

DUNGEONS DRAGONS®

MESTRES SELVAGENS

Um Livro de Referência para Bárbaros, Druidas e Rangers



David Eckelberry e Mike Selinker

MESTRES SELVAGENS

Um Livro de Referência para Bárbaros, Druidas e Rangers

Créditos

Design: David Eckelberry e Mike Selinker
Design e Desenvolvimento Adicional: Wolfgang Baur, Michael Donais, Rich Redman, Jennifer Clarke Wilkes e Teeuwynn Woodruff
Editor: Penny Williams
Diretor de Criação: Ed Stark
Diretor de Arte: Dawn Murin
Ilustração da Capa: Jeff Easley
Ilustrações Internas: Dennis Cramer, David Day e Wayne Reynolds
Tipografia: Angelika Lokotz
Design Gráfico: Cynthia Fliege
Gerente de Negócios: Anthony Valterra
Gerente de Projeto: Justin Ziran, Martin Durham
Gerente de Produto: Chas DeLong

Jogadores da Fase de Teste: Rich Baker, Tim Beach, Andy Collins, Michael Donais, Dale Donovan, Jeff Grubb, Robert Gutschera, Gwendolyn FM Kestrel, Jessica Lawson, Duane Maxwell, Angel McCoy, David Noonan, Jonathan Tweet, JD Wiker, Jennifer Clarke Wilkes, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff, Warren Wyman e Justin Ziran

Esse produto da Wizards of the Coast não contém Open Game Content. Nenhuma parte desse trabalho pode ser reproduzida, de qualquer forma, sem permissão por escrito da editora ou do detentor dos direitos autorais. Para obter mais informações sobre a Open Game License e o D20 System, visite o site www.wizards.com/d20. Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e a nova edição de Dungeons & Dragons desenvolvida por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

ESTADOS UNIDOS, CANADÁ,
ÁSIA, PACÍFICO e AMÉRICA
LATINA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



SEDE EUROPÉIA
Wizards of the Coast, Bélgica
P.B. 1011
1600 Berchem
Bélgica
+32-70-12-32-77

Fontes de Referência: Parte do material neste livro surgiu no cenário de campanha FORGOTTEN REALMS® — Os Reinos Esquecidos, *Magia de Faerûn*, *Defensores da Fé: Um Livro de Referência para Clérigos e Paladinos*, *Punhos e Espadas: Um Livro de Referência para Guerreiros e Monges e Canção e Silêncio: Um Livro de Referência para Bardos e Ladinos*.

Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial 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 pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrita da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência © 2000,2001,2002,2003 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 com o título D&D Accessory Masters of the Wild
©2002 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U.S.A.

Visite nosso site www.wizards.com/d20

Créditos da Edição Brasileira

Copyright© Wizards of the Coast
Título Original: D&D Accessory:
Masters of the Wild
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: Clarice Yusa Yamasaki
Revisão: Douglas Ricardo Guimarães,
Deborah Fink e
João Marcelo Aiex Boni
Editoração Eletrônica: Gastão Esteves e Tino Chagas

ISBN: 85-7532-110-2

PUBLICADO EM MAIO /2004

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO
NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Dungeons & Dragons : Mestres Selvagens : Um Livro de Referência para Bárbaros, Druidas e Rangers / Design David Eckelberry e Mike Selinker ; Ilustrações Dennis Cramer, David Day, Wayne Reynolds ; Tradução Clarice Yusa Yamasaki. — São Paulo : Devir, 2004.

Título original: Dungeons & Dragons Accessory : Masters of the Wild

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Eckelberry, David. II. Selinker, Mike. III. Cramer, Dennis. IV. Day, David. V. Reynolds, Wayne.

04-3020

CDD-793.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

Agradecimentos:

D — Parabéns Gas. Seja bem-vindo!
G — D3 — O Gastão desmaiou no Kill Bill! Fruta.
"Altino 151" — O primeiro filho completo do Tão
"Altão 166" — Não desmaie. Eu dormi. Muito ruim esse filme. Get a life, D3

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

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados



DEVIR LIVRARIA LTDA.

BRASIL

Brasil
Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP 01539-000
São Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail:
duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial
Brejo dos Carreiros
Armazém 4, Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212 - 139 440
Fax: 212 - 139 449
E-mail:
edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPAÑA

Rambla Cataluña, 117
Principal 2ª
08008 — Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail:
spain@devir.net
Site: www.devir.pt/spain

SUMÁRIO

Introdução	4	Natação Aprimorada	24
O Que Este Livro É e Não É	4	Percepção às Cegas	24
Como Usar Este Livro	4	Permanecer Consciente	24
Capítulo 1: A Sabedoria da Natureza	5	Recuperação Rápida Maior	24
O Bárbaro em Perspectiva	5	Resistência à Energia	25
As Raças e o Bárbaro	5	Resistir a Doenças	25
O Bárbaro e as Outras Classes	6	Resistir a Venenos	25
Equivalência de Nível	6	Salto Símio	25
Escolhendo Quando se Enfurecer	7	Sombra	25
Sobre a Origem das Coisas	8	Sucesso Decisivo Favorecido	25
O Druida em Perspectiva	8	Sucesso Decisivo Poderoso	25
As Raças e o Druida	8	Vitalidade do Anão	25
O Druida e as Outras Classes	10	Vitalidade do Dragão	25
Atualização de Regras:		Vitalidade do Gigante	25
Utilizando <i>Forma Selvagem</i>	10	Vôo Aprimorado	25
O Ranger em Perspectiva	12	Capítulo 3: Instrumentos da Profissão	26
As Raças e o Ranger	13	Armas Exóticas	26
O Ranger e as Outras Classes	14	Descrições de Armas	26
Variante: Rangers Urbanos	15	Novos Itens Mágicos	27
Escolhendo um Inimigo Predileto	16	Infusões	31
Regras Variantes para Inimigo Predileto	18	<i>Regra Opcional: Druidas como Alquimistas</i>	31
Regras Opcionais de Intimidação	18	O Que É uma Infusão?	31
Capítulo 2: Perícias e Talentos	19	Criando Infusões	32
Novas Formas de Usar Perícias	19	Variante: Faça Você Mesmo	32
Adestrar Animais	19	Capítulo 4: Animais	34
Esconder-se	19	Companheiros Animais	34
Sobrevivência	20	<i>Outras Fontes de Consulta</i>	34
Talentos	20	Comprando Seu Animal	34
Talentos Virtuais	20	O Elo	35
Talentos Selvagens	20	Humor e Atitude do Animal	35
Novos Talentos	20	Limitações e Problemas	35
Arrebatador	20	O Melhor Companheiro Animal?	35
Ataques Múltiplos	21	Alimentação e Cuidados	36
Bloqueio com a Mão Inábil	21	Adestrando um Companheiro	36
Combater com Duas Armas Maior	21	Rompendo os Limites	36
Controlar Animais	22	Abandonando um Companheiro	37
Controlar Plantas	22	Aprimorando um Companheiro	37
Criar Infusão	22	Animais Atrozes	37
Cura Veloz	22	Alce Atroz	37
Destreza Múltipla	22	Cavalo Atroz	37
Expulsar Animais	22	Cobra Atroz	37
Expulsar Plantas	22	Elefante Atroz	38
Faro	23	Falcão Atroz	39
<i>Forma Selvagem Acelerada</i>	23	Sapo Atroz	39
<i>Forma Selvagem Adicional</i>	23	Animais Lendários	39
<i>Forma Selvagem Falante</i>	23	Águia Lendária	41
<i>Forma Selvagem Proporcional</i>	23	Cavalo Lendário	41
Fúria Adicional	23	Cobra Lendária	41
Fúria Assustadora	23	Gorila Lendário	41
Fúria Destrutiva	23	Lobo Lendário	42
Fúria Instantânea	23	Tigre Lendário	42
Fúria Prolongada	23	Tubarão Lendário	42
Golpe Sobrenatural	23	Urso Lendário	42
Inimigo Predileto Adicional	24	Capítulo 5: Classes de Prestígio	43
Inversão	24	Atirador da Floresta	43
Investida Aérea	24	<i>Classes de Prestígio Especiais</i>	43
Lutador Astuto	24	Bárbaro Frenético	44
Magia Natural	24	Caçador de Inimigos	45
		Cão de Caça	47
		Organização: Os Cães de Caça	48

TABELAS

Cavaleiro Eólico	49
<i>Outros Talentos de Montaria</i>	51
O Que É uma Montaria?	52
Corruptor	52
Desistente	54
Destruidor de Infiéis	56
Detetive da Guarda	57
<i>A Regra da Evidência</i>	58
Domador de Feras	59
Execrador	61
Geomante	63
Derivação	64
Mestre do Limo	65
Mestre em Armas Exóticas	67
Olho de Gruumsh	68
Organização: Os Olhos de Gruumsh	70
Rei/Rainha Selvagem	70
Aspectos Dependentes do Terreno	71
Senhor dos Animais	72
Totens	74
Senhor Verdejante	75
Druidas Organizados:	
A Ordem do Bosque Verdejante	76
Transmorfo	77
Vendaval	78
Capítulo 6: Magias	80
Novas Magias de Druida	80
Novas Magias de Ranger	81
Novas Magias de Clérigo	81
Novas Magias de Feiticeiro/Mago	81
<i>Mais Magias para Adeptos</i>	81
Novas Magias	82

Tabela 2-1: Talentos	21
Tabela 3-1: Novas Armas Exóticas	26
Tabela 3-2: Novos Itens Mágicos	28
Tabela 3-3: Preços e Custos Base da Infusão	32
Tabela 3-4: Infusões Personalizadas	33
Tabela 5-1: O Atirador da Floresta	43
Tabela 5-2: O Bárbaro Frenético	45
Tabela 5-3: O Caçador de Inimigos	46
Tabela 5-4: O Cão de Caça	48
Tabela 5-5: O Cavaleiro Eólico	49
Tabela 5-6: A Montaria do Cavaleiro Eólico	50
Tabela 5-7: CDs de Adestrar Animais para Treinar Montarias	51
Tabela 5-8: O Corruptor	53
Tabela 5-9: O Desistente	55
Tabela 5-10: O Destruidor de Infiéis	56
Tabela 5-11: O Detetive da Guarda	58
Tabela 5-12: O Domador de Feras	60
Tabela 5-13: O Execrador	62
Tabela 5-14: O Geomante	63
Tabela 5-15: O Mestre do Limo	66
Tabela 5-16: O Mestre em Armas Exóticas	68
Tabela 5-17: O Olho de Gruumsh	69
Tabela 5-18: O Rei/Rainha Selvagem	70
Tabela 5-19: O Senhor dos Animais	74
Tabela 5-20: O Senhor Verdejante	76
Tabela 5-21: O Transmorfo	78
Tabela 5-22: O Vendaval	79



INTRODUÇÃO

"Sinta o verde".

— Vadiana

Apesar de toda a sua magia, seus temíveis dragões e seus magos poderosos, a natureza ainda predomina no mundo de DUNGEONS & DRAGONS®. Os animais, as plantas e os padrões climáticos constituem a base de sua ecologia, e o poder da natureza jamais é posto em dúvida. Os personagens que se dedicam mais intensamente a este mundo selvagem e intocado são bem preparados para lidar com sua realidade prática. Estes personagens não são consumidos por extensas experiências extraplanares, pelo culto de divindades imortais distantes ou sistemas éticos abstratos. Eles não se isolam do mundo natural nos monastérios ou nas cidades. Os druidas, os rangers e os bárbaros pertencem ao seu mundo de uma forma que nenhum outro personagem pode igualar. O bárbaro preenche sua existência com o prazer de viver e possui uma força indomável. O ranger combina conhecimento da natureza com elegância mística. O druida abraça em si mesmo todas as maravilhas da terra, do mar e dos céus.

Apesar de todo o seu poder, esses "mestres selvagens", na intimidade, são pessoas humildes. Por se adaptarem à sua terra e procurarem protegê-la, os tolos podem considerá-los mais fracos que os senhores da guerra e os governantes que impõem sua vontade ao mundo. Embora os bárbaros, os druidas e os rangers

abordem a vida de uma forma diferente das pessoas que se aglomeram em cidades muradas, eles não deixam de ser oponentes formidáveis. Este livro examina detalhadamente os mestres selvagens e fornece novas ferramentas para maximizar seu potencial como aventureiros.

O QUE ESTE LIVRO É E NÃO É

O material aqui apresentado pertence à nova edição do jogo DUNGEONS & DRAGONS. Você encontrará novos talentos, magias e classes de prestígio, assim como conselhos úteis para explorar ao máximo o seu personagem bárbaro, druida ou ranger.

Nada aqui substitui ou altera as regras e informações apresentadas nos livros básicos, exceto quando se especificar o contrário. Este suplemento foi criado para se incorporar ao sistema de regras apresentado no *Livro do Jogador*, no *Livro do Mestre* e no *Livro dos Monstros*.

Este livro apresenta opções, e não restrições, para o jogo D&D. Entretanto, os jogadores devem consultar seus Mestres a respeito da incorporação de elementos deste livro antes de alterar seus personagens. Os Mestres também podem aproveitar os novos talentos, magias e classes de prestígio apresentadas aqui para a criação de PdMs. Use o que desejar e modifique ou ignore o restante. Experimente, e divirta-se!

COMO USAR ESTE LIVRO

O principal objetivo deste livro é ajudá-lo a personalizar seu personagem bárbaro, druida ou ranger. Com o material apresentado, é possível individualizar seu personagem e ampliar suas capacidades.

O **Capítulo 1** discute as vantagens de interpretar um bárbaro, druida ou ranger. Aqui você encontrará conselhos sobre como aproveitar as habilidades de classe do personagem, minimizando fraquezas potenciais. Explicações, conselhos e detalhes sobre assuntos que já fazem parte do jogo, como a escolha de um inimigo predileto, também são encontrados aqui.

O **Capítulo 2** oferece talentos especiais, como *Forma Selvagem Acelerada* e *Vitalidade do Dragão*, para enriquecer as habilidades de seu personagem. Além disso, há uma discussão detalhada sobre perícias, com observações sobre usos novos e interessantes das perícias de classe dos bárbaros, druidas e rangers.

O **Capítulo 3** apresenta itens interessantes tanto para personagens conjuradores quanto mundanos.

O **Capítulo 4** oferece conselhos sobre como conviver com companheiros animais. Também inclui estatísticas para novos animais atrezo bem como membros de um novo subtipo de animal — os animais lendários.

O **Capítulo 5** leva seu personagem em direções novas e emocionantes com o senhor dos animais, o corruptor, o bárbaro frenético e muitas outras classes de prestígio.

O **Capítulo 6** expande a lista de magias divinas disponíveis em todos os níveis.



CAPÍTULO I: A SABEDORIA DA NATUREZA

"O tempo corre como um rio. Todos os nossos sofrimentos são apenas sexos em seu leito".

— Vдания

Este capítulo examina o papel dos bárbaros, dos rangers e dos druidas em uma campanha. Tais personagens podem parecer solitários, afastados da civilização e presos ao ciclo da natureza. No entanto, fundamentalmente, o jogo DUNGEONS & DRAGONS não trata de aventuras solo, mas sim da dinâmica de uma equipe dentro de um mundo imprevisível. Assim, os bárbaros, druidas e rangers devem, de alguma forma, encontrar meios de trabalhar harmoniosamente com outras classes, usando seus talentos particulares para alcançar os objetivos do grupo. Esta seção discute como integrar estes "forasteiros" em uma campanha onde possam aproveitar ao máximo seus pontos fortes.

O BÁRBARO EM PERSPECTIVA

"Há uma lógica no caos. Atinja-os com tudo o que puder. Atinja-os primeiro, atinja-os com força, atinja-os até que parem de se mover. Isto é lógica".

— Krusk

A trilha do bárbaro é o caminho para o poder. Sem os truques de combate do guerreiro, a energia sagrada do paladino, ou a agilidade graciosa do ranger, ainda assim o bárbaro faz mais que apenas se agüentar durante um combate. Como? Ele é mais duro e forte do que qualquer um, e isto faz toda a diferença.

Muitos personagens com orientação para o combate se beneficiam de uma evidente versatilidade. O ranger e o paladino equilibram seus poderes em combate com a conjuração de magias e outras habilidades especiais. O ladino possui uma grande gama de perícias, o guerreiro, uma seleção de talentos adicionais, e o monge, uma variedade de habilidades especiais. O bardo é a própria definição de flexibilidade. Então por que o bárbaro se sai tão bem em comparação a eles? Porque ele tem foco. Ele não tentará lhe enganar ou ludibriar. Ele não fará nada a não ser superá-lo pela força. Esta devoção a uma única metodologia faz do bárbaro uma máquina de guerra de eficácia incomum. Afinal, durante qualquer rodada de combate, as duas ações que a maioria dos personagens executa são atacar e evitar o ataque dos outros. Então por que não ser bom nisso?

É claro que um bárbaro deve ser capaz de suportar golpes tão bem quanto os inflige. A capacidade de sobrevivência é de suprema importância para um personagem que confia primariamente no combate. Embora seja bom ter a força para derrubar os inimigos, também é importante viver o bastante para ver a próxima luta. O bárbaro possui mais pontos de vida, em média, do que um personagem de qualquer outra classe, e sua habilidade de redução de dano contribui para aumentar esse total. Mesmo a fúria, sua habilidade ofensiva exclusiva, lhe concede pontos de vida extras que podem permitir sua sobrevivência por mais uma ou

duas rodadas de combate. Somado a isto, a habilidade esquiva sobrenatural minimiza sua vulnerabilidade a ser flanqueado, apanhado de surpresa ou por armadilhas. Finalmente, muitos bárbaros de nível elevado vestem armaduras de batalha de mitral (armadura média) para preservar sua rapidez de movimentos ao mesmo tempo em que obtêm a melhor Classe de Armadura possível. Este mesmo raciocínio explica a popularidade de *anéis de evasão* e *mantos do deslocamento* entre os personagens bárbaros. Além disso, as habilidades fúria, redução de dano e esquiva sobrenatural do bárbaro também se aprimoram à medida que ele progride em níveis, tornando-o cada vez mais formidável.

Todo este poder e vigor evidentes podem fazer com que um bárbaro esqueça algumas de suas outras vantagens. Suas perícias de classe são diversas o suficiente para permitir variações consideráveis, e é a sua escolha, mais do que qualquer coisa, que diferencia um bárbaro de outro. Um pode concentrar suas perícias em Intimidar para se tornar um guerreiro fanfarrão; outro pode escolher o conhecimento de espaços abertos através de Senso de Direção, Natação e Sobrevivência.

Os outros aventureiros tendem a ver o bárbaro como um brutamontes burro, ignorante e sem sofisticação. De fato, não são poucos os bárbaros que se encaixam nesse estereótipo, mas muitos outros são guerreiros astutos — e mesmo brilhantes. Eles podem não ser conhecedores da vida, mas também não são ingênuos. Também não são necessariamente violentos, exceto quando a situação pede por um uso ponderado de força.

As Raças e o Bárbaro

Existem sociedades humanas e humanóides em todos os níveis de desenvolvimento cultural, do primitivo ao avançado, por isso a classe dos bárbaros é aberta para todas as raças. As restrições sociais tornam algumas delas mais dispostas a abraçar o estilo bárbaro de viver, mas são poucas as desvantagens concretas por adotar esta classe.

Humanos: Como não possui os talentos adicionais dos guerreiros, um bárbaro pode tirar vantagem dos talentos adicionais e dos bônus em perícias que a raça humana oferece. Os humanos também são os humanóides com mais probabilidade de degenerar para uma cultura primitiva — ou não conseguir desenvolver-se além desse estágio. Enquanto esta pode ser uma característica lamentável para a humanidade em geral, ela faz dos humanos bárbaros os membros mais comuns e mais aceitáveis da classe.

Anões: Os bárbaros geralmente não são bem sucedidos em sociedades altamente regimentais, por isso não é surpresa que anões treinando para a guerra tendem a se tornar soldados (guerreiros) ao invés de bárbaros. Quando a sociedade anã, geralmente ordeira, estiver ausente por alguma razão, podem surgir anões bárbaros. Por exemplo, um anão que cresceu entre humanos primitivos seria um candidato perfeito para a classe, assim como alguém cuja fortaleza fosse invadida e abandonada ao caos. Os anões são bons bárbaros por inúmeras razões. O bônus dos anões de +2 em Constituição não apenas aprimora o valor já elevado de Pontos de Vida do bárbaro, como também aumenta sua fúria. Além disso, a habilidade de mover-se rapidamente desta classe compensa o deslocamento reduzido característico dos anões. Finalmente, o bônus racial em testes de resistência contra magias encaixa-se perfeitamente com a descrença em feitiçaria que alguns bárbaros exibem.

Elfos: A maioria das sociedades élficas não aceita bárbaros, talvez pelo fato da incapacidade dos elfos em serem bons exemplos desta classe. A penalidade élfica em Constituição desvalo-

riza as forças naturais do bárbaro, e ainda que ele seja conhecido por sua natureza despreocupada, o elfo típico considera os modos primitivos e às vezes selvagens dos bárbaros repelente. Uma exceção notável são os elfos selvagens (grugach), que tomam o caminho do bárbaro com prazer, apesar de sua penalidade em Constituição.

Gnomos: Os gnomos bárbaros são tão raros quanto os elfos, embora as razões para isso sejam principalmente sociais. Os gnomos não se separam do mundo natural, mas tendem a preferir profissões sofisticadas, como alquimia, engenharia e comércio especializado. O gnomo mediano aprecia demais sua própria esperteza para adotar a abordagem audaciosamente direta do bárbaro. É uma pena, pois os gnomos não se dariam mal neste papel. Na maioria das vezes, seu bônus de tamanho na CA e nos ataques e seu bônus racial em Constituição compensam sua penalidade em Força, e os movimentos rápidos do bárbaro podem contrabalançar o deslocamento baixo dos gnomos.

Meio-Elfos: A maioria dos bárbaros é composta de humanos ou meio-orcs, mas os meio-elfos vêm em terceiro lugar. Como eles possuem toda a volubilidade tanto de seu lado humano quanto élfico, é fácil atender à exigência de uma tendência não-leal. Os meio-elfos que se encontram desprezados pelas comunidades humana e élfica podem achar o caminho dos bárbaros especialmente convidativo. Tornar-se um bárbaro pode inclusive levar a uma forma de aceitação do meio-elfo — apesar das sociedades tribais não serem conhecidas por receber forasteiros com prazer, elas aceitam prontamente um espadachim forte em tempos conturbados.

Meio-Orcs: É verdade que os orcs são selvagens. Portanto, não é realmente uma surpresa que muitos heróis meio-orcs sejam bárbaros. Todos os orcs sentem a fúria da batalha em seus corações, mas apenas aqueles que também são bárbaros podem canalizar seu frenesi de sangue da melhor forma. O bônus de Força dos meio-orcs, a principal estatística para o foco em combate, vale o sacrifício em Carisma e Inteligência (afinal, com que frequência um bárbaro precisa lisonjear ou passar a perna em alguém?). Conte o número de vezes em que o guerreiro brande sua espada, e lembre-se de que o meio-orc bárbaro não só tipicamente causa mais dano que o guerreiro a cada golpe, mas também acerta mais vezes. Se você estiver buscando o bárbaro mais poderoso, e puder conviver com um pouco de estigma social, meio-orc é a escolha certa.

Halflings: Para o bárbaro, Constituição alta é geralmente melhor que Destreza elevada, por isso um gnomo tende a ser uma escolha mais apropriada do que um halfling. De mais a mais, comunidades halfling primitivas ou selvagens são muito raras. Os halflings são criaturas que apreciam o conforto, e suas comunidades são fortes. Enquanto suas habilidades atléticas e sua coragem sejam um ponto positivo, e seu bônus racial em testes de Ouvir combine perfeitamente com as perícias dos bárbaros, a penalidade em Força é uma desvantagem muito grande para ser ignorada.

Monstros: Entre as raças monstruosas, os grimlocks, povo-lagarto, locathahs e orcs apresentam a maior probabilidade de adotar o modo de vida bárbaro.

Equivalência de Nível

Alguns monstros são, por natureza, mais poderosos do que os membros das raças comuns (humanos, elfos, anões, e assim por diante). Quando um destes monstros ganha níveis em alguma classe, um número é adicionado aos seus níveis de classe para determinar seu nível efetivo. O total de seus níveis mais este número (que varia de acordo com o tipo de criatura) é seu nível equivalente.

Por exemplo, o nível equivalente de um grimlock é igual aos seus níveis de classe +3. Isto significa que um grimlock bárbaro de 1º Nível é efetivamente um personagem de 4º Nível — em outras palavras, seu poder é, a grosso modo, igual ao de um personagem de 4º Nível de uma das raças comuns (o que dá ao grimlock esta vantagem é sua percepção às cegas, aliada à sua imunidade a ataques que exigem que o alvo possua um sentido visual).

Um membro comum de uma raça de monstros (sem níveis de classe, como o grimlock descrito no *Livro dos Monstros*) não possui um nível equivalente.

Além dos grimlocks, as criaturas discutidas neste livro que possuem nível equivalente são o povo-lagarto, os locathahs, centauros, dríades, ninfas, gnolls, sahuagin, e yuan-ti.

