7,5 cm de comprimento.

FINTA VISIONÁRIA

Adivinhação

Nível: Assassino 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

O personagem adquire uma compreensão temporária dos movimentos e reações do oponente.

Ele recebe +10 de bônus de intuição no próximo teste de Blefar (se for realizado antes do início de seu próximo turno) para fingir em combate (consulte a descrição da perícia Blefar no *Livro do Jogador*).

FORMA DE SOMBRA

Ilusão (Sombra)

Nível: Assassino 4, feiticeiro/mago 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto/nível (D)

O personagem invoca o poder das sombras, envolvendo-se num manto de escuridão aderente que lhe concede camuflagem. Enquanto essa magia estiver ativa, ele adquire vários benefícios. As sombras ao seu redor lhe fornecem +4 de bônus de competência nos testes de Arte da Fuga, Esconder-se e Furtividade. Sua forma sombria também lhe garante camuflagem. Essa camuflagem sombria não é anulada pela magia *ver o invisível*, mas a *visão da verdade* elimina o efeito. Se ele ingressar no raio de ação da magia *luz do dia* ou sob a luz solar natural intensa, o efeito será suprimido temporariamente.

Além disso, se possuir 5 graduações em Arte da Fuga, ele pode

tentar atravessar objetos sólidos ou uma barreira com até 1,5 m de espessura mediante um teste de Arte da Fuga (CD 20); nesse caso, a magia se encerra assim que a tentativa for efetuada (seja ela bem-sucedida ou não).

Se possuir 10 graduações em Arte da Fuga, poderá tentar atravessar um objeto ou barreira com até 3 m de espessura. Caso possua 15 graduações em Arte da Fuga, poderá tentar atravessar uma barreira composta de energia mágica (ou obstáculos mágicos similares).

Componente Material: Um retalho de pano negro retirado de uma mortalha funerária.

FÚRIA INSANA

Encantamento (Compulsão)

[Ação Mental]

Nível: Barão 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O personagem deixa o alvo tão enfurecido que este não consegue fazer nada além de se dedicar a enfrentá-lo num combate físico pessoal. O alvo deve ser capaz de enxergar o personagem no momento da conjuração. Se mais tarde ele perder a linha de visão para o personagem, a magia se encerra imediatamente (o alvo é incapaz de romper a linha de visão voluntariamente, fechando os olhos, por exemplo, para encerrar o efeito mais rápido).

Se o alvo estiver ameaçando o personagem, ele deverá desferir um ataque total usando suas armas corpo a corpo ou ataques naturais. Caso contrário, terá que se mover com o dobro do deslocamento, encerrando sua trajetória o mais próximo possível. Caso chegue perto o suficiente para ameaçar o personagem com

uma única ação de movimento, poderá parar e atacá-lo normalmente.

Enquanto estiver sob o efeito de *fúria insana*, o alvo pode utilizar todas as suas perícias, habilidades e talentos de combate — seja defensiva ou ofensivamente. Contudo, ele não será capaz de desferir ataques à distância, conjurar magias ou ativar itens mágicos que exijam uma palavra de comando, um gatilho ou complemento de magia para funcionar. É impossível para ele atacar qualquer outra criatura além do conjurador.

O alvo dessa magia, embora dominado pela *fúria*, de maneira alguma se comportará de forma estúpida ou suicida. Por exemplo, uma criatura afetada não saltará sobre um penhasco para alcançar o conjurador.

Um efeito colateral interessante de *fúria insana* ocorre quando a magia afeta qualquer personagem ou criatura com a capacidade de se enfurecer (por exemplo, um bárbaro). Nesses casos, a magia ativa automaticamente a *fúria* do personagem (e conta como uma de suas utilizações diárias da habilidade).

Foco: Um lenço ou outro pedaço similar de tecido escarlate, que deve ser acenado na direção do alvo enquanto o componente verbal é pronunciado.

GALHO EM GALHO

Transmutação

Nível: Druida 2, ranger 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 10 minutos/nível (D)

O personagem recebe +10 de bônus de competência nos testes de Equilíbrio realizados nas árvores. Desde que permaneça a 3 m acima do solo ou mais, ele poderá saltar de galho em galho (balançando entre ramos e cipós) em florestas médias ou densas, mas não em florestas esparsas. Ao se deslocar dessa forma, o personagem recebe 3 m de bônus de melhoria em seu deslocamento terrestre e ignora as penalidades de

movimento devido à vegetação rasteira e outras características do terreno. Ele é capaz de investir enquanto se move, mas não de correr. Naturalmente, certas condições locais, como áreas de floresta esparsa, clareiras, rios volumosos ou outras interrupções da vegetação podem forçá-lo a retornar ao solo.

GOLPE DA APARIÇÃO

Transmutação

Nível: Assassino 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Ao conjurar essa magia, suas armas de ataque corpo a corpo ou naturais tornam-se fantasmagóricas e quase transparentes durante algum tempo. Enquanto a magia estiver ativa, seus ataques corpo a corpo serão resolvidos como ataques de toque corpo a corpo em vez de ataques corpo a corpo regulares.

GOLPE DECISIVO

Adivinhação

Nível: Assassino 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Enquanto essa magia estiver ativa, seus ataques corpo a corpo têm mais chance de atingir os pontos vitais do adversário. Sempre que desferir um ataque corpo a corpo contra um inimigo flanqueado ou que não possa se beneficiar do seu bônus de Destreza, o personagem inflige 1d6 pontos de dano adicional, a margem de ameaça de sua arma é duplicada (como se estivesse sob o efeito de *lâmina afiada*) e ele recebe +4 de bônus de intuição nas jogadas para confirmar os sucessos decisivos. O aumento na margem de ameaça concedido por essa magia não se acumula com nenhum outro efeito similar. As cria-

turas imunes a ataques decisivos não são afetadas pelo dano adicional infligido pelo ataque.

HINO DE LOUVOR

Evocação [Bem, Sônica]

Nível: Bardo 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Emanação esférica com raio igual ao alcance, centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O personagem é capaz de entoar uma canção animadora e inspiradora que temporariamente amplia em +2 os níveis efetivos de todos os conjuradores de tendência bondosa na área de alcance. Esse aumento não concede acesso a magias adicionais, mas melhora todos os efeitos de magia dependentes do nível de conjurador. Além disso, o *hino de louvor* imita os efeitos da magia *santificar* no que se refere a expulsar ou fascinar mortos-vivos. Dentro da área da magia, todo conjurador divino bondoso recebe +4 de bônus sagrado nos testes de Carisma para expulsar mortos-vivos, e cada conjurador divino maligno sofre -4 de penalidade sagrada nos testes de Carisma para fascinar mortos-vivos.

IMPROVISO

Transmutação

Nível: Bardo 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

O personagem adquire acesso a um "reservatório" flutuante de sorte, que se manifesta como pontos de bônus que ele pode empregar como desejo para melhorar suas chances de sucesso em diversas tarefas. Esse reser-

vatório consiste de 2 pontos por nível de conjurador, que podem ser gastos conforme ele desejar para aumentar jogadas de ataque e testes de habilidade e de perícia, embora nenhum teste possa receber um bônus maior que a metade do nível de conjurador do personagem. O jogador precisa declarar qualquer utilização desses bônus antes de realizar a jogada apropriada. Os pontos gastos desaparecem do reservatório, e os pontos restantes no final da magia são desperdiçados. Eles contam como bônus de sorte para determinar se os modificadores serão cumulativos.

Por exemplo, um bardo de 14º nível interrompe a perseguição de um gato no campo para conjurar *improviso*. A qualquer momento durante as próximas 14 rodadas, ele será capaz de empregar os pontos para obter +7 de bônus de sorte em um teste de Observar, +7 num teste de Escalar e +7 em dois ataques.

Componente: Um par de dados.

INVISIBILIDADE RÁPIDA

Ilusão (Sensação)

Nível: Assassino 2, bardo 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Essa magia funciona como *invisibilidade* (consulte o *Livro do Jogador*), com as exceções indicadas acima.

MANTO DOS MARES

Transmutação

Nível: Druida 5, feiticeiro/mago 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

O alvo conserva sua forma, mas sua aparência se torna líquida e azul-es-

verdeada. Enquanto estiver submerso, ele estará sob os efeitos de *nublár*, *movimentação livre* e *respirar na água* e não sofrerá dano por contusão proveniente da pressão aquática ou hipotermia enquanto a magia permanecer ativa. Quando estiver fora d'água (mesmo parcialmente), todas essas vantagens desaparecem, exceto *respirar na água*. O alvo pode abandonar a água e mergulhar novamente sem que a magia se encerre.

MELODIA DA DISCÓRDIA

Encantamento (Compulsão) [Mal, Ação Mental]

Nível: Bardo 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Área: Dispersão de 6 m de raio

Duração: Concentração + 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O personagem cria uma melodia profana e discordante que domina as mentes dos alvos com os gritos dos moribundos, o choro dos condenados e os uivos dos loucos. As criaturas afetadas sofrem -4 de penalidade nas jogadas de ataque e testes de Concentração, -4 de penalidade em Destreza e 50% de redução em seu deslocamento (até o mínimo de 1,5 m).

Componente Material: Uma pitada das cinzas de um destrachan.

MIRA DO FRANCO-ATIRADOR

Adivinhação

Nível: Assassino 1, ranger 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Ao conjurar essa magia, o personagem estende e aguça suas per-

cepções para desferir um ataque à distância devastador. Seu próximo ataque à distância (se for realizado antes do início do seu próximo turno) pode ser um ataque furtivo independente da distância entre ele e o alvo.

Essa magia não concede a capacidade de realizar um ataque furtivo se o personagem não a possuir.

MOEDA ESPÍ

Adivinhação (Viscência)

Nível: Bardo 4

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Efeito: Sensor mágico

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

O personagem é capaz de transformar duas moedas comuns em dispositivos mágicos de escuta, um sensor e um receptor. Após conjurar a magia, ele simplesmente precisa oferecer a moeda, abertamente ou sub-repiciamente. Segurando a moeda receptora contra o ouvido, o personagem consegue escutar tudo o que acontece nas proximidades do sensor como se estivesse presente (de forma similar ao efeito da magia *clariaudiência*). Se a moeda sensora estiver num bolso, algibeira ou mochila, a CD do teste de Ouvir aumenta em 5 pontos.

As moedas continuam a funcionar a qualquer distância, a menos que uma delas seja transportada para outro plano.

Foco: O par de moedas.

MOVIMENTAÇÃO ACELERADA

Transmutação

Nível: Bardo 1, ranger 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Enquanto essa magia estiver ativa, o personagem consegue percorrer seu deslocamento normal ao usar Equilíbrio, Escalar ou Furtividade, sem sofrer qualquer penalidade nesses testes. Essa magia não afeta a penalidade para usar essas perícias durante uma corrida ou investida.

Componente Material: Uma barata morta.

OLHOS DE ÁGUA

Transmutação

Nível: Druida 1, ranger 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 10 minutos/nível (D)

Essa magia concede ao personagem a habilidade de enxergar com precisão a grandes distâncias. Seus incrementos de distância para armas de ataque à distância aumentam em 50%, e ele recebe +5 de bônus de competência nos testes de Observar.

PÓS-COGNIÇÃO

Adivinhação

Nível: Bardo 6, feiticeiro/mago 9

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Pessoal

Área: 18 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhuma

Resistência a Magia: Não

O personagem é capaz de enxergar e ouvir o passado, observando eventos que ocorreram anteriormente em sua posição atual. As quantidades de detalhes apreendidos por essa magia dependem do período de tempo que ele deseja observar; concentrar-se num período de dias fornece uma perspectiva mais detalhada que, por exemplo, alguns séculos. Somente é possível observar um período de tempo por conjuração, selecionado entre as seguintes opções.

Dias: O personagem percebe os eventos passados, retrocedendo um dia por nível de conjurador. Ele adquire conhecimento detalhado das pessoas, conversas e eventos transcorridos.

Semanas: O personagem aprende um resumo dos eventos passados, retrocedendo uma semana por nível de conjurador. Palavras e detalhes exatos se perdem, mas ele conhecerá todos os participantes e os pontos principais das conversas e dos eventos transcorridos.

Anos: O personagem adquire uma idéia geral dos eventos passados, retrocedendo um ano por nível de conjurador. Ele só perceberá eventos importantes, como mortes, batalhas, cenas de grande emoção, descobertas importantes e acontecimentos significativos.

Séculos: O personagem adquire uma idéia geral dos eventos passados, retrocedendo um século mais um século adicional para cada 4 níveis de conjurador além do 1º. Por exemplo, um conjurador de 16º nível poderia observar os eventos dos quatro últimos séculos, e um conjurador de 17º nível veria cinco séculos. O personagem só percebe os eventos mais notáveis: coroações, mortes de personagens importantes, grandes batalhas e outros acontecimentos realmente históricos.

Componente Material: Um diamante em forma de ampulheta no valor de pelo menos 1.000 PO.

POSTURA DAS ADAGAS MÍSTICAS

Abjuração

Nível: Druida 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Essa magia, muito apreciada pelos Guardiões das Adagas Místicas (consulte o Capítulo 2) aumenta sua capacidade de defesa quando estiver empunhando um par de adagas. A

magia, como muitas das técnicas das adagas místicas, depende do uso de adagas para derrotar um oponente. O efeito da magia não pode ser executado a menos que o personagem esteja empunhando um par de adagas, mas ele não termina se uma delas ou ambas forem derrubadas, arremessadas, ou saírem das mãos do personagem.

Enquanto a magia estiver ativa, se realizar um ataque total enquanto empunha uma adaga em cada mão, o personagem recebe +2 de bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano com as adagas naquela rodada.

A energia mágica que permeia suas adagas enquanto esse efeito estiver ativado permite que o personagem utilize uma deflexão contra a energia arcana de muitas magias. Enquanto empunhar duas adagas e combater na defensiva, ele recebe Resistência à Magia 5 + seu nível de conjurador.

A magia também amplia a concentração de forma que, ao devotar toda sua atenção à defesa, o personagem consegue desviar a força da maioria dos golpes para longe de seu corpo com as adagas. Enquanto empunhar duas adagas e empregar a ação de defesa total, o personagem recebe o benefício da Resistência à Magia descrita acima e Redução de Dano 5/mágico.

Foco: Um par de adagas.

PRECISÃO TÁTICA

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Bardo 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Ao conjurar essa magia, o personagem concede aos seus aliados uma maior compreensão das ações dos demais, o que lhes permite coorde-

nar melhor seus ataques. Caso dois aliados afetados estejam flanqueando a mesma criatura, ambos recebem +2 de bônus de intuição nas jogadas de ataque realizadas contra ela. Esse bônus soma-se ao bônus normal de +2 nas jogadas de ataque realizadas contra oponentes flanqueados.

Além disso, se um aliado afetado conseguir infligir dano em um oponente flanqueado por outro aliado afetado, ele inflige mais 1d6 pontos de dano adicional. As criaturas imunes a ataques furtivos não sofrem esse dano adicional.

Componente Material: Um soldado de brinquedo.

PUPILO

Transmutação

Nível: Bardo 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

O personagem concede brevemente habilidades de bardo a uma criatura à sua escolha. O alvo da magia torna-se então capaz de agir como um bardo com metade do seu nível de classe atual em relação às habilidades música de bardo e conhecimento de bardo. Contudo, *pupilo* não fornece habilidades de conjuração nem concede acesso a magias que normalmente não estariam disponíveis para o alvo. Para os testes de Atuação e os pré-requisitos da música de bardo, a criatura utiliza suas próprias graduações em Atuação ou metade das graduações do personagem (alteradas por seu próprio modificador de Carisma), o que for maior.

RASTRO FÁCIL

Abjuração

Nível: Druida 2, ranger 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 12 m
Área: Emanação com 12 m de raio
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência a Magia: Sim

O personagem irradia uma aura que afasta suavemente as plantas para os lados, permitindo trânsito fácil e escondendo sua trilha depois da passagem.

A vegetação será afastada para a passagem de qualquer indivíduo na área da magia (incluindo o conjurador). Esse efeito essencialmente gera uma trilha em qualquer tipo de vegetação rasteira, reduzindo as penalidades de deslocamento causadas pela vegetação densa no terreno (consulte a Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem no *Livro do Jogador*). Quando o efeito da magia passar, as plantas retornam ao seu aspecto normal. A

CD para rastrear qualquer indivíduo que tenha percorrido a área dessa magia aumenta em 5 pontos (o equivalente a esconder os rastros).

Essa magia não surte efeito sobre criaturas do tipo planta (ou seja, elas não são empurradas ou aprisionadas por seu efeito).

RECUCO ACELERADO RÁPIDO

Transmutação
Nível: Bardo 1, feiticeiro/mago 1
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação rápida
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 1 rodada

Essa magia funciona como *recuco acelerado* (consulte o *Livro do Jogador*), com as exceções indicadas acima.



Ritmo insidioso

REFRÃO HARMÔNICO

Encantamento (Compulsão)
 [Ação Mental]
Nível: Bardo 3
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência a Magia: Sim

O *refrão harmônico* permite que o personagem aprimore a habilidade de conjuração do alvo. Enquanto a magia permanecer ativa, o alvo recebe +2 de bônus de moral no nível de conjurador e +2 de bônus de moral nas CDs dos testes de resistência para todas as magias que lançar.

Foco: Um diapasão.

RITMO INSIDIOSO

Encantamento (Compulsão)
 [Ação Mental]
Nível: Bardo 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)
Área: Uma criatura
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

O personagem toca uma melodia boba e repetitiva que fica travada na mente do alvo, a menos que este obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade. A repetição incessante da melodia dificulta para o alvo conjurar magias ou executar qualquer outra ação que exija um foco mental. O alvo sofre -4 de penalidade nos testes de perícias baseadas em Inteligência e de Concentração. Sempre que ele tentar conjurar, concentrar-se ou direcionar uma magia, deverá obter sucesso em um teste de Concentração (CD

igual ao CD do teste de resistência do ritmo insidioso + o nível da magia) ou a tentativa fracassará.

SILENCIAR METAIS

Transmutação

Nível: Assassino 2, bardo 2, clérigo 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma armadura tocada a cada três níveis

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva, objeto)

Enquanto essa magia estiver ativa, a penalidade de armadura da(s) armadura(s) afetada(s) não se aplica aos restos de Esconder-se e Furtividade. Somente os usuários que souberem usar a armadura recebem esse benefício ao vesti-la. A penalidade de armadura ainda se aplica normalmente aos demais testes de perícia.

SONS ALEGRES

Abjuração

Nível: Bardo 1

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Alvo: Emissão com 3 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: Concentração; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

O personagem cria vibrações sonoras que anulam qualquer efeito mágico de silêncio na área. Essa zona de anulação se desloca com ele e permanece ativa enquanto ele mantiver a concentração.

O silêncio não é anulado, mas simplesmente suspenso; a magia permanece ativa fora da área de sons alegres. Portanto, essa magia normalmente é usada para retirar um grupo do alcance de um efeito de silêncio.

Tempestade de flechas



Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência a Magia: Veja texto

A magia feita de lâminas imbuí seu ataques corpo a corpo com um padrão ou ritmo fascinante que hipnotiza seu oponente. Em qualquer rodada em que atacar com uma arma corpo a corpo, o personagem conseguirá desferir um único ataque de toque adicional com essa arma usando seu bônus de ataque normal como uma ação livre. Esse ataque não infligirá dano. Em vez disso, qualquer indivíduo atingido pela arma deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará pasmo durante 1 rodada. A Resistência a Magia se aplica a esse efeito.

TEMPESTADE DE FLECHAS

Transmutação

Nível: Ranger 4

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

O personagem só pode conjurar essa magia no início de seu turno, antes de realizar qualquer outra ação. Após conjurar *tempestade de flechas*, ele é capaz de utilizar uma ação de rodada completa para desferir um ataque à distância com um arco que saiba usar contra todos os inimigos a uma distância igual ao incremento de distância da arma. Ele pode atacar uma quantidade de alvos equivalente ao seu nível de personagem. Se não utilizar uma ação de rodada completa dessa forma após conjurar a magia, ela não surtirá efeito algum.

TEIA DE LÂMINAS

Ilusão [Padrão]

Nível: Bardo 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

TEMPESTADE DE LÂMINAS

Transmutação

Nível: Ranger 3

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

O personagem só pode conjurar essa magia no início de seu turno, antes de realizar qualquer outra ação. Após conjurar *tempestade de lâminas*, ele é capaz de utilizar uma ação de rodada completa para desferir um ataque com cada arma corpo a corpo que estiver empunhando contra todos os inimigos ao alcance. Se estiver portando duas armas, ou uma arma dupla, será capaz de atacar cada um dos inimigos com cada arma ou extremidade, utilizando as regras normais para combater com duas armas. Dessa forma, um ranger usando uma espada longa e uma curta poderia atacar todos os oponentes ao alcance com ambas. Ele conseguirá atacar um número máximo de alvos equivalente ao seu nível de personagem. Se não utilizar uma ação de rodada completa dessa forma após conjurar a magia, ela não surtirá efeito algum.

TIRO CONDUZIDO

Adivinhação

Nível: Ranger 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

O personagem emprega energia mágica para, durante alguns instantes, concentrar sua mente e seu corpo no disparo de um tiro perfeito. Enquanto esta magia estiver ativa, seus ataques à distância não sofrem penalidade de distância.

Além disso, enquanto o efeito permanecer ativo, seus ataques à distância ignoram o bônus na CA forneci-

dos ao alvo por quaisquer circunstâncias, exceto a camuflagem total.

Essa magia não concede a capacidade de superar o alcance máximo da arma usado pelo personagem no ataque, nem de atacar personagens resguardados pela camuflagem total.

TIRO EXATO

Transmutação

Nível: Ranger 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Área: Arma de ataque à distância tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva, objeto)

A arma de ataque à distância afetada por essa transmutação é mais eficiente contra os inimigos prediletos do ranger. Todas as jogadas para confirmar sucessos decisivos da arma contra o tipo apropriado de criatura são automaticamente confirmados, sem a necessidade de outra jogada. A arma também ignora qualquer chance de falha devido à camuflagem sempre que for disparada contra um inimigo predileto (a menos que o alvo disponha de camuflagem total; nesse caso, aplique a chance de falha normal). Se a arma ou o projétil disparado possuir qualquer propriedade ou efeito mágico relacionado a sucessos decisivos, essa magia não surtirá efeito sobre ela.

TOQUE DESTRUIDOR

Necromancia

Nível: Druida 2, feiticeiro/mago 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade

Resistência a Magia: Sim

O toque do personagem causa uma horrenda agonia nas áreas vitais da criatura. Ele pouca suas mãos sobre a vítima e inflige 1d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +10). Além disso, se possível a habilidade ataque furtivo, ele também infligirá o dano adicional à criatura afetada, a menos que ela seja imune ao dano adicional de sucessos decisivos. A criatura ainda sofre o dano da magia, mesmo que não sofra o do ataque furtivo. Ao contrário do uso normal de um ataque furtivo, seu alvo não precisa estar flanqueado ou sem condições de se beneficiar do seu bônus de Destreza para sofrer o dano adicional dessa magia.