Para saber mais sobre nível equivalente, veja *Monstros como Raças* no Capítulo 2 do *Livro do Mestre*.

Os grimlocks são criaturas xenófobas e subterrâneas. Apesar de serem cegos, ainda podem sentir seus inimigos através de percepção às cegas. Os grimlocks investem em combate empunhando machados de batalha, e esta característica em si já parece bárbara. Os grimlocks são fortes, resistentes e formidáveis e suficiente para darem bons bárbaros. Por estas várias vantagens, seu nível equivalente é seu nível de classe +5.

Os homens-lagarto são bárbaros ideais, tanto porque sua sociedade tende a ser primitiva quanto por seu meio de vida depender principalmente da caça e de invasões. A movimentação rápida lhes garante uma vantagem de deslocamento sobre os membros da maioria das outras raças. A fúria aprimora consideravelmente os níveis já elevados de Força e Constituição dos homens-lagarto, o que pode conceder um bônus significativo em seus ataques naturais ou com armas. Devido a essas vantagens, o nível equivalente dos homens-lagarto é seu nível de classe +4.

Os locathahs são uma escolha exótica, mas cabível para personagens bárbaros. Eles tendem a possuir tendência neutra, e embora não confiem em estranhos, não são tão agressivos como os grimlocks. Talvez isso se deva ao fato de serem extraordinariamente inteligentes e sábios (bônus racial de +2 em Inteligência, Sabedoria e Destreza) para humanoides que preferem a classe bárbara. Os locathahs possuem um péssimo deslocamento em terra (3 m) que nem mesmo a movimentação rápida dos bárbaros não consegue compensar completamente. No entanto, graças aos seus vantajosos modificadores de habilidades, sua formidável armadura natural e a habilidade de respirar na água, o nível equivalente dos locathahs é seu nível de classe +3.

O orc é outra escolha comum para bárbaro, e seu bônus racial de +2 em Força é um bom ponto para a classe. O *Livro do Mestre* fornece regras para jogar com um orc, que é basicamente uma versão mais radical do meio-orc. Muitas das mesmas considerações a respeito dos meio-orcs (acima) também se aplicam aos orcs.

Os Bárbaros e as Outras Classes

Os bárbaros podem ser muito teimosos, por isso não é surpreendente que ele provoquem reações fortes em outros personagens. Na maioria dos casos, entretanto, estas diferenças de abordagem são apenas ganchos para boas interpretações.

O bárbaro é especialmente útil para grupos de aventureiros que necessitam de mais músculos. Se estiver interpretando um bárbaro, você pode encontrar alguns bons conselhos nos parágrafos seguintes sobre como lidar com seus companheiros de aventura.

Bardos: Não há nada como um bom menestrel para inspirar sua fúria na batalha ou para passar o tempo ocioso entre as aventuras com músicas e histórias. Na verdade você realmente não entende como ele conjura sua magia, mas pode apreciá-la mais do que a do mago ou feiticeiro — afinal, a magia do bardo pode curar. Melhor que isso, ele pode ajudá-lo a alcançar a imortalidade ao criar canções e lendas sobre suas proezas. Então e daí se ele tende a trazer ocasionais problemas ao grupo com suas ostentações e fanfarrônicas? O que é a vida sem pequenos conflitos?

Clérigos: Você certamente pode apreciar um bom curandeiro, mas o clérigo típico gasta muito tempo falando sobre a vida após a morte e tentando converter os outros à sua fé. Você não se preocupa tanto assim sobre a próxima vida — você tem que se concentrar no aqui e agora se quiser sobreviver. Os clérigos que seguem as divindades da natureza (incluindo divindades não humanas, como Corellon Larethian) são outra história.

Pode-se dizer que eles mantêm seus pés no chão, mesmo que tenham a cabeça nas nuvens, e sua presença é bem-vinda. É sábio não ofender nenhum clérigo se você puder evitar, e é impossível negar o poder das divindades no mundo.

Druidas: Você se dá bem com o druida. Ele possui poderes de cura, mas não se preocupa com conversões como o clérigo típico. Talvez porque vocês dois sejam comprometidos com a natureza, ou por compartilharem muitas perícias, ou porque ele simplesmente prefere seguir seu próprio caminho. Seja qual for sua filosofia, o druida é o sábio em seu mundo — o conhecimento dele sobre a natureza ultrapassa até mesmo o seu próprio. Embora você jamais possa adorar a natureza como ele, ambos andam sobre as mesmas trilhas e bebem das mesmas fontes.

Guerreiros: Você não pode evitar apreciar a companhia de um guerreiro, já que sua abordagem em relação à vida é muito parecida com a sua. Ele é um aliado leal na batalha e um rival amigável fora dela. O guerreiro possui mais opções e truques do que você num combate, mas geralmente você é um inimigo mais formidável, especialmente quando está furioso. Além disso, você possui uma gama de perícias maior que a dele, e por isso tem mais vantagens na exploração de áreas selvagens. Entretanto nada disso abala sua amizade. Afinal de contas, uma pequena concorrência é algo bom.

Monges: Se você tem um oposto, este é com certeza o monge. O seu gosto pela vida e seu foco na realidade são diametralmente opostos à filosofia dele de se isolar do mundo. Você não tem problemas para expressar suas opiniões, mas ele é terrivelmente reservado — deve ter medo de alguma coisa ou ser muito reprimido para revelar seus sentimentos. As outras pessoas afirmam que tanto o seu modo de vida quanto o dele são válidos, mas você acha que ele simplesmente está errado. Mas não se preocupa muito com as escolhas dele, desde que não tente impô-las a você.

Paladinos: O paladino é um aliado bem-vindo em combate, mas fora do campo de batalha, vocês dois raramente concordam. Você odeia restrições, e ele, é claro, é estritamente leal, assim como bom. Você tende a se distanciar de certas gentilezas sociais e ir direto ao ponto; ele desperdiça seu tempo com superficialidades e negociações. Mesmo em combate, vocês às vezes têm abordagens diferentes. Ao passo que o paladino considera as ações de seus inimigos em um senso moral e tenta proteger os mais fracos, você simplesmente quer esmagar seus inimigos e vê-los fugir. Apesar de tudo, ambos podem trabalhar em conjunto com eficiência, desde que seus objetivos gerais coincidam.

Rangers: Na luta corpo-a-corpo, o ranger é seu oposto diametral. Leve e gracioso, com frequência ele empunha duas armas enquanto você tipicamente luta com uma única e grande. Você é mais forte, mas ele se envolve com magias divinas. Passando por cima dessas diferenças superficiais, entretanto, fica claro que os dois têm muito em comum. Vocês compartilham diversas perícias de classe, incluindo Sobrevivência. Ambos gostam de espaços abertos, e se sentem desconfortáveis em armaduras pesadas. O ranger é melhor em rastrear os inimigos, mas você fica satisfeito em usar seus músculos contra os inimigos prediletos dele.

Ladinos: Algumas pessoas não gostam dos ladinos, mas você consegue ver a vantagem de ter um por perto. Sem ele, você provavelmente teria que suportar o impacto de muito mais armadilhas. E nem mesmo você pode ignorar o dano impressionante que ele pode infligir enquanto você o ajuda a flanquear um inimigo. Os ladinos e os bárbaros muitas vezes adquirem

um profundo respeito um pelo outro, que eventualmente se torna uma verdadeira amizade.

Feiticeiros: Eis um indivíduo que pode disparar algumas magias bem espalhafatosas, mas seu poder não vem dos deuses, ou mesmo dos livros, como o do mago. Ele diz que sua habilidade de conjurar magias é natural, e talvez isto seja verdade — ele utiliza seu poder com graça, como se fosse parte dele. Enquanto ele for honesto sobre suas habilidades e lhe tratar com respeito, não há razões para que vocês dois não se tornem bons amigos. Mas se ele tentar criar um ar de mistério sobre si mesmo, como alguns feiticeiros fazem, corre o risco de ganhar sua antipatia.

Magos: Você não entende o mago, e não confia no que não entende. Como a simples leitura de um livro pode lhe dar poderes tão incríveis? Pelo que você sabe, ele poderia ser aliado de alguma divindade negra, e por isso sua habilidade de arremessar *bolas de fogo* não vai lhe render nenhum respeito de sua parte, a menos que ele se disponha a explicar como faz isso. A partir de então, você talvez possa superar sua desconfiança do desconhecido e começar a estabelecer uma conexão pessoal com ele.

Escolhendo Quando se Enfurecer

"Algumas vezes minha mente apenas atrapalha. Algumas vezes não".
— Krusk

A fúria do bárbaro é limitada tanto em duração quanto em frequência, por isso a questão de quando ativá-la é uma decisão tática importante. Mas as considerações mudam conforme o bárbaro ganha níveis e tem mais oportunidades de se enfurecer.

O bárbaro de níveis mais baixos pode se enfurecer apenas uma ou duas vezes por dia, portanto deve usar esta habilidade com sabedoria. Uma opção é guardar sua fúria para o combate que provavelmente será o confronto decisivo do dia. Numa masmorra típica, geralmente é óbvio quando o grupo está enfrentando ou prestes a enfrentar o pior vilão. Neste caso, faz sentido enfurecer-se assim que a batalha começar. Quanto mais rápido os inimigos forem eliminados, menos dano eles causarão, e um mínimo de recursos do grupo será gasto na batalha. A menos que a Constituição do bárbaro seja especialmente baixa, sua fúria deve durar o suficiente para acabar até mesmo a luta mais dura do dia.

Às vezes faz sentido para o bárbaro de níveis mais baixos enfurecer-se quando estiver com poucos pontos de vida. Os pontos adicionais que a fúria garante podem mantê-lo de pé por tempo suficiente para acabar com o seu inimigo, e uma oportunidade de fúria desperdiçada não serve de nada para um bárbaro inconsciente ou morto. Entretanto, esta tática pode ser problemática. Os bônus duram até que a fúria acabe. Neste ponto, o bárbaro imediatamente perde aqueles pontos de vida adicionais — e se ele já estiver seriamente ferido ou inconsciente, pode morrer devido a esta perda adicional. De fato, um bárbaro que utiliza esta tática frequentemente corre mais risco de morrer após uma luta do que qualquer outro do grupo.



Sobre a Origem das Coisas

De acordo com a História, os druidas eram sacerdotes de tribos Celtas na Europa Ocidental. Muitas histórias e grandes lendas descrevem estas figuras do nosso passado. Para aprender mais, visite sua livraria ou empreste alguns livros de sua biblioteca e leia sobre os druidas que povoaram a história. Boas obras para começar incluem *Conhecimento Celta* de Ward Rutherford, *Os Druidas*, de Stuart Piggot, e *Mitos e Símbolos da Europa Pagã: Antigas Religiões Escandinavas e Celtas* de Hilda Roderick Ellis Davidson.

Não se esqueça de que os druidas do jogo D&D são mais baseados em fantasia e ficção do que em fatos históricos. Aqui, os druidas não são sacerdotes Celtas, e não seguem as mesmas crenças, obedecem às mesmas restrições, ou participam dos mesmos rituais que os druidas reais. Os druidas do jogo têm mais em comum com os personagens dos livros da série *Shannara* de Terry Brooks, *As Brumas de Avalon* de Marion Zimmer Bradley, e *O Druida* de Morgan Llywelyn do que com qualquer pessoa do passado.

Conforme o bárbaro ganha níveis, decidir quando se enfurecer vai se tornando mais fácil. O bárbaro de nível médio, que pode entrar em fúria três ou mais vezes por dia, pode usar a habilidade sempre que enfrentar inimigos conjuradores. Isto lhe concede um bônus moral de +2 em testes de resistência de Vontade e um bônus de +2 em testes de resistência de Fortitude (através do aumento na Constituição). Dado que testes de resistência de Vontade podem ser o calcanhar de Aquiles do bárbaro, qualquer coisa que minimize sua chance de se tornar vítima do medo ou de dominação mental é válida — não apenas por ele, mas por todos em seu grupo. O mesmo raciocínio se aplica ao enfrentar oponentes que utilizem veneno ou uma habilidade de drenar que exija um teste de resistência — o bárbaro deve enfurecer-se para tentar anular quaisquer efeitos negativos que estejam por vir. Ele também pode decidir enfurecer-se para ganhar o bônus de Força necessário para abrir uma porta especialmente difícil ou ultrapassar um obstáculo físico, ou ganhar os bônus nos testes de resistência quando houver a possibilidade de acionar alguma armadilha perigosa.

No 20º Nível, quando puder se enfurecer cinco ou mais vezes por dia, o bárbaro deve simplesmente usar a habilidade no começo de cada encontro significativo. Contra inimigos obviamente mais fracos, ele pode conter seu poder assim como o mago ou outro conjurador conserva magias, mas sempre que o resultado for digno de preocupação, ele deve se enfurecer.

O DRUIDA EM PERSPECTIVA

"A natureza é incontrollável por definição. Você pode, no máximo, tentar exercer uma influência momentânea, mas até mesmo isto está sujeito aos caprichos da natureza".

— Vadiana

O lar do druida é mais espaçoso, e provavelmente mais bonito, do que o de qualquer outro personagem. Altos carvalhos, pinheiros e olmeiros formam o telhado sobre o seu mundo — uma cobertura mais vibrante e interessante que qualquer teto pintado a fresco. As gramíneas e as folhas lhe fornecem um assoalho e uma cama macia. Onde estão as paredes? O druida ri, pois não conhece paredes — nem limites para seu infinito mundo natural.

Dentro ou fora de sua casa, o druida nunca está longe de seus amigos. Aquele lobo se escondendo no mato, o falcão voando no céu, e o poderoso urso — estes são companheiros de viagem leais, bem como oponentes temíveis para os visitantes não convidados. Caso ele necessite de batedores inteligentes para rondar os arbustos ou cortar o firmamento em busca de inimigos, ou guerreiros fortes para protegê-lo do perigo, seus amigos podem estar a seu lado em minutos. E se a ajuda deles não for o suficiente, ele pode se tornar uma das criaturas da natureza e derrotar seus inimigos com garras e dentes ou criar asas e fugir. Ai do cretino que acredita que o druida está indefeso fora de sua

floresta, pois mesmo na mais escura masmorra, ele nunca está sem amigos, magias, ou poderes.

Ao contrário de muitos aventureiros, o druida está totalmente preparado para seguir sozinho. O guerreiro, o mago e o ladino dependem do clérigo para curá-los, e o clérigo depende do guerreiro para manter os inimigos afastados. O druida, por outro lado, pode derrotar seus inimigos com conjurações flamejantes quase tão poderosas quanto as de um feiticeiro, tomar a forma de um tigre ou de um leão para ganhar vantagem no combate corpo a corpo, e em seguida curar a si próprio quando a batalha terminar.

Por sua versatilidade, o druida tem muito a oferecer a um grupo de aventureiros. Ele pode assumir qualquer papel necessário. Precisam de alguém que cure o bárbaro? Imediatamente. Precisam de mais poder de fogo para derrotar os inimigos de uma certa distância? Sem problemas. Precisam de algumas magias para fortalecer o grupo? Certamente. E que tal uma habilidade de combate razoável, aliados que possam ser invocados a qualquer momento, e a habilidade de trazer a chuva ou afastar as nuvens? O druida é sua escolha. Com todas essas opções, centenas de druidas podem fazer parte do mesmo mundo, e ainda assim não se parecer em nada. Um pode se concentrar na cura, outro na criação de itens mágicos, outro em companheiros animais, e ainda outro em assumir outras formas.

As Raças e o Druida

Os druidas podem emergir de qualquer ambiente natural. Eles são mais raros onde paralelepípedos e o avanço ruidoso da civilização substituíram um tapete de folhas e o canto suave da cotovia. Algumas raças têm mais chance do que outras de adotar o caminho do druida por razões culturais, mas em termos de jogo não há raça que gere druidas especialmente ruins. Como a Sabedoria é o principal valor de habilidade para a classe e nenhuma raça possui bônus ou penalidade neste quesito, não há uma escolha racial óbvia para personagens druidas.

Humanos: Apesar dos humanos serem desprovidos das habilidades especiais de outras raças, os pontos de perícia e talentos adicionais recebidos no 1º nível os tornam excelentes candidatos à classe dos druidas. Afinal, um druida que sabe mais sobre os segredos da floresta (graças a níveis adicionais em Sobrevivência) é, por definição, um druida mais poderoso. O druida humano também tem a aceitação de seus colegas, especialmente se possuir antecedentes selvagens ou primitivos. A única grande fraqueza dos humanos, a visão noturna ruim, é problemática para os druidas, mas eventualmente pode ser compensada através de magias, itens mágicos ou *forma selvagem*.

Anões: Os anões druidas, como explica o *Livro dos Monstros*, são raros. Como os anões preferem exibir uma lealdade feroz ao clã ou à fortaleza, colocar a natureza em primeiro lugar não é fácil para a maioria deles. Também não ajuda o fato de muitos deles passarem suas vidas trabalhando em subterrâneos, esculpindo rochas e extraíndo recursos preciosos da terra. Todavia, um anão que abandone esta vida pode ser um defensor da natureza formidável, com uma resistência incalculável. Os pontos de vida adicionais que o anão recebe por seu bônus racial em Constituição são inestimáveis para um druida que passa muito tempo em batalha. A habilidade da classe de assumir outras formas através de *forma selvagem* compensa bem o deslocamento lento do anão, e a visão no escuro é uma verdadeira bênção.



Elfos: Os elfos são o arquétipo dos druidas, e por bons motivos. Desde o nascimento, as crianças desta raça aprendem a amar as florestas e o mundo natural em geral. Os druidas élficos possuem várias vantagens raciais, uma das quais é sua visão aprimorada — visão na penumbra e bônus em testes de Observar e Procurar. Infelizmente, eles devem abandonar seu treinamento racial com espadas longas, sabres e arcos; se um druida usar qualquer uma destas armas, perde todos os seus poderes por 24 horas. A fragilidade física de um elfo (penalidade de -2 em Constituição) é uma pequena desvantagem, mas a maioria dos elfos druidas a aceita de bom grado. O melhor de tudo é que um elfo druida pode voltar à floresta natal de sua infância e conseguir aceitação e até mesmo honra entre sua espécie. Nem todas as culturas são tão receptivas em relação aos druidas, e são poucos os outros povoados onde ele pode se sentir realmente confortável.

Gnomos: Mesmo que muitos não percebam, a ligação dos gnomos com o mundo natural é quase tão forte quanto a dos elfos. Os gnomos vivem de forma simples, em colinas arborizadas e tocas quentes. Ao contrário dos membros das outras raças, eles podem conversar com criaturas escavadoras através da habilidade inata *falar com animais*. Seja uma bênção das divindades ou um truque que eles aprenderam com o tempo, esta habilidade os conecta aos animais de um jeito que poucos poderiam compreender. Acrescente-se a visão na penumbra e o vigor natural da raça, e o gnomos druida obtém muitas das vantagens físicas dos anões, assim como a aceitação social desfrutada pelos elfos. Mesmo que seu tamanho pequeno torne o gnomos druida fisicamente mais fraco que um humano, a *forma selvagem* permite que ele tome a forma de um animal de grande força, como

um urso ou um leopardo. Sendo um povo humilde e brincalhão, os gnomos tornam-se druidas talentosos e confiáveis.

Meio-Elfos: Perdidos e procurando seu lugar no mundo, muitos meio-elfos encontram consolo servindo à natureza. Talvez seja uma forma de aceitar sua parte élfica ou de apaziguar seus parentes — ou talvez o meio-elfo desprezado pela sociedade encontre um certo apelo no caminho muitas vezes solitário do druida. Sejam quais forem as razões para escolher a classe, o meio-elfo druida se beneficia de sua herança élfica através de sua visão aprimorada. Os meio-elfos também podem achar mais fácil sobreviver em um mundo dominado por humanos do que os elfos.

Meio-Orcs: Infelizmente, poucos meio-orcs tomam a trilha do druida. Como seus pais orcs, muitos deles vivem em fronteiras selvagens, muitas vezes longe de cidades habitadas e bem defendidas. Estas mesmas fronteiras são, por vezes, o lar dos druidas. Os personagens meio-orcs possuem duas vantagens significativas: a visão no escuro e um bônus racial de +2 em Força. Além disso, ainda que alguns possam ridicularizar o meio-orc por sua falta de inteligência e sua grosseria, um druida pode passar sem grande inteligência ou carisma. Como o meio-elfo, o meio-orc deve conviver com um certo estigma social, e por isso pode achar uma existência solitária nas florestas preferível a lidar com aqueles que não conseguem aceitá-lo pelo que é. A natureza, afinal, aceita todos os seres vivos e traz paz às almas atormentadas.

Halflings: Os halflings tornam-se bons druidas. Suas habilidades atléticas naturais e ouvidos sensíveis são ideais para a sobrevivência ao ar livre, e em geral sua boa sorte e bravura também lhes são muito úteis. A principal razão pela qual tão poucos halflings adotam a foice e o azevinho é a força de sua comunidade. Sua predileção por camas confortáveis, boa comida e muita bebida tende a desencorajá-los a escolher vidas mais desafiadoras a serviço da natureza. Os poucos que escolhem o caminho do druida descobrem que o tamanho não é um obstáculo à excelência.

Monstros: Entre as raças monstruosas, duas se sobressaem como prováveis druidas: os centauros e o povo-lagarto. Ambas geralmente possuem sociedades tribais, e vivem em harmonia com seu ambiente. Não é raro encontrar druidas em posições de liderança nessas culturas.

Um centauro torna-se um excelente druida graças a seu bônus racial de +3 em Sabedoria, sua familiaridade natural com os espaços abertos e sua habilidade com a horticultura. Seu nível equivalente é o nível de classe +7, ou seja, um centauro druida de 1º nível seria apropriado para um grupo de 6º nível.

Os druidas do povo-lagarto são mais fáceis de se integrar em um jogo normal do que os centauros — até porque é mais fácil levar um homem-lagarto a uma masmorra do que um centauro. Como o nível equivalente do povo-lagarto é o nível de classe +4, um druida dessa raça pode juntar-se a uma campanha assim que o nível médio dos personagens chegar a 3º. Ao contrário dos centauros, os druidas do povo-lagarto não recebem em um ajuste racial em Sabedoria, mas possuem ataques naturais respeitáveis à sua disposição. Como criaturas aquáticas, são a única raça inclinada a esta classe que também pode respirar na água.

Um jogador audaz também pode considerar a dríade (nível de classe +4) e a ninfa (nível de classe +12) como escolhas para um personagem druida. Ambas possuem fortes laços com a natureza, e habilidades que se beneficiam com a adoção da classe.

O Druida e as Outras Classes

A postura de defesa do mundo natural adotada pelo druida não é nem míope nem provinciana. Ela é, de certa forma, uma extensão viva da vontade da natureza. Desta forma, quando o mal ameaça a terra, ele provavelmente irá se alistar para a luta, mesmo que ela esteja acontecendo muito longe de sua casa. Em outras ocasiões, o druida pode se envolver em aventuras por lealdade aos amigos, ou por curiosidade sobre algum aspecto da natureza.

Como dito anteriormente, o druida não tem dificuldade em se adequar à maior parte dos grupos de aventureiros. Se estiver interpretando um druida, você pode encontrar alguns bons conselhos nos parágrafos seguintes sobre como lidar com seus companheiros de aventura.

Bárbaros: Embora o bárbaro possa investir precipitadamente em combate, sua relação com ele tende a ser boa. Ambos possuem perícias relacionadas às florestas, e mesmo que não compartilhem a mesma visão do mundo, cruzam as mesmas colinas e vales.

Bardos: Você pode compreender o estilo de vida nômade do bardo, mas não o inveja. Eles tendem a causar tantos problemas quanto os ladinos em suas andanças, mas pelo menos são companheiros fascinantes e versáteis. Sua ampla gama de perícias, seu talento para conjurar magias e suas habilidades de combate os tornam bons parceiros para praticamente qualquer outra classe. Adicione a isto seus incríveis efeitos musicais, e o que há para não se gostar? O bardo lhe recorda que o gosto pela vida é algo bom, e que sejam quais forem as suas obrigações, a vida é um presente precioso que deve ser aproveitado, ao invés de apenas deixar passar.

Clérigos: Você e o clérigo compartilham diversas magias e algumas obrigações similares, mas certamente não o mesmo ponto de vista sobre a vida. Sua mente se concentra na terra, enquanto ele contempla os céus. Esta diferença não torna o relacionamento necessariamente difícil; de fato, ambos podem desenvolver um respeito saudável pelas habilidades do outro e descobrir algumas combinações de magias muito poderosas. Entretanto, é raro uma amizade autêntica, a menos que o clérigo possua os domínios dos Animais, das Plantas ou do Sol.

Guerreiros: É sempre útil ter um guerreiro por perto quando há algum problema. Embora o bárbaro possa ser mais forte, o guerreiro é incrivelmente versado na arte da guerra, o que significa que ele geralmente conhece vários truques de combate que podem ajudar seu grupo a derrotar adversários sofisticados e poderosos. Por outro lado, é como se ele devotasse sua vida inteira ao combate — e que tipo de atitude é esta? É essa mentalidade — concentrar-se em pequenas disputas ao invés de assuntos mais importantes — que encoraja o crescimento constante dos conflitos no mundo. Levando tudo em conta, você se dá bem com o guerreiro quando seus objetivos coincidem, mas preferiria passar seu tempo com o ranger ou o bárbaro.

Monges: O monge procura esclarecimento através de uma vida isolada, que no final das contas, chega à negação do ego. Para você, isto parece uma grande tolice. Embora possam existir outros planos de existência e um estado além do "mundo mortal", as pessoas deveriam viver o presente — neste mundo. Você pode simpatizar com aquela figura solitária que saiu de um monastério, mas tem problemas em aceitar sua visão da vida. Mas contanto que ele se contente em deixar que os outros sigam seus próprios caminhos, ambos podem ser capazes de forjar laços de amizade.

Paladinos: Sua relação com o paladino muitas vezes é tensa, pois vocês têm diferentes pontos de vista sobre a vida e são devotados a objetivos diferentes. As duas coisas que têm em comum são o senso de dever moral e o desejo de proteger algo neste mundo. Ambos são campeões de suas causas, e quando seus interesses coincidem — por exemplo, ao confrontar um mal devastador — vocês podem formar uma aliança à qual poucos inimigos podem resistir. Porém uma amizade duradoura entre vocês é rara.

Rangers: Como é de se esperar, você e o ranger se dão muito bem. Vocês compartilham uma compreensão do mundo natural, e apesar de seus métodos divergirem, compreendem a necessidade de cooperar. A única coisa que lhe perturba em relação ao ranger é seu ódio vingativo a certas criaturas. Você pode entender o desejo de caçar — trata-se de um instinto natural — mas você não consegue entender o desejo de erradicar um determinado tipo de criatura. Apesar de suas perícias tenderem a coincidir, os dois, juntamente com seus companheiros animais, podem aumentar em muito a capacidade (e o número de membros) de um grupo de aventureiros.

Ladinos: Você gosta dos ladinos por seus talentos únicos, mas seu estilo de vida raramente o coloca em contato com eles. Na maior parte das vezes, isso lhe parece ótimo. O fato de que a sociedade civilizada considera os ladinos como cafajestes, ladrões e assassinos não lhe interessa, já que você se preocupa pouco com as restrições sociais. Mas alguns ladinos acham que a vida é um jogo, e muitos outros não conseguem pensar em nada a não ser bens materiais. Isto deixa pouca coisa em comum entre você e o ladino do grupo, apesar de você respeitar suas perícias.

Feiticeiros: Você pode não entender completamente o feiticeiro e sua origem, mas você respeita os dons inatos. O feiticeiro, graças a um capricho do destino ou da genealogia, possui um talento para magia, e ao contrário do mago, não enclausura seu corpo no interior de uma torre mofada ou sua mente dentro de um tomo igualmente embolorado. A maioria dos feiticeiros é composta por pessoas carismáticas que não se escondem do mundo nem acreditam que são superiores a ele. Esses atributos tornam mais fácil para você conviver com eles.

Magos: Há um lugar para o aprendizado e um para o estudo acadêmico. Os magos passam tempo demais com os narizes enfiados em livros ao invés de fazerem exercícios ao ar livre. Mas apesar da típica carência de atributos físicos, geralmente são companheiros agradáveis e aventureiros hábeis, com magias que complementam bem as suas. Do seu ponto de vista, a única falha na magia do mago é que ele drena seu poder de fontes artificiais, invocando energias de lugares que não pertencem a este mundo. Desta forma, enquanto você é esperto o suficiente para ser amigo do mago do seu próprio grupo, muitas vezes também sente certo prazer em lutar com um vilão dessa classe.

Atualização de Regras:

Utilizando *Forma Selvagem*

"Elas fazem cêegas e coçam, mas você se acostuma com as penas. Mas nunca com os ovos".

— A druida Kelliana da Tribo Azul

A *Forma Selvagem* é um dos talentos mais úteis e flexíveis da classe dos druidas. A seguinte versão desta habilidade substitui a apresentada no *Livro do Jogador*.

Forma Selvagem

No 5º nível, um druida ganha a habilidade similar a magia de se transformar em um animal Pequeno ou Médio (mas não um animal atroz ou lendário) e retornar à sua forma natural uma vez por dia. O druida pode adotar apenas uma forma animal por uso desta habilidade.

As criaturas disponíveis como *formas selvagens* incluem alguns animais gigantes (como descrito no Apêndice I do *Livro dos Monstros*), mas não bestas, bestas mágicas, ou qualquer coisa que não seja do tipo animal. O druida pode usar *forma selvagem* para se tornar um cachorro ou um lagarto gigante, por exemplo, mas não um urso-coruja. A forma escolhida deve ser de um animal que ele conheça. Por exemplo, um druida que nunca saiu de uma floresta temperada não poderia se tornar um urso polar.

O druida pode escolher livremente os detalhes físicos de sua nova forma (como cor e textura dos pêlos, pele ou penas) dentro dos padrões normais de um animal daquele tipo. As qualidades físicas significativas da nova forma (como altura, peso e sexo) também estão sob seu controle, mas devem se adequar às normas da espécie do animal. O druida está efetivamente disfarçado como um membro comum de sua nova espécie, ganhando um bônus de +10 em seu teste de Disfarces enquanto mantiver esta forma.

Esta mudança de forma nunca desorienta o druida. Ao mudar para uma forma animal, ele recupera os pontos de vida perdidos como se tivesse descansado durante um dia, mas esta cura não restaura danos temporários de habilidade ou fornece quaisquer outros benefícios de descansar por um dia, e voltar à forma original não o cura novamente. Se vier a falecer, o druida reverte à sua forma original, mas permanece morto.

Quando a mudança ocorre, o equipamento do druida, se existir, funde-se à nova forma e se torna inerte. Os componentes materiais e focos neste estado não podem ser utilizados para conjurar magias. Quando o druida reverte à forma original, quaisquer objetos incorporados à forma animal reaparecem no mesmo lugar onde estavam previamente e ficam funcionais novamente. Quaisquer novos itens que o druida usou na forma animal (como uma sela, cabresto ou freio) caem a seus pés; e qualquer coisa que ele carregou em uma parte do corpo comum a ambas as formas (boca, mãos, e assim por diante) no momento da reversão permanece inalterada.

O druida adquire as habilidades físicas e naturais da criatura cuja forma adotou, mantendo sua própria mente. As habilidades físicas incluem o tamanho, assim como valores de Força, Destreza e Constituição. As habilidades naturais incluem armaduras e armas naturais (como garras, mordida ou chifres), habilidades sensoriais (como visão na penumbra), e qualidades puramente físicas semelhantes (presença ou ausência de asas ou guelras, número de membros, e assim por diante). As habilidades naturais também incluem as capacidades mundanas de movimentação, como andar, nadar e voar com asas. O druida também ganha todos os bônus raciais e talentos da forma animal escolhida. Ele não recebe nenhuma habilidade sobrenatural ou similar a magia (como sopros ou ataques visuais) de sua nova forma, mas ganha todas as suas habilidades extraordinárias. Todas estas alterações duram até que a *forma selvagem* acabe.

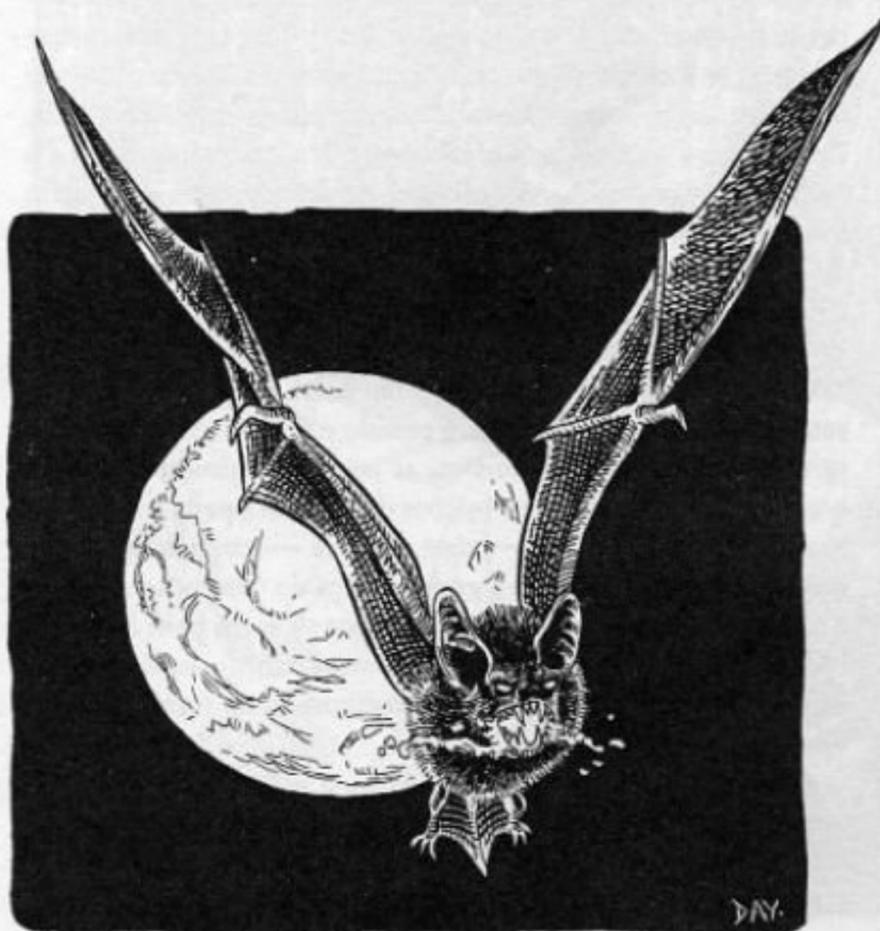
Os novos valores de atributos e capacidades do druida são as médias das espécies nas quais ele se transforma. É impossível, por exemplo, transformar-se em um lobo com Força 20. Da mesma forma, ele não pode se transformar em uma versão maior ou mais poderosa de uma criatura (ou uma versão menor ou mais fraca).

O druida mantém seus próprios valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, níveis e classes, Pontos de Vida (apesar de qualquer mudança em seu valor de Constituição), tendência, bônus base de ataque e bônus em testes de resistência (os novos valores de Força, Destreza e Constituição podem afetar o valor final destes bônus). O druida também mantém seu próprio tipo (por exemplo, humanóide), habilidades extraordinárias e habilidades similares a magia, mas não suas habilidades sobrenaturais. Ele perde sua habilidade de falar enquanto estiver na forma animal por estar limitado aos sons que um animal normal e destreinado pode fazer (o som normal de um papagaio selvagem é um guincho, portanto mudar para esta forma não permite a fala).

Apesar do druida manter todas as magias que possuía, sua nova forma pode não permitir que ele as utilize. A menos que a forma escolhida possua mãos preênsais (como um macaco ou um gorila) ou algum outro tipo de apêndice com capacidade de manipulação, o druida pode não ser capaz de manipular os componentes materiais e focalizar suas magias — mesmo que eles não estejam mesclados à nova forma. Do mesmo modo, a falta de uma voz humana significa que ele não pode conjurar magias com componentes verbais ou ativar itens com palavras de comando. Igualmente, a falta de apêndices apropriados pode impedi-lo de usar armas manufaturadas e itens mágicos. Se a utilização de uma magia ou item em particular estiver em dúvida, a decisão cabe ao Mestre.

O druida pode usar esta habilidade mais vezes por dia no 6º, 7º, 10º, 14º e 18º nível, como descrito na Tabela 3-8 do *Livro do Jogador*. Além disso, ele ganha a habilidade de adotar a forma de um animal Grande no 8º Nível, um animal Miúdo no 11º nível, e um animal Enorme no 15º nível. Acima do 12º nível ele pode tomar a forma de um animal atroz.

No 16º nível, o druida pode utilizar a *forma selvagem* para se tornar um elemental Pequeno, Médio, ou Grande (ar, terra, fogo ou água) uma vez por dia. Ele ganha todos os ataques e qualidades especiais da criatura, independente do tipo de habilidade (ou seja, ele recebe as habilidades sobrenaturais e similares a



magia do elemental, bem como as extraordinárias). Também ganha os talentos do elemental e os bônus raciais em perícias enquanto mantiver a *forma selvagem*, e ainda retém seu próprio tipo de criatura (na maioria dos casos, humanóide). No 18º nível, ele pode assumir a forma elemental três vezes por dia.

Escolhendo uma Forma Selvagem

No 5º nível, o druida ganha a habilidade de usar *forma selvagem*. Durante sua carreira, uma variedade de escolhas se apresenta conforme ele domina formas maiores e menores, e eventualmente torna-se possível assumir a forma de um animal atroz ou de um elemental. O repertório de opções pode ser simplesmente desconcertante.

A principal consideração ao escolher uma forma animal é para que você a deseje. Aqui estão alguns fatores que um druida deve considerar ao tomar esta decisão.

Detecção: Como o druida pode usar as habilidades extraordinárias da forma escolhida, ganharia percepção às cegas tornando-se um morcego atroz ou um golfinho. A maioria dos animais possui visão na penumbra, e alguns (como a cobra ou a coruja) também possuem bônus raciais em Observar ou Ouvir.

Fuga: Uma das melhores maneiras de fugir de uma situação de perigo através de *forma selvagem* é criando asas como um falcão ou uma águia. O deslocamento de voo destas criaturas é de 24 e 18 m respectivamente, e geralmente isso é rápido o suficiente para fugir de um exército avançando ou de um monstro terrestre. A coruja, apesar de sua popularidade, não voa especialmente rápido (apenas 12 m). Numa masmorra, ou contra inimigos voadores, um guepardo ou um cavalo pode ser uma escolha mais apropriada. Um cavalo leve possui um deslocamento em terra respeitável de 18 m; o guepardo normalmente move-se a apenas 15 m, mas também pode percorrer 150 m em uma corrida (consulte o verbete apropriado no *Livro dos Monstros*). Entretanto, fugir nem sempre requer um deslocamento alto — um druida de nível elevado pode usar *forma selvagem* para adotar a forma de um animal miúdo e utilizar a perícia Esconder-se para evitar os inimigos.

Combate: A *forma selvagem* pode fazer do druida um oponente formidável. Até o 8º nível, quando puder usar *forma selvagem* para se tornar um animal Grande, as melhores escolhas são o carcaju, o urso negro ou o leopardo, com três ataques cada. Dentre estes, o urso negro oferece o valor mais alto de Força e o leopardo, a maior CA. A habilidade de enfurecer-se do carcaju lhe concede os mesmos bônus de Força que o urso negro, além de alguns Pontos de Vida adicionais. A forma de uma cobra constritora também pode se mostrar útil, especialmente contra inimigos conjuradores.

Para um druida de 8º nível, o urso polar reina supremo com seu valor de Força 27. O cavalo pesado é mais fraco em combate, mas muito menos ostensivo, se isso for um motivo de preocupação. As únicas outras opções que valem a pena considerar são os grandes felinos — leões e tigres — cujas habilidades bote e rasgar compensam a grande força do urso polar. O tigre é mais resistente que o leão, mas ambos se saem bem em combate. Finalmente, o alcance garante uma vantagem significativa em uma luta, e o druida pode adquiri-lo na forma de uma víbora Grande.

No 12º nível, o druida pode usar *forma selvagem* para se tornar um animal atroz. Como um urso atroz com Força 31, ele pode infligir 30 ou mais pontos de dano em uma única rodada. O leão atroz é a segunda melhor escolha.

Quando o druida atinge o 15º nível, o tigre atroz torna-se uma opção, mas o urso atroz pode ainda ser a melhor escolha. O tamanho Enorme do tigre atroz o torna mais fácil de se atingir do que o urso atroz, e a adição dos ataques bote e rasgar podem não compensar completamente essa desvantagem.

No 16º nível, o druida ganha uma nova opção significativa — a forma elemental. Isto lhe permite acessar todas as habilidades especiais do elemental escolhido, incluindo vendaval, enxurrada, vórtice, empurrar e incendiar. Graças a seu valor alto de Força, o elemental da terra é provavelmente a melhor escolha, mas o elemental da água possui uma CA melhor. Entretanto, se a CA não for importante, o urso atroz ainda é um guerreiro melhor do que qualquer elemental simplesmente por sua Força maior.

Impressionar os Inimigos: Ursos, leões e elementais impressionam o povo e amedrontam até os mercenários veteranos. Um Mestre pode conceder um bônus de circunstância de +2 nos testes de Intimidar para um druida utilizando uma forma imponente.

Impressionar Outros Animais: O druida normalmente confia em sua perícia Empatia com Animais para acalmar os animais hostis ou famintos e assegurar-lhes que a violência é desnecessária. O druida que se dispuser a usar *forma selvagem* para assumir a forma do animal geralmente terá mais facilidade nesta negociação, mesmo que não receba a habilidade de falar diretamente com a criatura. Para representar esta vantagem, o Mestre pode conceder ao druida um bônus de circunstância de +4 nos testes de Empatia com Animais contra um animal cuja forma ele tenha adotado.

Exploração: As formas de aves são boas para exploração, mas não despreze a opção pela furtividade. Uma história antiga menciona um druida que descobriu todos os planos de seus inimigos na forma de um cavalo pesado, servindo por um dia como montaria do comandante do exército maligno. A maioria das pessoas presta pouca atenção aos cavalos, animais domésticos, ou sapos de passagem, e o druida pode tirar vantagem disto.

Treinar Animais: O processo de treinamento se torna muito mais fácil se o druida puder simplesmente assumir a forma do animal e demonstrar o comportamento ou ação que ele deseja. O Mestre pode conceder ao druida um bônus de circunstância de +4 nos testes de Adestrar Animais quando utilizar *forma animal* deste modo.

Viagem: Graças a seus elevados deslocamentos voando, os pássaros são as escolhas óbvias para viajar. Se viajar pelo oceano, ou por um mar ou um rio for uma opção, o tubarão atroz se move a uma velocidade impressionante (27 m) que nem mesmo a águia consegue igualar. No 15º nível ou acima, o druida deve considerar seriamente a forma de um elemental do ar por seu inacreditável deslocamento ao voar (30 m).

O RANGER EM PERSPECTIVA

“É tão fácil fazer um tubarão desistir de nadar quanto convencer um ranger a ficar em casa”.

— Soveliss

Apesar de sua associação com a floresta, o ranger não pode ser descrito como “enraizado”. Do seu ponto de vista, um apego excessivo a lugares, bens materiais e tradições não é saudável. Afinal, mudança é um aspecto fundamental da natureza, e não vale a pena lutar contra isto.

De fato, o ranger está dentre os personagens mais versáteis. Sim, ele usa armadura, mas nunca tão pesada quanto a do paladino. Sim, ele conjura magias, mas jamais confia unicamente nelas para sua sobrevivência, como o mago. Sim, ele se move como a brisa, mas sem o medo evidente de um confronto direto que tantos ladinos exibem. Embora o bardo afirme ser um pau para toda obra, é o ranger que, sem alarde, prova possuir o equilíbrio perfeito de disciplinas.

A versatilidade do ranger o torna mais generalista que a maioria dos demais personagens, mas isto pode tanto ser um obstáculo quanto uma vantagem. Ele não consegue infligir tanto dano em um só golpe quanto um guerreiro brandindo uma espada larga com Especialização em Arma, ou um mago com uma *bola de fogo* maximizada. O que ele pode fazer é distribuir um turbilhão selvagem de dano de várias fontes, e em seguida recuar antes que seu oponente retribua o favor. Um ranger de nível moderado pode disparar três flechas certas em uma rodada, trocar de armas e aproximar-se na rodada seguinte, e então derrotar seu oponente com quatro golpes de suas duas armas na terceira rodada. Se o oponente for um inimigo predileto, a segunda e a terceira rodada talvez nem sejam necessárias.

Em vários aspectos, a maior força do ranger é a liderança. Como o ladino, muitas vezes ele toma a frente dos demais membros do grupo, onde pode aproveitar melhor o seu talento Rastrear e suas perícias de classe relacionadas aos sentidos. Entretanto, ao contrário do ladino, ele se sente fisicamente superior aos desafios revelados por esses talentos. Como o primeiro a observar o inimigo, ele deve decidir aproximar-se ou recuar, e as vidas de seus amigos muitas vezes dependem da sabedoria dessa decisão.

As Raças e o Ranger

Todas as raças humanoides dão origem a rangers, e cada um oferece seu próprio conjunto de vantagens. Assim como para o druida, não existe uma escolha óbvia para um ranger.

Humanos: A maioria dos rangers é humana. Dividir igualmente os pontos de perícia iniciais de um ranger humano de 1º nível entre Blear, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência lhe confere bônus de +5 nesses testes contra seus inimigos prediletos, além de quaisquer outros bônus que ele possua. Além disso, ele não precisa escolher entre Foco em Arma e Prontidão para ampliar seus melhores atributos; ele pode conseguir ambos imediatamente. Naturalmente, a maior vantagem do humano é que ele é um membro da raça dominante no planeta.

Anões: Como a maioria de sua raça, os anões rangers tendem a viver no subterrâneo. Esses "cavernícolas" não precisam se preocupar muito em manter boas relações com as fadas ou proteger as árvores, mas isto não significa que eles devam ser mesquinhos ao adquirir graduações na perícia Sobrevivência. É uma necessidade para rastrear inimigos, especialmente porque o solo de uma masmorra conta como terreno árido (veja a descrição do talento Rastrear no *Livro do Jogador*). A perícia Ouvir também é vital nesse ambiente, e os rangers recebem bônus em testes de Ouvir contra inimigos prediletos. O bônus racial dos anões rangers permite que eles se destaquem contra três categorias de inimigos (orcs, goblinóides, e gigantes) e, portanto, estas são excelentes primeira, segunda e terceira escolha para inimigo predileto. Escolher gigantes primeiro pode ser recompensador quando aquele primeiro ogro vem em uma investida pelo corredor da masmorra.

Elfos: O elfo é a encarnação do ranger. Ele possui bônus em duas perícias pelas quais o ranger também recebe bônus por inimigo predileto: Ouvir e Observar. Isto significa que um elfo ranger de 5º nível tem bônus de +4 em testes de Observar contra seu primeiro inimigo predileto, além de suas graduações de perícias e quaisquer outros bônus que ele possua. A maioria das fadas gosta dos elfos, o que permite que o elfo ranger estabeleça uma forte rede de aliados durante suas viagens pela floresta. Além disso, sua necessidade de 4 horas de meditação e 4 horas de descanso ao invés de 8 horas de sono significa que ele está quase sempre atento durante a noite, quando sua visão na penumbra e seu bônus elevado em Observar são mais úteis.

Gnomos: Como os anões, o gnomo ranger já começa com ótimos bônus contra alguns inimigos prediletos comuns: goblinóides, kobolds, e gigantes. Como o elfo, ele recebe um bônus racial em testes de Ouvir. Como o halfling, ganha bônus em jogadas de ataque e na CA por ser Pequeno. Diferente de todos os demais, o gnomo ranger com um valor de Inteligência de 10 ou mais possui magias arcanas e divinas no 4º nível, além do melhor bônus base de ataque possível. Tudo isso torna a classe ranger uma excelente opção para o gnomo. No entanto, os gnomos rangers raramente deixam suas terras natais — uma pena para os grupos de aventureiros em todos o mundo.

Meio-Elfos: O meio-elfo já é um forasteiro, e por isso o estilo de vida do ranger é quase sua segunda natureza. Praticamente tudo o que foi dito sobre o elfo (bônus racial em testes de Observar e Ouvir, visão na penumbra, e assim por diante) também se aplica ao meio-elfo, mas nem sempre na mesma proporção. Socialmente, entretanto, o meio-elfo representa uma ligação melhor entre os mundos natural e civilizado, tanto o elfo quanto o humano.



Meio-Orcs: Apesar de muitos meio-orcs acreditarem que bárbaro e guerreiro são escolhas melhores de classe, o meio-orc ranger é um verdadeiro monstro contra seus inimigos prediletos. O bônus racial em Força, a melhor progressão de ataque possível e os bônus contra o inimigo predileto significam que um meio-orc ranger com Força 22 e Foco em Arma (machado de batalha) tem bônus de +20 contra seu primeiro inimigo predileto, sem contar os bônus dos machados de batalha mágicos que ele empunha em cada mão. Um meio-orc seguindo esta trilha deve tentar compensar sua penalidade em Inteligência, já que a força do ranger não está só no combate, mas também nas perícias. Provavelmente a maior desvantagem para o meio-orc ranger é que poucos acreditam que ele seja um amigo da floresta. Ainda assim, ele possui meios próprios de persuadir as pessoas.

Halflings: O *Livro do Jogador* observa que os halflings rangers não são encontrados com frequência, mas isto acontece principalmente porque eles podem escolher quando os encontros ocorrem. A penalidade em Força dos halflings reduz seus bônus como rangers, mas imagine um halfling ranger de 9º nível com Acuidade com Arma e um valor de Destreza nas nuvens. Ele pode atirar armas de arremesso e brandir armas corpo a corpo aos pares, além de se mover silenciosamente e esconder-se melhor do que ninguém graças ao uso frequente da magia *passos sem pegadas*. Além disso, seu bônus excepcional nos testes de Ouvir permite que ele saiba quando há um inimigo a caminho muito antes de precisar tomar a decisão de lutar ou fugir.

Monstros: Os membros de muitas raças monstruosas também tornam-se bons rangers. Entre eles os centauros, gnolls, grimlocks, sahuagin, e yuan-ti (puros e impuros).