TOQUE DO MESTRE

Adivinhação

Nível: Bardo 1, feiticeiro/mago 1

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto/nível (D)

Toque do mestre é uma magia normalmente encontrada no repertório dos aventureiros especializados em conjurações arcanas. O personagem torna-se capaz de usar uma arma ou escudo que segurar em suas mãos no momento da conjuração. A ausência de um componente gestual significa que é possível conjurar essa magia em meio a um combate enquanto se mantém pronto qualquer item que esteja entre ele e o perigo.

A capacidade de uso serve apenas para um único item específico, embora conjurações múltiplas permitam utilizar outros equipamentos. Por exemplo, se o personagem estiver segurando uma espada curta e um sabre e tiver um broquel amarrado ao braço inábil, poderia conjurar a magia três vezes, duas para as armas e uma para o escudo.

Essa magia não permite usar um tipo ou categoria de itens (como espadas curtas), mas somente o item específico que o personagem estiver

segurando no momento da conjuração (esta espada curta). Caso ele largue ou perca o item, a capacidade de usá-lo não se transfere a um item diferente do mesmo tipo que o personagem apanhar. Contudo, se ele recuperar o item original antes do término da magia, ainda poderá usar aquela arma ou escudo enquanto a magia permanecer ativa.

Foco: O item que o personagem deseja usar.

TRANSFORMAÇÃO NOTURNA

Transmutação

Nível: Feiticeiro/mago 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

O personagem se torna um combatente sorrateiro e perigoso. Sua atitude mental se altera, de forma que ele passa a preferir a furtividade, a traça e os ataques surpresa em detrimento das investidas mágicas.

Ele recebe +4 de bônus de melhoria em Destreza, +3 de bônus de sorte na Classe de Armadura, +5 de bônus de sorte nos testes de resistência de Reflexos, +5 de bônus de competência nos testes de Observar, Ouvir, Esconder-se e Furtividade, e torna-se capaz de usar todas as armas simples, além da besta de mão, o sabre, o bastão, o arco curto e a espada curta. Ele também adquire o talento Acuidade com Arma e a habilidade evasão (consulte o *Livro do Jogador*). Ele inflige 3d6 pontos de dano adicional sempre que atacar um oponente flanqueado ou que não possa se beneficiar do seu bônus de Destreza na Classe de Armadura. Esse dano adicional funciona como a habilidade ataque furtivo do ladino.

O personagem perde sua habilidade de conjuração enquanto a magia permanecer ativa, incluindo sua habilidade de usar itens de gatilho ou complemento de magia, como se essas magias não fizessem mais parte de sua lista de classe.

Componente Material: Uma poção de *agilidade do galo*, que deve ser ingerida (e cujos efeitos são neutralizados pelos da magia).

TREINAR ANIMAL

Encantamento (Feitiço)

[Ação Mental]

Nível: Druida 2, ranger 2

Componentes: V, G, ED

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Animal tocado

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)



O personagem aumenta temporariamente o número de truques conhecidos por um animal. Enquanto essa magia estiver ativa, o animal afetado adquire uma quantidade de truques adicionais equivalentes a metade do seu nível de conjurador (máximo 5). Para obter mais informações sobre truques e animais adestrados, consulte a descrição do talento Adestrar Animais na página 100 deste livro e no *Livro do Jogador*.

Essa magia não modifica a atitude de um animal em relação ao personagem, nem garante que ele irá cooperar quando for instruído a executar os truques que aprendeu.

TRENODIA INFERNAL

Evocação [Mal, Sônica]

Nível: Bardo 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Emanação esférica com raio igual ao alcance, centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O personagem é capaz de entoar um ritmo pulsante e poderoso que temporariamente amplia em +2 os níveis efetivos de todos os conjuradores de tendência maligna na área de alcance. Esse aumento não concede acesso a magias adicionais, mas melhora todos os efeitos de magia dependentes do nível de conjurador. Além disso, a *trenodia infernal* imita os efeitos da magia *profanar* no que se refere a expulsar ou fascinar mortos-vivos. Dentro da área da magia, todo conjurador divino maligno recebe +4 de bônus profano nos testes de Carisma para fascinar mortos-vivos, e cada conjurador divino bondoso sofre -4 de penalidade profana nos testes de Carisma para expulsar mortos-vivos.

VIVO DA DESTRUIÇÃO

Necromancia [Medo, Ação Mental, Sônica]

Nível: Bardo 5

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Alvo: Explosão em forma de cone

Duração: Instantânea e 1 rodada/nível ou 1 rodada; veja texto

Teste de Resistência: Vontade parcial; veja texto

Resistência a Magia: Sim

Qualquer indivíduo na área dessa magia sofre uma dor excruciante e fica desmoralizada. Cada criatura sofre 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (até o máximo de 15d4) e entra em pânico durante 1 rodada a cada nível de conjurador. Obter sucesso num teste de resistência de Vontade reduz o dano à metade, modifica a condição de pânico para abalado e reduz a duração dessa condição para 1 rodada.

VELOCIDADE RÁPIDA

Transmutação

Nível: Ranger 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Essa magia funciona como *velocidade* (consulte o *Livro do Jogador*), com as exceções indicadas acima.

VÍNCULO FONÉTICO

Adivinhação

Nível: Bardo 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: O conjurador e uma criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

O personagem e um alvo disposto podem se comunicar verbalmente, não importa a distância que os separe no mesmo plano. Cada participante pode encerrar a magia a qualquer momento. *Vínculo fonético* permite que cada um dos envolvidos ouça as vocalizações do outro, qualquer que seja o volume. Ela não transfere outros sons provenientes da posição de nenhum deles. Essa magia funciona com qualquer criatura, incluindo animais, mas não fornece qualquer habilidade especial de compreensão de idiomas.

VISÃO DO FRANCO-ATIRADOR

Transmutação

Nível: Assassino 4

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Essa magia aprimora misticamente os sentidos do personagem, concedendo-lhe uma perícia letal com armas de ataque à distância. Ao conjurar *visão do franco-atirador*, ele recebe os seguintes benefícios.

- +10 de bônus de competência nos testes de Observar.
- Visão no escuro até 18 m.
- Capacidade de desferir ataques furtivos à distância com alcance de 18 m, em vez de 9 m.

- Capacidade de desferir um ataque mortal com uma arma de ataque à distância, em vez de apenas com armas de ataque corpo a corpo. O alvo deve estar a menos de 18 m.

Essa magia não concede a habilidade de realizar ataques furtivos ou ataques mortais se o personagem não as possuir.

A *visão do franco-atirador* deixa o personagem completamente sintonizado com o ponto onde estava no momento da conjuração. Ele compreende as nuances da brisa e todos os ângulos e sombras — daquele local. Caso se afaste mesmo 1,5 m do lugar onde estava ao conjurar a magia, perderá os seus benefícios até retornar.

Foco: Uma lupa.

VÔO RÁPIDO

Transmutação

Nível: Bardo 2, druida 3, feiticeiro/mago 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada

Essa magia funciona como *vôo* (consulte o *Livro do Jogador*), com as exceções indicadas acima.



Ilustração de D. Kovacs

Clãs, guildas e outras organizações fornecem muitas oportunidades interessantes para os personagens de qualquer classe. Definir os estilos de atuação preferidos de um bardo pelos preceitos de seu colégio bárdico, escolher magias de acordo com as preferências de uma academia de magia ou aceitar missões conforme as diretivas de uma guilda de ladrões; tudo isso acrescenta sabor ao mundo da campanha. Seu efeito geral indica a presença de organizações para praticamente todas as classes. As organizações descritas aqui, contudo, concentram-se nos grupos cujos membros utilizam uma ampla variedade de perícias ou que adquirem uma extrema especialização num determinado grupo de perícias. Geralmente, essa especialização é associada com uma organização criminal ou policial, mas também permite muitos outros tipos de organizações e personagens associados a elas.

Ser parte de uma organização deve implicar em responsabilidades e benefícios, ou o personagem não se sentirá vinculado a essa importante escolha. As descrições das organizações nesse capítulo descrevem essa relação em termos gerais, permitindo que os jogadores e Mestres criem os detalhes específicos para se adequar ao mundo da sua campanha. Sempre que um jogador decidir afiliar seu personagem a uma organização, os jo-

gadores e Mestres devem discutir o papel do grupo no mundo da campanha. A discussão deve incluir o que o personagem procura ganhar com a associação, quais responsabilidades ele terá, com que frequência a organização surgirá numa sessão de jogo, e qualquer coisa que o jogador ou o Mestre considerar relevante.

As organizações nesse capítulo são descritas de acordo com o seguinte formato.

NOME DA ORGANIZAÇÃO

Os primeiros parágrafos oferecem uma descrição geral da organização, seu propósito, motivos e principais atividades.

Admissão: Como o personagem torna-se um membro confiável do grupo.

Benefícios para o Personagem: Os benefícios que o indivíduo recebe por sua afiliação. Embora essa seção seja direcionada aos jogadores, o Mestre tem a liberdade de modificar esses benefícios ou de impor as restrições que considerar adequadas.

Sugestões de Interpretação: As orientações (e não regras) sobre a interpretação de um personagem afiliado à organização. Essas sugestões jamais devem usurpar a liberdade de escolha do personagem, mas lembre-se que ele tem muito mais chances de se sentir à vontade como parte

de uma organização se sua personalidade combinar com a maioria dos membros da instituição.

Membros Típicos: Uma breve descrição de um membro típico da organização.

Classes de Prestígio: As classes de prestígio adotadas pelos membros, sua importância relativa para a guilda, e orientações sobre a importância para um membro de eventualmente adquirir uma determinada classe de prestígio.

Conhecimento sobre a Guilda: Um aspecto incombente da guilda, como uma lenda ou história sobre o grupo, um membro famoso (ou infame), sua origem ou preconceitos comuns a seu respeito.

Uma Campanha para a Guilda: Uma breve descrição sobre como uma campanha poderia funcionar se a maioria dos personagens dos jogadores integrasse a guilda em questão. Quando for apropriado, essa seção discutirá métodos para o grupo de aventureiros agir como um comitê oficial da organização e as exigências e benefícios dessa idéia.

Exemplo de Membro da Organização

Cada descrição termina com um bloco de estatísticas para um membro representativo da organização.

OS CÃES DE CAÇA

A organização conhecida como Cães de Caça é dedicada a encontrar indivíduos e trazê-los à justiça (ou qual outro destino que os guarde). Alguns membros se limitam a rastrear os criminosos; outros estão dispostos a caçar qualquer indivíduo para clientes dispostos a pagar seu preço. Os líderes do grupo não se importam com esses assuntos, apenas com a manutenção da reputação da organização como o melhor lugar para procurar quando se deseja encontrar alguém.

Os cães de caça podem executar quaisquer missões que desejarem. Alguns trabalhos advêm diretamente de clientes que contratam membros específicos. Outros chegam pela rede de informações, já que os membros conversam bastante entre si. Os integrantes são extremamente competitivos, e se um deles consegue obter sucesso onde outro fracassou, o vencedor irá se gabar da

ENFATIZANDO UMA ORGANIZAÇÃO EM UMA CAMPANHA

Criar organizações interessantes e consistentes acrescenta muito a um mundo de campanha, mas o Mestre deve escolher cuidadosamente quando e como introduzi-las. Se elas forem mencionadas vezes demais, elas podem se tornar mais importantes para os jogadores do que o Mestre pretendia, mas se forem relegadas aos bastidores e não forem mencionadas o suficiente, os jogadores logo se esquecerão delas e o trabalho do Mestre para incorporá-las ao mundo será desperdiçado. Seguem algumas formas de incluir graciosamente lembretes da importância e do sabor de uma organização numa campanha.

Rumores: Completamente sob controle do Mestre, os rumores acerca das atividades de uma guilda podem recordar os jogadores de sua importância, fornecer oportunidades de aventura, e lembrar os personagens que pertencem à organização de que eles têm preocupações externas às necessidades do seu próprio grupo.

Talento Liderança: Qualquer personagem que pertença a uma organização deve obter parceiros e seguidores que também integrem a guilda.

Arquitetura e Geografia: Simplesmente mencionar que os personagens estão passando pela sede da Ordem da Iluminação enquanto caminham pela cidade os recorda de que essa organização tem um papel importante na comunidade e na campanha. Tomar algum tempo para descrever seu tamanho ou sua arquitetura oferece mais pistas sobre o grupo aos jogadores, e esses detalhes tornam mais provável que eles se lembrem da organização quando a encontrarem numa aventura posterior.

PdMs: Os personagens do Mestre são a ferramenta mais útil para transmitir a importância de uma organização, e podem ajudar o Mestre a descrever ou enfatizar um grupo de várias maneiras.

Pequenos Favores: Como os PdMs são os representantes mais notáveis de uma organização, os jogadores passarão a

acreditar que um grupo de PdMs que faça parte dela lhes preste pequenos favores devido a essa afiliação. Por exemplo, um estalajadeiro claramente afiliado com os Guardiões das Adagas Místicas poderia permitir que os jogadores se hospedassem com 5% de desconto — mesmo que eles não sejam membros — caso tenham ajudado a organização ou realizado tarefas notáveis no passado.

Pequenos Contratempos: Como aqueles que prestam pequenos favores ao grupo, os PdMs que significam pequenos contratempos (não relacionados a combate) devido a suas afiliações estabelecem o sentido e o sabor da organização rapidamente.

Aspirantes a Membros: Uma das melhores maneiras de enfatizar uma organização na campanha é apresentar um exemplo visível do tipo de pessoa que desejaria se unir à guilda. O jovem paladino ansioso por se afiliar à Ordem da Iluminação poderia enfatizar a abordagem radical da organização quanto à ordem e ao direito, e a perspectiva ligeiramente ingênua que acompanha essa visão.

Ex-Membros: Outra forma excelente de realçar uma organização é apresentar um de seus párias. Quer isso signifique apresentar um exilado que retorna para se vingar ou uma figura mais complexa cuja saída foi mais amigável, um PdM que foi membro de uma organização fornece uma ótima forma de esclarecer a postura do grupo sobre questões sutis ou de enfatizar como o grupo pune aqueles que violam seus ideais ou suas regras.

Receptores de Tesouro: Uma forma sutil de enfatizar a presença de uma organização é fazer com que seus membros comprem o excesso de tesouro dos jogadores. Se a Guilda dos Noturnos comprar todos os quinze sabres (obra-prima) que os aventureiros trouxeram da última masmorra, isso recordará o grupo da presença da guilda sem enfatizar demasiadamente sua importância.

proeza. De fato, muitas vezes os membros contam aos demais quais as missões que aceitaram, desafiando-os a chegar primeiro à meta (o indivíduo desejado). Os membros podem trabalhar em conjunto, mas a maioria atua sozinha ou com indivíduos não afiliados, para divulgar sua fama pessoal. Assim, sempre que vários Cães de Caça formam uma equipe para capturar um adversário especialmente elusivo, a notícia se espalha com muita rapidez.

Apesar dessa rivalidade, quando uma meta é importante demais para escapar ilesa, um membro pode espalhar a informação sobre uma recompensa "livre" entre os Cães de Caça. Isso significa que qualquer membro que capturar a meta pode exigir a recompensa. Divulgar uma recompensa livre não é considerado vergonhoso pela organização.

Os Cães de Caça não apreciam a ideia de partilhar seus lucros com mais alguém. Por isso, a organização não exige uma parte da renda dos seus afiliados. Não existem sedes ou fortalezas oficiais, já que nenhum membro que mereça algum respeito se restringiria a uma única base de operações.

Como diversas metas do grupo são humanóides, os rangers que adotaram essa raça como inimigos prediletos possuem uma vantagem nas missões. Como resultado, uma grande parte dos membros não é humana, e tendências diferentes não costumam ser impedimento para a formação de equipes. De fato, existem rumores sobre uma elfa bondosa e um gnoll maligno que trabalham juntos regularmente, já que entre si são capazes de operar em qualquer sociedade. O abismo entre suas tendências é superado pela ponte dos objetivos em comum.

Admissão nos Cães de Caça: A afiliação aos Cães de Caça só ocorre mediante convites. Os membros entregam relatórios sobre os rastreadores habilidosos que encontram em suas viagens, e a partir dessas informações os líderes selecionam os candidatos. Um membro do grupo, incógnito, persegue cada candidato durante algum tempo. Se o agente relatar que o candidato possui

o talento e o fervor necessários, os líderes lhe oferecem uma chance de conquistar a admissão. Um candidato que percebe que há um agente em seu encaixe terá a oferta praticamente assegurada.

Para ser aceito como membro, o candidato deve rastrear um integrante consideravelmente mais experiente, que dificultará como puder essa missão deixando rastros falsos, contando rumores enganosos para os habitantes da região e até mesmo contratando mercenários para emboscar o candidato no caminho. O

membro não pode ajudar o candidato nessa tarefa, sob pena de anulação do teste. Se o candidato conseguir encontrar o alvo, passará no teste e poderá se afiliar à organização.

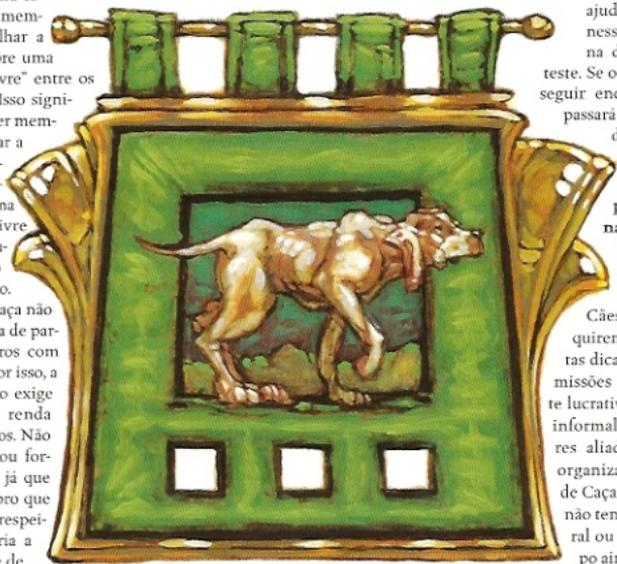
Benefícios para o Personagem:

Os personagens dos jogadores que pertencem aos Cães de Caça adquirem acesso a muitas dicas de aventuras, missões potencialmente lucrativas, e uma rede informal de rastreadores aliados. Embora a organização dos Cães de Caça como um todo não tenha posição moral ou política, o grupo ainda serve como um lugar útil para encontrar aventureiros de mentalidade similar.

Sugestões de Interpretação: Os Cães de Caça são diretos, porém cuidadosos em suas interações pessoais. Eles têm o hábito de avaliar todas as criaturas que encontram, pois qualquer um pode se tornar uma meta futuramente. Essa atitude costuma lhes fornecer uma aparência distante, e as vidas solitárias da grande maioria reforçam essa impressão.

Membros Típicos: Quase todos os Cães de Caça têm pelo menos um nível de ranger, e a maioria se dedica exclusivamente a essa classe, na média entre o 5º e o 8º níveis. A organização tem poucos membros, mas cada cão é um sobrevivente e um rastreador competente.

Classes de Prestígio: A classe de prestígio cão de caça é bastante privilegiada pelos membros da organização. Os poucos indivíduos que atingem níveis elevados nessa classe servem como o padrão usado para avaliar os



Símbolo dos Cães de Caça

demais rastreadores. Os membros que operam exclusivamente em áreas urbanas algumas vezes preferem a classe de prestígio vigilante, que oferece excelentes habilidades para a obtenção de informações que muitas vezes são mais úteis num ambiente onde os rastros físicos e similares são facilmente disfarçados.

Conhecimento Sobre a Guilda: Os Cães de Caça possuem antecedentes praticamente impecáveis, pois conseguiram capturar quase todas as metras que já perseguiram, com exceção de um feiticeiro meio-dragão chamado Zerín, o Esfolado. Zerín usou uma combinação de magias poderosas e força física para iludir três Cães de Caça de nível elevado, dois dos quais ele conseguiu assassinar após combates demorados e exaustivos. Não querendo desperdiçar mais vidas, os líderes da guilda continuam a procurar um meio de completar essa perigosa missão sem pedir assistência externa, o que enfraqueceria a reputação da organização.

Uma Campanha para os Cães de Caça: Uma organização tão voltada para os resultados quanto os Cães de Caça se presta a vários papéis numa campanha. Se um ou mais dos PJs forem membros da organização, muitas aventuras deveriam envolver a perseguição de metas em prol da guilda, mas também é importante se desviar dessa fórmula. Como jamais desistem de uma meta, os Cães de Caça também são excelentes antagonistas para os aventureiros de nível médio a elevado. Uma perseguição constante por um rastreador experiente pode deixar até mesmo o grupo mais poderoso sentindo-se atormentado e perturbado. Contudo, a melhor forma de usar os Cães de Caça é como uma ameaça menor recorrente, em vez dos principais antagonistas da campanha.

Exemplo de Cão de Caça

Sharla Arcorubro: Meia-elfa ranger 5; ND 5; humanóide (Médio — elfo); 5d8+5 DV; 31 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 17, toque 13, surpresa 14; Atq Base +5; Agr +6; Atq corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +7 (dano: 2d6+1, dec. 19–20) ou à distância: *arco longo composto* +1 +9 (dano: 1d8+1, dec. x3); Atq Tl corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +7 (dano: 2d6+1, dec. 19–20) ou à distância: *arco longo composto* +1 +7/+7 (dano: 1d8+1, dec. x3); AE inimigo predileto humanos +4, inimigo predileto orcs +2; QE companheiro animal (cão de montaria), benefícios do companheiro animal, características de meio-elfo, visão na penumbra, empatia com a natureza +4 (+0 contra bestas mágicas); Tend. NB; TR Fort +5, Ref +7, Von +3; For 12, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Diplomacia +1, Esconder-se +11, Furtividade +11, Observar +11, Obter Informação +7, Ouvir +6, Procurar +8, Sobrevivência +10 (+12 para rastrear); Investigador, Rastrear⁸, Tiro Certoiro, Tiro Rápido⁸, Tolerância⁸.

Idiomas: Comum, Élfico.

Inimigo Predileto (Ext): Sharla recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação

e Sobrevivência realizados contra humanos. Da mesma forma, ela recebe +4 de bônus nas jogadas de dano contra essas criaturas.

Contra orcs, ela recebe +2 de bônus nesses testes de perícia e nas jogadas de dano.

Companheiro Animal (Ext): Sharla possui como companheiro animal um cão de montaria treinado para o combate chamado Destemido. Suas habilidades e características estão indicadas abaixo.

Benefícios do Companheiro Animal: Sharla e Destemido possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Sharla pode comandar Destemido como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu cão de montaria.

Partilhar Magias (Ext): Sharla é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O companheiro animal deve estar num raio de 1,5 metro da personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O conjurador" sobre seu cão de montaria.

Características de Meio-Elfo: Os meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Para todos os efeitos baseados em raça, um meio-elfo é considerado um elfo.

Magias de Ranger Preparadas (nível de conjurador: 2^o): 1^o — passos longos.

Equipamento: Camisão de mitral, espada larga (obra-prima), *arco longo composto* +1 (bônus de For +1), 10 flechas de ferro frio, 9 flechas de prata, 1 *flecha sagrada* +1, 17 PO.