Todas essas criaturas possuem bônus racial em Força, e cada um possui uma ou mais vantagens próprias. A habilidade de respirar na água dos sahuagin e seu frenesi de sangue são vantagens significativas, embora sejam efetivamente limitados a ambientes aquáticos. Os yuan-ti impuros possuem várias opções interessantes — escamas que fornecem bônus natural na Classe de Armadura, cobras no lugar de braços que proporcionam ataques naturais, ou mesmo uma cabeça de cobra com uma mordida venenosa. Acrescente a isso as habilidades similares a magia e os poderes psíquicos que todos os yuan-ti possuem, e qualquer uma destas criaturas torna-se um inimigo formidável.

Os níveis equivalentes destas criaturas variam bastante. O nível equivalente do gnoll é igual ao nível de classe +3, o do grimlock é nível de classe +5, o do sahuagin é nível de classe +5, o do centauro é nível de classe +7, o do yuan-ti puro é nível de classe +12 e o do yuan-ti impuro é nível de classe +13.

Uma última observação sobre os rangers inumanos: todos podem escolher humano como seu inimigo predileto, e devem considerar fazê-lo seriamente. Os humanos são os inimigos encontrados com mais frequência em quase todo jogo de D&D, e assim, os bônus por inimigo predileto podem ser usados com frequência.

O Ranger e as Outras Classes

A perseguição obcecada do ranger ao seu inimigo predileto muitas vezes fornece a motivação de uma missão. Por exemplo, se os orcs ocuparem as terras do interior, é o ranger caçador de orcs quem organiza um grupo para expulsá-los.

Ao escolher os companheiros para as suas missões, o ranger deve considerar como suas perícias e atitudes interagem com as

dos demais. Se estiver interpretando um ranger, você pode encontrar alguns bons conselhos nos parágrafos seguintes sobre como lidar com seus companheiros de aventura.

Bárbaros: Você e o bárbaro formam uma bela dupla, já que ambos podem infligir toneladas de dano. Trabalhando juntos, vocês também podem evitar surpresas desagradáveis — você vigia os inimigos surgindo dos edifícios enquanto ele ignora ataques furtivos e evita armadilhas. Um grupo que conte com esta dupla não precisa tanto de um ladino quanto outro não tão abençoado. O único problema entre você e o bárbaro é que você pode querer abandonar a luta muito antes do que ele.

Bardos: O bardo lhe parece muito frívolo. Ambos são extraordinariamente versáteis, mas sua versatilidade possui um propósito (ao menos na sua cabeça). Apesar de tudo, ambos são benquistos pelos elfos, e por isso tendem a se tolerar. Nos melhores dias, você é frio em relação a ele (assim como faz com todo mundo), e ele é superficial em relação a você (assim como faz com todo mundo).

Clérigos: Embora você possa se dar melhor com um druida, dificilmente rejeitaria uma aliança com um clérigo. É claro que a extensão de sua amizade depende sempre dos domínios dele. Um clérigo com os domínios dos Animais, da Cura, do Sol ou quaisquer outros relacionados à natureza é sempre um companheiro bem vindo, mas você não apreciaria tanto alguém que se especialize em Morte, Destruição ou Enganação — a menos, claro, que você seja um ranger maligno que não se importa muito com o ciclo da vida.

Druidas: Você e o druida são parceiros naturais. Você aprecia receber treinamento sobre as regiões selvagens, e por isso se dispõe a ajudar o druida em troca de um pouco de seus conhecimentos. Ele é um conjurador de magias divinas melhor, mas isto funciona para ambos, caso haja planejamento anterior. Você executa as magias auxiliares, como *proteção contra elementos*, para que ele se concentre em curar e em controlar os animais. Embora suas perícias sejam similares, um grupo que tenha os dois como integrantes se beneficia dos vários animais e aliados invocados que ambos colocam à sua disposição, e que podem infligir uma nuvem de ataques contra seus inimigos.

Guerreiros: O guerreiro é um exemplo de tudo o que há de errado com a sociedade — ele é barulhento, monomaniaco e desajeitado. Você é quase tão bom quanto ele em combate (considerando que ele possui talentos adicionais), mas também possui outras habilidades. Quando estão no mesmo grupo, os monstros tendem a considerá-lo (com sua armadura leve) o menor dos dois perigos — pelo menos até que você acerte quatro ataques em uma rodada.

Monges: O estilo de vida ascético do monge é muito similar ao tipo de auto-exílio que você adotou. Ambos são ágeis e silenciosos, e possuem a habilidade de realizar ataques adicionais a cada rodada. Acima de tudo, cada um respeita a necessidade de isolamento do outro. Você e ele poderiam viver na mesma floresta por anos e nunca dirigir uma palavra ao outro — exceto pelo ocasional pedido de "Socorro!". Quando vocês unem forças, formam uma combinação poderosa.

Paladinos: Se o guerreiro é rígido e ruidoso, o paladino é ainda pior. Mesmo que ambos tenham tendência boa, podem estar tão afastados no eixo da ordem e do caos que não conseguem ter uma conversa civilizada. Até mesmo o cavalo de guerra dele é um assunto controverso, uma vez que a qualquer momento ele pode comandar sua montaria, e você não pretende tolerar isso. Ainda assim, os dois têm algo em comum: Se algo vai contra seu código, vocês são inabaláveis no fervor de

colocar as coisas nos devidos lugares. Quando ambos concordam em algo, não é uma boa idéia ficar no caminho.

Ladinos: Você tem muito em comum com o ladino do grupo, pois suas perícias são parecidas, mas não competem. Quando os dois caminham por um salão, podem apoiar-se mutuamente de uma forma que um paladino e um mago não conseguiriam entender. Vocês podem viver em ambientes diferentes, mas respeitam as habilidades e atitudes do outro.

Feiticeiros: Os feiticeiros são o que os rangers seriam se fossem conjuradores arcanos de magia — rápidos, concentrados e despreocupados com tomos e universidades. Você e o feiticeiro trabalham bem em conjunto porque é possível contar com ele para executar sua parte com competência.

Magos: Os magos podem ser irritantemente imprevisíveis. Você quer a máxima versatilidade em combate, assim como ele — na maioria das vezes mantendo-se afastado do corpo a corpo. Mas justamente quando você consegue chegar para ajudar os outros com sua bateria de ataques com duas armas, descobre que ele está disparando uma *bola de fogo* na área. Ainda assim, qualquer conjurador arcano é melhor que nenhum, já que ele provavelmente deve possuir muitas magias úteis.

Variante: Rangers Urbanos

O *Livro do Jogador* descreve os rangers como habitantes da floresta que utilizam a camuflagem natural da mata a seu favor. Soveliss, envolto em seu corselete de couro batido cor de madeira, está sempre pronto para desaparecer entre as árvores num instante. Este é um ótimo estilo de vida para a maioria dos rangers, mas alguns preferem seguir os inimigos através de outros terrenos. O ranger urbano

é o rei das ruas, capaz de rastrear um adversário através de um mercado ou do parapeito de um castelo.

Para interpretar um ranger urbano, use as regras da descrição da classe ranger no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*. Cada uma das regras ali mencionadas também se aplica a um ranger urbano. Entretanto, com a permissão do seu Mestre, é possível adotar algumas modificações criadas para tornar seu personagem mais eficiente no terreno urbano.

- Faça as seguintes substituições de perícias de classe: Empatia com Animais por Obter Informação e Conhecimento (natureza) por Conhecimento (local). É difícil dar adeus a uma perícia exclusiva de classe, mas você precisa de todos os níveis em Obter Informação e Conhecimento (local) que puder conseguir.
- Troque o talento Rastrear pelo talento Sombra (consulte o Capítulo 2). Isto lhe dará uma vantagem ao seguir alguém através das ruas da cidade. Além disso, você pode adotar o uso especial da perícia Esconder-se, chamado Espionar Alguém, como descrito no Capítulo 2.
- Adote uma organização ou cultura como inimigo predileto, ao invés de um tipo de criatura. Por exemplo, você pode escolher os Cavaleiros do Cervo, o que permitiria usar seus bônus de inimigo predileto contra elfos e humanos que pertençam àquela organização, mas não contra outros elfos ou humanos. Assegure-se de fazer essa escolha de comum acordo com seu Mestre, ou você pode acabar com um inimigo predileto que nunca vão encontrar.
- Permute algumas magias de ranger por magias de bardo de mesmo nível. Veja algumas trocas a considerar: *detectar armadilhas* por *detectar portas secretas*, *falar com animais* por *mensagem*, *falar com plantas* por *detectar pensamentos*, *ampliar plantas* por *montaria fantasmagórica* e *caminhar em árvores* por *porta dimensional*. Você deve verificar quais magias seu Mestre permitiria que fossem trocadas por outras de listas de classes diferentes, já que não é provável que dificilmente seria possível conseguir *corrente de relâmpagos* desta forma.

Um ranger urbano que queira adotar uma classe de prestígio deve considerar o detetive da guarda, o caçador de inimigos ou o cão de caça (veja o Capítulo 5). Todos estes se concentram em aprimorar os melhores atributos do ranger sem aperfeiçoar o aspecto naturalista da classe.

Segue-se a planilha de um ranger urbano criado com essas regras opcionais: o policial anão Sargento Reginald Fitz-Louis e seu mastim de confiança, Baskerville.

➤ **Sargento Reginald Fitz-Louis:** Anão Rgr12; ND 12; humanóide Médio; DV 12d10+36; 102 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 17 (toque 11, surpreendido 16); Corpo a corpo: *espada longa do toque espectral* +1 +14/+9/+4 (dano: 1d8+3, dec.19-20) e *machadinha* +1 +13/+8 (dano: 1d6+2, dec. x3) ou à distância: *besta leve (obra prima)* com *virotas de besta* +1 +15 (dano: 1d8+1, dec. 19-20); QE traços de anão, inimigos prediletos (culto de Vecna +3, goblinóides +2, gigantes +1); Tend. LN; TR Fort +11, Ref +5, Von +7; For 15, Des 12, Con 17, Int 14, Sab 17, Car 15.

Perícias e Talentos: Avaliação +4, Blefar +7, Concentração +6, Ofícios (metalurgia) +4, Ofícios (construção) +4, Diplomacia +4, Disfarces +4, Obter



Informações +19, Esconder-se +11, Intimidação +4, Conhecimento (local) +12, Ouvir +11, Furtividade +6, Atuação +4, Cavalgar (cavalo) +6, Procurar +17, Observar +18; Prontidão, Especialista, Combater com Duas Armas Aprimorado, Sombra, Foco em Perícia (Obter Informação), Foco em Arma (espada longa).

Traços de Anão: bônus racial de +1 em jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; bônus racial de +2 em testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; bônus racial de +2 em testes de resistência de Fortitude contra todos os venenos; bônus de esquiva de +4 contra gigantes; visão no escuro 18 m; ligação com pedras (bônus racial de +2 em testes para notar trabalhos pouco comuns em pedra; pode fazer o teste como se estivesse procurando ativamente num raio de 3 m e usar a perícia Procurar para detectar armadilhas em pedra, como um ladino; intuir profundidade); bônus racial de +2 em testes de Avaliação e testes de Ofícios ou Profissão relacionados a pedra ou metal (incluído nos valores acima).

Inimigos Prediletos: Reginald escolheu o culto de Vecna como seu primeiro inimigo predileto, goblinóides como o segundo e gigantes como o terceiro. Ele recebe um bônus de +3, +2 e +1, respectivamente, em jogadas de dano corpo a corpo e nos seus testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra criaturas desses tipos.

Magias Preparadas (2/2/2; CD base = 13 + nível da magia): 1º — detectar portas secretas, mensagem; 2º — curar ferimentos leves, detectar pensamentos; 3º — neutralizar venenos, montaria fantasmagórica.

Inventário: corselete de couro batido +3, espada longa do toque espectral +1, machadinha +1, besta leve (obra prima), 25 virotes de besta +1, halo da persuasão, estatueta de poderes incríveis (cachorro de ônix), poção da furtividade, poção de curar ferimentos moderados.

➤ **Baskerville:** Cachorro de ônix; CR 1; animal Médio; DV 2d8+4; 13 PV; Inic. +2; Desl. 12; CA 16 (toque 12, surpreendido 14); Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3); AE Imobilização; QE Visão no Escuro 18 m, visão na penumbra, faro, ver o invisível, falar Comum; Tend. N; TR Fort +5, Ref +5, Von +1; For 15, Des 15, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +5, Procurar +3, Observar +9, Natação +5, Sobrevivência +1 (+5 quando rastreando pelo faro).

Escolhendo um Inimigo Predileto

“Faça aos outros o que eles tentam fazer com você”.

— Soveliss

Ao longo de vinte níveis, o ranger escolhe cinco inimigos prediletos. Muitos fatores podem entrar em jogo aqui, incluindo a escolha do passado do personagem (“Escolhi este caminho quando os orcs devastaram minha terra natal”), o ambiente da campanha (“Aqui nas terras geladas do norte, nós vivemos para combater o remorhaz”) e a utilidade no jogo (“Com que criaturas nós vamos lutar no futuro próximo?”).

Uma vez em que o ranger fez sua escolha, não pode mais mudar de idéia. Isto significa que o jogador deve apostar em que tipo de criaturas o personagem provavelmente encontrará com mais frequência. O Mestre pode ajudar nisto, já que ele sabe o que está lá fora no mundo da campanha.

O ranger recebe bônus em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra seu inimigo predileto, bem como em jogadas de ataque com armas corpo a corpo e à distância disparadas a menos de 10 m (este bônus no dano não se aplica contra criaturas imunes a sucessos decisivos). O valor do bônus é de +1 na primeira vez que o ranger designa

aquele tipo de criatura como inimigo predileto, e aumenta em +1 no 5º, 10º, 15º e 20º níveis. Ele escolhe seu primeiro inimigo predileto no 1º nível, o segundo no 5º nível, o terceiro no 10º, o quarto no 15º e o quinto no 20º.

Há um dilema envolvendo estas escolhas. O primeiro inimigo predileto do ranger deve ser uma criatura de ND alto ou baixo? Lembre-se, é contra o primeiro inimigo predileto que escolher que ele terá o maior bônus durante sua carreira, e contra o último o bônus será menor. É melhor ganhar vantagem no início ou abrir mão do benefício imediato e pensar no longo prazo? De fato, ambas as escolhas são perfeitamente válidas. Por exemplo, suponha que você escolheu primeiro os orcs. Isto dá a seu ranger um bônus muito útil contra os orcs no período em que deverá encontrá-los com mais frequência — enquanto seu nível é mais baixo. Quando estiver no 20º nível, no entanto, ele terá um bônus de +5 contra orcs (que ele raramente verá neste ponto) e bônus menores contra as criaturas mais poderosas que ele provavelmente encontrará mais assiduamente. Ao contrário, se você escolher demônios como os primeiros inimigos prediletos do seu ranger, ele provavelmente não obterá um grande benefício deste bônus por um longo tempo, pois não irá se deparar com muitos demônios até que tenha avançado diversos níveis. Mas quando encontrá-los, imediatamente terá um bônus substancial contra essas criaturas.

Aberrações: Esta categoria é uma escolha abrangente como inimigo predileto. As aberrações incluem beholders, vermes da carniça, driders, abocanhadores matraqueantes, mímicos, devoradores de mentes, nagas, otyughs, monstros da ferrugem, skum, trébulos brutais, fogos-fátuos e muitos outros. Destes, os skum são os menos poderosos, com ND 2. Assim, se você quiser obter vantagem logo, as aberrações podem não ser a melhor primeira escolha. No entanto, há um aglomerado deles entre os ND 6-8, e ainda mais além disso, por isso esta categoria é uma boa escolha como segundo, terceiro ou quarto inimigo. Se você não se importar em esperar um pouco para colher os benefícios, vá em frente e escolha aberrações em primeiro lugar.

Animais: Os animais estão entre as melhores escolhas como primeiro inimigo predileto. Seu ranger deve encontrar muitos deles nos níveis mais baixos, mas continuará a encontrar os mais fortes enquanto progride. Os animais atroztes chegam até ND 9 (o tubarão atroz).

Bestas: Esta categoria surpreendentemente pequena de inimigos inclui criaturas bizarras como ankhregs, grifos, hipogrifos, hidras, ursos-coruja, vermes púrpura e stirges, assim como dinossauros, pássaros roca e leões do mar. Os ND deste grupo variam de 1 (stirge) a 12 (verme púrpura), por isso as bestas são boas escolhas como primeiro, segundo, ou até mesmo terceiro inimigo predileto do ranger.

Constructos: Estas criaturas são imunes a danos decisivos (e, portanto, ao bônus no dano por inimigo favorito do ranger), e por isso são uma escolha ruim a menos que você esteja usando as regras variantes para inimigos prediletos, adiante. Blefar e Sentir Motivação são inúteis contra os constructos. Os bônus nos testes de Observar, Escutar e Sobrevivência ainda se aplicam, mas como os constructos frequentemente apenas ficam parados até que sejam incomodados, estes benefícios também não ajudam muito.

Dragões: Esta categoria é uma ótima escolha em qualquer nível. Um ranger pode encontrar um filhote de dragão branco logo ao sair de casa e continuar lutando contra essas criaturas quando alcançar o 20º nível. Esta é uma das poucas categorias que progridem junto com o ranger, uma vez que os dragões também avançam em níveis. Os bônus também são efetivos contra tartarugas-dragão, meio-dragões, pseudodragões, wyverns, e

qualquer outra criatura com o tipo dragão. Preste muita atenção aos bônus em Blefar e Sentir Motivação — geralmente a melhor maneira de lidar com um dragão é manipulando habilidosamente seu desejo por tesouro e fama.

Elementais: A menos que você use as regras opcionais de inimigo predileto abaixo, os seus bônus no dano por inimigo predileto não funcionam contra elementais, porque eles são imunes a sucessos decisivos. Os demais bônus ainda se aplicam, mas de que serve um teste de Observar ou Ouvir contra uma criatura que qualquer um pode enxergar e escutar a meio quilômetro de distância?

Fadas: Esta categoria é uma excelente escolha para rangers de tendência maligna, mas os rangers bons tendem a se aliar a essas criaturas, ao invés de combatê-las. Este grupo inclui dríades, ninfas, sátiros e fadas. As ninfas são as mais difíceis, com ND 6. Portanto, se você pretende ter as fadas como inimigo predileto, deve fazê-lo logo no início.

Gigantes: Os gigantes são ótimos inimigos prediletos para anões e gnomos, que já possuem bônus raciais contra esta categoria. Além dos seis gigantes, este grupo inclui ettins, ogros, ogros magos e trolls. Como seu ranger provavelmente encontrará ogros logo no início de sua carreira, considere os gigantes como a primeira ou segunda escolha de inimigo predileto. Desta forma, ao encontrar gigantes da tempestade mais tarde, terá um bônus significativo contra eles.

Humanóides: Esta categoria requer a escolha de um subtipo específico de humanóide, mas apenas um ranger de tendência má pode escolher o seu próprio subtipo. Algumas escolhas são melhores do que outras.

Humanos: Esta é certamente a melhor escolha no jogo para todos, menos para o ranger humano cuja tendência não seja maligna, que não pode selecioná-la. Em quase todos os jogos de D&D, os personagens dos jogadores enfrentam muitos inimigos humanos. Mesmo um ranger aliado aos humanos deve considerar adotar esta categoria logo.

Anões, Elfos, Gnomos, Halflings: Todas estas quatro escolhas são muito mais limitadas do que os humanos. Se você acha que seu ranger ficaria espantado ao encontrar um tirano senhor da guerra halfling massacrando a vida e a liberdade por todo o mundo da campanha, evite estes grupos.

Orcs: Esta é uma excelente escolha para os anões (que já recebem um bônus de +1 em ataques contra orcs) e também uma escolha bastante boa para os demais. Uma vez que os bônus funcionam tanto para orcs quanto para meio-orcs, esta pode ser uma boa opção para adotar logo no começo, quando seu ranger estiver lutando contra multidões de orcs e seus líderes. E mesmo que ele não encontre orcs nos níveis mais elevados, ainda terá de lidar com exércitos de orc ocasionais ou um PdM meio-orc de alto nível.

Gnolls: Esta não é uma escolha tão versátil quanto os orcs na maioria das campanhas. É menos provável que um ranger típico encontre gnolls avançados do que meio-orcs avançados conforme progride em níveis.

Goblinóides: Esta é uma boa escolha, principalmente nos níveis mais baixos. Um ranger anão ou gnomo já possui um bônus racial de +1 em jogadas de ataque contra estas criaturas, e é provável que eles lutem por território com regularidade. Esta categoria também inclui bugbears, goblins e robgoblins (ND 2, 1/4 e 1/2, respectivamente). É uma boa escolha como primeiro inimigo predileto, mas não se mostra muito útil posteriormente.

Répteis: Esta é uma escolha surpreendentemente boa para um gnomo ranger, que já possui bônus de +1 em jogadas de ataque contra kobolds. O povo-lagarto e os trogloditas também são

répteis. Novamente, esta é uma boa escolha como primeiro inimigo predileto, mas se torna menos útil mais tarde.

Aquáticos: Falando no povo-lagarto, esta categoria inclui aquela raça, assim como os locathah, o povo do mar e os sahuagin. Se você espera que seu ranger vá muito ao mar, considere esta opção como primeiro ou segundo inimigo predileto.

Bestas Mágicas: Em uma campanha com muitas criaturas bizarras, você certamente não poderá fazer uma escolha melhor que esta. A lista é enorme, e inclui a maioria dos adversários tradicionais de D&D, como basiliscos, quimeras, cocatrizes, panteiras deslocadoras, krakens, mantícoras, aranhas interplanares, remorhazes, estranguladores, esfinges e o tarrasque. Há ao menos uma besta mágica a cada ND de 1 a 15, e assim seu ranger é recompensado por essa escolha a cada nível. Além disso, ele ganha bônus contra todas as criaturas celestiais e demoníacas invocadas por seus inimigos arcanos. Considere as bestas mágicas como primeiro ou segundo inimigo predileto.

Humanóides Monstruosos: Esta categoria inclui criaturas como centauros, grimlocks, bruxas, harpias, kuo-toas, medusas, minotauros e yuan-ti. Como existem poucos padrões sobre onde e quando um ranger pode encontrar uma dessas criaturas, esta é uma opção muito versátil. Todas as criaturas descritas abaixo possuem ND 7 ou menos, por isso esta categoria é uma boa escolha como segundo ou terceiro inimigo predileto.

Limos: Estas criaturas amorfas e sem mente são imunes a sucessos decisivos, por isso os bônus por inimigo predileto não funcionam contra elas, a menos que você utilize as regras opcionais adiante. Você não receberá bônus nas jogadas de dano, testes de Blefar ou Sentir Motivação e provavelmente não ouvirá sua aproximação. Ainda assim, um bônus elevado em Observar é muito útil contra um cubo gelatinoso.

Extra-Planares: Esta categoria está entre as poucas escolhas apropriadas como quinto inimigo predileto do ranger, mas como é necessário escolher um tipo específico de extra-planar, você deve adivinhar qual deles o seu ranger tem maior probabilidade de enfrentar. A lista de opções inclui quase todas as criaturas nativas de outros lugares planos além do Plano Material. Destas, apenas os celestiais, demônios, diabos, formians e slaadi possuem uma variação de ND ampla o suficiente para justificá-los como boas escolhas em longo prazo — e destes, apenas demônios e diabos são inimigos encontrados com facilidade. Consulte as regras variantes, adiante, para outra forma de abordar o bônus de inimigo predileto do ranger contra essas criaturas.

Plantas: Há algo muito estranho na idéia de caçar plantas. Elas são imunes a sucessos decisivos e, portanto, a bônus no dano devido a inimigo predileto, e os testes de Blefar e Sentir Motivação geralmente são inúteis contra elas. Além disso, a maioria não se move o suficiente para que seus bônus em Ouvir e Sobrevivência sejam úteis. Um teste de Observar pode ser interessante, mas será bem mais útil escolher outro inimigo predileto, a menos que você utilize a variante descrita adiante.

Metamorfos: Mesmo que poucas criaturas compartilhem este tipo, só os licantropos já possuem variações suficientes para fazer desta categoria uma excelente escolha. Um licantropo pode ter qualquer ND acima de 1, portanto um ranger pode se beneficiar dessa escolha em qualquer momento de sua carreira.

Mortos-Vivos: Quando seu ranger se deparar com esqueletos e zumbis em suas primeiras aventuras, você pode se sentir tentado a escolher os mortos-vivos como seus inimigos prediletos. Resista à tentação. Todos eles são imunes a sucessos decisivos e efeitos de ação mental, e alguns também são incorpóreos, e portanto não fazem barulho. Assim, os bônus de inimigo predileto são praticamente inúteis contra os mortos-

Regras Opcionais de Intimidação

É um triste fato que o bárbaro, apesar de todo o seu poder, ainda assim pode falhar em intimidar adversários que tremem de medo da sofisticação do bardo ou do magnetismo do feiticeiro. As duas regras opcionais apresentadas aqui são formuladas para tornar o bárbaro um pouco mais amedrontador. Estas regras funcionam quer ele esteja enfurecido ou não, apesar da fúria aumentar sua eficiência.