Destemido, Companheiro Cão de Montaria: ND —; animal (Médio); 2d8+4 DV; 13 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 16, toque 12, surpresa 14; Atq Base +1; Agr +3; Atq corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3); Atq Tl corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3); AE imobilizar; QE truque adicional, visão na penumbra, faro; Tend. N; TR Fort +5, Ref +5, Von +4; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Natação +3, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +8, Sobrevivência +1 (+5 para rastrear pelo faro); Prontidão, Rastrear⁸.

Imobilizar (Ext): Um cão de montaria treinado para combate que atinja o adversário com sua mordida pode tentar imobilizá-lo (com +1 de modificador no teste) como uma ação livre, sem a necessidade de um ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Caso a tentativa fracasse, o oponente não consegue reagir e imobilizar o animal.

Truques: Destemido conhece os seguintes truques (incluindo seu truque adicional): auxiliar ataque⁸, auxiliar a rastrear⁸, atacar, recuar, seguir, ficar, rastrear.

† Novo truque descrito na página 100.

Faro (Ext): É capaz de detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes escondidos e rastrear pelo olfato. Consulte o *Livro dos Monstros*.

CLÃ DOS NINJAS DA ESPADA DO DRAGÃO

Há muito tempo, uma família poderosa sofreu uma grande traição pelas mãos de um príncipe ambicioso. Após tal perda, sobraram poucos membros da família ou servidores confiáveis, e estes tiveram que enfrentar uma dura escolha: sacrificar sua honra fugindo, ou perecer contra as forças avassaladoras de seus inimigos reunidos. Enquanto a maior parte ficou para lutar, alguns dos guerreiros remanescentes foram encarregados de esconder os membros mais jovens da família até uma propriedade secreta muito ao norte.

Essa antiga fortaleza permaneceu oculta de todos, exceto os membros mais graduados do clã, pois escondia um segredo ainda maior que a honra familiar. Um dragão de prata moribundo, extremamente poderoso, encarregava a família de proteger sua última ninhada de ovos, mas graças a uma terrível maldição invocada por um dragão rival, eles levaram séculos para eclodir. Ao chegar à propriedade, os remanescentes do clã perceberam que não poderiam fracassar nessa missão, apesar das dificuldades que enfrentaram, e por isso se resignaram a desaparecer na obscuridade em vez de pedir ajuda a outros rivais do príncipe traidor.

Como os principais guerreiros da família haviam perecido em combate, o clã ficou desprovido de técnicas marciais próprias. Depois de alguns séculos de silêncio, o nome da família havia sido esquecido por todos, exceto alguns velhos historiadores que labutavam nas profundezas das vastas bibliotecas imperiais. Com o tempo, os ovos do dragão de prata eclodiram, e conforme cresciam, os dragões descobriram sua grande dívida para com a família. Os jovens dragões se foram, e muitas gerações de humanos se passaram antes que um deles retornasse com uma dádiva. Agora adulto e poderoso, o dragão Asa Argêntea ofereceu o conhecimento das técnicas de combate de um grupo de guerreiros desaparecido há séculos, que dominava perícias e técnicas sutis.

Após longos períodos de treinamento sob a tutela de Asa Argêntea, os novos guerreiros da família começaram a se vingar dos crimes esquecidos há gerações pelo restante do império. Eles foram batizados de Ninjas da Espada do Dragão pelos poucos transeuntes que os viram lutar e viveram para contar a história. No decorrer de poucos anos, todos os descendentes do príncipe traçoeiro haviam sido mortos, e a vingança do clã estava completa.

Com sua dívida liquidada, Asa Argêntea deixou a família para tomar suas próprias decisões quanto a seu papel no mundo. Gerações mais tarde, o clã ainda permanece oculto, embora hoje recrute alguns indivíduos de confiança para suas fileiras em intervalos de alguns anos. Contudo, sem as orientações do dragão ou o desejo ardente de vingança para guiá-la, a vontade da família se fragmentou, e seus guerreiros perseguem objetivos

variados e às vezes conflitantes. Alguns desejam se revelar e defender seus direitos como uma família proeminente. Outros desejam permanecer escondidos e usar suas perícias para buscar lucros e aventuras. Outros ainda seguem uma trilha ainda mais sinistra, vendendo suas habilidades letais como assassinos para quem puder arcar com seu alto preço.

Admissão no Clã dos Ninjas da Espada do Dragão: A vasta maioria dos membros do Clã dos Ninjas da Espada do Dragão nasce na organização, mas o grupo não é totalmente isolado. O clã é muito protecionista quanto a seus segredos e a identidade dos seus líderes mais poderosos, mas ainda convida os indivíduos que demonstram ser aliados dignos e companheiros leais a se afiliarem. Esses raros casos de ingresso no clã geralmente envolvem um guerreiro da espada do dragão errante que parte em aventuras com companheiros de confiança e que, depois que seus camaradas provam seu valor sucessivas vezes, convida-os para o clã. A afiliação ao Clã dos Ninjas da Espada do Dragão é um compromisso vitalício, e jamais deve ser aceita levemente.

Benefícios para o Personagem: O Clã dos Ninjas da Espada do Dragão oferece acesso a muitos itens estranhos e técnicas de combate inacessíveis a outros personagens. Considere permitir que os membros tenham acesso a uma pequena lista de classes de prestígio e itens do suplemento *Aventuras Orientais*, mesmo que eles normalmente não estejam disponíveis no mundo da sua campanha. Essa lista pode incluir a classe ninja descrita no Capítulo 1 deste livro, caso o Mestre não a torne disponível a todos os personagens da campanha.

Sugestões de Interpretação: A maioria dos ninjas da espada do dragão é composta por membros honestos e honrados, apesar dos reveses que seu clã já sofreu e do fato que seu treinamento privilegia a furtividade e o assassinato em detrimento do combate franco.

Membros Típicos: Muitos membros do Clã dos Ninjas da Espada do Dragão possuem pelo menos um nível como ninja, embora uma quantidade razoável seja composta de ladinos, especialistas ou guerreiros. Eles passam a maior parte do tempo cuidando das atividades mais discretas da família, como proteger suas fortalezas secretas e executar atos básicos de espionagem que permitem que o clã mantenha seu sigilo enquanto obtém informações sobre os acontecimentos mundiais.

Classes de Prestígio: Os membros de nível mais elevado do Clã dos Ninjas da Espada do Dragão geralmente adquirem níveis nas classes assassino, fantasma homicida ou dançarino das sombras. Essas classes representam três abordagens bem diferentes em relação a missões, aventuras e assassinato adotadas pelos membros da família. Os que seguem a trilha do fantasma homicida consideram suas habilidades como uma ferramenta poderosa que deve ser empregada com um propósito deliberado. Os que preferem o caminho do assassino enxergam suas perícias como a mercadoria

perfeita para vender pela oferta mais alta, não se importando com aspectos morais. Os que procuram atingir níveis na classe de prestígio dançarino das sombras têm uma abordagem menos rígida em relação ao clã e à sua honra (embora ainda mantenham cuidadosamente seu juramento de segredo) e preferem uma vida de aventuras a uma vida de intrigas.

Conhecimento sobre a Guilda: A fundação do Clã dos Ninjas da Espada do Dragão é um assunto para lendas, mas muitas das proezas recentes atribuídas a ele são dignas de discussão. De fato, as histórias sobre as atividades do clã são tão populares entre certos segmentos da plebe que hoje os bardos cantam esses acontecimentos em canções e narrativas, e todas as aldeias possuem ao menos um desordeiro que insinua ter um conhecimento especial sobre o clã e suas atividades. Muitos dos boatos recentes envolvem a morte de uma jovem meia-elfa chamada Krialla e o desaparecimento de sua espada mágica, *Flor da Noite*. Essa aventureira, que já obtivera alguns pequenos sucessos, aparentemente encontrou essa espada poderosa nas mãos de um guerreiro gravemente ferido voltando de uma missão. Em vez de prestar auxílio, a meia-elfa se aproveitou das lesões do guerreiro e tomou a espada para si. Embora ele estivesse fraco demais para resistir, prometeu que dentro de um ano um fantasma viria recuperar a espada e vingá-lo. Agora que Krialla morreu e a espada desapareceu, muitos plebeus concluíram que o guerreiro era um ninja da espada do dragão, e não importa o detentor atual da *Flor da Noite*, também deve pertencer ao famoso clã.

Uma Campanha para o Clã dos Ninjas da Espada do Dragão: Devido aos seus interesses variados e conflitantes, o Clã dos Ninjas da Espada do Dragão oferece um núcleo fascinante para uma campanha. Os personagens podem tentar conduzir os interesses da família, fugir dela para perseguir seus próprios interesses, ou até mesmo unir-se à organização num estágio posterior de suas carreiras, decifrando as tensões internas do clã de acordo com suas próprias experiências.

Exemplo de Ninja da Espada do Dragão

Li Fan: Humano ninja 3; ND 3; humanoíde (Médio); 3d6+3 DV; 16 PV; Desl. 30 m; CA 14, toque 14, surpresa 12; Atq Base +2; Agr +3; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d6+2, dec. 19–20) ou à distância:

arco curto (obra-prima) +4 (dano: 1d6, dec. x3); AE poder *chi* 3/dia, ataque súbito +2d6; QE passo fantasma, usar venenos, encontrar armadilhas; Tend. N; TR Fort +2, Ref +5, Von +3; For 12, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +7, Acrobacia +8, Equilíbrio +7, Escalar +5, Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +8, Operar Mecanismo +10, Procurar +4, Saltar +3; Esquiva, Armadilheiro Tátil, Iniciativo Aprimorado.

† Novo talento descrito na página 112.

Idioma: Comum.

Passo Fantasma (Sob): Li é capaz de abrir mão de um uso diário de seu poder *chi* para se tornar invisível durante 1 rodada. Usar essa habilidade é uma ação rápida (consulte a página 137) que não provoca ataques de oportunidade.

Poder Chi (Sob): Li pode usar seus poderes *chi* três vezes por dia, mas apenas se não estiver vestindo uma armadura nem portando uma carga média ou pesada. Como ele é um ninja de 3º nível, seu único poder *chi* é o passo fantasma.

Desde que o total de *chi* de Li não esteja esgotado (ou seja, desde que ainda tenha pelo menos um uso diário), ele receberá +2 de bônus em seus testes de resistência de Vontade.

Usar Venenos (Ext): Li nunca corre o risco de se envenenar acidentalmente enquanto aplica veneno sobre uma arma.

Ataque Súbito (Ext): Li inflige 2d6 pontos de dano adicional sempre que sua vítima estiver surpresa ou flanqueada ou não puder se beneficiar do seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância contra alvos num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível e imunes ao dano adicional de sucessos decisivos não podem ser afetadas por ataques súbitos.

Encontrar Armadilhas (Ext): Li consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou mais. Ele pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Equipamento: Espada curta +1, arco curto (obra-prima) com 20 flechas, ferramentas de ladrão (obra-prima), 1 dose de óleo de sangue verde.



Símbolo do Clã dos Ninjas da Espada do Dragão

COLÉGIO DO CONHECIMENTO SOLIDIFICADO

Esse colégio bárdico, um dos maiores que existem, se concentra na aquisição de conhecimentos ocultos, especialmente do tipo histórico ou arcano. Seus membros folheiam tomos empoeirados ansiosamente, buscando descobrir segredos sobre sociedades há muito extintas, estranhos rituais mágicos e outros assuntos incomuns. Um conselho de três administradores lidera o colégio. Todos já são membros há mais de dez anos, e durante esse período perseguiram pelo menos três campos de estudos. Eles já não conduzem pesquisas ativamente, e em vez disso avaliam as descobertas dos demais, distribuem relatórios e mantêm as listas de afiliados.

História e conhecimento arcano são a grande especialidade desse colégio. Muitos dos maiores historiadores do mundo são pelo menos membros adjuntos, e vários magos poderosos já se uniram ao colégio para obter acesso aos seus textos mágicos. No colégio, o estudo da história assume um viés arqueológico, e os membros se concentram em compreender os idiomas, a arquitetura, os rituais e os líderes de civilizações perdidas.

Todas as conquistas significativas dos membros, desde novas descobertas aos resultados de estudos de longo prazo, são comunicadas aos colegas com especializações relevantes. Assim, um membro especializado em história kreidikana receberia informações de campo de uma expedição a uma ruína kreidikana recém-descoberta, a tradução de um poema que menciona um rei-feiticeiro da raça e um fragmento da magia fonte de sangue, tão apreciada por magos kreidilkanos. Exatamente quem recebe os resultados de pesquisas particularmente importantes tem sido assunto para debates acirrados nos últimos meses — alguns pesquisadores estão ofendidos por não terem recebido cópias de estudos que consideravam vitais para suas próprias pesquisas. O colégio também mantém uma rígida política que proíbe que os resultados das pesquisas sejam divulgados para qualquer indivíduo alheio à instituição. Há séculos, essa política de "exclusão dos leigos" causou um cisma na organização que levou à formação da Liga dos Tecelões de Histórias (consulte a descrição neste Capítulo).



*Símbolo do Colégio do
Conhecimento Solidificado*

O lema do colégio é "até acumularmos o infinito". Seus membros vestem robes escuros com faixas vermelhas na parte superior das mangas.

O Colégio do Conhecimento Solidificado mantém uma rivalidade amigável com um grupo similar, o Colégio de Estudos Arcanobiológicos, e uma competição nem tão amistosa com a Liga dos Tecelões de Histórias.

Contudo, os membros desprezam completamente os magos "que só desejam copiar nossos livros pelas magias, e não porque desejam aprender coisa alguma".

Admissão no Colégio do Conhecimento Solidificado: Os candidatos a membros devem passar por uma série de testes antes de serem admitidos. Cada teste é individual, composto de perguntas formuladas por colegianos com especialidades similares àquelas solicitadas pelo candidato. Como os membros da banca tendem a estar muito dispersos geograficamente, pode levar meses para preparar um exame e ainda mais tempo para que os colaboradores o avaliem. Os preparadores das questões são os únicos com autoridade para admitir o candidato, e colegianos particularmente mesquinhos já propuseram perguntas incrivelmente difíceis somente para impedir que novos pesquisadores tenham acesso a

suas disciplinas favoritas.

Passar num exame típico exige obter sucesso nos seguintes testes de perícia: Conhecimento (arcano) (CD 25), Conhecimento (história) (CD 25) e Conhecimento (arquitetura e engenharia) (CD 15) ou Conhecimento (geografia) (CD 15). Além disso, o candidato deve ser capaz de ler e escrever pelo menos um idioma obscuro. Dependendo da especialidade desejada, as CDs podem ser mais altas ou mais baixas. São permitidas novas tentativas, mas somente podem ser aplicadas a especialidades diferentes.

A taxa de inscrição é de 500 PC, usadas para pagar a criação e avaliação do teste. As taxas anuais são de 250 PC; os colegianos ativos gastam bem mais em suas pesquisas, correspondências com outros membros e ocasionais encontros regionais.

Benefícios para o Personagem: A maior vantagem da afiliação a esse colégio é o acesso ao grande volume de pesquisas que seus membros produzem anualmente. A menos que tenham feito algum tipo de inimizade com seus colegas, os membros podem contar com informações em primeira mão de todas as descobertas realizadas em seus campos.

Os membros com dúvidas específicas também têm o direito de questionar os integrantes alheios a sua própria especialidade. Contudo, as respostas dessas perguntas dificilmente recebem grande prioridade, em especial se não forem esclarecidos os motivos da solicitação em pauta.

Sugestões de Interpretação: Os membros do colégio tendem a ser inteligentes, dedicados aos seus objetivos acadêmicos e estranhamente resguardados. Eles preferem fazer perguntas a fornecer respostas. Alguns não-afiliados acham esse comportamento incômodo. Poucos se ressentem da busca por conhecimento, mas a natureza reservada do colégio muitas vezes irrita os que preferem uma troca de informações mais livre. Em especial, os membros da Liga dos Tecelões de Histórias se ressentem com os colegianos.

Membros Típicos: Quase todos os membros do colégio são bardos, magos e especialistas de níveis intermediários com graduação máxima em várias perícias de Conhecimento. Cada membro escolhe uma área de estudos (por exemplo, "o Segundo Império de Qirtaia" ou "Magia Fúnebre Vordhaviã") como sua especialidade ao ingressar no colégio, mas essa escolha pode ser modificada anualmente. Os administradores atualizam a lista de membros e de especialidades todos os anos e fazem circular um documento, chamado "Livro do Ano", entre o corpo de afiliados.

Classes de Prestígio: Os magos e clérigos que ingressam no colégio normalmente aspiram a níveis na classe de prestígio mestre do conhecimento. Os bardos ocasionalmente também visam essa classe, mas a maioria deseja a classe de prestígio virtuoso, esperando continuar a desenvolver suas habilidades musicais enquanto se concentram em seus talentos mágicos e acadêmicos.

Conhecimento sobre a Guilda: O colégio se concentra na aquisição de conhecimento desenvolvido por outros, em vez de realizar proezas específicas ou missões heróicas. Embora alguns dos membros mais jovens da organização continuem a se aventurar ativamente para procurar e recuperar tomos, pergaminhos e outros repositórios de conhecimento perdidos, a maioria dos membros passa a maior parte do tempo estudando silenciosamente. Ainda assim, o famoso cisma entre o colégio e a Liga dos Tecelões de Histórias ocasionalmente é assunto para debate em todos os níveis da sociedade, em especial entre aqueles preocupados com a distribuição de conhecimento arcano ou de reliquias antigas.

Uma Campanha para o Colégio do Conhecimento Solidificado: Uma campanha centrada na aquisição

de conhecimento arcano secreto oferece um grande potencial para grupos de qualquer nível e composição de classes, especialmente se eles precisarem lidar com conflitos internos e externos quanto a partilhar ou não esse conhecimento. Na maioria dos casos, uma campanha incluindo o colégio também deve tratar da rivalidade entre a organização e a Liga dos Tecelões de Histórias. Essas duas organizações podem inclusive estar representadas no mesmo grupo, com os membros do colégio lutando para proteger qualquer conhecimento descoberto e os tecelões insistindo que ele seja partilhado com todos que demonstrarem interesse.

Exemplo de Solidificador do Conhecimento

Pyrus: Elfo adivinho 5; DR 5; humanóide (Médio — elfo); 5d4 DV; 14 PV; Desl. 9 m; CA 11, toque 11 surpresa 10; Atq Base +2; Agr +1; Atq ou Atq/Til corpo a corpo: bordão +1 (dano: 1d6–1); AE magias; QE características de elfo, familiar (gato), benefícios do familiar, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +1, Ref +2, Von +6 (+8 contra encantamentos); For 8, Des 12, Con 10, Int 16, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (geografia) +8, Conhecimento (história) +11, Conhecimento (planos) +11, Decifrar Escrita +10, Furtividade +4, Identificar Magia +13, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +5; Criar Item Maravilhoso*, Escrever Pergaminho*, Mente Aberta† (2), Prontidão.

† Novo talento descrito na página 111.

Idiomas: Comum, Elífico, Draconico, Gigante, Silvestre.

Familiar: O familiar de Pyrus é um gato chamado Cálamo. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Benefícios do Familiar: Pyrus recebe benefícios especiais por possuir um familiar. Cálamo lhe concede +3 de bônus nos testes de Furtividade (incluídos nas estatísticas acima). A criatura e seu mestre possuem as qualidades especiais vínculo empático e partilhar magias.

Prontidão (Ext): Cálamo concede Prontidão a seu mestre enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Pyrus consegue se comunicar por telepatia com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Pyrus pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesmo afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ele também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "O conjurador" sobre o familiar.

Magias de Adivinho Preparadas (nível de conjurador: 5º; escola proibida: evocação): 0 — detectar magia, detectar venenos, ler magias, mãos mágicas, marca arcana; 1º — alarme, compreender idiomas, identificação, leque

cromático (CD 14), servo invisível; 2º — astúcia da raposa, declarar pensamentos, localizar objeto, poeira ofuscante (CD 15); 3º — idiomas, sono profundo (CD 16), visão arcana.

Grimório: Todas as magias acima mais 0 — todas exceto as da escola evocação; 1º — apagar, armadura arcana, montaria arcana, névoa obscurcente; 2º — reflexo, tranca arcana; 3º — dissipar magia, forma gasosa.

Equipamento: Anel de proteção +1, bordado, pergaminho arcano de arma mágica maior, pergaminho arcano de dissipar magias, grimório, bolsa de componentes de magia, 4 pérolas (100 PO cada), 60 PL.

Cálamo, Gato Familiar: ND —; animal (Miúdo); 6 DV; 23 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 17, toque 14, surpresa 15; Atq Base +5; Agr -7; Atq corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d2-4); Atq Tl corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d2-4); AE transmitir magias de toque; QE evasão aprimorada, visão na penumbra, fero, falar com o mestre; Tend. NB; TR Fort +3, Ref +5, Von +9; For 3, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 7.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +6, Esconder-se +16, Furtividade +8, Observar +6, Ouvir +3, Saltar +10; Acuidade com Arma⁸, Sorrateiro.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Cálamo pode transmitir magias de toque para Pylrus (consulte Familiares no Livro do Jogador).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Cálamo for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Falar com o Mestre (Ext): Cálamo pode se comunicar verbalmente com Pylrus. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Perícias: Os gatos possuem +4 de bônus racial nos testes de Escalar, Esconder-se e Furtividade, e +8 de bônus racial nos testes de Equilíbrio. Eles utilizam seu modificador de Destreza em vez do modificador de Força para os testes de Escalar e Saltar. ° Em áreas de capim alto ou vegetação rasteira densa, o bônus em Esconder-se aumenta para +8.

ESTUDIOSOS DA FECHADURA NEGRA

Outrou um pequeno grupo de ladinos e magos dedicados a descobrir fragmentos de conhecimentos perdidos, os Estudiosos da Fechadura Negra se tornaram uma grande e poderosa organização de aventureiros. A guilda possui capítulos em praticamente todas as metrópoles importantes e em muitas cidades, bem como postos avançados menores em comunidades periféricas. Conforme cresceu, a organização se tornou mais centrada nos aspectos mercantis das aventuras, procurando túmulos perdidos e artefatos antigos pensando no lucro em vez do conhecimento.

Os Estudiosos da Fechadura Negra tornaram seu nome do fundador da guilda, um anão aventureiro chamado Kurgarn Fechadura Negra. Durante muito tempo,

Kurgarn procurou pistas sobre o paradeiro de um artefato que seu clã considerava sagrado, e quando ficou velho demais para continuar sua vida de aventuras, fundou os estudiosos para conduzir os esforços de mercenários mais jovens. Embora Kurgarn visse o foco principal da organização como o acúmulo de conhecimento, nos vários anos desde a sua morte a guilda ficou bem mais preocupada com a aquisição e revenda de tesouros e itens mágicos valiosos.

Apesar da preocupação dos Estudiosos com o lucro deixar algumas pessoas desconfiadas de suas motivações, o grupo continua a ser uma organização voltada a aventuras e não se envolve com roubos ou outras atividades criminosas. A guilda oferece a seus membros pronto acesso a diversos tipos de dicas de aventura, e seus requisitos de filiação simplificados a tornam um excelente meio para que jovens exploradores encontrem companheiros com idéias similares e descubram desafios adequados à sua experiência limitada.

Admissão nos Estudiosos da Fechadura Negra: Os Estudiosos da Fechadura Negra exigem que os membros paguem uma taxa anual de 10 PO e registrem o nome do seu grupo de aventureiros. Todos os membros de um grupo devem pertencer à guilda para que qualquer um deles receba os benefícios descritos abaixo.