Intimidação Furiosa: Um bárbaro enfurecido recebe um bônus de +4 nos seus valores de Força e Constituição. Esta variante também lhe concede um bônus moral de +4 nos testes de Intimidar. Afinal de contas, quando um bárbaro começa a gritar e espumar pela boca, todos ficam um pouco mais propensos a fazer o que ele quer.

Intimidação à Força: Algumas vezes é apropriado mudar a habilidade chave de uma determinada perícia. Embora a Intimidação seja normalmente uma função do Carisma, esta regra permite que o bárbaro aplique seu modificador de Força ao invés do modificador de Carisma nos testes de Intimidar. Isto supõe, naturalmente, que ele acompanhe tais tentativas com as demonstrações de poder apropriadas, como quebrar objetos ou exibir seus músculos impressionantes. Um bárbaro que estiver enfurecido torna-se ainda melhor em intimidar graças ao seu valor ampliado de Força.

vivos, a menos que você esteja usando as regras variantes abaixo.

Insetos: Esta categoria é uma escolha razoavelmente boa. Muitas aranhas e centopéias monstruosas vivem lá fora, e mesmo que seu ranger não vá Blefar contra elas, cada ponto de dano adicional já ajuda.

Regras Variantes para Inimigo Predileto

Algumas escolhas para inimigos prediletos têm significativamente menos utilidade do que outras — em outras palavras, extra-planares e outros tipos que são imunes a sucessos decisivos. As regras opcionais aqui apresentadas torna estas escolhas mais convidativas. Como todas as regras opcionais, um jogador que queira utilizá-las deve antes conseguir o consentimento do Mestre.

Favorecendo Subtipos de Extra-Planares: Nesta variante, o ranger pode escolher um subtipo de extra-planar como inimigo predileto. As opções disponíveis são ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem, água e sem subtipo. Um ranger que escolher extra-planares caóticos, por exemplo, obtém o bônus de inimigo predileto contra feras do caos, demônios, djinnis, ghaeles (um tipo de celestial), lillendes, slaadi e titãs, ao passo que se escolher extra-planares sem subtipo recebe o bônus contra aasimares, meio-celestiais, meio-demônios, jaan, ravidis e tieflings. Ao

decidir entre estas opções, considere a tendência de seu ranger e as condições nas quais ele normalmente se aventura.

Favorecendo Sub-raças da Sua Própria Raça: Um ranger bom ou neutro não pode selecionar sua própria raça como inimigo predileto, mas seus inimigos podem, o que é desconcertante. Nesta variante, um ranger pode selecionar uma sub-raça de sua própria raça como inimigo predileto. Geralmente, o Mestre só deve permitir isto quando existirem divisões profundas dentro desta raça. Por exemplo, um alto elfo poderia selecionar drow, mas não elfos cinzentos. Da mesma forma, os anões das colinas podem escolher derro ou duergar, mas não anões das profundezas. Os meio-orcs (especialmente quando educados entre humanos) poderiam escolher orcs. Esta variante também permite que o ranger escolha outros de sua própria raça que vieram de um país hostil como inimigos prediletos.

Bônus Defensivos por Inimigos Prediletos: Um ranger utilizando esta variante recebe seus bônus por inimigo predileto nos testes de Esconder-se e Furtividade, ao invés de no dano e nos testes de Blefar e Sentir Motivação, contra um determinado inimigo predileto. Além disso, ele pode usar seu bônus por inimigo predileto como um bônus de defesa se estiver usando o talento Esquiva (ou seja, a cada rodada ele deve designar um inimigo predileto contra o qual se aplica o bônus na CA, e não recebe o bônus quando for surpreendido). O ranger retém seus demais bônus em testes de Ouvir, Observar e Sobrevivência. Uma vez que escolher esta opção contra um inimigo predileto em particular, a decisão não pode ser revertida. Esta variante é recomendada para rangers que escolherem constructos, elementais, limos, plantas ou mortos-vivos como inimigos prediletos, apesar de outros membros da classe também poderem achá-la útil.



CAPÍTULO 2: PERÍCIAS E TALENTOS

"Ele apenas sentou-se ali, engolindo uma pimenta venenosa após a outra. Cada um de seus desafiantes abocanhava uma pimenta e depois saía em uma maca".

— Descrição de Krusk por um pregoeiro

A primeira seção deste capítulo detalha novas formas de usar algumas das perícias listadas no *Livro do Jogador*. A segunda parte apresenta novos talentos criados especialmente para os bárbaros, druidas e rangers — apesar de poderem ser adquiridos por qualquer personagem que possua os requisitos necessários.

NOVAS FORMAS DE USAR PERÍCIAS

A seguir discutimos novas formas de utilizar as perícias Adestrar Animais, Esconder-se e Sobrevivência, assim como regras opcionais para utilizar a perícia Intimidar.

Adestrar Animais

Após cativar um animal, é necessário treiná-lo antes de expô-lo a aventuras perigosas ao seu lado. Ensinar um truque a um animal requer dois meses e um teste bem sucedido de Adestrar Animais (CD 15). Se a criatura for um companheiro animal, aplica-se um bônus de circunstância de +2 ao teste. Isto representa o grau incomum de lealdade e disposição para cooperar do animal.

Novos Truques

Consulte a caixa de texto Companheiros Animais no Capítulo 2 do *Livro do Mestre* para a lista básica de truques que os animais podem aprender. Vários truques adicionais são apresentados abaixo.

Acalmar-se: Este truque permite que um animal lide com ambientes de masmorra. Ele torna-se capaz de atravessar ou de permanecer em silêncio na escuridão, a contornar fossos e a subir por escadarias e passagens íngremes. Quando a situação exigir, o animal permite até mesmo ser arreado para subir através de superfícies verticais.

Caçar: O animal tenta caçar comida para você (e quem mais você designar) e trazê-la, usando Sobrevivência. Embora um animal saiba automaticamente como caçar para suas próprias necessidades, este truque faz com que ele volte com a comida, ao invés de simplesmente devorar o que encontrar.

Casa: O animal retorna a uma localização predeterminada, usando movimento de viagem se for preciso.

Ajudar a Rastrear: O animal ajuda na sua tentativa de rastrear. Se ele obtiver sucesso em um teste de Sobrevivência (CD 10), você recebe um bônus de circunstância de +2 nos testes de Sobrevivência para rastrear.

Armadura: O animal está disposto a aceitar o peso de uma armadura.

Imobilizar: O animal inicia um ataque para Agarrar e tenta imobilizar o inimigo com suas patas, garras ou dentes. Um ani-

mal com a habilidade agarrar aprimorada a utiliza na tentativa; caso contrário, a manobra provoca um ataque de oportunidade.

Participar do Ataque: O animal ajuda no seu ataque ou no de alguma outra criatura como uma ação padrão. Você deve designar tanto o receptor do auxílio quanto um oponente específico. O animal realiza uma jogada de ataque por rodada em que estiver ajudando. Se atingir CA 10, a criatura que ele estiver auxiliando recebe um bônus de circunstância de +2 nas jogadas de ataque contra o oponente designado até o próximo turno do animal.

Participar da Defesa: O animal ajuda em sua defesa ou na de alguma outra criatura como uma ação padrão. Você deve designar tanto o receptor da ajuda quanto um oponente específico. O animal faz uma jogada de ataque por rodada em que estiver ajudando. Se atingir CA 10, a criatura que ele estiver auxiliando recebe um bônus de circunstância de +2 na CA contra o oponente designado até o próximo turno do animal.

Roubar: Nesta variação do comando buscar, o animal agarra um objeto de posse de uma criatura alvo, arrebatando-o e traz até você. Se vários objetos estiverem disponíveis, o animal tenta roubar algum aleatoriamente.

Seguir: O animal segue um alvo designado, fazendo o possível para não ser detectado, até que o alvo esteja ferido ou descansando, e então ataca.

Subjugar: O animal ataca uma criatura alvo para subjugar-la, sofrendo uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque. O truque de ataque (acima) é um pré-requisito.

Esconder-se

A perícia Esconder-se é tão útil dentro quanto fora da cidade. Algumas vezes, no entanto, os rangers e druidas devem adaptar suas perícias a situações urbanas (consulte Ranger Urbano, no Capítulo 1). Esta seção descreve como usar a perícia Esconder-se para rastrear alguém sorrateiramente.

Seguir Alguém

Já que a perícia Esconder-se permite movimentação, é possível utilizá-la como uma ação equivalente a movimento ou como parte de uma ação de movimento, se desejar. Isto significa que você pode tentar seguir alguém enquanto faz testes periódicos de Esconder-se para permanecer despercebido. A frequência com que os testes serão necessários depende da distância à qual você seguirá. Se permanecer a pelo menos 18 m de sua presa, pode segui-la com um teste de Esconder-se a cada 10 minutos, desde que ela não suspeite que está sendo seguida e que você não faça nada a não ser manter a perseguição. À distâncias inferiores a 18 m, você deve executar um teste de Esconder-se por rodada.

É claro que ainda é necessária uma camuflagem apropriada para se obter sucesso nos testes de Esconder-se durante a perseguição, mas geralmente há muitas opções disponíveis. Na floresta, obviamente, é possível esconder-se atrás das árvores. Se estiver tentando a seguir alguém em uma rua da cidade, uma alternativa seria permanecer atrás dos transeuntes — embora, nesse caso, você não estaria escondido das pessoas que estivesse usando como cobertura, mas apenas de sua presa. Se a rua estiver bem movimentada, usar os transeuntes como camuflagem não impõe nenhuma penalidade nos testes de Esconder-se, mas você pode sofrer uma penalidade no deslocamento (consulte a descrição da perícia Esconder-se no *Livro do Jogador*).

Se não for possível esconder-se atrás dos pedestres, você pode se mover de um esconderijo a outro enquanto segue sua presa. Entretanto, a distância é importante — essa opção só funciona desde que seu próximo esconderijo esteja a menos de 30 cm do atual por nível de graduação em Esconder-se que você possuir (se possuir um item mágico que o ajude a se esconder, como um *manto dos elfos* ou um *robe da camuflagem*, adicione 30 cm a este limite por cada ponto de bônus em Esconder-se que ele concede). Se você tentar se deslocar por qualquer distância maior do que essa entre dois esconderijos, sua presa conseguirá notá-lo. Uma penalidade de movimentação pode se aplicar ao seu teste de Esconder-se se você correr de um esconderijo a outro a mais da metade de seu deslocamento normal.

Mesmo se falhar em um teste de Esconder-se enquanto segue alguém, ou se for observado enquanto estiver se movendo por uma grande distância entre dois esconderijos, ainda é possível permanecer despercebido obtendo sucesso em um teste de Blefar contra um teste de Sentir Motivação de sua presa. Um sucesso significa que sua presa o viu, mas não percebeu que você a estava seguindo; uma falha o alerta de que você realmente a está espreitando. Pode-se aplicar um modificador ao teste de Sentir Motivação, dependendo de quanto a sua presa for desconfiada. A tabela abaixo fornece modificadores de Sentir Motivação para situações em particular.

Sua Presa...	Modificador em Sentir Motivação
Tem certeza de que ninguém a está seguindo	-5
Não tem razões para suspeitar que alguém a segue	+0
Está preocupada em ser seguida	+10
Está preocupada em ser seguida e sabe que você é um inimigo	+20

Sobrevivência

A descrição do talento Rastrear no *Livro do Jogador* enfatiza que com um teste bem sucedido de Sobrevivência é possível rastrear alguém por 1,5 km ou até que os rastros tornem-se difíceis de seguir. Mas e se você estiver seguindo alguém que realmente sabe como esconder sua trilha? Neste caso, a presa deve fazer um teste de Sobrevivência para esconder suas pegadas. O resultado deve ser comparado ao seu teste de Sobrevivência ao rastrear. Os modificadores na CD listados na descrição do talento Rastrear no *Livro do Jogador* se aplicam ao teste da presa.

TALENTOS

Os talentos fornecem novas capacidades para os personagens ou aprimoram as que eles já possuem. Esta seção oferece uma



variedade de novos talentos criados especificamente para bárbaros, druidas e rangers — apesar de que, naturalmente, qualquer personagem com os pré-requisitos necessários pode adquiri-los. Muitos desses novos talentos possuem pelo menos um pré-requisito, como um valor mínimo de habilidade ou bônus base de ataque. Os talentos assinalados com um asterisco na Tabela 2-1 estão disponíveis como talentos adicionais para guerreiros.

Talentos Virtuais

Se um personagem possuir um talento de classe ou uma habilidade especial que duplique exatamente os efeitos de um talento, pode utilizar esse "talento virtual" como um pré-requisito para outros talentos, assim como para classes de prestígio, e assim por diante. Por exemplo, um ranger pode lutar com duas armas como se tivesse os talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas, portanto considera-se que ele possui ambos e portanto pode adquirir o talento Combater com Duas Armas Maior detalhado nesta seção. Se o personagem perder o pré-requisito virtual, ele também perde o acesso a quaisquer talentos ou benefícios advindos de sua existência. Por exemplo, um ranger vestindo qualquer armadura além das leves perde o acesso aos talentos virtuais descritos acima, e, portanto, também a Combater com Duas Armas. Adquirir um talento virtual não concede ao personagem acesso aos seus pré-requisitos.

Talentos Selvagens

Os talentos desta nova categoria são relacionados à habilidade *forma selvagem*, e todos a exigem como pré-requisito. Qualquer talento ou habilidade de classe que possuir as palavras "forma selvagem" em seu nome (como em *forma selvagem menor*, *forma selvagem maior* e *forma selvagem de mortos-vivos*; consulte o Capítulo 5) conta como *forma selvagem* para satisfazer a este pré-requisito. Os talentos selvagens se aplicam a qualquer versão de *forma selvagem*.

Novos Talentos

"Eu sinto o cheiro de sangue e ossos, e um rastro de medo".

— Soveliss

Arrebatat [Geral]

Você pode agarrar mais facilmente com suas garras ou mordida.

Pré-requisito: Acesso a alguma forma com garras ou mordida como armas naturais.

Benefício: Se acertar um ataque com mordida ou garras, você tenta iniciar uma manobra Agarrar automaticamente como uma ação livre, sem provocar um ataque de oportunidade. Se conseguir prender uma criatura com quatro ou menos categorias de tamanho que você usando suas garras, pode pressioná-las a cada rodada, causando dano automático. Se prender uma criatura com três ou menos categorias de tamanho, você inflige o dano da mordida automaticamente a cada turno, ou se não se mover nem executar qualquer outra ação de combate, o dobro do dano.

Com uma ação livre, é possível soltar a criatura que você arrebatou, ou usar uma ação padrão para arremessá-la. Uma criatura arremessada desloca-se 3 m (e sofre 1d6 pontos de dano) para cada categoria de tamanho acima de Pequeno que você possua. Se arremessar uma criatura enquanto estiver voando, ela sofre o dano pelo arremesso ou pela queda, o que for maior.

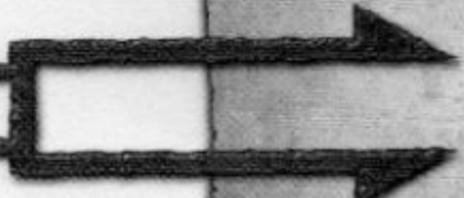


TABELA 2-1: TALENTOS

Talentos Gerais	Pré-requisitos
Arrebatar	Acesso a uma forma com garras ou mordida como arma natural
Ataques Múltiplos	Acesso a uma forma com três ou mais armas naturais
*Bloqueio com a Mão Inábil	Ambidestria, Des 13, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +3, saber usar a arma
Combater com Duas Armas Maior	Combater com Duas Armas aprimorado, Combater com Duas Armas, Ambidestria, bônus base de ataque +15
Cura Veloz	Bônus base do teste de resistência de Fortitude +5
*Destreza Múltipla	Acesso a uma forma com três ou mais membros, Des 15
Expulsar Animais	Capacidade de conjurar <i>detectar animais ou plantas</i>
Controlar Animais	Expulsar Animais, capacidade de conjurar <i>falar com animais e cativar animais</i>
Expulsar Plantas	Capacidade de conjurar <i>detectar animais ou plantas</i>
Controlar Plantas	Expulsar Plantas, capacidade de conjurar <i>falar com plantas</i>
Fúria Adicional	Capacidade de enfurecer-se
Fúria Assustadora	Capacidade de enfurecer-se
Fúria Destrutiva	Capacidade de enfurecer-se
Fúria Instantânea	Capacidade de enfurecer-se
Fúria Prolongada	Capacidade de enfurecer-se
Golpe Sobrenatural	Inimigo predileto imune a sucessos decisivos, bônus base de ataque +7
Inimigo Predileto Adicional	Bônus Base de Ataque +5, pelo menos um inimigo predileto
Inversão	Capacidade de voar (natural, por magia ou devido a metamorfose)
Investida Aérea	Capacidade de voar (natural ou devido a metamorfose)
Lutador Astuto	Ataque Desarmado Aprimorado, Tamanho Pequeno ou Médio
Natação Aprimorada	6 graduações em Natação
Permanecer Consciente	Bônus base de ataque +2, Tolerância, Vontade de Ferro, Vitalidade
Recuperação Rápida Maior	Redução de dano como habilidade de classe ou inata
Resistência a Energia	Bônus base do teste de resistência de Fortitude +8
Resistir a Doenças	—
Resistir a Venenos	—
Salto Símio	6 graduações em Escalar, 6 graduações em Saltar, For 13
Sombra	—
Sucesso Decisivo Favorecido	Bônus Base de Ataque +5, pelo menos um inimigo Predileto
*Sucesso Decisivo Poderoso	Sucesso Decisivo Aprimorado, bônus base de ataque +12, saber usar a arma
*Vitalidade do Anão	Bônus base do teste de resistência de Fortitude +5
*Vitalidade do Gigante	Bônus base do teste de resistência de Fortitude +8 ou superior
*Vitalidade do Dragão	Bônus base do teste de resistência de Fortitude +11
Vôo Aprimorado	Capacidade de voar (natural, por magia ou devido a metamorfose)
Talentos de Criação de Itens	Pré-requisitos
Criar Infusão	4 graduações em Sobrevivência, 3º nível de conjurador
Talentos Selvagens	Pré-requisitos
Faro	Capacidade de usar <i>forma selvagem</i> para se tornar um lobo, Sab 11
Forma Selvagem Acelerada	Capacidade de usar <i>forma selvagem</i> para se tornar um animal atroz, Des 13
Forma Selvagem Adicional	Capacidade de usar <i>forma selvagem</i>
Forma Selvagem Falante	Capacidade de usar <i>forma selvagem</i> , Int 13
Forma Selvagem Proporcional	Capacidade de usar <i>forma selvagem</i> , a forma natural não pode ser Pequena nem Média
Magia Natural	Capacidade de usar <i>forma selvagem</i> , Sab 13
Percepção às Cegas	Capacidade de usar <i>forma selvagem</i> para se tornar um morcego atroz

Ataques Múltiplos [Geral]

Você é perito em usar todas as suas armas naturais de uma só vez.

Pré-requisito: Acesso a uma forma que possua três ou mais armas naturais, seja naturalmente ou através de metamorfose.

Benefício: Seus ataques secundários com armas naturais sofrem uma penalidade de apenas -2.

Normal: Sem este talento, seus ataques naturais secundários sofrem uma penalidade de -5.

*Bloqueio Com a Mão Inábil [Geral]

Você utiliza a arma empunhada na mão inábil para se defender contra ataques corpo a corpo.

Pré-requisitos: Ambidestria, Des 13, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +3, saber usar a arma.

Benefício: Quando estiver lutando com duas armas e utilizando a opção de ataque total, você pode decidir atacar normal-

mente ou sacrificar todos os seus ataques secundários desta rodada em troca de um bônus de esquiva de +2 em sua CA. Se aceitar esta opção, sofrerá penalidades em seus ataques como se estivesse combatendo com duas armas. Se também estiver usando um broquel, seu bônus na CA será somado ao bônus de esquiva. Só é possível usar armas com lâmina ou empunhadura que pertençam a uma categoria de tamanho menor que a sua com este talento.

*Combater com Duas Armas Maior [Geral]

Você é um mestre em combater com duas armas.

Pré-requisitos: Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Ambidestria, bônus base de ataque +15.

Benefício: Você adquire um terceiro ataque com a sua arma da mão inábil, embora sofra uma penalidade de -10.

Controlar Animais [Geral]

Você pode canalizar o poder da natureza para obter domínio sobre os animais.

Pré-requisitos: Expulsar Animais, capacidade de conjurar *falar com animais e cativar animais*.

Benefício: Você pode fascinar ou comandar animais como um clérigo maligno fascina mortos-vivos. Para comandar um animal, o personagem deve ser capaz de comunicar-se com ele através do efeito de *falar com animais*, apesar de poder emitir seus comandos mentalmente, se desejar. O número de vezes por dia em que esta habilidade pode ser usada é igual a 3 + seu modificador de Carisma. O seu nível de conjurador divino mais alto é o nível no qual você fascina animais.

Especial: Os animais sob seu comando graças a esta habilidade devem ser contados no limite de DV de animais que podem se tornar seus amigos através de *cativar animais*.

Controlar Plantas [Geral]

Você canaliza o poder da natureza para dominar plantas.

Pré-requisitos: Expulsar Plantas, capacidade de conjurar *falar com plantas*.

Benefício: Você fascina ou comanda plantas como um clérigo maligno fascina mortos-vivos. Para comandar uma planta, o personagem deve ser capaz de comunicar-se com ela através do efeito de *falar com plantas*, apesar de poder emitir seus comandos mentalmente, se desejar. O número de vezes por dia em que esta habilidade pode ser usada é igual a 3 + seu modificador de Carisma. O seu nível de conjurador divino mais alto é o nível no qual você fascina plantas.

Pontos de Vida Recuperados por Nível de Personagem por Dia

	Com Cura Veloz	Com Cura Veloz e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido	Normal	Normal e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido
Atividade Cansativa	1	2	0	0
Atividade Leve	1,5	3	1	2
Repouso Total	2	4	1,5	3

Pontos de Valor de Habilidade Recuperados por Dia

	Com Cura Veloz	Com Cura Veloz e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido	Normal	Normal e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido
Atividade Cansativa	2	3	0	0
Atividade Leve	2	3	1	2
Repouso Total	2	3	2	4

*Destreza Múltipla [Geral]

Você é habilidoso em utilizar todas as suas mãos em combate.

Pré-requisitos: Des 15, acesso a uma forma com três ou mais braços.

Benefício: Você ignora todas as penalidades por usar suas mãos inábeis (uma criatura possui uma mão destra, e todas as outras são inábeis; por exemplo, uma criatura de quatro braços tem uma mão destra e três inábeis).

Normal: Sem este talento, a criatura sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade e de perícia feitos com uma mão inábil.

Especial: Este talento é igual ao talento Ambidestria para criaturas com três ou mais braços.

Expulsar Animais [Geral]

Você pode canalizar o poder da natureza para expulsar animais.

Pré-requisito: Capacidade de conjurar *detectar animais ou plantas*.

Criar Infusão [Criação de Item]

Você armazena uma magia divina em uma erva especialmente preparada (consulte o Capítulo 3 para detalhes sobre infusões).

Pré-requisitos: 4 graduações em Sobrevivência, 3º nível de conjurador.

Benefício: Você pode criar uma infusão com qualquer magia divina que puder conjurar. Infundir uma magia na erva leva um dia. Ao criar uma infusão, você determina o nível de conjurador, que deve ser suficiente para conjurar a magia em questão, mas não superior ao seu próprio nível. O preço básico de uma infusão é o nível da magia vezes seu nível de conjurador vezes 50 PO. Para criar uma infusão, você deve gastar 1/25 de seu preço básico em XP e utilizar matérias-primas que custam metade de seu preço base.

Qualquer infusão que armazene uma magia com um componente material caro ou uma grande quantidade de XP também possui um custo proporcional. Além dos custos derivados do preço base, você também deve gastar o componente material ou pagar o custo em XP ao criar a infusão.

Cura Veloz [Geral]

Você se recupera mais rápido do que os demais.

Pré-requisito: Bônus base do teste de resistência de Fortitude +5.

Benefício: Você recupera os pontos de vida e valores de habilidade perdidos mais rápido do que o normal, de acordo com a tabela a seguir.

Benefício: Você pode expulsar (mas não destruir) os animais assim como um clérigo bom pode expulsar mortos-vivos. O número de vezes por dia em que esta habilidade pode ser usada é igual a 3 + seu modificador de Carisma. O seu nível de conjurador divino mais alto é o nível no qual você expulsa animais.

Expulsar Plantas [Geral]

Você canaliza o poder da natureza para expulsar plantas.

Pré-requisito: Capacidade de conjurar *detectar animais ou plantas*.

Benefício: Você pode expulsar (mas não destruir) as plantas assim como um clérigo bom pode expulsar mortos-vivos. Trate as criaturas sem poder de locomoção como incapazes de fugir. O número de vezes por dia em que esta habilidade pode ser usada é igual a 3 + seu modificador de Carisma. O seu nível de conjurador divino mais alto é o nível no qual você expulsa plantas.

Faro [Selvagem]

Seus sentidos olfativos são afiados como os do lobo.

Pré-requisitos: Capacidade de usar *forma selvagem* para tornar-se um lobo, Sab 11.