Benefícios para o Personagem: Grupos afiliados aos Estudiosos recebem 5% de desconto para se hospedarem em qualquer cidade onde exista um capítulo da guilda, acesso às várias pequenas bibliotecas mantidas nesses lugares, uma fonte abundante de dicas de aventuras e, talvez o mais importante, mapas. Os Estudiosos colecionam mapas ativamente, e os membros têm liberdade de copiar (mas não de retirar) os mapas armazenados nas bibliotecas das sedes. Os membros também podem tratar qualquer comunidade com um capítulo como sendo de uma categoria de tamanho maior para determinar seu limite de peças de ouro (consulte a página 137 do Livro do Mestre para obter mais informações sobre tamanhos de comunidades e limites para gastos em peças de ouro). Esse benefício permite que os membros vendam itens mais valiosos em comunidades menores, e frequentemente também lhes permite mais opções de compra.

A guilda é especialmente capacitada em divulgar os feitos heróicos de seus membros para a plebe, e o Mestre deve conceder pequenos bônus de circunstância nos testes de Diplomacia e Intimidação realizados pelos membros da guilda contra indivíduos que ouvirem falar de suas explorações. Em geral, esses bônus jamais deveriam exceder +2 e não devem ser concedidos até que o membro tenha alcançado o 6º nível ou superior.

Sugestões de Interpretação: A maioria dos membros dos Estudiosos da Fechadura Negra se aventura porque espera enriquecer com os tesouros descobertos, e a guilda enfatiza bastante os aspectos mercantis dessa atividade. Quase todos os membros da guilda preferem uma

forma de pagamento garantida por seus esforços, e costumam procurar padrinhos ricos ou nobres. Em situações de interpretação, um membro provavelmente irá buscar meios de lutar com os feitos de um grupo de aventureiros e de enfatizar que o perigo das aventuras precisa ser acompanhado de recompensas.

Uma pequena parte da guilda, composta principalmente por magos e bardos de níveis iniciais, ainda concentra seus esforços na aquisição de conhecimento. Esses membros normalmente são tipos mais calados e estudiosos, que viajam com outros membros da guilda por questões de proteção física durante as aventuras e pelos benefícios que a guilda proporciona.

Membros Típicos: O típico Estudioso da Fechadura Negra é um ladino, combatente ou guerreiro de nível baixo que já completou uma ou duas pequenas aventuras e decidiu afiliar-se à guilda. O corpo de membros inclui vários aventureiros e grupos poderosos, muitos deles mais preocupados com seus interesses e objetivos pessoais do que com os da organização. Embora a maioria dos membros tenha um ou dois níveis nas três classes mencionadas, a guilda inclui uma ampla gama de indivíduos com níveis em praticamente todas as classes de personagem. Muitos rangers se afiliam para atuar como guias e para ganhar acesso aos excelentes mapas da organização, mas praticamente não existem druídas entre os membros.

Embora o grupo tenha emprestado seu nome de uma pessoa, muitos capítulos passaram a utilizar fechaduras negras em suas portas como sinal de sua filiação. Essa tendência recente começou bem depois da morte de Kurgarn Fechadura Negra, e ainda não é uma forma confiável de identificar um capítulo.

Classes de Prestígio: Embora nenhuma classe de prestígio específica seja associada aos Estudiosos da Fechadura Negra, os membros tendem a adotar certas opções. Talvez não seja surpresa que a classe de prestígio mestre do conhecimento seja popular entre os magos e clérigos de níveis elevados afiliados à organização. Da mesma forma, os vários membros com níveis em ladino aspiram à classe de prestígio explorador de masmorras.

Conhecimento sobre a Guilda: A *chave noturna*, um artefato que o fundador da guilda, Kurgarn Fechadura Negra, procurou por muito tempo, já foi o foco das atividades da organização, e os novos membros ainda sonham em libertar seus grandes poderes. A guilda já perseguiu muitos rumores sobre o paradeiro da chave desde seu estabelecimento, e teve diversas frustrações. Atualmente, as informações mais confiáveis sobre o

artefato apontam para dois locais prováveis: o tesouro do dragão negro Iyridelmirev (descrito no *Draconicon*) ou as ruínas da antiga cidade drow de Neggazzoth. Tanto o dragão quanto a cidade arruinada são desafios tão formidáveis que nenhum dos aventureiros afiliados já tentou comprovar essas teorias.

Uma Campanha para os Estudiosos da Fechadura Negra: Os Estudiosos da Fechadura Negra aceitam membros de todas as classes e níveis, o que torna a organização uma forma conveniente para encontrar ou estabelecer um grupo de aventureiros. Por isso, os Estudiosos são uma ótima forma de iniciar uma campanha e unir os personagens. Embora os objetivos da guilda sejam relativamente simples (comprar e vender os itens adquiridos pelos membros durante suas aventuras), ela pode ser um pano de fundo interessante para uma campanha de qualquer nível. Sua capacidade de fornecer subsídios para aventuras é ilimitada, e as diferentes motivações dos

personagens para se aventurarem devem representar um contraste curioso com os interesses da organização durante toda a campanha.

Exemplo de Estudioso da Fechadura Negra

Fidran: Humano ladino 3; ND 3; humanoíde (Médio); 3d6+3 DV; 16 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 17, toque 12, surpresa 15; Atq Base +2; Agr +3; Atq ou Atq Tl corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6+1, dec. 19-20) ou à distância: arco curto composto (obra-prima) +5 (dano: 1d6+1, dec. ×3); AE ataque furtivo +2d6; QE evasão, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas; Tend. N; TR Fort +2, Ref +5, Von +3; For 13, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +8, Conhecimento (masmorras) +3, Escalar +6, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +4, Ofícios (alvenaria) +6, Operar Meca-



*Símbolo dos Estudiosos da
Fechadura Negra*

nismo +6, Procurar +6; Acuidade com Arma, Combater às Cegas, Prontidão.

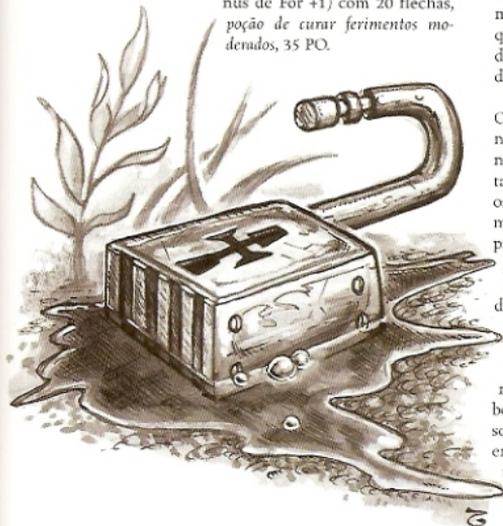
Idioma: Comum.

Ataque Furtivo (Ext): Fidran inflige 2d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques furtivos. Fidran pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Evasão (Ext): Sempre que Fidran se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obter sucesso no teste de resistência.

Encontrar Armadilhas: Fidran consegue encontrar, desarmar ou transpor armadilhas com CD 20 ou superior. Ele é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ele obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Equipamento: Camisão de cota de malha +1, espada curta (obra-prima), arco curto composto (obra-prima) (bônus de For +1) com 20 flechas, poção de curar ferimentos moderados, 35 PC.



GUARDIÕES DAS ADAGAS MÍSTICAS

Conjuradores exóticos que empunham pares de adagas gêmeas e poderes mágicos letais, os Guardiões das Adagas Místicas utilizam suas várias habilidades para sustentar seu próprio senso de justiça. Os membros lideram grupos de aventureiros, descobrem o mal que se esconde em comunidades civilizadas e agem como investigadores e oficiais de justiça autoproclamados quando necessário. Os grupos raramente agem em conjunto, e em vez disso se concentram no treinamento de novos membros, na pesquisa de novas magias ou no aperfeiçoamento de novas facetas do seu estilo de combate incomum.

Um dos aspectos mais interessantes dos Guardiões das Adagas Místicas é sua ênfase no poder marcial e arcano. Embora ainda considerem a conjuração como seu principal meio de enfrentar os adversários, todos empunham suas adagas com uma perícia impressionante. Alguns usam as magias para aprimorar suas habilidades físicas e partir para o confronto pessoal, conjurando em meio a um turbilhão de lâminas cintilantes. Outros usam-nas para derrotar os inimigos e só revelam seu par de facas mortais quando o oponente tenta agredir um conjurador que parece fisicamente mais fraco.

Dois classes de prestígio conjuradoras estão associadas à guilda (ambas descritas no Capítulo 2). Os metarmos das adagas místicas atraem druidas e outros conjuradores divinos, enquanto os magos das adagas místicas interessam a magos e outros conjuradores arcanos. Os dois grupos somente se separam pelo tipo de magia que conseguem conjurar e pelo treinamento a que se submetem. Em todos os demais aspectos, os dois possuem a mesma influência e o mesmo número de membros na organização.

Admissão nos Guardiões das Adagas Místicas: Os Guardiões das Adagas Místicas nunca foram muito numerosos, e embora sempre estejam à procura de novos membros, ele só aceitam uma pequena porcentagem dos indivíduos dispostos a se afiliarem. Embora os candidatos não tenham que pertencer a um nível muito elevado para adotar uma das duas classes de prestígio relacionadas com a guilda, eles geralmente precisam de certa habilidade de conjuração, um valor de Destreza que lhes permita treinar para empunhar duas armas simultaneamente, e o mais importante, uma vontade sincera e piedosa de fazer o bem. Os postulantes à guilda devem encontrar um padrinho — geralmente um membro já aceito pela organização, mas líderes de comunidades ou outros aventureiros bondosos notáveis também apadrinham membros — e solicitar sua afiliação à liderança da guilda, que em geral envia um representante para conversar com o candidato e avaliar suas habilidades. Uma vez aceito, o candidato costuma ser treinado por outro membro dos Guardiões das Adagas Místicas.

Benefícios para o Personagem: Os personagens que pertencem aos Guardiões das Adagas Místicas descobrem que as opiniões sobre suas atividades e a organização a que pertencem varia bastante. Em muitos locais, os membros recebem um pequeno desconto (normalmente de 5%) em serviços mundanos como hospedagem e alimentação, desde que anuncie sua filiação à guilda. Por outro lado, alguns governantes locais não apreciam a ideia de um grupo de guerreiros-conjuradores poderosos vagando por suas terras e seguindo seu próprio código moral, por mais nobre que seja seu propósito. Esses governantes e seus servidores já fizeram ouvidos moucos aos pedidos dos Guardiões e encontram outros meios sutis de encorajá-los a continuar suas viagens até as fronteiras de outro reino.

Muitas comunidades recebem calorosamente um Guardião, mas é provável que também solicitem a sua ajuda. Quer a região esteja sendo assolada por uma poderosa tribo de bugbears ou um fazendeiro alegue que outro invadiu sua propriedade, um guardião é alguém alheio à comunidade que será capaz de ajudar e arbitrar.

Sugestões de Interpretação: A maior parte dos Guardiões das Adagas Místicas é composta de indivíduos calmos e reservados. Embora confiem em sua capacidade de decidir entre o certo e o errado, eles resguardam suas opiniões, em parte para avaliar a reação dos demais e conhecer melhor seus companheiros de aventuras. Eles também o fazem para assegurar que sua avaliação da situação é correta. Na maioria das situações de interpretação, o membro deve fazer mais perguntas do que respondê-las e manter sua opinião para si até que lhe perguntem. Outra boa abordagem para interpretar um Guardião é enfatizar seu cuidado ao lidar com outras pessoas sem deixar que isso degenerem em pura desconfiança.

Membros Típicos: O típico Guardião das Adagas Místicas é um druida ou mago de nível baixo que fez a escolha pouco ortodoxa de aprender a lutar com duas armas — especificamente, duas adagas. Depois de finalizar seu período de treinamento, os membros costumam se associar a grupos de aventureiros. A guilda encoraja seus membros a lutarem ativamente contra o mal, a descobrir novos tesouros ou reservatórios de poder e a trabalhar diligentemente para desafiar as criaturas monstruosas que ameaçam as áreas civilizadas. Quando não está se aventurando, um membro típico

vive dos lucros de aventuras passadas, embora alguns trabalhem como policiais ou investigadores especiais em comunidades onde o crime é um problema. Como são tão dedicados à conjuração, os Guardiões muitas vezes passam algum tempo com outros membros da guilda, aprendendo magias mais avançadas ou praticando suas técnicas de combate.

Classes de Prestígio: A maioria dos membros dos Guardiões das Adagas Místicas almeja se tornar metamorfos ou magos das adagas místicas, dependendo de sua afinidade pela magia arcana ou divina. Os membros das duas classes recebem uma consideração especial na guilda, e mesmo indivíduos com pouca habilidade de conjuração se consideram no caminho para ingressar em uma das classes. Os membros de nível mais elevado possuem níveis em uma das duas classes de prestígio, mas membros poderosos e influentes de outras classes já estabeleceram alianças duradouras com os Guardiões sem adotar níveis em nenhuma classe, nem se tornar formalmente membros da organização.

Conhecimento sobre a Guilda: Muitos dos maiores tesouros dos Guardiões das Adagas Místicas são, obviamente, pares de adagas mágicas muito poderosas. Duas das mais preciosas, as *facas esmeraldas das sete verdades*, foram perdidas há anos por um metamorfo das adagas místicas que perdeu numa

Símbolo dos Guardiões das Adagas Místicas



batalha contra um poderoso vampiro chamado Malkan Ry-Ul. Tanto as adagas quanto o vampiro desapareceram há muitos anos, mas recentemente viajantes do leste relataram que uma grande cidade da região é terrorizada por um assassino que deixa estranhos cortes esverdeados nos corpos de suas vítimas — um efeito colateral característico das facas esmeraldas.

Uma Campanha para os Guardiões das Adagas Místicas: Uma campanha centrada nos Guardiões das Adagas Místicas só precisa incluir um ou dois PJs que pertençam à guilda. Os membros muitas vezes se aventuram com não-afiliados, e as atividades do grupo fornecem uma excelente variedade de ganchos para personagens bondosos de qualquer classe. Como a guilda acredita em conceitos extremamente elevados e abertos de bem e de justiça, uma campanha centralizada nos Guardiões das Adagas Místicas deve incluir aventuras que tratam de problemas morais sutis e enfatizam que os personagens criem sua própria definição de "bem". Uma

mistura de aventuras em masmorras e intriga política é a combinação perfeita para um grupo afiliado com a guilda. Exemplo de Guardiões das Adagas Místicas

Serafina Espinho da Ameixa: Halfling druida 3; NC 3; humanoíde (Pequeno); 3d8 DV; 17 PV; Inic. +3; Desl. 6 m; CA 17, toque 14, surpresa 14; Atq Base +2; Agr -2; Atq corpo a corpo: adaga (obra-prima) +6 (dano: 1d3); Atq Til corpo a corpo: 2 adagas (obras-primas) +4 (dano: 1d3); AE magias; QE companheiro animal (águia), benefícios do companheiro animal, rastro invisível, empatia com a natureza +4 (+0 contra bestas mágicas), caminho da floresta; Tend. NB; TR Fort +4, Ref +5, Von +6 (+8 contra medo); For 10, Des 16, Con 10, Int 8, Sab 15, Car 13.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Concentração +6, Conhecimento (natureza) +2, Escalar +2, Esconder-se +6, Furtividade +5, Ouvir +4, Saltar -2, Sobrevivência +4; Acuidade com Arma, Combater com Duas Armas.

Idiomas: Comum, Druidico, Halfling.

Companheiro Animal (Ext): Serafina possui como companheiro animal uma águia chamada Olhovivo (consulte o Livro dos Monstros). Suas habilidades e características estão indicadas abaixo.

Benefícios do Companheiro Animal: Serafina e Olhovivo possuem as qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Serafina pode comandar Olhovivo como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com sua águia.

Partilhar Magias (Ext): Serafina é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. O companheiro animal deve estar num raio de 1,5 metro da personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "O conjurador" sobre sua águia.

Rastro Invisível (Ext): Serafina não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreada.

Caminho da Floresta (Ext): Serafina consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda a afetam.

Magias de Druida Preparadas (nível de conjurador: 3º):
0 — criar água, detectar magias, luz, purificar alimentos;
1º — curar ferimentos leves, passos longos, presa mágica;
2º — agilidade do galo, postum das adagas místicas†.

† Nova magia descrita na página 145.

Equipamento: Corselete de couro +1, duas adagas (obras-primas), 2 poções de curar ferimentos modernos, bolsa de componentes de magia, 75 PO.

Olhovivo, Companheiro Águia: ND —; animal (Pequeno); 3d8+3 DV; 16 PV; Inic. +3; Desl. 3 m; vôo 24 m (médio); CA 17, toque 14, surpresa 14; Atq Base +2;

Agr -2; Atq corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d4); Atq Til corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d4) e mordida +1 (dano: 1d4); AE —; QE truques adicionais (2), evasão, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +4, Ref +6, Von +3; For 11, Des 16, Con 12, Int +2, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +16, Ouvir +2; Acuidade com Arma, Foco em Arma (garras).

Evasão (Ext): Sempre que Olhovivo se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Truques: Olhovivo conhece os seguintes truques (incluindo seu truque adicional): auxiliar ataque†, auxiliar defesa†, atacar, defender, seguir, caçar†, procurar.

† Novos truques descritos na página 100.

GUILDA DOS LADINOS MENTAIS

Nos becos escuros da cidade, um grupo evasivo de espíes psíquicos exerce sua profissão com habilidade surpreendente. A Guilda dos Ladinos Mentais é um bando muito unido de ladinos/psíquicos de níveis elevados que utilizam suas diversas combinações de perícias para manter o anonimato enquanto aceita encargos de clientes ricos e influentes. A guilda não possui uma única especialidade; a maioria de suas missões envolve o roubo de objetos valiosos, a utilização de chantagem ou de poderes psíquicos para influenciar as ações de um determinado indivíduo ou descobrir uma informação valiosa.

Embora estejam dispostos a realizar atividades como roubo e chantagem, os ladinos mentais ainda não são totalmente maus. Eles evitam assassinações a menos que seja por vingança contra um ataque deliberado, e raramente trabalham diretamente contra o bem do reino ou da cidade onde residem. A guilda não nutre nenhuma lealdade a uma comunidade ou monarca específico, mas os líderes da organização são inteligentes o bastante para perceber que um grupo tão pequeno não sobreviveria a um ataque coordenado por um governante poderoso. A guilda se dispõe a arriscar a inimizade de nobres ou mercadores ricos, mas não a ira de toda uma cidade ou reino.

Devido à reputação sombria da guilda e à temível combinação de perícias de seus membros, poucos estão dispostos a desafiar os ladinos mentais, e ainda menos conseguem pagar seu preço. Assim, muitas vezes eles trabalham por iniciativa própria para obter informações, executam missões especiais por conta própria e até mesmo se aventuram fora de seu território para aperfeiçoar suas habilidades em diferentes ambientes e no combate direto.

Admissão na Guilda dos Ladinos Mentais: A exclusiva Guilda dos Ladinos Mentais demora a aceitar o ingresso até mesmo dos candidatos mais confiáveis. A afiliação é apenas mediante convite, e os membros existentes gastam o tempo necessário para se assegurar das habilidades e da lealdade de cada recruta em poten-

cial. Como os indivíduos com predileção por furtividade e psiquismo são raros, a Guilda dos Ladinos Mentais monitora cuidadosamente todas as pessoas com essas características na cidade. Assim que as diversas habilidades de um candidato se desenvolvem a ponto de qualificá-lo para a classe de prestígio ladino mental, a guilda decide se irá convidá-lo ou não. Essa decisão é complexa e bastante dependente das personalidades dos atuais membros da organização, o que fornece ao Mestre ampla liberdade para resolver a questão.

Benefícios para o Personagem: Os personagens que pertencem à Guilda dos Ladinos Mentais recebem +4 de bônus nos testes de Obter Informação quando estiverem na cidade natal da guilda, e têm pronto acesso a dois ou três refúgios na cidade. Esses benefícios não são automáticos, e dependem da estima dos demais membros da guilda. Eles são instantaneamente retirados de qualquer membro que discuta abertamente sobre a guilda com outras pessoas, seja por vontade própria ou por incompetência.

Sugestões de Interpretação: Os membros da guilda dificilmente revelam sua afiliação com a organização e muitas vezes agem disfarçados, tornando difícil catalogar suas personalidades ou seu comportamento. Os membros podem ser circunspetos em suas relações, além de evitar arrastar suspeitas.

Membros Típicos: Como seus membros são tão poucos e tão habilidosos, a Guilda dos Ladinos Mentais não tem membros típicos de níveis baixos como as demais. Todos são de nível elevado e altamente treinados, e sempre possuem perícias exclusivas e variadas. Poucos membros sequer manifestam os mesmos poderes psíquicos, embora as habilidades que aumentem a furtividade ou perturbem as mentes alheias sejam comuns. Para obter um exemplo de um membro da Guilda, consulte *Mysk*, no Capítulo 2.

Classes de Prestígio: Apenas uma classe de prestígio — o ladino mental — é associada diretamente à guilda, e todos os membros devem possuir pelo menos um nível nessa classe. Alguns membros da guilda também possuem níveis em outras classes de prestígio, normalmente o dançarino das sombras ou uma classe psíquica, mas a maioria almeja níveis adicionais de ladino mental em detrimento de qualquer outra classe.

Conhecimento sobre a Guilda: Apesar do cuidado de cada membro em manter suas atividades em segredo, alguns rumores e lendas sobre a Guilda dos Ladinos

Mentais atingiram a população em geral. O mais comum deles descreve o destino de um nobre tolo que denunciou publicamente a guilda e devotou boa parte de sua riqueza pessoal para encontrar e destruir o grupo. O fidalgo não apenas perdeu sua fortuna para um misterioso grupo de ladrões, mas também esqueceu que jamais possui fortuna ou poder. A lenda afirma que o nobre ainda trabalha pacificamente na cidade como um modesto comerciante, sem saber que as memórias que acredita serem suas são na verdade o resultado de uma cuidadosa manipulação dos ladinos mentais.

Uma Campanha para os Ladinos Mentais: Embora a Guilda dos Ladinos Mentais seja pequena e exclusiva, seus membros possuem combinações de perícias extremamente diversificadas, o que a torna uma escolha interessante como

foco de uma campanha voltada a personagens psíquicos. Contudo, é bem mais provável que apenas um personagem no grupo pertença à guilda, e talvez até mesmo esconda seu envolvimento da maioria, senão de todos, os seus companheiros. O membro terá contatos misteriosos e uma grande vantagem para obter informações na cidade natal da guilda, o que pode ser uma dívida para um Mestre à procura de formas para introduzir ganchos de aventuras, rumores e informações conflitantes para os PJs.

Devido ao pequeno número e ao nível elevado de seus membros, a Guilda dos Ladinos Mentais não se presta como um desafio razoável para os PJs durante toda uma campanha, e funciona melhor como um único encontro de alto nível ou um pequeno grupo de especialistas contratado pelos verdadeiros inimigos dos personagens.