Benefício: Você ganha a habilidade extraordinária faro (do tipo terrestre, como descrito no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*) que funciona independente da sua forma.

Forma Selvagem Acelerada [Selvagem]

Você adota sua *forma selvagem* com mais rapidez e facilidade que o normal.

Pré-requisitos: Capacidade de usar *forma selvagem* para se tornar um animal atroz, Des 13.

Benefício: Você ganha a habilidade de usar *forma selvagem* como uma ação equivalente a movimento.

Normal: Um druida utiliza *forma selvagem* como uma ação padrão.

Forma Selvagem Adicional [Selvagem]

Você pode usar *forma selvagem* mais vezes do que o normal.

Pré-requisito: Capacidade de usar *forma selvagem*.

Benefício: Você pode utilizar sua *forma selvagem* duas vezes a mais por dia do que o normal. Se for capaz de utilizar *forma selvagem* para se tornar um elemental, você também ganha um uso adicional dessa habilidade por dia.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, obtendo duas *formas selvagens* normais adicionais e uma *forma selvagem* elemental extra (se tiver esta capacidade) a cada vez.

Forma Selvagem Falante [Selvagem]

Enquanto estiver em *forma selvagem*, você pode se comunicar com animais ou elementais do mesmo tipo que sua forma atual.

Pré-requisitos: Capacidade de usar *forma selvagem*, Int 13.

Benefício: Enquanto estiver em *forma selvagem*, você age como se estivesse sobre o efeito contínuo da magia *falar com animais* para criaturas da mesma espécie. Por exemplo, se usar *forma selvagem* para adotar a forma de um lobo, você pode se comunicar com lobos enquanto permanecer nesta forma. Você fala através de rosnados, guinchos, pios ou quaisquer outros sons que este animal utilizaria normalmente para se comunicar com outros de sua própria espécie. Se for capaz de usar *forma selvagem* para se tornar um elemental, também pode se comunicar com elementais do mesmo tipo, utilizando seu idioma. Este talento não permite comunicação mental.

Forma Selvagem Proporcional [Selvagem]

Você usa *forma selvagem* para se transformar em animais do seu próprio tamanho, mesmo se sua habilidade de *forma selvagem* normalmente excluiria esta categoria de tamanho.

Pré-requisitos: Capacidade de usar *forma selvagem*, a forma natural não pode ser Pequena nem Média.

Benefício: Você usa sua habilidade *forma selvagem* para assumir a forma de um animal da mesma categoria de tamanho que a sua. Por exemplo, um druida gigante das nuvens (tamanho Enorme) com este talento poderia usar *forma selvagem* para se tornar um tubarão Enorme ou uma lula gigante.

Normal: O tamanho da forma animal que pode ser adotada através de *forma selvagem* é limitada pelos parâmetros da habilidade, independente de seu tamanho original.

Fúria Adicional [Geral]

Você consegue se enfurecer com mais frequência do que o normal.

Pré-requisito: Capacidade de enfurecer-se.

Benefício: Você se enfurece duas vezes a mais por dia do que o normal.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, ganhando duas fúrias adicionais por dia a cada vez.

Fúria Assustadora [Geral]

Sua fúria instila medo em seus oponentes.

Pré-requisito: Capacidade de enfurecer-se.

Benefício: Quando estiver enfurecido, você designa um único inimigo a no máximo 9 m de distância; ele deverá obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD = 10 + metade do seu nível de personagem + seu modificador de Carisma) ou ficará abalado enquanto você continuar enfurecido e o alvo puder vê-lo (uma criatura abalada sofre uma penalidade de moral de -2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e de perícia). Um alvo que obtenha sucesso no teste de resistência permanece imune ao efeito de sua fúria por um dia. As criaturas imunes ao medo e as que não possuem sentidos visuais não podem ser afetadas por este efeito.

Fúria Destrutiva [Geral]

Você estilhaça barreiras e objetos quando está enfurecido.

Pré-requisito: Capacidade de enfurecer-se.

Benefício: Enquanto estiver enfurecido, você recebe um bônus de +8 nos testes de Força para arrombar portas ou quebrar objetos inanimados e imóveis.

Fúria Instantânea [Geral]

Você ativa sua fúria instantaneamente.

Pré-requisito: Capacidade de enfurecer-se.

Benefício: Sua fúria começa no momento em que desejar, mesmo que não seja seu turno ou quando você for surpreendido. É possível ativá-la em resposta à ação de alguém após saber o resultado, mas antes que tenha efeito. Dessa forma, você recebe os benefícios da fúria a tempo de prevenir ou atenuar um evento indesejável. Por exemplo, você pode ganhar os pontos de vida adicionais concedidos pela fúria logo antes de um golpe que o faria cair inconsciente, ou aumentar suas chances de obter sucesso em um teste de resistência contra uma magia.

Normal: Você só entra em fúria no seu próprio turno.

Fúria Prolongada [Geral]

Sua fúria dura mais do que o normal.

Pré-requisito: Capacidade de enfurecer-se.

Benefício: Cada uma de suas fúrias dura 5 rodadas adicionais além da duração normal.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, e as rodadas adicionais se acumulam.

Golpe Sobrenatural [Geral]

Escolha um inimigo predileto imune a sucessos decisivos. Contra este oponente, você sabe como aplicar golpes com o máximo efeito.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +7, inimigo predileto imune a sucessos decisivos.

Benefício: Sempre que suas jogadas de ataque contra este inimigo predileto ameacem um sucesso decisivo, você inflige +1d6 pontos de dano adicional por dado de dano que sua arma causaria em um sucesso decisivo. Além disso, seu bônus no

dano por inimigo predileto se aplica normalmente a este tipo de criatura.

Normal: Criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes aos bônus no dano por inimigo predileto.

Inimigo Predileto Adicional [Geral]

Você escolhe um inimigo predileto adicional.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +5, pelo menos um inimigo predileto.

Benefício: Você acrescenta um inimigo predileto extra à sua lista (consulte a Tabela 3-14 do *Livro do Jogador*). Inicialmente, você recebe o bônus padrão de +1 no dano e os testes de perícia normais contra o novo inimigo predileto. Ao progredir além do nível em que adquiriu o Inimigo Predileto Adicional, esse bônus aumenta da mesma forma que os demais bônus por inimigo predileto. Por exemplo, suponha que você escolheu goblinóides como seu primeiro inimigo predileto quando estava no 1º nível de ranger, e bestas mágicas como segundo ao alcançar o 5º nível. Em seguida você escolhe Inimigo Predileto Adicional como o seu talento de 6º nível, selecionando aberrações. Neste ponto, você tem um bônus de +2 contra goblinóides e um bônus de +1 tanto contra bestas mágicas quanto contra aberrações. Quando alcançar o 10º nível, seus bônus passam a +3 contra goblinóides e +2 contra bestas mágicas e aberrações.

Inversão [Geral]

Você muda de direção rapidamente uma vez por rodada enquanto estiver voando.

Pré-requisito: Capacidade de voar.

Benefício: Este talento permite que você faça curvas com um ângulo de até 180°, além de quaisquer outras permitidas normalmente, qualquer que seja sua capacidade de manobra. Você não pode ganhar altitude durante a rodada em que executar uma inversão, mas pode mergulhar. Para mais informações, consulte Movimento Aéreo Tático no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*.

Investida Aérea [Geral]

Você ataca enquanto estiver voando.

Pré-requisitos: Capacidade de voar, seja natural ou devido a metamorfose.

Benefício: Quando estiver voando, você pode executar uma ação de movimento (incluindo um mergulho) e mais uma ação parcial a qualquer ponto durante este turno. Não é possível efetuar uma segunda ação de movimento durante a rodada na qual foi feita uma investida aérea. Você pode utilizar este talento apenas enquanto estiver em uma forma que permita voo natural; ele não pode ser utilizado juntamente com voo mágico (como o efeito da magia *voar*).

Normal: Sem este talento, você só pode realizar uma ação parcial antes ou depois de se movimentar.

Lutador Astuto [Geral]

Você tem mais chances de escapar ou esquivar-se da manobra Agarrar ou da imobilização de uma criatura grande.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, tamanho Pequeno ou Médio.

Benefício: Quando seu oponente for de tamanho acima de Médio, você recebe um bônus de circunstância no teste de agarrar para escapar de uma manobra Agarrar ou de uma imobiliza-

ção. O valor do bônus depende do tamanho de seu oponente, de acordo com a seguinte tabela:

O Oponente É...	Bônus
Colossal	+8
Imenso	+6
Enorme	+4
Grande	+2

Magia Natural [Selvagem]

Você conjura magias enquanto estiver em uma *forma selvagem*.

Pré-requisitos: Capacidade de usar *forma selvagem*, Sab 13.

Benefício: Você completa os componentes verbais e gestuais de uma magia enquanto está em uma *forma selvagem*. Por exemplo, na forma de um falcão, é possível substituir os componentes gestuais e verbais normais de uma magia por guinchos e gestos com garras. Você pode usar quaisquer componentes materiais ou focos que puder segurar com algum apêndice de sua forma atual, desde que não estejam mesclados a esta forma. Este talento não permite o uso de itens mágicos enquanto estiver em uma forma que não possa utilizá-los originalmente, e você não ganha a habilidade de falar enquanto estiver em uma *forma selvagem*.

Natação Aprimorada [Geral]

Você nada mais rápido que o normal.

Pré-requisito: 6 graduações em Natação.

Benefício: Você nada com metade do seu deslocamento em terra como uma ação equivalente a movimento ou com três quartos do deslocamento como uma ação de rodada completa.

Normal: Você nada com um quarto do seu deslocamento em terra como ação equivalente a movimento ou metade do deslocamento como ação de rodada completa.

Percepção às Cegas [Selvagem]

Seus sentidos são tão aguçados como os do morcego.

Pré-requisito: Capacidade de usar *forma selvagem* para se tornar um morcego atroz.

Benefício: Você ganha a habilidade extraordinária percepção às cegas (como descrito no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*), que funciona independente de sua forma. Como o morcego atroz, você emite sons de alta frequência, inaudíveis à maioria das criaturas, como uma espécie de "sonar" que permite que você localize objetos e criaturas a até 36 m. Como esta habilidade depende da audição, qualquer circunstância que o prive deste sentido também anula sua percepção às cegas.

Permanecer Consciente [Geral]

Você possui uma força de vontade que lhe sustenta mesmo quando a situação parece desoladora.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2, Tolerância, Vontade de Ferro, Vitalidade.

Benefício: Depois que seus pontos de vida forem reduzidos a 0 ou menos, você pode executar uma ação parcial em seu turno a cada rodada, até alcançar -10 pontos de vida.

Recuperação Rápida Maior [Geral]

A sua resistência extraordinária a dano aumenta.

Pré-requisito: Redução de dano como habilidade de classe ou inata.

Benefício: Sua redução de dano aumenta em +1/-. Se esta característica aumenta normalmente com a progressão de níveis, ela continua a fazê-lo no mesmo ritmo. Por exemplo, um bárbaro de 15º nível possui redução de dano 2/-. Ao adquirir este talento, ela aumenta para 3/-. A partir de então, continua a aumentar em +1/- nos intervalos designados: para 4/- no 17º nível, e para 5/- no 20º nível. Você não pode escolher este talento mais de uma vez.

Resistência à Energia [Geral]

Você canaliza o poder da natureza para resistir a um determinado tipo de energia (fogo, frio, eletricidade, ácido ou sônica).

Pré-requisito: Bônus base do teste de resistência de Fortitude +8.

Benefício: Escolha uma forma de energia. Você ganha resistência 5 contra esse tipo de energia. Por exemplo, se escolher fogo, você ignora os primeiros 5 pontos de dano por fogo que sofrer a cada rodada, independente deste dano derivar de uma fonte mundana ou mágica.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Se escolher duas ou mais vezes a mesma energia, os efeitos são cumulativos. Esta resistência não se soma com a fornecida por qualquer magia ou item mágico.

Resistir a Doenças [Geral]

Você desenvolveu uma resistência natural a doenças.

Benefício: Você recebe um bônus de +4 nos testes de resistência de Fortitude contra doenças.

Resistir a Venenos [Geral]

Você adquiriu uma imunidade aos efeitos de venenos, expondo-se a doses controladas.

Benefícios: Você ganha um bônus de +4 nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Salto Símió [Geral]

Você se move como um macaco pelas árvores.

Pré-requisitos: 6 graduações em Escalar, 6 graduações em Saltar, For 13.

Benefício: Você se desloca pelas árvores com seu deslocamento normal, usando seus braços para se balançar de um galho a outro. Para permitir o salto símió, a área atravessada deve ser ao menos um bosque, com distância máxima de 4,5 m entre as árvores. Você não deve usar esta habilidade enquanto empurrar um item em qualquer mão, ou vestindo uma armadura mais pesada que Média.

Sombra [Geral]

Você possui uma chance melhor do que a da maioria de seguir alguém sem ser percebido.

Benefício: Você recebe um bônus de +2 nos testes de Esconder-se e Observar.

Sucesso Decisivo Favorecido [Geral]

Você sabe como acertar seus inimigos prediletos onde dói.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +5, pelo menos um inimigo predileto.

Benefício: Escolha um de seus inimigos prediletos que não seja imune a sucessos decisivos. Sempre que atacar este tipo de criatura, a margem de ameaça de qualquer arma que você esti-

ver usando será dobrada. Por exemplo, uma espada longa geralmente ameaça um sucesso decisivo em um resultado de 19 ou 20 (dois números). Nas mãos de um personagem com Sucesso Decisivo Favorecido utilizando-a contra um inimigo predileto, sua margem de ameaça torna-se de 17 a 20 (quatro números). Se esta espada longa também for *afiada*, sua margem de ameaça passa a ser de 15 a 20 (seis números: 2 por ser uma espada longa, 2 por ser dobrado em uma arma *afiada* e mais 2 pelo Sucesso Decisivo Favorecido).

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você o fizer, ele se aplicará a um novo inimigo predileto. Os efeitos deste talento não são cumulativos aos de Sucesso Decisivo Aprimorado.

*Sucesso Decisivo Poderoso [Geral]

Escolha uma arma, como uma espada longa ou um machado grande. Com esta arma, você sabe bater onde dói.

Pré-requisitos: Sucesso Decisivo Aprimorado com a arma, bônus base de ataque +12, saber usar a arma.

Benefício: Uma vez por dia, antes de fazer a rolagem de ataque, você pode declarar um único ataque corpo a corpo com seu tipo de arma escolhido como uma ameaça automática. Se o ataque for bem sucedido, você lança os dados para confirmar o sucesso decisivo, mesmo se a jogada de ataque não for uma ameaça.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que o escolhe, ele se aplica a outra arma. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por dia por tipo de arma à qual se aplica.

*Vitalidade do Anão [Geral]

Você se torna mais resistente.

Pré-requisito: Bônus base do teste de resistência de Fortitude +5

Benefício: Você ganha +6 Pontos de Vida.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes.

*Vitalidade do Dragão [Geral]

Você é incredivelmente resistente.

Pré-requisito: Bônus base do teste de resistência de Fortitude +11.

Benefício: Você ganha +12 Pontos de Vida.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes.

*Vitalidade do Gigante [Geral]

Você é incrivelmente resistente.

Pré-requisito: Bônus base do teste de resistência de Fortitude +8.

Benefício: Você ganha +9 Pontos de Vida.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes.

Vôo Aprimorado [Geral]

Você ganha maior capacidade de manobra que o normal quando estiver voando.

Pré-requisito: Capacidade de voar (naturalmente, por magia ou devido a metamorfose).

Benefício: Sua capacidade de manobra ao voar se aprimora em uma categoria. Por exemplo, se sua capacidade normal de manobra é pobre, torna-se média.

CAPÍTULO 3: INSTRUMENTOS DA PROFISSÃO

"Bons instrumentos tornam seu trabalho mais fácil, quer sua ocupação seja a guerra ou a paz. Escolha suas ferramentas com cuidado".

— Soveliss

Todo aventureiro depende de seu equipamento. Sem armas, armaduras e outros equipamentos, tanto mágicos quanto mundanos, um herói não consegue derrotar seus inimigos, montar uma defesa apropriada, ou superar os obstáculos apresentados pela masmorra e pelo mundo exterior. Este capítulo apresenta novas armas exóticas e novos itens mágicos, na maioria criados para serem utilizados ao ar livre. A última seção do capítulo descreve um novo tipo de item mágico, a infusão.

ARMAS EXÓTICAS

"Ele me acertou. Com uma árvore!"

— Krusk, pasmo

As armas apresentadas abaixo podem ser úteis para os personagens em espaços abertos. Armas exóticas como estas podem ser de uso comum em recantos distantes do mundo da campanha, e representam opções interessantes para personagens que aprenderem a usá-las.

Descrições de Armas

Ankus: O ankus é um instrumento com gancho usado para guiar elefantes. Ele só inflige dano por contusão, mas graças ao gancho, pode ser usado para fazer ataques de imobilização. Caso você seja imobilizado em sua tentativa, é possível soltar a arma para se libertar. O ankus pode atacar oponentes a 3 m.

Besta de Manivela: Esta arma atira uma corda e uma polia presas a um virote de besta especial, dividido ao longo de seu eixo central, com as extremidades curvando-se para trás, como uma cobra de duas cabeças. Cordas finas, presas em cada lado, diminuem a velocidade do virote (por isso o incremento de distância é reduzido). Num disparo bem sucedido, o virote se quebra como um osso da sorte, fazendo com que as cordas passem pelo alvo e enredem nele, contraindo-o. Se o alvo for um objeto móvel de sua categoria de tamanho ou menor, você pode usar as cordas para trazê-lo até você.

Uma criatura enredada sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e uma penalidade de -4 em Destreza. Ela só consegue se mover com metade de seu deslocamento e não pode investir ou correr. Se você segurar a corda, obtendo sucesso em um teste resistido de Força, a criatura enredada pode se mover apenas dentro dos limites permitidos pela corda. É necessário obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15) para que um personagem possa conjurar magias enquanto estiver enredado.

A criatura enredada pode escapar das cordas com um teste de Arte da Fuga (CD 20), o que requer uma ação de rodada completa. A corda tem 5 Pontos de Vida e pode ser arrebatada (consulte o Capítulo 8 do Livro do Jogador) com um teste de Força (CD 25, também uma ação de rodada completa).

TABELA 3-1: NOVAS ARMAS EXÓTICAS

Armas Exóticas - Corpo-a-corpo

Arma	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo	Dureza	Pontos de Vida
Grande								
Ankus†	15 PO	2d4♣	x2	—	7,5 kg	Concussão	5	10

Armas Exóticas - Ataque à Distância

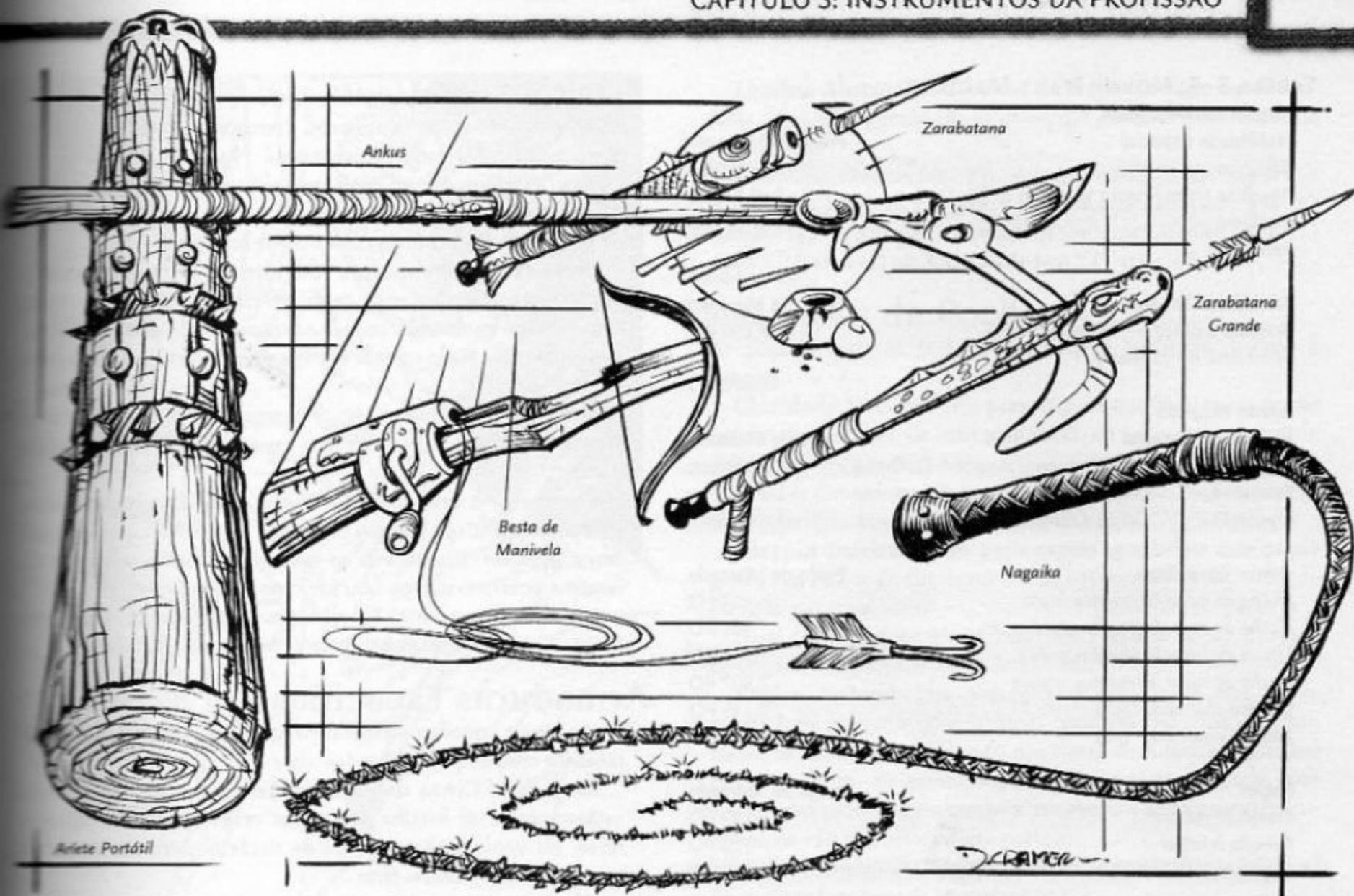
Arma	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo	Dureza	Pontos de Vida
Média								
Besta de Manivela	75 PO	1d8♣	19-20/x2	15 m	5 kg	Perfurante	10	10
Virote de Besta de Manivela (10)	5 PO	—	—	—	0,25 kg	—	10	1
Nagaika**	25 PO	1d6	x3	—	2 kg	Cortante	7	5
Nagaika Reforçada**								
Bônus de For +1	225 PO	1d6	x3	—	2,5 kg	Cortante	7	8
Bônus de For +2	325 PO	1d6	x3	—	3 kg	Cortante	7	8
Bônus de For +3	425 PO	1d6	x3	—	3,5 kg	Cortante	7	8
Bônus de For +4	525 PO	1d6	x3	—	4 kg	Cortante	7	8
Zarabatana*	1 PO	1	x2	3 m	1 kg	Perfurante	5	3
Agulhas de Zarabatana (20)	1 PO	—	—	—	*	—	2	1
Grande								
Aríete portátil**	10 PO	—	x2	3 m	50 kg	Concussão	5	120
Zarabatana Grande**	10 PO	1d4	x2	3 m	2 kg	Perfurante	5	4
Dardos de Zarabatana (10)	1 PO	—	—	—	0,5 kg	—	2	1

* Peso desprezível.

** Consulte a descrição da arma para regras especiais.

† Arma de haste.

♣ A arma causa dano por contusão em vez de dano normal.



O efeito de constrição de uma besta de manivela só funciona contra criaturas de tamanho entre Miúdo e Grande, inclusive. O dano por concussão pode afetar qualquer criatura.

Uma besta de manivela precisa das duas mãos para ser utilizada corretamente, independente do tamanho do usuário. Carregar uma besta de manivela é uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade.

Uma criatura de tamanho Médio ou maior pode disparar, mas não carregar, uma besta de manivela com uma mão com uma penalidade de -4. Uma criatura Média ou maior pode atirar com uma besta de manivela em cada mão com uma penalidade de -6, mais a penalidade normal de -4 para a mão inábil (-6 na mão direita / -10 na mão inábil). O talento Combater com Duas Armas não reduz estas penalidades, porque representa habilidade com armas corporais, e não de ataque à distância. O talento Ambidestria anula a penalidade de -4 na mão inábil, fazendo com que a penalidade de ambas as mãos seja de -6.

Aríete portátil: Um aríete portátil é uma trave pesada que pode ser arremessada contra um ou mais alvos próximos. Para atirar um aríete portátil, você deve mirar uma área quadrada com 3 m de lado e atingir CA 15. Um sucesso significa que todos nessa área devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD = resultado da sua jogada de ataque) ou se deslocar 1,5 m para trás. Se uma criatura ou objeto na área alvo estiver incapacitada de se movimentar, sofre 2d6 pontos de dano. Esta arma normalmente é utilizada para romper formações militares.