GUILDA DOS NOTURNOS

A Guilda dos Noturnos tem funcionado na cidade desde que a maioria de seus habitantes consegue se recordar — e provavelmente muito tempo antes disso. Seus membros lidam com assuntos não totalmente legais, bem como outros completamente ilegais — jogo, contrabando, chantagem e roubo. A reputação da guilda é de extrema perícia e competência. Ela é tão temida quanto respeitada por seu merecimento. Muitos se referem à Guilda dos Noturnos como uma guilda de ladrões, mas na verdade trata-se de um grupo bem mais abrangente. Seus membros incluem ladinos, guerreiros, bardos, magos e feiticeiros.

Os membros da guilda não participam de atividades violentas como extorsão ou assassinato, pois sua liderança sempre sustentou que se a clientela for intimidada ou morta, eles deixarão de ganhar dinheiro (e sem esse dinheiro, a guilda deixa de lucrar). Naturalmente, se um ou mais de seus membros forem atacados ou ameaçados



Símbolo da Guilda dos Ladinos Mentais

com violência, a guilda é claramente capaz de enfrentar a situação.

Admissão na Guilda dos Noturnos: Com uma lenta política de recrutamento, a Guilda dos Noturnos prefere trabalhar com aqueles que considera candidatos potenciais durante muitos anos antes de convidá-los a se afiliar. Os recrutas servem como informantes pagos, gatunos tarefeiros ou mão-de-obra de aluguel durante longos períodos de tempo enquanto sua competência e confiabilidade são avaliadas. Embora a maioria desses recrutas jamais saiba explicitamente que está trabalhando para a Guilda dos Noturnos, o grupo é poderoso e notório o suficiente para que a maioria consiga adivinhar de onde vem o dinheiro que está recebendo.

Os membros devem contribuir com 10% de seus ganhos para a guilda. Em troca disso, recebem acesso a diversos recursos (veja abaixo).

Benefícios para o Personagem: No interior de sua cidade natal, a Guilda dos Noturnos é capaz de oferecer aos seus membros uma segurança praticamente impenetrável, conexões políticas bem estabelecidas e empregados e seguidores leais. Os membros também possuem acesso às amplas bibliotecas, instalações de treinamento e oficinas da guilda. Muitos negócios na cidade oferecem 10% de desconto nos serviços, mercadorias e equipamentos aos membros da organização.

Esses recursos podem ser incrivelmente úteis, mas têm um preço. Como uma organização criminoso eficiente e antiga, a Guilda dos Noturnos consegue lucrar com todas as suas atividades. Se a guilda fornece acesso a um barão local para um PJ e garante que ele dará ouvidos à sua solicitação, ela exige em troca que o personagem aceite uma missão perigosa para consolidar ainda mais a disposição do barão em obedecer aos desejos da organização.

Sugestões de Interpretação: Muito bem treinados e extremamente confiantes, os membros da Guilda dos Noturnos permanecem calmos e profissionais mesmo sob as circunstâncias mais estressantes. Eles trabalham melhor em equipes unificadas, e têm o hábito de conhecer as forças e fraquezas de seus companheiros. Eles esperam que seus aliados ajam com rapidez e competência, especialmente em combate ou durante missões perigosas. Essa combinação de profissionalismo e confiança torna a maioria dos

membros indivíduos reservados e estáveis, que raramente desperdiçam palavras em assuntos ou discussões triviais. Quando uma equipe ou grupo de aventureiros da guilda toma uma decisão, o membro provavelmente conservará sua opinião para si até ter ouvido os argumentos de vários outros participantes, se pronunciará uma única vez e agirá rapidamente de acordo com qualquer decisão tomada pelo líder ou por consenso.

Membros Típicos: Quase todos os membros da Guilda dos Noturnos são ladinos, especialistas, guerreiros ou combatentes de nível baixo.

Os ladinos e especialistas servem como olhos e ouvidos da organização, e os melhores e mais leais dentre eles eventualmente progredem e se tornam membros das classes de prestígio infiltrador noturno ou executor noturno.

Classes de Prestígio: A Guilda dos Noturnos inclui membros com níveis numa seleção eclética de classes de prestígio, mas a maioria pertence às classes executor noturno ou infiltrador noturno. Essas duas classes de prestígio são a epítome da própria organização da guilda. Dois terços do grupo, liderado pelos infiltradores noturnos, espionam os ricos e a nobreza, descobrem segredos que podem ser usados em chantagens, executam roubos audaciosos e tentam despistar as tentativas de repressão policial. O restante dos membros, liderados pelos executores noturnos, fornece os músculos que a organização precisa para se proteger.

Conhecimento sobre a Guilda: Lenias D'Brule, nobre, aventureira e um dos poucos membros poderosos da Guilda dos Noturnos que reconhece abertamente sua filiação, desapareceu recentemente. A guilda gostaria de resolver esse problema em definitivo. Lenias precisa ser encontrada e convencida a abrir mão de seu estilo de vida exagerado, ou a organização precisa se assegurar de que ela jamais reaparecerá. Como a guilda está ocupada com seus próprios interesses na cidade, alguns representantes têm abordado grupos de aventureiros discretamente para encontrar a nobre, lidar com seus captores e confrontar a própria Lenias.

Uma Campanha para a Guilda dos Noturnos: Embora existam exceções, a Guilda dos Noturnos não deve se tornar um componente importante da campanha antes que os personagens alcancem pelo menos o 3º ou 4º nível. Isso porque, até que tenham completado algumas



*Símbolo da
Guilda do
Noturno*

aventuras ou missões, eles provavelmente não atrairiam a atenção da organização. Após terem conquistado ao menos algum sucesso, o grupo de aventureiros descobrirá que a Guilda dos Noturnos é um padrinho intrigante e poderoso — ou um inimigo poderoso e habilidoso.

Exemplo de Membro da Guilda dos Noturnos

Alyson Adair: Halfling ladina 1/guerreira 2; ND 3; humanóide (Pequeno); 1d6+1 mais 2d10+1 DV; 19 PV; Inic. +7; Desl. 6 m; CA 18, toque 14, surpresa 15; Atq Base +2; Agr -1; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: sabre (obra-prima) +7 (dano: 1d4+1, dec. 18–20) ou à distância: besta pesada (obra-prima) +7 (dano: 1d8, dec. 19–20); AE ataque furtivo +1d6; QE encontrar armadilhas; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +5, Von +3 (+5 contra medo); For 12, M Des 17, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +7, Equilíbrio +7, Escalar +9, Esconder-se +11, Furtividade +9, Intimidação +5, Observar +3, Ouvir +9, Saltar +2; Acuidade com Arma¹, Iniciativa Aprimorada², Prontidão, Vontade de Ferro.

Línguas: Comum, Halfling.

Ataque Furtivo (Ext): Alyson inflige +1d6 pontos de dano em qualquer ataque desferido contra oponentes surpreendidos ou flanqueados, ou contra um alvo que não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano também se aplica aos ataques à distância desferidos contra alvos num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes a dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques furtivos. Alyson pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Encontrar Armadilhas (Ext): Alyson consegue encontrar, desarmar ou transpor armadilhas com CD 20 ou mais. Ela pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Equipamento: Camisão de mitral, sabre (obra-prima), besta pesada (obra-prima) com 20 virotes, 2 poções de curar ferimentos leves, 30 PC.

INVESTIGADORES SOMBRAGRIS

Há alguns anos, um grupo de aventureiros moderadamente bem-sucedidos dedicou suas perícias à investigação e resolução de crimes. Depois de alguns sucessos imediatos, eles passaram a receber mais trabalhos de investigação do que poderiam resolver sozinhos e perceberam o potencial de expandir suas operações lucrativamente para novas comunidades. O grupo imediatamente dedicou seus esforços aos aspectos mercantis e organizacionais do recrutamento de

aventureiros de nível baixo a intermediário com mentes analíticas e a combinação correta de perícias.

Nos poucos anos transcorridos desde sua fundação, a Guilda dos Investigadores Sombagrís se expandiu para cinco cidades importantes em diferentes reinos e hoje coordena centenas de equipes operacionais de investigação. Essas equipes são similares a grupos de aventureiros, mas enfatizam a observação cuidadosa e o trabalho como detetives (incluindo o emprego de magias de adivinhação) em vez do mero poder de combate.

A guilda recebeu seu nome incomum graças à sua disposição para resolver casos de assassinato e sua excepcional habilidade de descobrir e neutralizar as maquinções de mortos-vivos poderosos.

Admissão nos Investigadores Sombagrís: Os Investigadores Sombagrís aceitam inscrições durante o ano todo. Os candidatos precisam comprovar suas perícias investigativas resolvendo uma série de quebra-cabeças e armadilhas preparadas pela guilda. Os candidatos podem resolver esse teste em equipe, pois a guilda encoraja seus investigadores a sempre trabalhar em conjunto. Cada equipe passa ou reprova no teste como um grupo, mas nas raras instâncias em que um dos candidatos é claramente superior ao restante do time, já se fizeram exceções. Afiliar-se à guilda não custa nada, mas os membros devem aceitar pelo menos duas investigações pela organização por ano e contribuir com 5% das comissões auferidas nessas missões.

Benefícios para o Personagem: Os personagens que pertencem aos Investigadores Sombagrís têm pronto acesso a casos e dicas de aventura, assim como a capacidade de encontrar rapidamente especialistas em uma ampla gama de matérias acadêmicas. A guilda mantém sólidos relacionamentos com especialistas e sábios em praticamente todos os campos, e seus membros muitas vezes utilizam os serviços desses consultores sem pagar as taxas costumeiras. Para casos extremos ou projetos de investigação mais prolongados, os investigadores ainda precisam arcar com os custos por conta própria, mas a guilda reembolsa 10% desse valor desde que o personagem seja um membro com bons antecedentes e que tenha completado com sucesso pelo menos uma investigação no ano anterior.

Sugestões de Interpretação: Os investigadores empregados pela guilda precisam de mentes aguçadas e analíticas, e seu modo de falar e maneirismos refletem isso. Eles falam em frases precisas, observam antes de agir na maioria das situações, e passam um bom tempo questionando conclusões que parecem óbvias para os demais.

Membros Típicos: A maioria dos investigadores tem níveis de ladino, mago ou ranger, embora a guilda também permita que membros de outras classes se afilem se souberem trabalhar bem numa equipe de investigação. Os membros muitas vezes dedicam seus pontos de perícia para aumentar Procurar, Observar, Ouvir e Sentir Motivação antes de alocá-los em outras áreas. Os ladinos

da guilda frequentemente se dedicam a aprimorar suas perícias Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo.

Classes de Prestígio: Embora não exista uma única classe associada à guilda, muitas delas oferecem habilidades especiais que ajudam os investigadores em suas missões. Os conjuradores aspiram a classes que lhes proporcionem uma excelente seleção básica de perícias de Conhecimento ou poderes de adivinhação. Alguns ladinos e rangers visam classes como os cães de caça e o mestre da espionagem.

Conhecimento sobre a Guilda: Sendo uma guilda relativamente jovem, os Investigadores Sombrios possuem poucas lendas em relação a outras organizações de tamanho similar. Contudo, eles já provaram sua eficiência em seu campo de atuação, e suas histórias de sucesso continuam a crescer.

Uma Campanha para os Investigadores Sombrios: Como a guilda encoraja seus membros a trabalhar em equipe, os Investigadores Sombrios são uma excelente força de coesão e motivação numa campanha com uma quantidade razoável de investigação ou resolução de enigmas.

Exemplo de Investigador Sombrio

Diesa Ungart: Anã ladina 5; ND 5; humanoíde (Médio); 5d6 DV; 20 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 17, toque 12, surpresa 17; Atq Base +3; Agr +3; Atq ou Atq Tl corpo a corpo: bastão (obra-prima) +4 (dano: 1d6 por contusão) ou chicote (obra-prima) +4 (dano: 1d3 por contusão); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (4,5 m com o chicote); AE ataque furtivo +3d6; QE visão no escuro 18 m, características de anão, evasão, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas, esquivo sobrenatural; Tend. LN; TR Fort +1^o (+3 contra envenenamento), Ref +6^o, Von +3^o; For 10, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +12, Conhecimento (local) +9, Decifrar Escrita +9, Diplomacia +3, Observar +10, Obter Informação +11, Operar Mecanismo +11, Ouvir +10, Procurar +9 (+14 para encontrar portas secretas, armadilhas e objetos similares ocultos), Sentir Motivação +10; Especialização em Combate, Usar Arma Exótica (chicote).

Idiomas: Comum, Anão, Gnomo.

Ataque Furtivo (Ext): Diesa inflige 3d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos

contra adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques furtivos. Diesa pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Características de

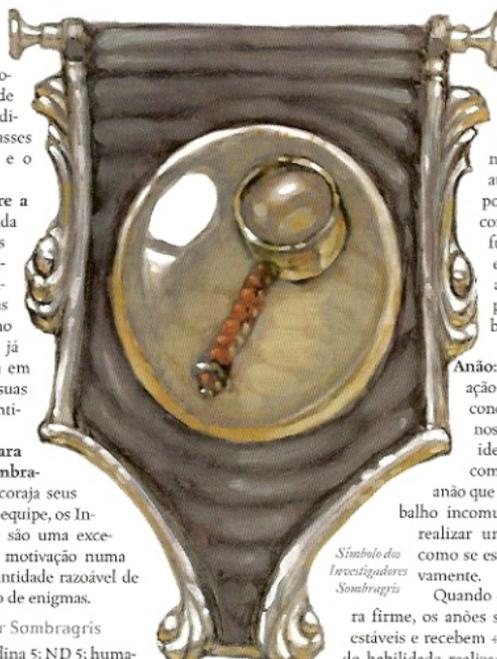
Anão: Os anões possuem ligação com pedras, que lhes concede +2 de bônus racial nos testes de Procurar para identificar trabalhos in-comuns de alvenaria. Um anão que passar a 3 m de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Quando estão em pé sobre terra firme, os anões são excepcionalmente estáveis e recebem +4 de bônus nos testes de habilidade realizados para resistir a um encontro ou imobilização. Eles possuem +1 de bônus racial nos ataques contra orcs e goblinóides. Os anões têm +4 de bônus racial na CA contra gigantes.

Os anões recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

Evasão (Ext): Sempre que Diesa se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Encontrar Armadilhas (Ext): Diesa consegue encontrar, desarmar ou transpor armadilhas com CD 20 ou superior. Ela é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.



Símbolo dos Investigadores Sombrios

Ilustração de C. Larkas

Esquiva Sobrenatural (Ext): Diosa conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se estiver surpreendida ou se for vítima do ataque de um adversário invisível (ela ainda perde seu bônus de Destreza se ficar paralisada ou imobilizada).

Equipamento: *Camisão de cota de malha +1, chicote (obra-prima), bastão (obra-prima), óculos de enxergar detalhes, 2 poções de agilidade do gato, ferramentas de ladrão (obra-prima), 2 poções de esconder-se de animais, 400 PO.*

LIGA DA BOTA E ESTRADA

Os membros dessa organização incomum enxergam todas as estradas como salas de aula e todas as hospedarias como laboratórios. Dedicados a viajar pelo prazer de viajar, eles acumulam pouco conhecimento, mas exploram boa parte do mundo — e além. Qualquer coisa interessante para os viajantes é assunto para a Liga da Bota e Estrada. Embora sua organização seja bem semelhante à de um colégio, a guilda não oferece educação acadêmica formal; em vez disso, seus membros são famosos como guias e batedores. Eles sabem, por exemplo, a última localização conhecida de uma ilha flutuante, a melhor forma de cruzar o Deserto da Meia-Noite e qual igreja atualmente governa a província de Aramador.

Como seus membros raramente permanecem muito tempo no mesmo lugar, a Liga da Bota e Estrada tem uma organização formal escassa e nenhuma liderança central. Praticamente todas as cidades, de qualquer porte, possuem uma estação, onde os membros podem registrar relatórios de viagem, realizar pesquisas para jornadas futuras e partilhar bebidas e histórias da estrada. Um membro graduado serve como chefe em cada estação. Se uma crise afeta a liga como um todo, o máximo possível de líderes de estações se reúne em algum lugar e chegam a uma resolução por consenso.

Cada membro da liga precisa ajudar a administrar uma estação da liga durante um mês por ano. O membro mais graduado do grupo de trabalho em um determinado mês é designado como chefe.

OS AVENTUREIROS E A LIGA

A Liga da Bota e Estrada abriga muitos aventureiros entre seus membros. Alguns dos mais lendários aventureiros do mundo recrutam integrantes para suas expedições postando ofertas de emprego nas paredes das salas de estar das estações da liga. Afinal, qualquer um que se dirige para além da borda do mundo deve contar com viajantes experientes. Uma estação da liga típica poderia exibir os seguintes anúncios.

- **Viagem com Karil Minick às cavernas gélidas de Suskana.** Contratando guardas, batedores, curandeiros e arcanistas com experiência. Pagamento 10 PO/dia mais uma parte do tesouro obtido, deduzidos os custos. Reunião aqui no solstício de verão.

Cada membro que faz uma parada em uma das estações da liga deve preencher um relatório descrevendo suas viagens desde a última parada. O relatório deve incluir perigos, condições climáticas, encontros e qualquer outra informação que possa ser útil a outros viajantes.

Cada uma das estações da liga possui como símbolo uma bota vermelha. Essa mesma insignia aparece como uma tatuagem no antebraço esquerdo de todos os membros. Embora não seja necessário usar botas vermelhas, a maioria dos membros usa cadarços vermelhos nos sapatos. Além disso, todos eles fazem duas pequenas reentrâncias no salto das botas para diferenciar suas pegadas.

Em muitas ocasiões, os membros da liga se reúnem para trazer à justiça qualquer indivíduo que ostente uma tatuagem da insignia e não seja um membro legítimo. A liga paga generosamente por esses serviços com verbas próprias, mas a maior parte dos afiliados realizaria essa tarefa mesmo sem pagamento, para proteger a reputação da organização.

Em geral, a Liga da Bota e Estrada mantém pouco contato com outras organizações. Contudo, seus membros têm prazer em trocar histórias com quaisquer membros da Liga dos Tecelões de Histórias que encontrarem. Os que ganham a vida atendendo às necessidades de viajantes tratam muito bem os membros da guilda na esperança de obter mais negócios.

Admissão na Liga da Bota e Estrada: Para se unir à Liga da Bota e Estrada, um membro candidato precisa oferecer três presentes a um chefe de estação, todos provenientes de pelo menos 500 km de distância. Um desses presentes deve ser uma garrafa de bebida no valor de 250 PO ou mais, outro um objeto de arte com valor mínimo de 300 PO e o último um cavalo de montaria ou de guerra. Se os presentes atenderem aos requisitos, o candidato recebe a tatuagem da bota vermelha e é aceito como membro após uma comemoração desenfreada.

A contribuição é de 500 PO por ano, paga durante o mês de serviço do membro na estação.

Benefícios para o Personagem: O benefício mais significativo da admissão à Liga da Bota e Estrada é o

- **DESAPARECIDO:** Ahm de Azath, em algum ponto a NO da Trilha dos Lamentos. Recompensa 5.000 PO.
- **Você tem coragem de entrar no Vale de Mostarek?** Eu, Duncan Sameth, ofereço sua justa cota de glória — a chance de ter seu nome cantado por menestres ainda por nascer. Encontre-me aqui no 13º dia da Tosquia.
- **LEILÃO:** Os sobreviventes da expedição de Vinto Teuceurubro a Yezelri retornaram. Os tesouros dessa terra fantástica serão leiloados aqui no 18º dia da Tosquia, juntamente com as sobras de equipamento. Os lotes estarão em exposição ao alvorecer, e os lances se iniciam ao meio-dia.
- **Explorador a serviço de Sua Majestade procura guias e guardas para uma expedição de um mês de duração para localização sigilosa. Garantia de salários acima do mercado.**

acesso aos relatórios dos viajantes. Naturalmente, as informações de uma estação da liga sobre os perigos da viagem, monstros e eventos atuais nem sempre está atualizada, mas é altamente confiável.

Qualquer membro pode utilizar gratuitamente as acomodações de uma estação. Muitas estações operam armazéns que comercializam equipamentos com 20% de desconto para portadores da tatuagem vermelha, bem como cavalos pela metade do preço. Além disso, mercadores e estalajadeiros nas rotas comerciais importantes costumam oferecer descontos a viajantes com a tatuagem da bota vermelha, esperando bons comentários nos próximos relatórios da organização.

Sugestões de Interpretação: Os membros da Liga da Bota e Estrada se dividem em dois grupos sociais: andarilhos solitários que preferem viver na estrada porque ela lhes concede a sensação de anonimato e lhes traz conforto, e personalidades mais extrovertidas que gostam de viajar pela riqueza de novas experiências e as chances de interação social.

O primeiro grupo permanece reservado na maior parte das conversas, satisfeito em conhecer os outros mediante observação, em vez de interação direta. Esses membros não são reclusos nem deficientes em traquejo social — apenas preferem a vida na estrada às conexões mais profundas advindas da fixação num mesmo lugar. O período anual de um mês em que eles precisam trabalhar nas estações da liga e o senso de comunidade fornecido pela própria organização geralmente são a única sensação de lar e de família de que esses indivíduos precisam.

A maioria dos membros da liga é bem mais sociável, usando suas muitas viagens para conhecer pessoas interessantes, trocar estórias com novos amigos e aprender sobre lugares distantes com viajantes experientes. Esses indivíduos costumam iniciar conversas com estranhos, e sua ampla gama de experiência pessoal os torna excelentes diplomatas.

Membros Típicos: A maior parte dos membros da Liga da Bota e Estrada abrange bardos de nível baixo, embora um número razoável de batedores e rangers também se afilem. O restante é composto por alguns indivíduos de cada uma das demais classes de PdMs e PJs. Muitos membros preferem passar a primavera e o verão viajando, embora os que são designados para servir nas estações da liga durante a alta temporada de viagens cumpram sua obrigação de bom grado.

Classes de Prestígio: Muitos dos membros da liga não preferem uma classe de prestígio específica, e em vez disso consideram seu amor pelas viagens e seu envolvimento com a guilda como algo separado do desenvolvimento de suas capacidades de combate, de conjuração ou profissionais. A classe de prestígio mais

comum entre os membros da liga é o Andarilho do Horizonte (consulte o *Livro do Mestre*). Os membros que desenvolvem uma afinidade por viagens a cavalo às vezes procuram a classe de prestígio Cavaleiro das Planícies (consulte o Capítulo 2).

Conhecimento sobre a Guilda: Embora a liga esteja mais interessada em colecionar os relatórios das viagens recentes de seus membros do que em descobrir conhecimentos perdidos ou tesouros mágicos, muitas lendas falam sobre as explorações de seus afiliados. Uma das afirmações mais controversas é que Fharlanghn, a divindade da viagem, foi membro da organização quando ainda era mortal. Por outro lado, a maioria dos membros, incluindo praticamente todos os seguidores do deus, afirma que a liga na verdade foi fundada por um avatar de Fharlanghn disfarçado.

Uma Campanha para a Liga da Bota e Estrada: A viagem é um desafio estimulante e apreciado por muitos aventureiros, e a Liga da Bota e Estrada é um excelente elemento de qualquer campanha que envolva uma grande quantidade de viagens por terra. Mesmo em campanhas com viagens mais modestas, as políticas abertas da liga e seu desejo inato de alcançar novos lugares podem fornecer uma ótima justificativa para introduzir opções exóticas como personagens monstruosos, classes de prestígio culturais originadas em terras distantes e até mesmo novas classes básicas, como o ninja ou o samurai.