Nagaika: A nagaika é um açoite de couro cravejado de pontas de vidro. Ao contrário do chicote, causa dano normal e pode causar dano em inimigos com armadura. Ainda que seja empunhada em uma mão, trate-a como uma arma de projétil com um alcance máximo de 4,5 m e sem penalidades de alcance.

Como a nagaika pode se enrolar na perna ou outro membro de um inimigo, pode ser usada para ataques de imobilização. Caso você seja imobilizado em sua tentativa, é possível soltar a arma para se libertar. Ela também concede um bônus de +2 nos testes de ataque resistidos para desarmar um oponente (incluindo a jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

Nagaika Reforçada: Um personagem que possua o talento Usar Arma Exótica (nagaika) também sabe usar a nagaika reforçada. Esta arma é feita de couro excepcionalmente forte, o que permite que o usuário aplique seu bônus de Força nas rolagens de dano (de acordo com os limites da arma).

Zarabatana: A zarabatana é um tubo longo que dispara agulhas com um sopro. Cada agulha causa 1 ponto de dano, e pode conter veneno de contato ou ferimento.

Zarabatana Grande: A zarabatana grande atira dardos de zarabatana, que são ligeiramente menores que dardos de arremesso. Estes dardos causam 1d4 pontos de dano além do veneno.

NOVOS ITENS MÁGICOS

“O Lobo representa a arrogância. Ele tende a deixar que sua presa tenha uma vantagem inicial, apenas para saltar mais rápido e mais longe que ela. Mas o Lobo ignora o longo prazo. Um dia, algo será mais rápido que o Lobo e não lhe dará a vantagem inicial”.

— O Baralho das Eras
Esta seção descreve vários novos itens mágicos de diversos tipos. Muitos desses itens são particularmente úteis para personagens que passam a maior parte do tempo ao ar livre e para os que lidam com animais.

Muitos desses instrumentos foram criados para serem usados por animais. Um animal só pode usar uma coleira, sela, rédeas ou qualquer outro item semelhante por vez.

TABELA 3-2: NOVOS ITENS MÁGICOS

Armaduras e Escudos		
Habilidade Especial		Preço de Mercado
Aquática		+2 de bônus
Aquática (com <i>respirar na água</i>)		+3 de bônus
Conforto		+1 de bônus
Selvagem		+3 de bônus
Armaduras Específicas		Preço de Mercado
Armadura cinza de madeira-ferro		137.650 PO
Armadura do cavaliário		10.670 PO
Armas Mágicas		
Habilidade Especial	Tipo	Preço de Mercado
Caçadora	Corpo a corpo, ataque à distância	+3 de bônus
Exaustiva	Corpo a corpo, ataque à distância	+2 de bônus
Oposição	Corpo a corpo, ataque à distância	+1 de bônus
Armas Específicas		Preço de Mercado
Flecha de curar ferimentos leves		107 PO
Flecha de curar ferimentos moderados		607 PO
Flecha de curar ferimentos graves		1.507 PO
Flecha de curar ferimentos críticos		2.807 PO
Lâmina alucinada (+1)		6.335 PO
Lâmina alucinada (+2)		15.335 PO
Poção		Preço de Mercado
Clareza natural		150 PO
Direção infalível		150 PO
Lógica animal		150 PO
Item Maravilhoso		Preço de Mercado
Botas do vigor		16.000 PO
Colar da linguagem animal		12.000 PO
Colar de detecção de inimigo predileto		34.000 PO
Coleira da inteligência (1 truque)		700 PO
Coleira da inteligência (2 truques)		1.400 PO
Coleira da inteligência (3 truques)		2.100 PO
Coleira da resistência (+1)		490 PO
Coleira da resistência (+2)		1960 PO
Coleira da resistência (+3)		4.410 PO
Coleira da resistência (+4)		7.840 PO
Coleira da resistência (+5)		12.250 PO
Menir (nível 0)		10.676 PO
Menir (1º nível)		10.850 PO
Menir (2º nível)		12.600 PO
Menir (3º nível)		15.750 PO
Menir (4º nível)		20.300 PO
Menir (5º nível)		26.250 PO
Menir (6º nível)		33.600 PO
Menir (7º nível)		42.350 PO
Menir (8º nível)		49.700 PO
Menir (9º nível)		57.750 PO
Elmo de conexão		7.200 PO
Fecho silvestre		4.000 PO
Óculos de seguir		2.000 PO

Habilidades Especiais de Armaduras e Escudos

As armaduras ou escudos com habilidades especiais devem ter um bônus de melhoria de pelo menos +1.

Aquático: Armaduras e escudos com este encantamento têm um aspecto aerodinâmico e um brilho esverdeado. Estas armaduras ou escudos permitem ao seu usuário mover-se livremen-

te pela água sem a necessidade de testes de Natação. As regras de afogamento ainda se aplicam, a menos que o item também esteja encantado com *respirar na água*.

Nível do conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *movimentação livre, respirar na água*; **Preço de Mercado:** +2 de bônus, ou +3 de bônus com *respirar na água*.

Conforto: Uma armadura com este encantamento permite que seu usuário descanse confortavelmente durante a noite sem precisar removê-la, independente de quão pesada ela seja. O personagem pode vesti-la em apenas 5 rodadas, ou removê-la em uma só rodada.

Nível de Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *amolecer terra e pedra*; **Preço de Mercado:** +3 de bônus.

Selvagem: A armadura e o bônus de melhoria deste item permanecem ativos mesmo enquanto seu portador estiver sob *forma selvagem*. Esses itens se mesclam à forma selvagem do usuário, portanto não podem ser vistos nesta forma.

Nível de Conjurador: 9º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *mesclar-se às rochas*; **Preço de Mercado:** +3 de bônus.

Armaduras Específicas

As seguintes armaduras específicas geralmente são forjadas exatamente com as qualidades descritas aqui:

Armadura Cinza de Madeira-Ferro: Ao ser encontrada, esta armadura de batalha +2 muitas vezes parece ser feita de ferro. Na verdade, é composta de madeira permanentemente convertida em *madeira-ferro*.

Nível do Conjurador: 11º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *madeira-ferro*; **Preço de Mercado:** 137.650 PO.

Armadura do Cavaliário: Esta armadura parece ser uma primorosa armadura de batalha +2 criada especialmente para alguém que combate montado. Seu portador recebe um bônus de competência de +1 nos testes de Cavalgar. Além disso, a armadura do cavaliário concede à montaria do usuário um bônus de melhoria de +2 em Destreza e aumenta seu deslocamento em 3 m.

Nível de Conjurador: 6º; **Pré-requisito:** Criar Armas e Armaduras Mágicas; **Preço de Mercado:** 10.670 PO.

Habilidades Especiais de Armas Mágicas

Uma arma mágica com uma habilidade especial deve ter um bônus de melhoria de pelo menos +1.

Caçadora: Quando utilizada por um ranger contra um inimigo predileto, uma arma caçadora dobra os bônus por inimigo predileto nas jogadas de dano da arma do seu usuário.

Nível de Conjurador: 6º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *presa mágica aprimorada*; **Preço de Mercado:** +1 de bônus.

Exaustiva: Uma arma com esta habilidade inflige +1d6 pontos de dano a cada golpe bem sucedido. No entanto, todo o dano causado (o normal para uma arma de seu tipo mais todos os bônus aplicáveis) é por contusão ao invés de normal. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem o efeito exaustivo em sua munição.

Nível de Conjurador: 8º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *amolecer terra e pedra*; **Preço de Mercado:** +1 de bônus.

Oposição: Até mesmo uma criatura que seja desprovida de mãos apropriadas pode manejar uma arma de oposição. Este encantamento cria uma ou mais projeções semelhantes a polegares na arma. Estes "dedos" artificiais envolvem o membro adequado do portador, permitindo o uso correto. Para empunhar



uma arma de oposição, ou garra apropriada do usuário para permitir um uso adequado. Para empunhar uma arma de oposição, a criatura deve ser corpórea, possuir membros, saber usar a arma e ser capaz de permanecer de pé sem usar o(s) membro(s) ocupado(s) com a arma de oposição.

Nível do Conjurador: 6º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *garra mágica aprimorada*; **Preço de Mercado:** +1 de bônus.

Armas Específicas

As seguintes armas específicas geralmente são forjadas exatamente com as qualidades descritas aqui:

Flecha de Curar Ferimentos Leves: Quando esta flecha +1 aparentemente normal atinge seu alvo, não causa nenhum dano. Ao invés disto, a criatura é afetada como pela magia *curar ferimentos leves*, recuperando 1d8+1 pontos de dano. Caso uma destas flechas acerte um morto-vivo, a criatura pode usar sua resistência a magia e fazer um teste de resistência de Vontade (CD 11) para reduzir o dano à metade.

Uma *flecha de curar ferimentos moderados* recupera 2d8+3 pontos de dano e a CD do teste de resistência é 12. Uma *flecha de curar ferimentos sérios* cura 3d8+5 pontos de dano e sua CD é 13. Uma *flecha de curar ferimentos críticos* recupera 4d8+7 pontos de dano e tem CD 14.

Nível de Conjurador: 1º (leves), 3º (moderados), 5º (sérios), 7º (críticos); **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *curar ferimentos leves (leve)*, *curar ferimentos moderados (moderados)*, *curar ferimentos sérios (sérios)* ou *curar ferimentos críticos (críticos)*; **Preço de Mercado:** 107 PO (leves), 607 PO (moderados), 1.507 PO (sérios), 2.807 PO (críticos); **Custo de Criação:** 57 PO + 4 XP (leves), 307 PO + 24 XP (moderados), 757 PO + 60 XP (sérios) ou 1.407 PO + 112 XP (críticos).

Lâmina Alucinada: O bônus de melhoria desta *espada bastarda* +1 ou +2 aumenta em +1 quando o portador ativa sua fúria de bárbaro.

Nível de Conjurador: 7º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *emoções (fúria)*; **Preço de Mercado:** 6.335 PO (arma +1) ou 15.335 PO (arma +2); **Custo de Criação:** 3.335 PO +240 XP (arma +1) ou 7.835 PO + 600 XP (arma +2).

Descrições de Poções

As poções a seguir podem interessar a bárbaros, druidas e rangers.

Clareza Natural: Um personagem que beber esta poção recebe um bônus de circunstância de +10 nos testes de Sobrevivência por uma hora.

Nível de Conjurador: 2º; **Pré-requisitos:** Preparar Poção, 6º nível de conjurador; **Preço de Mercado:** 150 PO.

Direção Infalível: Um personagem que beber esta poção ganha um bônus de circunstância de +10 nos testes de Senso de Direção por uma hora.

Nível de Conjurador: 2º; **Pré-requisitos:** Preparar Poção, 6º nível de conjurador; **Preço de Mercado:** 150 PO.

Lógica Animal: Um personagem que beber esta poção ganha uma empatia com animais intuitiva (na forma de um bônus de circunstância de +10 nos testes de Adestrar Animais) por uma hora. Se também possuir a perícia Empatia com Animais, o personagem também recebe um bônus de circunstância de +10 nos testes dessa perícia.

Nível de Conjurador: 2º; **Pré-requisitos:** Preparar Poção, 6º nível de conjurador; **Preço de Mercado:** 150 PO.

Descrições de Itens Maravilhosos

Os itens maravilhosos a seguir foram criados principalmente para serem usados por bárbaros, druidas e rangers.

Botas do Vigor: Estas botas garantem ao usuário um bônus de circunstância de +4 nos testes para executar qualquer ação física que se estenda por um período longo de tempo, como correr, nadar ou prender o fôlego. O portador também recebe um bônus de circunstância de +4 nos testes de resistência de Fortitude para evitar o dano causado por exposição ao calor ou ao frio, e um bônus de circunstância de +4 nos testes de Constituição realizados para prevenir o dano por concussão proveniente de sede ou fome.

Nível do Conjurador: 3º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *vigor*; **Preço de Mercado:** 16.000 PO; **Peso:** 0,5 kg.

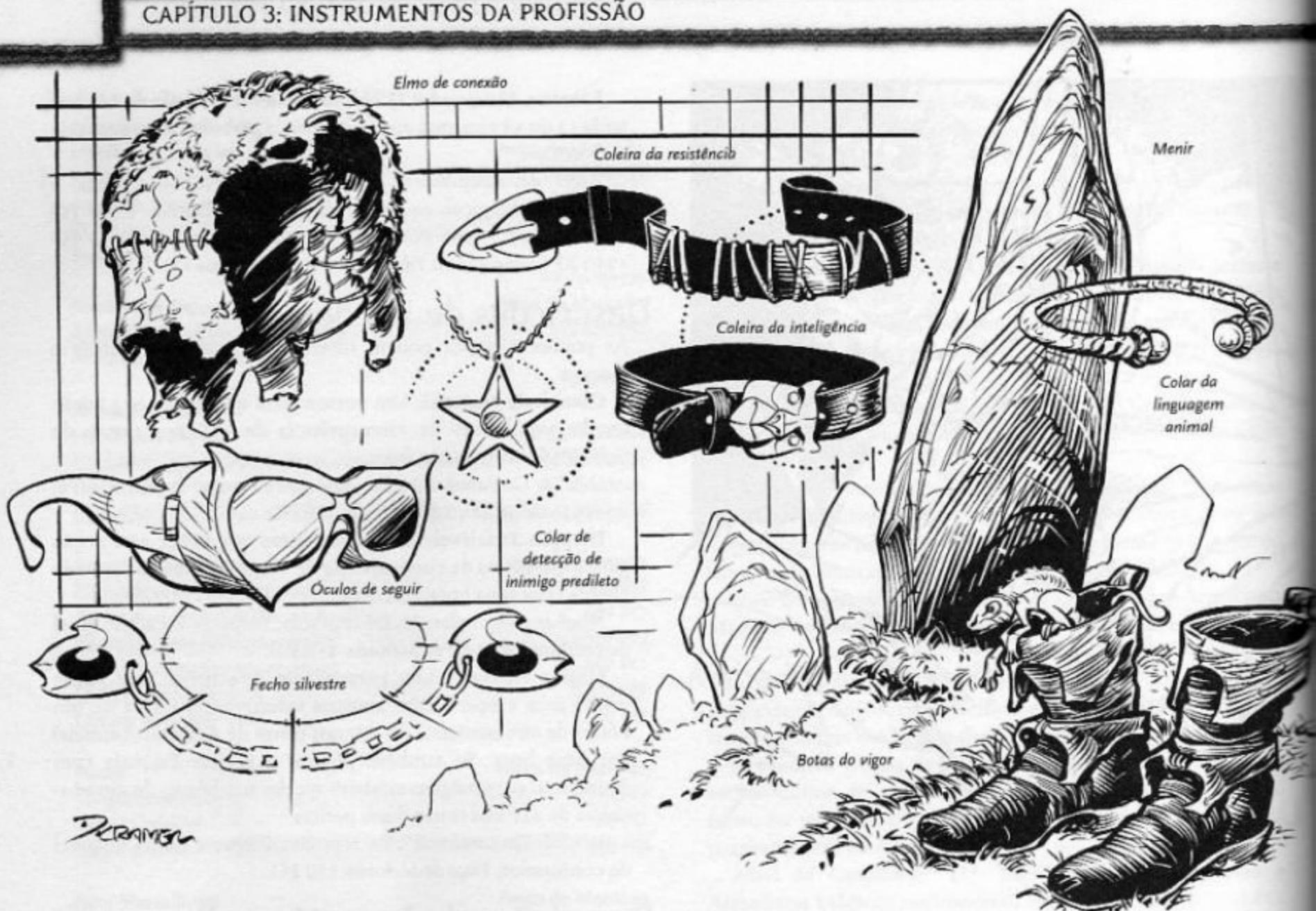
Colar da Linguagem Animal: Esta gargantilha de ferro batido não possui nenhum pingente ou ornamento. Seu usuário pode utilizar *falar com animais* sem limite diário.

Nível de Conjurador: 6º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *falar com animais*; **Preço de Mercado:** 12.000 PO; **Peso:** 0,5 kg.

Colar de Detecção de Inimigo Predileto: Este colar em forma de estrela é feito de prata pura. Quando um dos inimigos prediletos do usuário estiver a menos de 1,5 km de distância, o colar emite um leve zumbido. Concentrando-se, é possível determinar a direção do inimigo predileto mais próximo dentro da área de alcance.

Nível de Conjurador: 11º; **Pré-requisitos:** Criar Itens Maravilhosos, *detectar inimigo predileto*; **Preço de Mercado:** 34.000 PO; **Peso:** —.

Coleira da Inteligência: Esta coleira se expande para se adequar ao animal. Enquanto vestir este item, um animal pode executar um ou mais truques adicionais, além daqueles que já conhece. O criador do item deve determinar especificamente



qual(is) o(s) truque(s) que ele concede. Um animal pode usar apenas uma coleira por vez.

Nível de Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *truque animal* (consulte o Capítulo 6); **Preço de Mercado:** 700 PO (1 truque), 1.400 PO (2 truques), ou 2.100 PO (3 truques); **Peso:** 0,5 kg.

Coleira da Resistência: Esta coleira se expande para se adequar ao animal. Enquanto vestir este item, um animal recebe um bônus de +1 a +5 em todos os testes de resistência (Fortitude, Reflexos e Vontade). Um animal pode usar apenas uma coleira por vez.

Nível do Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *resistência*; **Preço de Mercado:** 490 PO (+1), 1.960 PO (+2), 4.410 PO (+3), 7.840 PO (+4), ou 12.250 PO (+5); **Peso:** 0,5 kg.

Menir: Este enorme obelisco de pedra aumenta a habilidade do druida de conjurar uma única magia enquanto estiver em contato com ele. O criador escolhe qual magia de druida a pedra afetará e um sacrifício específico (como uma vaca ou um punhado de gemas) para sua ativação. A partir de então, qualquer druida pode usar a magia *mesclar-se às rochas* para imergir na rocha e descobrir ambas as informações. Uma vez que tiver feito isto, ele pode ativar o *menir* por si mesmo, bastando realizar o sacrifício apropriado.

Daí em diante, sempre que o druida estiver em contato com a pedra ativada, pode conjurar a magia designada como se estivesse sob efeitos dos talentos Potencializar Magia, Aumentar Magia e Estender Magia. Como cada *menir* afeta apenas uma magia, eses itens geralmente são dispostos em círculos com no máximo 9 m de distância entre qualquer par adjacente, de forma que um druida possa se mover em direção a outra nova pedra para conjurar uma nova magia a cada rodada. O nível de conjurador e o preço de mercado (sem incluir o transporte) são

determinados pelo nível da magia que a pedra afeta, como se segue:

Nível da Magia	Nível do Conjurador	Preço de Mercado	Custo de Criação
0	3º	10.676 PO	5.338 PO + 427 XP
1º	3º	10.850 PO	5.425 PO + 434 XP
2º	3º	12.600 PO	6.300 PO + 504 XP
3º	5º	15.750 PO	7.875 PO + 630 XP
4º	7º	20.300 PO	10.150 PO + 812 XP
5º	9º	26.250 PO	13.125 PO + 1.050 XP
6º	11º	33.600 PO	16.800 PO + 1.344 XP
7º	13º	42.350 PO	21.175 PO + 1.694 XP
8º	14º	49.700 PO	24.850 PO + 1.988 XP
9º	15º	57.750 PO	28.875 PO + 2.310 XP

Nível de Conjurador: 5º (ou suficientemente alto para conjurar a magia escolhida); **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *mesclar-se às rochas*, capacidade de conjurar a magia escolhida; **Peso:** 4.000 kg.

Elmo de Conexão: Este elmo de pele de animal parece ser de má qualidade. Uma vez por dia, o seu usuário pode se unir telepaticamente com um único animal dentro de seu campo de visão. Pela próxima hora, ele poderá se comunicar mentalmente com aquele animal, seja enviando ou recebendo mensagens. O elmo também produz um efeito de *falar com animais* durante este período, para assegurar a perfeita comunicação. Se a distância entre o animal e o usuário exceder 1,5 km, a conexão é suspensa até que a duração acabe ou animal esteja novamente dentro do alcance. O usuário pode selecionar um animal diferente para cada uso.

Nível do Conjurador: 11º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *falar com animais*; **Preço de Mercado:** 7.200 PO; **Peso:** 1 kg.

Fecho Silvestre: Aparentando ser uma corrente de ouro com cerca de dez centímetros de comprimento, este item só funciona se estiver preso a um amuleto, colete ou item similar. O fecho impede tanto a si próprio quanto o item a que estiver preso de mesclar-se à nova forma do usuário quando este sofrer uma transformação mágica (como *metamorfosar-se* ou *forma selvagem*). O item ainda estará sendo usado da mesma forma como estava anteriormente e permanece disponível para ser usado na nova forma. Por exemplo, um druida com um fecho selvagem preso ao seu *perianto da Sabedoria* poderia usar *forma selvagem* para se tornar um lobo, mas o perianto e o fecho selvagem permaneceriam em suas formas normais, totalmente funcionais. Algumas formas podem ser prejudiciais para certos itens; por exemplo, não seria uma boa idéia adotar a forma de um elemental do fogo enquanto estiver com um *colar de bolas de fogo* ativado.

Nível de Conjurador: 5º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *metamorfosar-se* ou a habilidade *forma selvagem*; **Preço de Mercado:** 4.000 PO; **Peso:** —.

Óculos de Seguir: As lentes destes óculos são coloridas em tons de verde e amarelo. Eles concedem ao usuário um bônus de competência de +10 nos testes de Sobrevivência executados para rastrear.

Nível de Conjurador: 3º; **Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, 5 graduações em Sobrevivência; **Preço de Mercado:** 2.000 PO; **Peso:** —.

INFUSÕES

"Esta floresta é nosso lar. Nós extraímos força de suas raízes. Você não seria capaz de fazer o mesmo, a menos que tenha nossa permissão".

— Vадania

Desde que seres conscientes andaram pela primeira vez sobre a terra, eles foram rápidos em aproveitar a abundância de vida a seus pés. Quando os exploradores humanos e élficos descobriram que comer as folhas de uma certa trepadeira poderia curar infecções, nasceu a ciência do herborismo. Experiências ao longo dos anos, através dos continentes e oceanos, provaram que a natureza guardava curas secretas para muitas doenças e fraquezas que o mundo conhecia. Esta seção apresenta um outro uso para as ervas, na criação de infusões — itens mágicos que podem ser imbuídos com o poder de magias.

Que É uma Infusão?

Uma infusão é uma magia divina armazenada dentro de uma erva especialmente tratada. Ela funciona como um pergaminho, exceto por ser ativada pelo uso — para ativar a magia, o usuário deve consumir a erva. Isto torna as infusões ideais para o druida; ele pode esconder várias delas para serem ingeridas mais tarde, ganhando assim acesso a diversos efeitos mágicos enquanto estiver em *forma selvagem* e não tiver voz ou mãos para conjurar magias ou usar itens normais.

Descrição Física

As infusões variam muito no que diz respeito à aparência, de bagas vermelhas a raízes cobertas de terra. Em geral, são itens muito pequenos e essencialmente leves — uma bolsa com dez pesa apenas meio quilo. Uma infusão é muito delicada, com CA 9, 1 ponto de vida, dureza 0, e CD para quebrar 6.

Ativação

Além de consumir a erva, diversos outros estágios e condições são importantes ao ativar uma infusão.

Analisar a Química: Para determinar qual a magia contida na infusão, um personagem deve analisar sua química. Isto requer a magia *ler magias* ou obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia). Analisar uma infusão não a ativa a menos que esta seja uma infusão amaldiçoada criada especialmente para isso.

Naturalmente, é possível ativar a infusão sem antes analisar a química. Neste caso, o usuário simplesmente não sabe que magia ele está prestes a utilizar.

Ativar a Infusão: Para tentar ativar uma infusão, o usuário simplesmente a come. Esta é uma ação padrão que não requer componente material ou foco (o criador da infusão já providenciou esses ingredientes). Algumas magias (como *madeira-ferro*) são efetivas apenas quando conjuradas sobre um item. Neste caso, o usuário deve fornecer o item no instante da ativação ou a magia será perdida. Uma infusão não pode ser ministrada a uma criatura inconsciente.

Como ao beber uma poção, comer uma infusão provoca ataques de oportunidade. Um ataque bem sucedido contra o usuário força um teste de Concentração (CD = 10 + dano sofrido). Um fracasso significa que o personagem não conseguiu comer a infusão naquela rodada. Se desejar, o atacante pode direcionar o ataque de oportunidade contra a infusão, ao invés do usuário, destruindo o item se obtiver sucesso (veja Ataques a um Objeto no Capítulo 8 do *Livro do Jogador*).

Para ser bem sucedido ao ativar uma infusão, o usuário deve atender aos seguintes requisitos:

- Possuir a magia contida na infusão em sua lista de classe (consulte o Capítulo 11 do *Livro do Jogador* para as magias disponíveis a diversas classes).
- Possuir o valor de habilidade necessário para conjurar a magia (por exemplo, Sabedoria 15 para um druida conjurando uma magia de 5º nível).
- Possuir nível de conjurador pelo menos igual ao da infusão.

Caso o usuário satisfaça todas as exigências acima, a magia armazenada na infusão ativa-se imediatamente após o consumo. Caso contrário, a infusão age como um veneno de ingestão. O usuário deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + metade do nível de conjurador da infusão) ou ficará enjoado. Um segundo teste de resistência com a mesma CD e as mesmas consequências pelo fracasso deve ser realizado após um minuto.