Exemplo de Membro da Liga da Bota e Estrada

Skirna Passolongo: Gnoma batedora 4; ND 4; humanoíde (Pequeno); 4d8 DV; 21 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 19, toque 14, surpresa 19; Atq Base +3; Agr +0; Atq ou Atq T11 corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d4+1) ou à distância: arco curto composto +7 (dano: 1d4+1); AE escaramuça +1d6/+1 CA, habilidades similares a magia; QE fortitude em combate +1, características de gnomo, visão na penumbra, rastro invisível, encontrar armadilhas, esQUIVA sobrenatural; Tend. CB; TR Fort +2⁺; Ref +2⁺; Von +2⁺; For 12, Des 16, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 13.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +10, Conhecimento (geografia) +4, Conhecimento (natureza) +6, Diplomacia +3, Escalar +8, Esconder-se +14, Obter Informação +7, Ouvir +10, Sentir Motivação +8, Sobrevida +8, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar pessoas); EsQUIVA, Foco em Perícia (Obter Informação), Mobilidade[®].

Idiomas: Comum, Gnomo.

Escaramuça (Ext): Skirna recebe +1 de bônus de competência na CA e inflige 1d6 pontos de dano adicional em todos os ataques desferidos em qualquer rodada em que se desloque pelo menos 3 m. O dano adicional se aplica somente aos ataques realizados durante o seu



Simbolo da Liga da Bota e Estrada

turno. Ela consegue aplicar esse dano adicional aos ataques à distância contra adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível e imunes ao dano adicional de sucessos decisivos não podem ser afetadas por essa habilidade. Skirna perde essa habilidade se estiver vestindo uma armadura média ou maior ou portando uma carga média ou maior.

Características de Gnomo: Os gnomos têm +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides. Os gnomos recebem +4 de bônus racial na Classe de Armadura contra gigantes.

* Os gnomos possuem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *globos de luz*, *son fantasia* (CD 11), *presidigitação*, *falar com animais* (apenas mamíferos escavadores, duração de 1 minuto).

Rastro Invisível (Ext): Skirna não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreada.

Encontrar Armadilhas (Ext): Skirna consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou mais. Ela pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Skirna conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se for surpreendida ou atacada por um inimigo invisível (ela ainda perde esse bônus se estiver paralisada ou imobilizada).

Equipamento: Camisão de mitral +1, espada curta (obra-prima), arco curto composto (bônus de For +1) com 20 flechas (obra-prima), 2 *poções de agilidade do gato*.

LIGA DOS TECELÕES DE HISTÓRIAS

Há muitos séculos, alguns membros do Colégio do Conhecimento Solidificado se opuseram em termos filosóficos à abordagem sigilosa que a organização mantém em relação às informações que acumula. Seu desejo de partilhar estas informações com os outros literalmente partiu a organização em duas. Os membros insatisfeitos formaram a Liga dos Tecelões de Histórias, um colégio dedicado ao livre fluxo de informações. Desde então, os membros da liga aprimoraram suas perícias de Atuação e ampliaram suas atividades além dos estudos históricos e arcanos que os Solidificadores do Conhecimento privilegiam. Muitos Tecelões de Histórias são bardos, mas ocasionalmente conjuradores arcanos também são aceitos, em especial se forem membros da classe de prestígio virtuoso.

A Liga dos Tecelões de Histórias coleciona qualquer tipo de conhecimento imaginável. Não tão acadêmicos quanto o Colégio do Conhecimento Solidificado, os Tecelões de Histórias estudam tópicos mais práticos,

como as tradições cotidianas de diversas culturas. Os membros passam o tempo coletando uma imensa gama de informações. Mas em vez de confiar em relatórios acadêmicos para divulgá-las, a liga embute seu conhecimento em contos históricos ou fictícios. Qualquer membro tem a liberdade de se especializar se desejar, mas pode mudar sua escolha quando bem entender.

A Liga dos Tecelões de Histórias é baseada no relacionamento entre mestre e aprendiz. Os novos estudantes aprendem com os mestres, e eventualmente também se tornam mestres. Os mestres de cada região se encontram uma ou duas vezes por ano e tomam quaisquer decisões necessárias por simples voto majoritário (geralmente, não há muitos assuntos urgentes, pois os membros da liga tendem a não se envolver com a política). Assim que essa parte da reunião acaba, chegam os outros membros convidados, e a reunião torna-se um grande exercício de troca de histórias. Espera-se que cada membro que compareça, por questão de cortesia, partilhe (através de um conto) qualquer novo conhecimento descoberto desde a última reunião. Manter segredos é contra o código de conduta da liga, mas a única penalidade é não ter estórias para contar no encontro regional. Os tecelões que guardam segredos ou que causam problemas raramente são expulsos. Eles simplesmente não são convidados para reuniões futuras, e o restante do colégio passa a ignorá-los.

O lema da liga é "o cerne da história está em contá-la". Os Tecelões de Histórias não usam mantos, mas muitos vestem roupas com borlas azuis e brancas.

Os Tecelões de Histórias encaram o Colégio do Conhecimento Solidificado com desprezo por "querer manter as coisas mais interessantes do mundo trancadas em seu clube particular". Como viajam bastante, geralmente são cordiais com os membros da Liga da Bota e Estrada. Além disso, eles adoram questionar os aventureiros sobre os perigos que já enfrentaram.

Admissão à Liga dos Tecelões de Histórias: Como a Liga dos Tecelões de Histórias é simplesmente uma grande cadeia de mestres e aprendizes, o único pré-requisito para se tornar um membro é conseguir um mentor. Para isso, um candidato precisa contar três estórias ao futuro mestre, obtendo sucesso num teste de Atuação (CD 25) para cada uma. Um conto deve versar sobre o candidato, outra sobre um estranho, e a terceira sobre um de seus amigos. Escolher estórias particularmente adequadas ao ouvinte fornece +2 de bônus de circunstância no teste. Um candidato que não consiga causar uma impressão favorável sobre um mentor pode tentar novamente com outro, se desejar.

Após ser aceito, o aprendizado do candidato ocorre inteiramente de acordo com os caprichos do mentor. O processo costuma se estender durante vários meses e envolve aprender centenas de novos contos e técnicas de atuação. O aprendiz adquire o título de Mestre Contador de Histórias à critério do mentor. Somente os

membros da liga que já são mestres há pelo menos cinco anos podem aceitar aprendizes.

A Liga dos Tecelões de Histórias não tem uma taxa oficial de admissão. Contudo, os mentores já indicaram que um presente de custo adequadamente elevado pode acelerar o processo.

Benefícios para o Personagem: O maior benefício para os membros é o acesso ao baú de tesouros de conhecimento do colégio. Essa riqueza está disponível para quem perguntar, pois nada agrada mais aos Tecelões de Histórias do que trocar estórias sobre terras distantes, enigmas arcanos e criaturas misteriosas. Ao contrário de seus rivais acadêmicos, contudo, eles não possuem uma forma organizada de catalogar seu conhecimento. Dessa forma, um aprendiz perguntando sobre um determinado item poderia receber o seguinte tipo de resposta:

— Há alguns anos, alguém no encontro do norte mencionou uma estatueta de jade idêntica à essa que você descreveu. Mas não consigo lembrar quem era. Kardalius, lá em Baselton, talvez se lembre de quem contou a estória...

Os Tecelões de Histórias viajam com frequência, e estão sempre prontos a trocar histórias e prestar ajuda aos demais colegas, reconhecendo-os pelas borlas azuis e brancas em suas roupas. Os estalajadeiros espertos também prestam atenção nesse tipo de indumentária, e muitos oferecem descontos para os membros dispostos a entreter seus clientes com boas narrativas.

Sugestões de Interpretação: Os Tecelões de Histórias adoram falar, especialmente se isso envolve conseguir que um indivíduo interessante lhes conte uma fábula que ainda não conheçam. Eles são francos, curiosos e geralmente bem extrovertidos. Ao se unirem a um grupo de aventureiros, costumam servir como os principais negociadores, usando suas perícias para contornar problemas com as autoridades locais, descobrir incontáveis dicas de aventuras através de sua associação à liga, e para fornecer muitas informações graças aos seus conhecimentos variados.

Apesar desse arquétipo predominante, alguns membros vão contra a maioria. Esses indivíduos extremamente introvertidos encaram contar histórias como uma

forma de arte, e rompem com seu comportamento habitualmente tímido apenas quando estão devidamente preparados. Eles consideram a troca de informações em forma de narrativas como uma oportunidade de criar e inspirar. Embora sejam raros, muitas vezes estão entre os mais respeitados membros da liga.

Membros Típicos: O tecelão de histórias típico é um bardo de nível baixo que adora viajar e aprender novas estórias. Os membros também incluem muitos magos de nível baixo (que enxergam a organização como uma forma de descobrir novas fontes de conhecimento arcano) e um pequeno número de outros aventureiros que procuram o conhecimento por si mesmo.

Classes de Prestígio: Nenhuma classe de prestígio é associada à Liga dos Tecelões de Histórias, embora muitos de seus membros busquem classes de prestígio relacionadas com suas habilidades de combate, e não com seu envolvimento no grupo. Muitos membros combativos se esforçam para adquirir níveis na classe de prestígio chante de guerra (do *Livro Completo do Guerreiro*), e os conjuradores associados à organização muitas vezes procuram classes de prestígio que ampliam seus poderes de adivinhação ou de observação.

Conhecimento sobre a Guilda: O cisma entre os Tecelões de Histórias e o Colégio do Conhecimento Solidificado é o acontecimento mais significativo na história da Liga. Ele foi a causa da fundação da organização e o evento que definiu seu propósito e moldou a visão dos seus membros.

Por sua própria natureza, a Liga dos Tecelões de Histórias é repleta de informações sobre acontecimentos recentes, rumores de eventos por ocorrer e lendas do passado distante. Recentemente, contudo, muitos membros começaram a procurar ativamente informações sobre um livro dourado de conhecimento que os rumores afirmam ter sido escrito há mil anos. Esse tomo, que se acredita conter a história completa de um império desaparecido muito tempo atrás, supostamente é capaz de fazer com que a versão verdadeira de qualquer estória contada nas suas proximidades apareça em suas páginas. Como devotos da verdade, os Tecelões de Histórias estão ansiosos para localizar esse poderoso item mágico — se é que ele realmente existe.



Símbolo da Liga dos Tecelões de Histórias

Uma Campanha para a Liga dos Tecelões de Histórias: Embora a Liga dos Tecelões de Histórias provavelmente sirva melhor à campanha como uma organização de fundo, à qual pertencam um ou dois PJs no máximo, também pode servir como o foco da campanha. Se a maioria dos PJs for afiliada à liga, a campanha deve contar com uma grande abundância de rumores e outras informações, e os personagens podem ter que lidar com meia dúzia de dicas de aventuras simultaneamente, pelo menos até completarem algumas missões e se dedicarem a um ramo específico de conhecimento. Essa campanha incluiria uma boa dose de interação social além da exploração de rúmulos perdidos e buscas físicas por histórias perdidas.

Exemplo de Tecelão de Histórias

Garret Barrilverde: Halfling bardo 3; ND 3; humanóide (Pequeno); 3d6+3 DV; 16 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 17, toque 13, surpresa 15; Atq Base +2; Agr -3; Atq ou Atq Tl corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +3 (dano: 1d6-1, dec. 19-20) ou à distância: besta leve (obra-prima) +6 (dano: 1d6, dec. 19-20); AE magias; QE conhecimento de bardo +5, música de bardo 3/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem), características de halfling; Tend. CB; TR Fort +2, Ref +5, Von +3 (+5 contra medo); For 8, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 15.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +8, Blearf +8, Conhecimento (geografia) +5, Conhecimento (local) +5, Decifrar Escrita +8, Diplomacia +6, Escalar +1, Falar Idioma (Dracônico, Gigante, Gnomo, Goblin, Orc, Silvestre), Obter Informação +8, Ouvir +8, Saltar -3, Sentir Motivação +6; Música Adicional†, Conhecimento Obscuro†.

† Novos talentos descritos no Capítulo 3.

Idiomas: Comum, Halfling; Anão, Élfico.

Música de Bardo: Garret pode usar a música de bardo três vezes por dia. Consulte a característica de classe do bardo no *Livro do Jogador*.

Música de Proteção (Sob): Utiliza música ou poesia para neutralizar efeitos mágicos que dependam de som.

fascinar (SM): Utiliza música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas.

Inspirar Competência (Sob): Utiliza música ou poesia para ajudar um aliado a completar uma tarefa.

Inspirar Coragem (Sob): Utiliza música ou poesia para amparar seus aliados contra o medo e aprimorar suas habilidades de combate.

Magias Conhecidas (3/2; nível de conjurador: 3º): 0 — *canção de ninar* (CD 12), *globos de luz*, *luz*, *mensagem*, *som fantasma* (CD 12); 1º — *ânimo inspirador†*, *curar ferimentos leves*, *recuo acelerado rápido†*.

† Novas magias descritas no Capítulo 5.

Equipamento: Camisão de mitral, espada longa (obra-prima), besta leve (obra-prima) com 20 virotes, *poção de esplendor da água*, 3 bastões de fumaça, mochila, saco

de dormir, cantil, 3 dias de rações de viagem, mula de carga, 24 PL.

OLHOS DO GRANDE REI

Como um dos principais grupos de espionagem e inteligência do mundo, os Olhos do Grande Rei são respeitados e até mesmo temidos pelos poucos que conhecem sua existência. Nascidos a serviço de uma lenda, a guilda se devota a preparar o mundo para o retorno do Grande Rei, uma figura quase mítica que supostamente manteve os humanos, elfos e anões unidos numa só nação durante centenas de anos. Os Olhos se dedicam à espionagem e à obtenção de inteligência porque seus ensinamentos afirmam que eles serão responsáveis a ajudar o retorno do Grande Rei, permitindo que ele enxergue o mundo como ele realmente é e mantendo-o a par dos assuntos mais importantes enquanto constrói e protege um novo reino de união.

Em termos práticos, os Olhos do Grande Rei se afastaram muito dessas raízes e se estabeleceram como a mais eficiente agência de inteligência para diversos reinos vizinhos. A guilda sustenta que eles são os fragmentos perdidos do território governado pelo Grande Rei, mas esse fato (se for verdade) não tem significado para os governantes desses países. Esses monarcas cautelosamente recompensam a organização por seu excelente serviço de inteligência e sua postura aparentemente leal aos assuntos nacionais. Embora em certas ocasiões surjam conflitos entre os reinos servidos pelos Olhos, a organização jamais revela os segredos de um reino aos demais, e muitas vezes se esforça para reconduzi-los a termos amigáveis (para facilitar a preparação de sua eventual reunificação).

Essa abordagem torna os Olhos uma força sutil, mas poderosa, para manter a ordem em grande parte do mundo. Muitas vezes eles colocam suas influências e contatos para operar diretamente contra cultos e reinos malignos, e até contra indivíduos mais poderosos. Embora permaneça dedicada à paz e à união, a organização está longe de ser completamente benigna, e seus agentes não hesitam em empregar chantagem, extorsão ou mesmo assassinato para manter relações pacíficas entre os diversos governantes que apoiam.

Embora muitos membros se afilem e sirvam à organização por motivos bem mais práticos, seu núcleo contínuo dedicado ao retorno do Grande Rei.

Admissão nos Olhos do Grande Rei: Os Olhos do Grande Rei trabalham constantemente para estabelecer novos contatos, em especial entre aventureiros iniciantes. Esses contatos incluem os indivíduos com maior potencial para se unir à guilda, os que detêm as melhores chances de obter informações raras ou valiosas no futuro e os que se tornariam dignos de nota caso se voltassem ao crime. Eles preferem abordar os membros potenciais inicialmente através de intermediários, avaliando a perícia e a versatilidade do recruta enquan-

to se asseguram que ele permanecerá confiável. Sempre que possível, eles tentam recrutar grupos completos de aventureiros, sabendo que cada indivíduo tem mais chances de se manter leal à organização se souber que seus amigos também se afiliaram à guilda.

Benefícios para o Personagem: Os personagens que pertencem aos Olhos do Grande Rei têm acesso a missões e informações secretas, além do alcance da maioria dos

demais. A guilda trabalha incansavelmente para perseguir criminosos, vigiar a nobreza e defender o reino através de todas as formas de espionagem. Essas atividades beneficiam os PJs associados, fornecendo infindáveis oportunidades de aventuras, embora o mais importante seja que proporcionam conexões e contatos entre os níveis mais elevados da nobreza do país. Dependendo do nível de personagem de um membro e de seus sucessos no passado, a organização pode fornecer um canal de comunicação com os poderosos de uma comunidade.

**Sugestões de Inter-
pretação:** Os Olhos do Grande Rei mantêm uma cortina de sigilo, embora o conhecimento de sua existência seja comum entre a população. Essa política impede que os personagens revelem sua afiliação exceto nas circunstâncias mais extremas ou importantes. Sendo assim, a afiliação tem pouco efeito direto na maioria dos encontros, exceto para enfatizar a necessidade de discrição. Em geral, os membros são observadores, eficientes e agradáveis. Uma característica que os Olhos enfatizam é a habilidade de agir rápida e decisivamente quando necessário. Por isso, os membros da organização parecem traçoiramente quietos durante longos períodos de tempo e subitamente irrompem em curtos períodos de atividade. Depois que um agente se decidiu por um curso de ação, não há mais nada a ponderar, e sua velocidade muitas vezes apanha seus oponentes de surpresa.

Membros Típicos: O membro típico dos Olhos do Grande Rei é um ladino, bardo ou batedor de nível baixo. Como costumam ser habilidosos tanto em disfarces quanto em combate corpo a corpo, esses indivíduos operam de maneira sutil para manter a liderança da organização informada sobre os eventos relacionados ao crime e à política do reino. Eles ocasionalmente partem em grandes quantidades em campanhas importantes, lidera-

das por membros de níveis mais elevados da organização, e freqüentemente prestam serviços como sentinelas nas suas sedes e refúgios.

Classes de Prestígio: Os membros de nível elevado dos Olhos do Grande Rei são espíes extremamente habilidosos, mas poucos usam exatamente as mesmas técnicas. A maioria dos integrantes de níveis médios e elevados é composta por ladinos ou ninjas, mas muitos

também possuem níveis em classes de prestígio. Os membros preferem o treinamento como mestres da espionagem, ladino mental, vigilantes e cães de caça, mas também adquirem níveis em classes de prestígio menos obviamente associadas à espionagem, como mestre do conhecimento.

Conhecimento sobre a Guilda: Embora os Olhos do Grande Rei também sirvam vários governantes bondosos, sua existência se fundamenta na crença no retorno do Grande Rei. Os membros renovam anualmente seus votos de dedicar seus esforços a preparar o mundo para esse dia. A maioria das lendas sobre as explorações do grupo, portanto, envolvem ações corajosas em busca do lugar do descanso final do Grande Rei, ou etapas para preparar o mundo para seu retorno.

Uma Campanha para os Olhos do Grande Rei: Como uma das mais ilustres agências de obtenção de inteligência e espionagem do mundo, os Olhos do Grande Rei oferecem muito potencial para serem usados como o núcleo de uma campanha, como um aspecto de uma ambientação mais complexa ou mesmo como antagonistas importantes, capazes de desafiar grupos de qualquer nível. As campanhas nas quais os PJs são afiliados aos Olhos normalmente enfatizam temas nacionalistas e potencialmente lidam com o próprio retorno desse indivíduo. As campanhas que incluem a organização como um antagonista importante mostrarão adversários que sabem mais sobre os poderes políticos e criminosos do mundo que os PJs, e devem constantemente apresentar reviravoltas e tramas surpreendentes elaboradas pelos membros da organização.

Se não existir uma figura adequada na história do mundo de sua campanha, os Olhos do Grande Rei não



*Símbolo dos
Olhos do
Grande Rei*

Ilustração de C. Lasker

precisam estar associados a um governante há muito falecido. É simples substituí-lo por uma figura viva poderosa, alterando o nome da organização conforme apropriado.

Exemplo de Olho do Grande Rei

Shauna Edwit: Meia-elfa ladina 4; ND 4; humanoíde (Médio — elfo); 4d6+4 DV; 20 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 16, toque 13, surpresa 16; Atq Base +3; Agr +2; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: *sabre* +1 +7 (dano: 1d6, dec. 18–20); AE ataque furtivo +2d6; QE evasão, visão na penumbra, características de meio-elfo, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. LN; TR Fort +2, Ref +7, Von +1; For 8, Des 16, Con 12, Int 13, Sab 10, Car 14.

Idiomas: Comum, Elífico, Anão.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Blear +9, Conhecimento (nobreza e realeza) +6, Diplomacia +14, Disfarces +11 (+13 para imitar outras pessoas), Intimidação +4, Observar +1, Obter Informação +4, Ouvir +8, Prestidigitação +12, Procurar +2, Sentir Motivação +9; Acuidade com Arma, Negociador.

Ataque Furtivo (Ext): Shauna inflige 2d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques furtivos. Shauna pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Evasão (Ext): Sempre que Shauna se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Características de Meio-Elfo: Os meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Para todos os efeitos baseados em raça, um meio-elfo é considerado um elfo.

Encontrar Armadilhas (Ext): Shauna consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou superior. Ela é capaz de empregar a perícia Procurar para encontrar, e Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criar a armadilha). Se ela obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Shauna conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo se estiver surpreendida ou se for vítima do ataque de um adversário invisível (ela ainda perde seu bônus de Destreza se ficar paralisada ou imobilizada).

Equipamento: Conserte de couro batido (obra-prima), sabre +1, 2 poções de esplendor da água, kit de disfarces, 80 PO.

ORDEM DA ILUMINAÇÃO

O mal pode estar à espreita atrás de qualquer porta, e as sombras são capazes de se esconder em qualquer coração. A Ordem da Iluminação leva essa máxima a sério enquanto persegue e destrói o mal onde for necessário.

A organização tem dois ramos principais, cada um deles dedicado a uma das funções da ordem. A primeira é desentrançar o mal não importa onde ele se esconda, e são os caçadores da luz que se dedicam a encontrar perversidades secretas e a revelar as mentiras dos malfetores. A segunda tarefa é confrontar essas iniquidades diretamente, e são os inquisidores da luz que empunham a espada e o escudo e combatem as criaturas malignas.

Embora muitos de seus membros se aventurem com seus confrades (especialmente em duplas compostas por um caçador e um inquisidor) e com grupos de aventureiros independentes, a Ordem da Iluminação não é uma organização voltada para isso. A ordem se preocupa muito mais em encontrar e combater os males que se escondem no interior de comunidades civilizadas do que em encontrar túmulos perdidos ou saquear os covis de dragões. Os confrades não hesitam em aplaudir essas atividades quando servem à causa do bem, mas os membros são encorajados a procurar pelo mal em suas moradas sempre que possível.

Admissão na Ordem da Iluminação: Tornar-se um membro da Ordem da Iluminação não é uma tarefa fácil. Um membro potencial deve provar sua dedicação, sua pureza e seu desejo de combater o mal jejuando durante três dias. Nesse período de avaliação, paladinos e clérigos da ordem visitam o candidato para propor questões complexas de moralidade e realizar justas amistosas, submetendo-o repetidamente a *detectar o mal*, *detectar o caos* e *discernir mentiras*. A afiliação também requer uma oferta de 100 PO.

Um candidato não precisa atender a nenhuma exigência de classe ou de nível, mas não pode ser Mau ou Caótico. Embora um número reduzido de personagens Neutros procure se filiar à ordem, suas exigências e regras severas significam que somente os personagens Leais conservam o interesse durante muito tempo. A maioria dos membros é Leal e Boa, e uma parte significativa é Leal e Neutra.

Benefícios para o Personagem: A Ordem da Iluminação possui vastos recursos, mas se preocupa em nunca confiar uma porção significativa deles às mãos de uma única pessoa, por mais confiável que pareça. Os membros PJs podem contar que os caçadores da luz forneçam um fluxo constante de rumores sobre atividades malignas ou suspeitas, e encontram um lugar seguro para descansar e se curar em qualquer cidade que disponha de uma catedral dedicada à ordem. A intolerância da organização para com o mal significa que ela está disposta a combater qualquer ameaça com-

provada, mas não que irá desperdiçar vidas desnecessariamente apenas com base nas alegações dos PJs. Caso eles precisem de ajuda contra um adversário especialmente maligno ou uma organização inimiga, talvez consigam atrair a atenção individual de um inquisidor, mas o Mestre tem a palavra final em quaisquer atividades como essa.

A Ordem da Iluminação tem um grande interesse por armas sagradas, e pagará 60% do valor de uma arma se ela possuir essa habilidade especial. Da mesma forma, a ordem se preocupa com a destruição de itens e armas profanas e reembolsará 60% do valor de qualquer desses itens entregues por um membro. A ordem considera a aquisição de itens sagrados e a destruição de objetos profanos como um de seus deveres mais importantes.

Sugestões de Interpretação: As personalidades dos membros dos dois ramos da Ordem da Iluminação são bem diferentes.

Os indivíduos afiliados com os caçadores da luz preferem métodos mais discretos para descobrir o mal. Eles entremetiam perguntas sutis em suas conversas, utilizam subterfúgios sempre que sentem que esse comportamento pode ser tolerado pelo bem maior, e freqüentemente mantêm sua afiliação à ordem em segredo para avaliar melhor as intenções das pessoas que encontram. Os caçadores da luz costumam ser indivíduos reservados que observam cuidadosamente os efeitos de suas palavras e ações sobre os demais. Eles são tão desconfiados e reacionários quanto os inquisidores, mas são menos francos e declarados a respeito destas características.

Os membros afiliados aos inquisidores da luz, por outro lado, confiam no poder físico e num senso inquestionável do que é certo para combater o mal abertamente. Com uma devoção inabalável ao que definem como ordem e bem, os inquisidores são indivíduos que falam o que pensam e supõem culpa ou motivações ocultas na maioria das pessoas. Eles são muito desconfiados dos demais e parecem mais motivados pelo ardor do que pelo respeito aos fatos.

Membros Típicos: A maioria dos membros da Ordem da Iluminação é composta de clérigos e paladinos de níveis baixos dedicados a uma divindade do bem, da ordem, da destruição ou da guerra. Os ensinamentos da instituição mesclam todas essas religiões numa busca para livrar o mundo do mal. Diversos membros com mais experiência acabam adquirindo um ou dois níveis

de ladino e depois perseguem uma das duas classes de prestígio associadas à ordem. Embora os membros de outras classes se afilem constantemente à organização, o grupo encoraja novos membros a iniciar o treinamento como clérigo ou paladino (se ainda não começaram) para se preparar para o ingresso em uma das duas classes de prestígio. Embora um membro típico seja demasiado inexperiente para adquirir uma classe de prestígio, ainda assim terá a convicção de estar a serviço de um dos dois ramos. Por exemplo, um paladino de 1º nível a

serviço da ordem provavelmente pensa que é considerado um inquisidor da luz em treinamento, mesmo estando a vários níveis de satisfazer os pré-requisitos da classe de prestígio, enquanto um clérigo 1/ladino i a serviço dos caçadores durante alguns meses se considera um caçador da luz em potencial, mesmo que jamais atenda aos pré-requisitos da classe de prestígio.

Classes de Prestígio: As duas classes de prestígio associadas com a organização representam o ápice dos dois ramos da ordem. Os caçadores da luz investigam o mal, e os inquisidores o confrontam diretamente. As duas classes exigem uma mescla das habilidades do clérigo e do ladino (ou do paladino e do ladino) para satisfazer aos seus pré-requisitos, o que por sua vez determina as habilidades da maior parte dos membros da guilda. A ordem espera que todos os seus membros sejam aspirantes a uma das duas classes.

Para alguns personagens, é difícil manter o poder e a pureza do inquisidor, e os que fracassam em atender a esses padrões elevados muitas vezes acabam se tornando alguns dos servos mais poderosos e dedicados do mal — os algozes. Esses traidores são uma mancha negra na luz da ordem, e seus maiores inimigos. O pior é que esses vilões mantêm a ilusão de que ainda conservam sua condição original e continuam a operar de dentro da ordem durante muito tempo antes que seu mal seja descoberto.

Conhecimento sobre a Guilda: Um dos inimigos mais letais da ordem, um algoz conhecido somente por sua reputação e os rumores a seu respeito, supostamente opera em meio aos níveis mais elevados da própria organização. Alega-se que esse vilão assassinou ou subverteu todos os membros que já chegaram perto de descobrir sua verdadeira identidade, no entanto os boatos sobre sua existência persistem. A ordem oficialmente nega a existência desse indivíduo e proíbe terminantemente seus membros de discutir tais rumores. Contudo, os confrades paladinos empregam *detectar o mal* sobre os



Símbolo da
Ordem da
Iluminação

demais membros com uma frequência surpreendente, e é extremamente incomum que alguém se negue a se submeter a esse teste.

Uma Campanha para a Ordem da Iluminação: A Ordem da Iluminação mantém uma relação complexa com o mal que combate, e uma campanha que apresente um ou mais membros pode fornecer aos PJs a chance de explorar sua própria definição de bem à luz da postura extremista adotada pelo grupo. Da mesma forma, existem muitas oportunidades valiosas de interpretação numa campanha que retrate a ordem como um bando de extremistas do bem servindo como antagonistas de personagens também bons, mas com uma abordagem mais tolerante.

Exemplo de Membro da Ordem da Iluminação

Gabriel Cenhoargênteo: Humano ladino 1/paladino 2; ND 3; humanóide (Médio); 1d6 mais 2d10 DV; 17 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 16, toque 11, surpresa 15; Atq Base +2; Agr +4; Atq ou Atq Td corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +5 (dano: 2d6+3); AE destruir o mal 1/dia, ataque furtivo +1d6; QE aura do Bem, *detectar o mal*, cura pelas mãos 4/dia, encontrar armadilhas; Tend. LB; TR Fort +5, Ref +5, Von +3; For 14, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 13, Car 15.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +7, Conhecimento (religião) +1, Diplomacia +4, Esconder-se +2, Intimidação +6, Obter Informação +8, Operar Mecanismo +5, Ouvir +5, Procurar +5, Sentir Motivação +7; Ataque Poderoso, Investigador, Trespasar.

Idioma: Comum.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, Gabriel pode tentar destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona +2 na jogada de ataque, causando 2 pontos de dano adicional.

Ataque Furtivo (Ext): Gabriel inflige 1d6 pontos de dano adicional quando estiver flanqueando um oponente ou a qualquer momento em que o alvo não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Esse dano adicional somente se aplica a ataques à distância desferidos contra adversários num raio de 9 m. As criaturas com camuflagem, sem anatomia discernível ou imunes ao dano adicional causado por sucessos decisivos não podem ser alvo de ataques furtivos. Gabriel pode infligir dano por contusão com seu ataque furtivo, mas apenas se estiver usando uma arma criada com esse propósito, como um bastão (porrete).

Detectar o Mal (SM): Gabriel pode usar *detectar o mal* sem limite diário. Consulte a descrição da magia no Livro do Jogador.

Encontrar Armadilhas (Ext): Gabriel consegue encontrar, desarmar ou transportar armadilhas com CD 20 ou mais. Ele pode empregar a perícia Procurar para localizar, e usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la). Se ele obtiver sucesso com uma margem

igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la sem desarmá-la.

Equipamento: Camisão de cota de malha +1, espada larga (obra-prima), 2 filtros da ocultação, poção de curar ferimentos moderados, ferramentas de ladrão (obra-prima), 12 PO.

COMO CONSTRUIR UMA ORGANIZAÇÃO

Essa seção contém diretrizes para ajudar o Mestre a construir organizações para sua campanha de DUNGEONS & DRAGONS. Utilizando um sistema similar às regras de geração de cidades do Livro do Mestre, é possível criar qualquer grupo, desde uma pequena sociedade de barqueiros numa aldeia local a uma ampla guilda de ladrões na sua metrópole predileta, incluindo detalhes como o tipo e o tamanho da organização, a tendência dominante, os recursos disponíveis, a liderança, a demografia racial e a constituição das classes e níveis do grupo como um todo.

TABELA 6-1: TIPOS DE ORGANIZAÇÃO

d%	Tipo de Organização	Tendência Típica*
01-40	Comércio (jogue 1d% para determinar o subtipo)	—
01-45	Guilda de artesãos	LB, NB, LN, N, LM, NM
46-90	Guilda de profissionais	LB, NB, LN, N, LM, NM
91-00	Guilda de aventureiros	Qualquer uma
41-55	Religiosa (jogue 1d% para determinar o subtipo)	—
01-60	Ordem sagrada	Qualquer uma
61-80	Santuário druída	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Culto periférico	Qualquer uma
91-00	Ordem de paladinos	LB
56-70	Cultural (jogue 1d% para determinar o subtipo)	—
01-40	Universidade	LB, NB, LN, N, LM, NM
41-55	Colégio bárdico	LB, NB, CB, LN, N, CN
56-75	Monastério	LB, LN, LM
76-85	Rede de espionagem	Qualquer uma
86-00	Liga de exploradores	LB, NB, CB, LN, N, CN
71-80	Mágica (jogue 1d% para determinar o subtipo)	—
01-50	Colégio de magos	NB, LN, N, CN, NM
51-70	Conclave de alquimistas	NB, LN, N, CN, NM
71-90	Academia de arcanistas	NB, LN, N, CN, NM
91-00	Guilda de feiticeiros	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Criminosa (jogue 1d% para determinar o subtipo)	—
01-30	Guilda de ladrões	N, CN, LM, NM, CM
31-40	Guilda de assassinos	LM, NM, CM
41-50	Guilda de mendigos	N, CN, LM, NM, CM
51-70	Gangue de rua	N, CN, NM, CM
71-80	Sindicato do crime	LN, N, CN, LM, NM, CM
81-90	Cartel de contrabandistas	Qualquer uma
91-95	Bando anarquista	CB, CN, CM
96-00	Grupo de resistência	CB, CN, CM
91-95	Jogue novamente duas vezes, combinando os resultados	—
96-100	Outro (opção do Mestre)	Qualquer uma

* Consulte Tendência, adiante, e a Tabela 6-2 para mais detalhes e opções.

As organizações detalhadas nesse capítulo não seguem necessariamente esse formato, já que a maioria se estende em meio a diversas comunidades. Ao utilizar uma daquelas organizações em seu jogo, o Mestre pode utilizar as orientações abaixo para estabelecer um determinado ramo da guilda numa cidade ou vila.

PASSO 1: TIPO

O tipo de uma organização descreve seu papel na sociedade, desde uma simples guilda de artesãos até um vasto sindicato do crime. Caso o Mestre ainda não tenha decidido qual o tipo de organização que deseja criar, deve utilizar a Tabela 6-1: Tipos de Organização para gerar essa informação aleatoriamente. A tabela não pretende ser uma lista exaustiva de possibilidades, mas um impulso para a criatividade.

PASSO 2: TENDÊNCIA

Qualquer organização possui uma tendência padrão que descreve a abordagem geral do grupo em relação aos assuntos éticos e morais. Nem todos os membros correspondem a esse padrão, mas a maioria não estará a mais de um passo de distância.

A tendência de uma organização não precisa refletir a tendência dominante da comunidade que a abriga, embora isso seja comum. Caso o Mestre ainda não tenha escolhido a tendência da organização, deve realizar uma jogada aleatória na Tabela 6-2: Tendência da Organização. A maioria das organizações costuma ser Leal (a tendência mais estável). Algumas tendências não combinam com determinadas organizações (consulte a Tabela 6-1: Tipos de Organização para obter as tendências mais comuns), mas isso não significa que seja impossível mesclar esses dois elementos de forma criativa para constituir uma organização exclusiva, desde que haja uma justificativa convincente.

TABELA 6-2: TENDÊNCIA DA ORGANIZAÇÃO

d%	Tendência da Organização
01-25	Idêntica à do poder central primário da comunidade
26-30	Oposta à do poder central primário da comunidade*
31-45	Leal e Bom
46-55	Neutro e Bom
56-60	Caótico e Bom
61-73	Leal e Neutro
74-80	Neutro
81-83	Caótico e Neutro
84-93	Leal e Mau
94-98	Neutro e Mau
99-100	Caótico e Mau

* Se o poder central primário da comunidade for Neutro, jogue novamente.

Descrições das Tendências

Leal e Bom: Uma organização Leal e Boa se esforça para ajudar os demais, mas tempera sua gentileza com uma devoção aos ditames da lei e presta atenção aos detalhes e à política. Muitos centros de aprendizado são Leais e Bons.

Neutro e Bom: Essas organizações procuram ajudar os necessitados, mas sem se importar com a influência que terão na estrutura de poder da comunidade. Muitas instituições filantrópicas são Neutras e Boas.

Caótico e Bom: Uma organização com essa tendência trabalha incessantemente para proteger o povo contra a tirania. As organizações Caóticas e Boas estão sempre tentando fazer a coisa certa, mas a falta de comunicação e planejamento muitas vezes arruína suas ações ou incita os membros do grupo a atuarem com objetivos conflitantes. Um grupo como este pode abranger desde um bando pacífico de manifestantes até centenas de guerrilheiros da resistência.

Leal e Neutro: A maioria das organizações Leais e Neutras existe para atingir seus próprios objetivos e para auxiliar as metas de seus membros. Elas costumam abrigar muita burocracia e regras codificadas, e enfatizam a necessidade da ordem acima de tudo. Muitas guildas comerciais apresentam essa tendência.

Neutro: As organizações verdadeiramente Neutras não se importam com as comunidades ao seu redor, mas gastam seus esforços para alcançar seus próprios objetivos. Elas costumam ser mais abertas aos pontos de vista divergentes. Diversas guildas arcanas são Neutras, respeitando o direito de cada mago à suas próprias crenças.

Caótico e Neutro: Embora a maioria das organizações Caóticas e Neutras afirme que luta em favor das liberdades pessoais e contra os abusos do poder governamental, muitas existem somente para criar discórdia. Uma organização Caótica e Neutra poderia ser um grupo de vândalos, anarquistas ou revolucionários.

Leal e Mau: Uma organização Leal e Má utiliza as leis e regulamentos da comunidade em benefício próprio, concluindo seus objetivos em detrimento daqueles menos capazes de explorar as regras. Talvez ironicamente, as organizações Leais e Más podem existir (e existem) em conjunto com as sociedades Leais e Boas, simplesmente por estarem dispostas a seguir as leis (exceto quando podem se safar ao desrespeitá-las). As guildas comerciais expansionistas ou monopólicas apresentam essa tendência.

Neutro e Mau: Uma organização Neutra e Má atende às necessidades dos seus membros acima de tudo. A maioria das guildas de ladrões apresenta essa tendência.

Caótico e Mau: Uma organização como essa existe somente para ajudar cada um de seus membros a espalhar o ódio, a destruição e o caos. Um culto de assassinos seria um exemplo de uma dessas organizações.

PASSO 3: TAMANHO

Determine o tamanho da organização e o local onde está sediada. Se ainda não escolheu um tamanho de acordo com as necessidades da campanha, utilize a Tabela 6-3: Tamanho da Organização. O tamanho (pequena, média ou grande) ajudará a determinar a quantidade de membros da organização.

TABELA 6-4: MEMBROS DE ACORDO COM O TAMANHO DA COMUNIDADE

Tamanho da Comunidade	População da Comunidade	Número de Membros ¹			
		Pequena	Média	Grande	Limite
Lugarejo	20-80	n/d	n/d	1-2	20 PO
Povoado	81-400	n/d	1-2	3-5	50 PO
Aldeia	401-900	1-2	3-5	6-10	100 PO
Vila pequena	901-2.000	3-5	6-10	11-25	400 PO
Vila grande	2.001-5.000	6-10	11-25	26-60	1.500 PO
Cidade pequena	5.001-12.000	11-25	26-60	61-125	7.500 PO
Cidade grande	12.001-25.000	26-60	61-125	126-250	20.000 PO
Metrópole	25.001 ou mais	61-125	126-250	251 ou mais	50.000 PO

1 Esses números podem ser usados para representar quantos membros existem em determinada comunidade; eles não precisam representar o total de membros da organização.

2 Divida o valor indicado pela metade para organizações pequenas, e duplique para organizações grandes.

TABELA 6-3: TAMANHO DA ORGANIZAÇÃO

d%	Tamanho da Organização
01-40	Pequena ¹
41-90	Média ²
91-100	Grande

1 Organizações pequenas não existem em lugares ou povoados.

2 Organizações médias não existem em lugares.

PASSO 4: POPULAÇÃO E RECURSOS

Após determinar o tamanho relativo e os recursos da sua organização, utilize a coluna apropriada na Tabela 6-4: Membros de Acordo com o Tamanho da Comunidade para calcular a sua população. Caso tenha decidido o tamanho e a população dos membros, ignore esse passo.

Assim como uma comunidade, toda organização possui um limite em Peças de Ouro para seus recursos, com base em seu tamanho e população. O limite em PO é um indicador da quantidade máxima de dinheiro que a organização consegue gastar em uma semana, num item ou para alcançar determinado objetivo.

O limite em Peças de Ouro indicado na Tabela 6-4 destina-se a uma organização média. Uma organização pequena tem um limite correspondente a metade desse valor, enquanto uma organização grande tem o dobro.

Para determinar o dinheiro em caixa de uma organização, ou o valor total de qualquer equipamento à venda a qualquer momento, multiplique metade do limite em PO por 1/10 do número de membros da organização.

PASSO 5: DEMOGRAFIA

Para usar uma organização com eficiência no jogo, é preciso definir sua composição. As diretrizes abaixo permitem determinar as classes e raças geralmente representadas e os níveis dos diversos membros que pertencem ao grupo, desde o líder até os associados de nível mais baixo.

Demografia por Classes

A mistura de classes representadas em qualquer organização depende se o grupo é exclusivo (limitando seus

membros a praticamente uma única ocupação), misto (com uma classe dominante e uma pequena representação de outras classes) ou integrado (incluindo membros de uma ampla variedade de classes).

A escolha da classe primária deve se basear no tipo, na tendência e na localização da sua organização. Por exemplo, a maioria das organizações comerciais possui como classe primária os especialistas, enquanto as religiosas têm uma maioria de adeptos, clérigos e outros conjuradores divinos. Uma academia de magos típica pode ser exclusiva (limitando seus membros quase completamente a magos puros) ou mista (com feiticeiros e outros conjuradores arcanos participando da composição). Uma guilda de aventureiros provavelmente será bastante integrada, com membros de todas as posições sociais. Não esqueça de incluir uma ou mais classes de PdMs nessa distribuição, especialmente combatentes e especialistas.

TABELA 6-5: COMPOSIÇÃO DE CLASSES

Exclusivo	
Classe primária	96%
Classe secundária	2%
Classe terciária	1%
Outras classes	1%
Misto	
Classe primária	79%
Classe secundária	9%
Classe terciária	5%
Classe terciária	3%
Classe terciária	2%
Outras classes	2%
Integrado	
Classe primária	37%
Classe secundária	20%
Classe terciária	18%
Classe terciária	10%
Classe terciária	7%
Classe terciária	5%
Outras classes	3%

Membros de Nível Mais Elevado

Use a Tabela 6-6 e a Tabela 6-7 para determinar o personagem de nível mais elevado na classe primária de sua organização. Jogue os dados indicados para a classe escolhida como primária, e aplique o modificador baseado no tamanho da comunidade indicado na Tabela 6-9.

Para as classes secundárias, terciárias e outras, use a Tabela 6-8 para determinar o personagem de nível mais elevado de acordo com o tamanho da comunidade. Por exemplo, numa cidade pequena, o personagem de nível mais alto na classe secundária da organização corresponderá à metade do resultado encontrado na Tabela 6-6 ou 6-7, enquanto que o personagem de nível mais elevado das classes terciárias seria um quarto do resultado normal. Os personagens das demais classes seriam de 1º nível.

TABELA 6-6: MEMBROS DE NÍVEL MAIS ELEVADO (CLASSES DE PdJ)

Classes de PdJ	Nível de Personagem (Classe Primária)
Bárbaro	1d4 + modificador da comunidade
Bardo	1d6 + modificador da comunidade
Clérigo	1d6 + modificador da comunidade
Druida	1d6 + modificador da comunidade
Guerreiro	1d8 + modificador da comunidade
Monge	1d4 + modificador da comunidade
Paladino	1d3 + modificador da comunidade
Ranger	1d3 + modificador da comunidade
Ladino	1d8 + modificador da comunidade
Feticheiro	1d4 + modificador da comunidade
Mago	1d4 + modificador da comunidade

TABELA 6-7: MEMBROS DE NÍVEL MAIS ELEVADO (CLASSES DE PdM)

Classes de PdM	Nível de Personagem (Classe Primária)
Adepto	1d6 + modificador da comunidade
Aristocrata	1d4 + modificador da comunidade
Plebeu	4d4 + modificador da comunidade
Especialista	3d4 + modificador da comunidade
Guerreiro	2d4 + modificador da comunidade

Em comunidades maiores, existe uma chance que o personagem de nível mais elevado na classe secundária utilize o resultado normal da Tabela 6-6 ou 6-7, e uma chance de que o personagem de nível mais alto na classe terciária seja determinado exatamente como o da classe secundária. O personagem de nível mais elevado em todas as outras classes será metade do resultado derivado para a classe terciária. Arredonde as frações para baixo, mas trate qualquer resultado menor que 1 como 1º nível.

Em qualquer organização, existe 5% de chance de que um único membro que não pertença às classes primária, secundária ou terciária possua um nível equivalente (ou maior) que o personagem de nível mais alto

da classe primária. Esse personagem pode representar um "curtinga" na organização, um membro atípico ou apenas um peixe fora d'água.

TABELA 6-9: MODIFICADORES DA COMUNIDADE

Tamanho da Comunidade	Modificador da Comunidade
Lugarejo	-3*
Povoado	-2*
Aldeia	-1
Vila Pequena	+0
Vila Grande	+3
Cidade Pequena	+6
Cidade Grande	+9
Metrópole	+12

* Um lugarejo ou povoado tem 5% de chance de acrescentar +10 ao modificador de nível de um druida ou ranger.

Total de Personagens de Cada Classe

Utilize o método a seguir para determinar os níveis de todos os personagens de qualquer classe numa organização específica.

Caso o personagem de nível mais elevado de uma determinada classe seja de 4º nível ou superior, assuma que existe mais um personagem da mesma classe com metade desse nível. Quando esse processo resultar em um personagem do 4º nível ou superior, assuma a existência de dois personagens com metade desse nível. Continue até determinar o número de personagens de 2º ou 3º nível. Não estabeleça a quantidade de personagens de 1º nível dessa forma.

Após determinar o número de personagens de 2º ou de 3º nível de cada classe, divida a população remanescente de forma a combinar com a demografia conforme a classe da organização. Por exemplo, se 37% de uma organização é composta de ladinos, então 37% do restante dos membros serão ladinos de 1º nível. Repita esse procedimento para cada classe presente na organização.

Também é possível detalhar qualquer organização com alguns personagens de classes que não estão representadas na sua composição padrão. Por exemplo, mesmo se sua guilda de ladrões não tiver magos em sua composição, ainda é possível acrescentar um. Não se esqueça de incluir personagens multiclasse ou com classes de prestígio conforme adequado.

O número final de membros — especialmente os personagens de 1º nível das classes de PJ — pode não combinar bem com a quantidade de indivíduos dessa classe esperados na comunidade, como indicado no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*. Não se preocupe muito com isso. O método para determinar o número de personagens com níveis de classe de PJ daquele livro pode ser demasiadamente conservador para a sua campanha, em particular se ela possuir muitas cidades e metrópoles (que provavelmente terão organizações grandes e

TABELA 6-8: MEMBRO DE NÍVEL MAIS ELEVADO CONFORME O TAMANHO DA COMUNIDADE

Classe Secundária		
Até Cidade Pequena	Cidade Grande	Metrópole
Divida o resultado da Tabela 6-6 ou 6-7 por 2	01-75: Divida o resultado da Tabela 6-6 ou 6-7 por 2	01-50: Divida o resultado da Tabela 6-6 ou 6-7 por 2
	76-100: Utilize o resultado da Tabela 6-6 ou 6-7	51-100: Utilize o resultado da Tabela 6-6 ou 6-7
Classe Terciária		
Até Cidade Pequena	Cidade Grande	Metrópole
Divida o resultado da Tabela 6-6 ou 6-7 por 4	01-75: Como secundária, mas divida por 2	01-50: Como secundária, mas divida por 2
	76-100: Como secundária	51-100: Como secundária
Outra Classe*		
Até Cidade Pequena	Cidade Grande	Metrópole
Nível 1	Como terciária, mas divida por 2	Como terciária, mas divida por 2

* Existe 5% de chance de que um único membro de uma classe aleatória seja calculado como se fosse o personagem de nível mais alto da classe primária.

poderosas). Caso precise de uma justificativa para essa discrepância, considere a possibilidade de que a organização tenha atraído um grande número de membros de vilas e cidades vizinhas. Além disso, lembre-se que muitos personagens de nível baixo podem pertencer a mais de uma organização.

O Líder da Organização

O líder de uma organização costuma ser o personagem de nível mais elevado da classe primária. Utilize a Tabela 6-10: Líder da Organização ou selecione um personagem apropriado para liderar o grupo.

TABELA 6-10: LÍDER DA ORGANIZAÇÃO

d%	Líder
01-70	Personagem de nível mais elevado da classe primária
71-85	Segundo personagem de nível mais elevado da classe primária
86-95	Personagem de nível mais elevado (de qualquer classe)
96-100	Outro (à escolha do Mestre)

Demografia Racial

A maioria das organizações espelha a composição racial da região, embora haja exceções. Utilize a Tabela 6-11: Demografia Racial, ou selecione uma composição racial apropriada para sua organização.

TABELA 6-11: DEMOGRAFIA RACIAL

d%	Demografia
01-60	Idêntico à comunidade ¹
61-90	Mais isolada que a comunidade ²
91-100	Mais integrada que a comunidade ³

1 Consulte a tabela de Composição Racial de Comunidades no Livro do Mestre.

2 Utilize a composição racial um passo a mais na direção de isolada. Se a comunidade já emprega a composição isolada, trate-a como isolada.

3 Utilize a composição racial um passo a mais na direção de integrada. Se a comunidade já emprega a composição integrada, trate-a como integrada.

PASSO 6: ACRESCENTE DETALHES

Nesse ponto, tudo o que falta é dar vida ao esboço criado. Invente um nome para a organização, converta os PdMs em personagens completos (com personalidades e histórias apropriadas), e vincule a organização com a história da campanha.

Agora é hora de determinar outros detalhes cruciais sobre o grupo. Trata-se de uma organização secreta cuja existência é conhecida somente pelos membros? Até mesmo uma guilda de artesãos pode se orgulhar de seu sigilo e mistério. O quanto é fácil ou difícil afiliar-se ao grupo? Que tipos de insígnias, senhas ou apertos de mão secretos o grupo emprega? Ele tem o apoio (público ou particular) das autoridades locais, ou trata-se de

OPÇÃO: COMO CRIAR UM BLOCO DE ESTATÍSTICAS ORGANIZACIONAIS

Após haver construído sua organização, é possível usar esse exemplo para criar um bloco de estatísticas para o grupo. Esse passo não é necessário, mas ajuda a resumir a organização para facilitar a consulta.

Nome (tamanho): Tend. [abreviação da tendência]; limite de recursos XX PO; Membros XX [composição racial: isolada, miscigenada ou integrada] [(raça XX%, raça XX%, raça XX% e assim por diante)]. O número após o nome de cada raça é a porcentagem de membros no total, e não o número exato de indivíduos daquela raça.

Figura(s) de Autoridade: [Nome, raça, classe e nível de cada um].

Personagens Importantes: [Nome, raça, classe e nível (título ou posição) de cada um].

Outros: [composição de classes: exclusiva, mista ou integrada]; [classe e nível (XX), classe e nível (XX), e assim por diante]. Os números entre parênteses são o número exato de membros de cada classe.

Notas: Coloque aqui quaisquer observações importantes sobre a organização.

um bando de renegados? A organização é respeitada pela população, ou seus membros são párias sociais?

Esses detalhes e outros transformarão sua organização de uma mera coleção de membros numa parte integral da sua campanha.

APÊNDICE: O AVENTUREIRO ÉPICO

O *Livro do Jogador* estabelece um limite de vinte níveis para a experiência e os poderes dos personagens. Entretanto, o *Livro do Mestre* fornece algumas regras para superar o 21º nível e superiores. Esses personagens são chamados de personagens épicos e utilizam regras ligeiramente modificadas em uma campanha.

A seção abaixo discute alguns pontos relevantes para os personagens habilidosos épicos, desde se tornar um personagem épico até adquirir níveis indisponíveis anteriormente em classes de prestígio, e apresenta alguns talentos épicos.

COMO SE TORNAR UM

AVENTUREIRO ÉPICO

A transformação de um aventureiro comum em um herói épico não está disponível em todos os cenários. Cada Mestre tem suas próprias opiniões sobre a melhor forma (e a possibilidade) de incorporar personagens épicos em sua campanha. Supondo que a aventura ofereça oportunidades para que o grupo alcance o 21º nível, a próxima seção fornece sugestões para o jogador que interpreta um ladino, ranger, bardo ou personagem similar quando chegar a esse ponto.

Muito mais do que qualquer outro tipo de personagem, os grandes aventureiros da cultura moderna são identificados com missões ousadas de astúcia, perícia e pura insolência. Jasão liderou um bando de heróis míticos numa busca pelo velívolo de ouro. Orfeu desbravou os horrores do submundo cantando apenas com seu talento musical para resgatar sua amada Eurídice. O lendário caçador Órion alegava conseguir abater qualquer animal do mundo. Loki roubava tudo que estava ao seu alcance, incluindo os Pomos Dourados de Idun e o Colar de Brisingamen. Para alcançar o 21º nível, um aventureiro teria que completar uma tarefa tão audaciosa que até mesmo os deuses notassem sua perícia.

Outra marca de um personagem com habilidades lendárias é seu talento em uma determinada área. Embora seja possível que um indivíduo qualquer com 23 graduações em uma única perícia afirme ser o melhor do mundo, as competições épicas envolvendo essas

perícias são a única forma de comprovar essa alegação. Não importa se essa disputa assume a forma de uma série de tarefas de dificuldade crescente (como um conjunto de trancas extremamente reforçadas e protegidas que devem ser abertas com segurança) ou um só desafio de proporções titânicas (como atravessar um oceano a nado), a competição deve ser realmente memorável em seu escopo e nível de dificuldade.

Naturalmente, é possível utilizar objetivos ou missões similares mesmo para os personagens comuns. Completar uma tarefa inconcebível ou derrotar um oponente extraordinário num teste de perícia é um exemplo clássico de conquista para aventureiros de qualquer nível.

PERSONAGENS ÉPICOS COM CLASSES DE PRESTÍGIO

O *Livro do Mestre* contém informações sobre personagens das classes básicas que atingiram o 21º nível, na seção Personagens Épicos. Também é possível adquirir níveis superiores ao 10º em uma classe de prestígio que possui 10 níveis, mas somente se o personagem já alcançou o 20º nível. É impossível ampliar uma classe de prestígio que tenha menos de dez níveis acima do limite indicado na descrição da classe, não importa o nível do personagem.

Quando um personagem épico adquire um nível numa classe de prestígio superior ao 10º, ele deve utilizar as regras descritas no *Livro do Mestre*. Muitas dessas regras foram resumidas ou rerepresentadas na seção abaixo, para facilitar. Além disso, é necessário criar uma progressão épica para a classe de prestígio, da mesma forma que o *Livro do Mestre* apresenta progressões épicas para as classes do *Livro do Jogador*. Muitas, mas não todas, as características de classe continuam a se acumular depois do 10º nível. As diretrizes a seguir ensinam a desenvolver uma progressão épica de uma classe de prestígio, e contém um exemplo dessa adaptação para a classe explorador de masmorras (consulte o Capítulo 2).

- Os bônus de resistência e base de ataque baseados na classe não aumentam depois do 20º nível. Como não é possível adotar uma progressão épica de classe de prestígio sem pertencer pelo menos ao 21º nível de personagem, não existem colunas de bônus base de ataque ou de resistência para níveis acima do 10º. Em vez disso, use a Tabela 6-18: Bônus de Ataque e Resistência Épicos, no Capítulo 6 do *Livro do Mestre*, para determinar esses valores.
- O personagem continua a adquirir os Dados de Vida e pontos de perícia normalmente depois do 10º nível.
- Em geral, qualquer característica de classe que uti-

lize o nível do personagem em um cálculo matemático (como o dano de destruir do inquisidor da luz) continua a aumentar normalmente conforme o nível de classe. No entanto, qualquer habilidade de uma classe de prestígio que determina a CD usando o nível da classe (como o ataque aterrador do fantasma homicida) considera somente metade do nível do personagem a partir do 10º nível na classe de prestígio. Portanto, a CD do ataque aterrador de um fantasma homicida de 14º nível seria 22 (base 10 + 10 níveis de classe normais + metade dos níveis de classe acima do 10º) + modificador de Carisma. Sem esse ajuste, a CD para os testes de resistência das habilidades de classe de prestígio de personagens épicos aumentaria muito mais rapidamente do que as progressões das classes básicas.

- Para os conjuradores, o nível de conjurador continua a aumentar depois do 10º, usando a mesma progressão dos primeiros dez níveis da classe de prestígio. Logo, um vigilante de 13º nível acrescenta adicionalmente +13 ao seu nível de conjurador anterior para determinar seu nível de conjurador efetivo. Entretanto, as magias por dia do personagem não se alteram depois do 20º nível.
- Os poderes do familiar, montaria especial e serviço demoníaco continuam a progredir conforme os mestres adquirem níveis, mas apenas quando se baseiam num cálculo que inclui o nível do mestre.
- Quaisquer características de classe que aumentam ou se acumulam usando um padrão contínuo (como o ataque furtivo de um pirata temível infame) mantêm a sua progressão normal depois do 10º nível. A única exceção envolve os talentos adicionais concedidos como uma característica da classe. Se houver talentos adicionais concedidos para a classe de prestígio, eles

não serão obtidos a partir do nível épicos. Em vez disso, essas classes utilizam uma nova progressão de talentos (que varia conforme a classe; veja a seguir).

- Além das características de classe anteriores, dos níveis normais, cada classe adquire um talento adicional a cada dois, três, quatro ou cinco níveis além do 10º. Esse benefício amplia a progressão das características de classe de qualquer classe de prestígio, uma vez que nem todas possuem características adicionais depois do 10º nível. Esses talentos adicionais se acumulam com o talento padrão que cada personagem recebe a cada três níveis.
- Finalmente, nenhuma classe adquire características novas, pois não existem descrições de quaisquer habilidades para esses níveis na classe de prestígio. As habilidades com progressões que são reduzidas ou terminam antes do 10º nível e as características que possuem uma quantidade limitada de opções não se aprimoram nos níveis épicos. Da mesma forma, as habilidades concedidas em um único nível não adquirem uma progressão.

EXEMPLO DE PROGRESSÃO ÉPICA PARA CLASSE DE PRESTÍGIO: O EXPLORADOR DE MASMORRAS

Se o grupo planeja se aventurar em masmorras infestadas de armadilhas, não há ninguém melhor para ter ao seu lado que o explorador de masmorras épico.

Dado de Vida: d6.

Pontos de Perícia a Cada Nível Adicional: 8 + modificador de Int.

Sentir Armadilhas (Ext): O bônus de um explorador de masmorras épico nos testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas e seu bônus de esquiva na CA contra armadilhas aumenta em 1 ponto a cada três níveis acima do 10º.

BASTIDORES: NÍVEIS ÉPICOS E CLASSES DE PRESTÍGIO

As regras épicas permitem que o personagem ultrapasse o limite normal de níveis para uma classe de prestígio, mas somente nas classes de dez níveis. Por quê é impossível adicionar níveis a classes de prestígio com menos de 10 níveis? **É Muito Fácil:** Maximizar uma classe de prestígio de 10 níveis exige muito tempo e esforço, atrapalhando significativamente a aquisição de níveis das classes básicas do Livro do Jogador. Se puderem acumular níveis adicionais em uma classe de prestígio de somente 5 níveis, por exemplo, o personagem não terá se desviado muito de sua classe ou classes básicas principais.

Não Tem Muita Importância: Os personagens com 10 níveis na classe de prestígio talvez sem dúvida nenhuma se considerem algozes, apesar de também possuírem 10 níveis ou mais em uma ou mais classes básicas. Caso tenha menos de dez níveis em uma classe de prestígio, essa carreira repre-

sentará somente uma pequena parcela da identidade do personagem.

É Difícil Criar uma Progressão Épica: Com apenas alguns níveis como referência, é muito difícil determinar a progressão apropriada das características da classe de prestígio. A velocidade de aprimoramento de uma habilidade especial seria muito elevada para sustentá-la durante uma quantidade infinita de níveis ou talvez haja características de classe insuficientes para elaborar uma progressão épica específica para a classe.

Mesmo assim, não haverá problemas caso o Mestre permita que o personagem adquira níveis épicos em uma classe de prestígio com menos de 10 níveis em sua progressão. O jogador e o Mestre devem elaborar uma progressão épica para essa classe (consulte "Bastidores: Criando uma Progressão Épica" no Livro do Mestre).

Augúrio (SM): Um explorador de masmorras épico é capaz de usar *augúrio* uma vez a mais por dia a cada três níveis acima do 10º.

Maestria em Perícia (Ext): Um explorador de masmorras épico é capaz de aplicar o efeito da Maestria em Perícia a uma perícia de classe adicional sempre que alcançar um novo nível.

Percepção às Cegas (Ext): Um explorador de masmorras épico consegue ativar a percepção às cegas uma vez adicional por dia a cada cinco níveis acima do 10º.

Talentos Adicionais: Um explorador de masmorras épico recebe um talento adicional a cada três níveis acima do 10º.

EXPLORADOR DE MASMORRAS

Nível de Classe	Especial
11º	Maestria em perícia
12º	<i>augúrio</i> 4/dia
13º	Talento adicional, sentir armadilhas +5
14º	—
15º	<i>augúrio</i> 5/dia, percepção às cegas 3/dia
16º	Talento adicional, sentir armadilhas +6
17º	—
18º	<i>augúrio</i> 6/dia
19º	Talento adicional, sentir armadilhas +7
20º	Percepção às cegas 4/dia

TALENTOS ÉPICOS

Os talentos abaixo estão disponíveis somente para os personagens de 21º nível ou superior. Todas as descrições apresentadas a seguir invalidam as versões publicadas anteriormente de talentos com o mesmo nome.

Acrobata Lendário [Épico]

O personagem consegue se equilibrar e realizar acrobacias mais facilmente que uma pessoa normal.

Pré-Requisitos: Des 21, 24 graduações em Equilíbrio, 24 graduações em Acrobacia.

Benefício: O personagem é capaz de ignorar quaisquer penalidades por deslocamento acelerado quando estiver se equilibrando (consulte o *Livro do Jogador*), devido a uma acrobacia acelerada (consulte o *Livro do Jogador*) ou quando executar a manobra Corrida enquanto se equilibra numa superfície estreita ou realizando acrobacias (consulte as páginas 97 e 103 deste livro).

Normal: Sem este talento, o personagem sofre -5 de penalidade nos testes de Equilíbrio e -10 nos testes de Acrobacia ao tentar se mover com seu deslocamento total como uma ação de movimento, ou -20 nos testes de Equilíbrio e Acrobacia ao tentar correr enquanto se equilibra numa superfície estreita ou realiza acrobacias.

Alquimia Aumentada [Épico]

O personagem é capaz de criar itens e substâncias alquímicas muito mais poderosas que o normal.

Pré-Requisitos: Int 21, 24 graduações em Ofícios (alquimia).

Benefícios: Sempre que criar um item ou substância alquímica (exceto venenos), o personagem pode torná-lo mais poderoso que o normal acrescentando +20 à CD necessária para fabricá-lo e multiplicando o preço de mercado por 5.

Uma substância ou item alquímico aumentado inflige o dobro do dano normal (caso inflija dano), tem o dobro da duração normal (se possuir duração), acrescenta +2 pontos à CD do teste de resistência (se houver) e afeta uma área duas vezes maior (se gerar um efeito de área). Caso o item ou substância não se encaixe em nenhuma dessas categorias, não poderá ser afetado pelo talento.

Por exemplo, um frasco de fogo grego aumentado inflige 2d6 pontos de dano (ou 2 pontos de dano de espirito em todas as criaturas num raio de 3 m) e queima durante 2 rodadas adicionais depois de atingir o alvo (em vez de 1). A CD do teste de resistência para extinguir as chamas é 17.

Ataque Súbito Aprimorado [Épico]

Amplia a capacidade do personagem de atingir inimigos surpresos.

Pré-Requisito: Ataque súbito +8d6.

Benefício: Acrescenta +1d6 ao dano do ataque súbito.

Especial: Esse talento pode ser adquirido diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Escalador Lendário [Épico]

O personagem consegue escalar muito mais facilmente que uma pessoa normal.

Pré-Requisitos: Des 21, Equilíbrio 12 graduações, Escalar 24 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de ignorar quaisquer penalidades devido a uma escalada acelerada (consulte o *Livro do Jogador*), escalada rápida ou escalada em combate (consulte a página 97).

Escaramuça Aprimorada [Épico]

Aumenta a mobilidade em combate do personagem.

Pré-Requisito: Escaramuça +4d6/4 na CA.

Benefício: Quando o bônus na CA concedido pela habilidade escaramuça for maior ou igual ao número de dados de dano adicional infligido, seu dano adicional nos ataques aumenta em +1d6.

Quando o bônus na CA fornecido pela habilidade escaramuça for menor que o número de dados de dano adicional infligido, o bônus na CA aumenta em +1 ponto.

Especial: Esse talento pode ser adquirido diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Esquiva Épica [Épico]

O personagem é capaz de se desviar de ataques com agilidade excepcional.

Pré-Requisitos: Des 25, Esquiva, 30 graduações em Acrobacia, amortecer impacto, evasão aprimorada.

Benefício: Uma vez por dia, quando for atingido pelo adversário escolhido como o alvo do talento Esquiva, o personagem evita automaticamente qualquer dano do ataque.

Foco em Perícia Épica [Épico]

Escolha uma perícia, como Furtividade. O personagem terá um dom lendário com essa perícia.

Pré-Requisito: 20 graduações na perícia escolhida.

Benefício: O personagem recebe +10 de bônus nos testes com a perícia escolhida.

Especial: Este talento pode ser adquirido diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que for selecionado, ele se aplicará a uma perícia diferente.

Especial: Este talento conta como Foco em Perícia para a qualificação para outros talentos, classes de prestígio, etc.

Inspiração do Grupo [Épico]

Seus poderes de bardo podem inspirar mais aliados que o normal.

Pré-Requisitos: 30 graduações em Atuação, música de bardo.

Benefício: A quantidade de aliados que podem ser afetados pelas habilidades inspirar competência, inspirar grandeza ou inspirar heroísmo é duplicado. Quando estiver inspirando competência em múltiplos aliados, é possível escolher perícias diferentes para cada indivíduo.

Poliglota [Épico]

O personagem é capaz de falar, ler e escrever em todos os idiomas.

Pré-Requisitos: Int 25, Falar Idioma (cinco línguas).

Benefício: O personagem consegue falar todas as línguas. Caso seja alfabetizado, também conseguirá ler e escrever em todos os idiomas (exceto escritas mágicas).

Rastreador Lendário [Épico]

O personagem é capaz de rastrear sua presa pela água, ou mesmo pelo ar.

Pré-Requisitos: Sab 25, 30 graduações em Conhecimento (natureza), 30 graduações em Sobrevivência, Rastrear.

Benefício: O O personagem é capaz de rastrear criaturas através da água, submersas ou no ar, através das perturbações quase imperceptíveis causadas pela passagem dos alvos. Esse benefício acrescenta as superfícies água, imersão e ar na lista de superfícies encontradas na descrição do talento Rastrear no Livro do Jogador.

Superfície	CD
Água	60
Imersão	80
Ar	120

Reputação Épica [Épico]

Sua reputação fornece grandes bônus nas interações com os demais.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Atuação, Belfar, Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

Saltador Lendário [Épico]

O personagem consegue cobrir grandes distâncias com um pequeno impulso.

Pré-Requisito: 24 graduações em Saltar.

Benefício: O personagem somente precisa percorrer 1,5 m em linha reta para realizar um salto em distância.

APRIMORE SUA CAPACIDADE DE SOBREVIVÊNCIA

As tavernas são repletas de histórias sobre heróis talentosos e suas explorações inacreditáveis. Esses personagens notáveis conseguiram a vantagem necessária para obter sucesso onde os demais fracassaram através de sua habilidade e genialidade.

Esse suplemento para *Dungeons & Dragons* fornece o material necessário para aperfeiçoar as perícias e aprimorar as habilidades de personagens de qualquer classe. Além de novas classes básicas, classes de prestígio, talentos, magias, monstros e itens mágicos, o *Livro Completo do Aventureiro* fornece usos alternativos para perícias e outras opções que expandem as capacidades dos heróis mais versáteis.

Para utilizar esse suplemento, o Mestre também precisa do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Os jogadores precisam apenas do *Livro do Jogador*.