Determinar o Efeito: Uma magia de infusão ativada com sucesso funciona como uma magia preparada e conjurada normalmente. O nível de conjurador da infusão é sempre o mínimo necessário para aquela magia, a menos que o conjurador seja de uma classe diferente ou deseje especificamente o contrário. Por exemplo, um druida de 12º nível pode criar uma infusão de *coluna de chamas* com 12º nível de conjurador ao invés do mínimo para a magia (7º nível de conjurador) para conseguir os benefícios dos níveis adicionais.

Uma vez que as infusões são consumidas durante a ativação, elas não podem ser reutilizadas.

Geração Aleatória

Você pode gerar infusões aleatoriamente usando o mesmo procedimento adotado para pergaminhos divinos. Consulte o Capítulo 8 do *Livro do Mestre* para mais detalhes.

Regra Opcional: Druidas como Alquimistas

Os druidas tendem a ser alquimistas medíocres, já que Alquimia não é uma perícia de classe para eles. Mas embora seja lógico que a maioria dos druidas não seria especialista na criação de fogo grego, seu conhecimento do mundo natural e de seus perigos poderia dar-lhes um certo talento para criar antitoxinas e outras substâncias úteis em lugares selvagens.

Com esta regra opcional, os druidas podem utilizar a perícia *Ofícios* (herborista) ao invés de Alquimia para criar bastões de fumaça, fósforos, antitoxinas e bolsas de cola. Use as CDs fornecidas na descrição da perícia Alquimia e as regras de criação de itens na descrição da perícia *Ofícios* (consulte o Capítulo 3 do *Livro do Jogador*) para produzir estes itens.

Criando Infusões

O processo de produção das infusões é similar ao dos pergaminhos. O criador necessita de um suprimento de ervas preparadas, cujo valor está incluído no custo de criação da infusão — 25 PO por nível de magia vezes o nível do conjurador. O criador deve pagar o custo total de criação da infusão independente de quantas vezes ele já tiver produzido o mesmo item.

O criador deve ter preparado a magia a ser infundida e deve fornecer quaisquer componentes materiais ou focos necessários. Se a conjuração da magia reduz o nível total de XP do conjurador, o criador arca com este custo ao começar o preparo, além do custo em XP do próprio processo de criação da infusão. Da mesma forma, quaisquer componentes materiais são consumidos quando o processo se inicia, mas não os focos (um foco usado para criar uma infusão pode ser reutilizado). A ação de infundir extingue a magia preparada, tornando-a indisponível para conjuração até que o personagem tenha descansado e recuperado suas magias (ou seja, o lugar da magia é gasto na lista das magias preparadas do criador, exatamente como se tivesse sido conjurada).

Criar uma infusão requer um dia para cada 1.000 PO do valor do item finalizado.

Talento de Criação de Item Necessário: Criar Infusão.

TABELA 3-3: PREÇOS E CUSTOS BASE DA INFUSÃO

Nível da Magia	Preço Base	Custo de Criação Base
0	25 PO	12 PO 5 PP + 1 XP
1	50 PO	25 PO + 2 XP
2	300 PO	150 PO + 12 XP
3	750 PO	375 PO + 30 XP
4	1.400 PO	700 PO + 46 XP
5	2.250 PO	1.125 PO + 90 XP
6	3.300 PO	1.650 PO + 132 XP
7	4.550 PO	2.275 PO + 182 XP
8	6.000 PO	3.000 PO + 240 XP
9	7.650 PO	3.825 PO + 306 XP

Estes custos pressupõem que o criador prepare a infusão com o nível de conjurador mínimo.

Variante: Faça Você Mesmo

Um personagem que esteja à vontade em espaços abertos e possua um bom conhecimento empírico de plantas pode coletar e preparar os componentes de uma infusão, ao invés de comprá-los do herborista local. Com um pouco de tempo e esforço, um personagem com graduações em Profissão (herborista) e Sobrevivência pode tirar o mercador da equação e ainda economizar algum dinheiro no processo.

Coletando

Diferentes infusões necessitam de diferentes ervas. Não é surpreendente que, quanto maior o nível da magia, mais raras e caras são as ervas necessárias para uma infusão. Portanto, não somente a erva para uma infusão de *cura completa* é diferente da usada para *curar ferimentos leves*, como também é mais difícil de se encontrar. As ervas para as magias de níveis mais altos podem crescer apenas nos locais mais remotos, de forma que sua coleta exija longas jornadas.

Um personagem pode usar Sobrevivência para procurar uma erva enquanto se move com metade de seu deslocamento normal em terra através de uma floresta ou outra área de vegetação natural. Faça um teste de Sobrevivência (CD = 10 + duas vezes o nível da magia a ser infundida) ao fim de cada dia gasto nesta atividade. Um sucesso indica que o personagem encontrou uma quantidade suficiente da erva para uma única infusão da magia

desejada; um fracasso significa que nada foi encontrado. Conjurar *detectar animais ou plantas* garante ao personagem um bônus de circunstância de +2 no teste do dia.

Enquanto se ocupa com esta atividade, o personagem também pode procurar por alimento, como detalhado na descrição da perícia Sobrevivência no Capítulo 4 do *Livro do Jogador*.



Jardinagem

Embora cultivar ervas para infusões pareça uma boa idéia, raramente um aventureiro chega a fazê-lo. Manter uma horta requer horas de trabalho diário em um só lugar, e a maioria dos aventureiros não consegue tolerar este grau de ligação com um único local. Ainda assim, qualquer personagem que queira enfrentar o desafio da jardinagem pode tentar, de acordo com as seguintes regras.

Uma vez que o personagem tiver adquirido uma amostra da erva desejada (consulte Coletando, acima), pode tentar cultivá-la. Um único personagem pode cuidar de um número de ervas igual ao dobro de seu número de graduações que adquiriu em Sobrevivência. Com o devido cuidado, um jardim de ervas produz duas colheitas por ano.

Para estabelecer a lavoura, o personagem deve realizar um teste de Sobrevivência ou Profissão (fazendeiro) para cada semana de cultivo, mais um teste adicional de Sobrevivência na época da colheita. A CD para o teste semanal de cultivo é igual a metade da CD necessária para encontrar a erva (consulte Coletando, acima). Se este teste falhar por 5 ou mais, as ervas marcham e morrem. Cada vez que falhar por menos de 5, uma penalidade cumulativa de -1 é imposta ao teste final de Sobrevivência para colher a produção. Se obtiver sucesso no último teste, as ervas colhidas serão suficientes para um número de infusões igual a metade do resultado do teste. Um fracasso indica que não foram produzidas ervas úteis.

Contratar um jardineiro para executar esta tarefa pode ser uma opção razoável. Um jardineiro habilidoso ganha 1 PO por dia, ou cerca de 180 PO por estação (isso não inclui o custo de aquisição de mudas para plantar, nem o custo do terreno para a horta). Um jardineiro mediano pode cultivar duas variedades de ervas por estação, e cada uma produz o suficiente para 1d4 infusões.

Preparando

Antes que possa ser utilizada em uma infusão, a erva deve ser preparada apropriadamente. Algumas ervas devem ser tratadas ou secas; outras devem ser assadas, cozidas no vapor, ou imersas em uma solução de óleo ou água marinha. Novamente, quanto mais alto o nível da magia a ser infundida, mais difícil e complexa se torna a preparação. Preparar uma erva para infusão requer um teste de Profissão (herborismo).

Para determinar quanto tempo leva este processo, primeiro calcule o custo básico para criar a infusão na Tabela 3-3 e converta o preço para peças de prata (1 PO = 10 PP). Em seguida faça um teste de Profissão (herborista) (CD = 10 + duas vezes o nível da magia a ser infundida) representando o trabalho de uma semana. Se o teste for bem sucedido, multiplique seu resultado pela CD. Um total igual ou maior que o custo de criação base significa que as ervas estão prontas para serem infundidas com a magia desejada. Um total abaixo deste valor representa o pro-



gresso feito nesta semana. Faça outro teste na semana seguinte e, se for bem sucedido, adicione seu resultado vezes a CD ao resultado da semana anterior. Assim que a soma destes totais semanais for igual ou exceder o preço do item em peças de prata, a preparação estará completa.

Um fracasso a qualquer momento indica que o personagem não fez progresso naquela semana. Falhar por 5 ou mais significa que o personagem arruinou a matéria-prima e deve começar novamente com um novo suprimento da erva.

Regra Opcional: Benefícios do Trabalho Duro

Aceitar o tempo e o aborrecimento de coletar ou cultivar cada erva, prepará-la e infundi-la com uma magia é um trabalho duro. Ao fazê-lo, no entanto, os personagens se sintonizam com a natureza e suas dádivas. Fazer uma infusão "do zero" aumenta seu nível de conjurador em +1. Este aumento não altera o custo da criação da infusão nem a dificuldade de usá-la.

Regra Opcional: Infusões Personalizadas

O mundo de fantasia do jogo DUNGEONS & DRAGONS possui uma grande abundância de plantas, bestas e animais exclusivos e individualizados. Ao invés de supor que uma determinada infusão utiliza alguma planta sem nome, procure o nível da magia e a escola na Tabela 3-4 para descobrir o nome da erva necessária.

TABELA 3-4: INFUSÕES PERSONALIZADAS

Nível da Magia	Abjuração	Conjuração	Adivinhação	Encantamento	Evocação	Ilusão	Necromancia	Transmutação	Universal
0	flor de maio	orégano	cravina	raiz de aspargo	tomilho	rosa	mamona	cebolinha	visco
1	alecrim	colza	ginseng	baga de junípero	macis	casca de freixo	ásaro	alho	
2	manjerona	crista-de-galo	gergelim	priprioca	benjoim	pastinaca	dente-de-leão	tanchagem	
3	uva-de-cão	plátano	camomila	muirapuama	alfafa	óleo de chalmugra	sene	raiz de consolda	
4	marroio branco	lírio-do-vale	marmelo	assa-fétida	noz-vômica	erva-cidreira	agárico	aristolóquia	
5	balsâmina	hissopo	angélica	romã	feno-grego	campânula	trevo-azedo	mandrágora	
6	esporinha	espicanardo	funcho	escopolamina	dedaleira	uva-espim	heléboro	escolopêndrio	
7	casca de flor-de-seda	genciana	cardamomo	acônito	marroio negro	petasites	feno-grego	escrofulária	
8	raiz-de-unicórnio	veneno negro	língua de ciclope	beladona	dragoeiro	lobulária	dedo de morto	folha saltadora	
9	erva de tartaruga	talo pandemônio	luvas do profeta	pão-de-fada	crista-de-fogo	scutellaria	semente assassina	musgo ferro	

CAPÍTULO 4: ANIMAIS

"O castelo de corais do Senhor do Oceano é cercado por tubarões famintos. Ele atrai os dentados para o seu lar, e deixa que eles vagueiem livres. Ele não se incomoda em controlá-los; algo sempre aparece para fazer com que os tubarões queiram ficar".

— Soveliss

Os animais estão entre os recursos mais potentes da natureza. Eles oferecem sustento com seu leite, seus ovos e sua própria carne. Sua pele e seu couro fornecem roupas e proteção contra os elementos. Alguns podem até servir como meio de transporte para personagens e mercadorias, ou mesmo vigiar contra predadores.

Este capítulo começa com uma discussão ampliada sobre como escolher, adquirir e cuidar de um companheiro animal, além do que um personagem pode esperar deste relacionamento. Em seguida, há estatísticas para diversos novos animais atroz. Finalmente, apresentamos um novo subtipo de animal — o animal lendário — bem como estatísticas para várias criaturas com este subtipo.

COMPANHEIROS ANIMAIS

Os druidas e os rangers possuem relacionamentos mais profundos e complexos com os animais do que os demais personagens, mas mesmo assim, as bases são as mesmas. Estes guardiões especiais da natureza são tão capazes de consumir suas dádivas quanto

qualquer outro personagem, na forma de animais caçados — isso faz parte do ciclo da vida. Os gibões de peles são populares entre os druidas, e os rangers frequentemente utilizam cavalos ou outras criaturas como montaria ou bestas de carga. A diferença é que tanto o druida quanto o ranger tem um respeito inerente ao mundo natural onde vivem. Não apenas são comprometidos em estudar o mundo através das perícias Conhecimento (natureza) e Sobrevivência, mas também mantém relacionamentos especiais com seus companheiros animais.

Os companheiros animais são uma parte importante do poder de um druida (e em menor extensão, do ranger). O druida não possui tanta versatilidade para conjurar magias quanto o clérigo

— ele recebe menos magias diárias, mas seus poderosos companheiros animais compensam parte dessa desvantagem. Um companheiro animal é capaz de servir como protetor, rastreador, batedor, montaria e combatente — muitas vezes simultaneamente. Graças à magia despertar, ele talvez atue como um amigo capaz de oferecer conselhos. Além disso, é possível que os Dados de Vida do companheiro de um aventureiro druida igualem ou superem os DV do personagem, ao passo que seguidores e parceiros quase sempre possuem menos Dados de Vida que seus líderes.

O druida típico escolhe um lobo como seu primeiro companheiro animal. Essa criatura ataca tão bem quanto um guerreiro com os mesmos Dados de Vida, e ainda pode rastrear. Cinco níveis mais tarde, o personagem poderia ter um urso marrom,

que consegue chegar a incríveis 51 Pontos de Vida e possui três ataques, com o potencial de causar mais de 20 pontos de dano por rodada. Posteriormente, o tigre atroz oferece em média 120 Pontos de Vida, e ainda mais dano potencial graças aos ataques com garras, mordida, bote, agarrar e rasgar. Portanto, independente de suas limitações, os companheiros animais são extremamente valiosos.

Comprando Seu Animal

O druida de 1º nível já começa com um companheiro animal, mas durante o resto de sua carreira como aventureiro, deve se esforçar um pouco para adquirir novos — assim como o ranger. O primeiro passo é escolher a espécie desejada de animal entre as opções descritas no *Livro dos Monstros* e no Capítulo 1 deste livro.

Como possuir um companheiro animal é uma das habilidades mais importantes do druida e do ranger, o Mestre não deve fazer com que encontrar um deles seja particularmente difícil ou desafiador. A opção mais simples é permitir que o personagem use alguns dias entre as aventuras para procurar o companheiro desejado. Contanto que ele procure em áreas que sejam habitat destas espécies, encontrar uma criatura apropriada exigirá apenas um ou dois dias (naturalmente, é impossível achar um leão em regiões polares ou um tubarão em terra).

Para complicar um pouco as coisas, peça ao druida ou ranger um teste de Sobrevivência (CD 10 para a maioria dos animais) para descobrir o território habitual da criatura, e depois use o talento Rastrear para localizar um espécime. A magia *detectar animais ou plantas* permite que o personagem concentre a busca numa única espécie dentro do alcance. *Visão do poder*, uma nova magia descrita no Capítulo 6, pode revelar os Dados de Vida exatos de um animal alvo e assim, se o personagem consegue ou não cativá-lo. Suponha que com o uso de Sobrevivência e da magia *detectar animais ou plantas*, o personagem tem uma chance de 30% de localizar um animal para cada dia gasto procurando em um terreno e clima apropriados.

Se o Mestre desejar centralizar uma campanha em torno de cada um dos heróis e suas missões, o grupo poderia se divertir procurando pelo covil do feiticeiro maligno que aprisionou animais com propósitos diabólicos, ou resgatando um urso da cozinha de um gigante do gelo antes que ele se torne o prato principal. Algumas missões como essas poderiam ser interessantes dando um lugar especial no grupo ao companheiro animal, mas pode não ser apropriado gastar tempo de jogo para este tipo de atividade se o personagem estiver mudando de companheiros animais frequentemente.

Animais Acima da Média

É bem mais simples supor que o druida e o ranger sempre encontram companheiros animais que correspondem à média de suas espécies, com os valores de habilidades e a média de Pontos de Vida fornecidos no *Livro dos Monstros*. Mas algumas criaturas se desviam desta norma, com pontos de vida acima ou abaixo da média, ou mesmo níveis incomuns de habilidade. Existem lobos com 18 pontos de vida ao invés de 13, bem como leões com Força 25 ao invés de 21. Embora possa ser mais simples presumir que todos os companheiros animais são medianos, seria interessante para o personagem procurar criaturas que superem o padrão.

A forma mais óbvia de fazer isso é gerar os Pontos de Vida e os valores de habilidade aleatoriamente sempre que o personagem encontrar um animal. É fácil determinar os Pontos de Vida

Outras Fontes de Consulta

Os principais livros de regras do jogo DUNGEONS & DRAGONS oferecem muito material sobre companheiros animais. A descrição do druida no *Livro do Jogador* expõe os conceitos básicos. A magia *cativar animais*, no Capítulo 11 do mesmo livro, fornece ainda mais informações. Finalmente, a caixa de texto sobre Companheiros Animais no Capítulo 2 do *Livro do Mestre* continua a discussão e introduz os conceitos de treinar e ensinar truques.

com dados, e determinar os valores de habilidade também não é difícil (consulte Valores de Habilidade para Monstros no Capítulo 2 do *Livro do Mestre*). A desvantagem deste método é que ele implica em muitas jogadas de dado e poderia resultar em vários dias de busca para personagens mais exigentes.

A melhor solução é não revelar os valores de habilidade ou os Pontos de Vida de um animal. Afinal de contas, embora possa ser fácil identificar um animal doente, é duro distinguir entre dois animais cujos valores de Força variam em 2 pontos. E nenhum animal se disporia a tolerar uma bateria de testes para determinar se ele será um companheiro digno antes de ser encantado pelo personagem. Tentar aplicar esses testes após conjurar *cativar animais* é uma violação dos parâmetros da magia, já que ela só funciona para personagens sinceros e que realmente desejem ser amigos do animal. Apenas depois que o personagem tiver se aventurado com o animal por semanas ou meses (considere em média 2d4 semanas) é que o Mestre deve cogitar em revelar seus níveis de habilidade e Pontos de Vida. Neste ponto, o personagem pode abandonar o animal e começar a procurar um novo, se desejar. No entanto, fazer isto muitas vezes pode por em dúvida a "sinceridade" do personagem.

Dois valores de habilidade possuem limitações fixas. Primeiro, o valor de Inteligência de um animal nunca excede 2 sem o auxílio de magia. A maioria dos mamíferos, lagartos e pássaros possui Inteligência 2, enquanto cobras, peixes e animais inferiores têm Inteligência 1. Segundo, apenas um animal normal (o carcajú) tem um valor de Carisma acima de 7, e nenhum animal atroz possui Carisma maior que 11.

O Elo

O elo criado pela magia *cativar animais* não é mágico. Ele não pode ser dissipado, embora *dominar animais* ou outra compulsão mágica possa fazer com que o animal aja contra os desejos do personagem. O animal reconhece o personagem como um amigo — algo como um colega de toca ou um membro da matilha. O animal pode perceber que o personagem na verdade não pertence à sua espécie, mas pensamentos realmente conscientes nesse sentido estão além da capacidade da maioria dos animais.

Assim como explicado na caixa de texto sobre Companheiros Animais no Capítulo 2 do *Livro do Mestre*, um companheiro não deixa de ser um animal. Ele não consegue compreender a fala humana. Além de seguir seu amigo e executar os truques que lhe foram ensinados, ele não consegue responder a instruções. Existe um elo empático entre o mago e seu familiar e entre o paladino e sua montaria, mas não entre o druida (ou o ranger) e um companheiro animal. Dessa forma, um companheiro animal é um batedor ruim, já que não há meios dele comunicar o que vê — e mesmo se pudesse, sua baixa Inteligência evita que ele saiba o que procurar ou como analisar o que descobrir.

O animal espera que seu amigo lhe forneça sustento ou tempo adequado para que encontre comida e água por si próprio. Além disso, embora o animal defenda naturalmente seu amigo, ele não aprecia o combate. Enquanto o druida e o ranger podem aceitar que alguma dor é necessária a serviço do bem ou em defesa da terra, estes conceitos são inalcançáveis para um leão, falcão ou lagarto que esteja sendo golpeado, espancado ou tendo sua energia drenada. O animal espera que seu amigo tente mantê-lo em segurança, por isso lutas dolorosas uma após a outra podem fazer com que ele se canse do sofrimento.

Humor e Atitude do Animal

O jogador cujo personagem cativou um animal geralmente o controla. Desde que o personagem continue a executar as obrigações e deveres da amizade, as coisas andarão bem. Mas caso alguma coisa complique ou desafie o relacionamento, o Mestre pode interferir, controlando as reações do animal.

Quando um personagem se aproxima de um animal através de *cativar animais*, sua atitude em relação a seu novo amigo torna-se automaticamente prestativa (consulte o Capítulo 5 do *Livro do Mestre*). Se alguma vez o personagem exigir muito do animal, fisicamente, ou expô-lo a situações adversas que possam afetar sua lealdade, o Mestre pode ajustar suas atitudes de acordo — para amigável, indiferente ou pior, conforme exigir o caso. Um animal amigável pode ajudar seu amigo ou não, e um indiferente certamente não ajudará. Um animal que se torne pouco amistoso ou hostil espera a primeira chance de partir ou até mesmo atacar o "amigo" que claramente abusou de sua confiança. Entretanto, através de interpretação e da utilização cuidadosa da perícia Empatia com Animais, um personagem pode ser capaz de reparar a perda de confiança. Utilize a Tabela 5-4: Influenciando as Atitudes de PdMs no *Livro do Mestre* para determinar a CD para o teste.

O animal não tem nenhuma ligação especial com os colegas aventureiros de seu amigo, portanto sua atitude inicial em relação a eles é indiferente. Não os protegerá a menos que receba ordens para isso, mas também não os atacará a menos que seja provocado. A interpretação e a utilização de Empatia com Animais pode ajustar a atitude do animal em relação aos outros membros do grupo, como descrito acima.

Limitações e Problemas

A presença de companheiros animais em um grupo de aventuras pode causar diversos problemas. Os animais selvagens geralmente não são aceitos dentro de uma cidade ou dentro da fortaleza de um nobre. Para a maioria dos camponeses, um animal selvagem é algo a ser temido, expulso ou morto, exatamente como um troll ou um grifo. Apenas os mais famosos heróis druidas ou rangers podem esperar que a população urbana aceite criaturas selvagens andando pelas ruas — mesmo na companhia de humanóides.

A maioria dos personagens resolve este problema simplesmente pedindo que seus companheiros fiquem em campo aberto, fora da cidade. Um companheiro animal pode aceitar uma separação como essa, desde que seja curta (menos de uma semana), ou que o personagem faça visitas frequentes. Naturalmente, deixar um animal selvagem fora da cidade pode significar outro problema — a criatura pode achar que as vacas, as galinhas ou os cavalos das fazendas nas imediações são comestíveis.

Outra situação difícil é a masmorra. A maioria dos animais (exceto morcegos, lagartos, ratos, cobras, sapos e suas versões atroz) não está acostumada a viver no subterrâneo. Os ursos, mesmos os que vivem em cavernas, não são habitantes realmente nativos do subterrâneo. Os animais da superfície relutam em ingressar em espaços confinados e corredores apertados e desprovidos de luz solar. Mesmo que possam ser convencidos a

O Melhor Companheiro Animal?

Qual é o melhor animal para cativar? Você deve manter o máximo de Dados de Vida permitidos em companheiros, e sempre que possível, invista todos esse Dados de Vida em um único animal. A menos que você queira um companheiro animal apenas para servir como distração, ele precisa dos melhores totais de Pontos de Vida e bônus de ataque possíveis. A maioria das bestas mágicas e habitantes do subterrâneo pode subjugar um animal com o mesmo número de Dados de Vida, portanto você tem que trabalhar duro para manter seus companheiros animais competitivos.

Dito isto, alguns animais costumam ser melhores companheiros que outros. Um cavalo talvez faça algum sentido, no entanto é muito fácil comprar um. Em geral, é impossível errar escolhendo o animal mais eficiente em combate que conseguir. Dependendo dos Dados de Vida, isto significa um lobo, leão, urso ou tigre — ou uma versão atroz de algum deles.

entrar na masmorra, a maioria dos animais tem grande dificuldade ao se depararem com poços, superfícies íngremes, fendas estreitas e desafios semelhantes das masmorras. Sem levitação mágica ou a capacidade de voar, uma criatura como um tigre atroz poderia facilmente ficar preso em algum lugar do Mundo Escuro. Por causa disso, alguns personagens preferem deixar seus companheiros animais do lado de fora da masmorra. Uma alternativa é o truque acalmar-se (consulte o Capítulo 2), que pode aprimorar a habilidade de uma criatura em lidar com esses tipos de ambientes.

Adestrando um Companheiro

O método mais realista para se possuir um animal acima da média é treiná-lo desde a infância. Um animal que nunca passa fome e faz bastante exercício tem mais chance de crescer mais forte, resistente e levemente mais inteligente que uma criatura mediana de sua espécie. Para refletir isto, o Mestre pode permitir que um companheiro animal criado e treinado desde o nascimento pelo personagem receba 2 Pontos de Vida a mais por Dado de Vida, 3 pontos adicionais em seus valores de habilidade (distribuídos da maneira que o jogador achar melhor), e a capacidade de aprender um truque adicional por ponto de Inteligência.

Educar um animal selvagem leva um ano e requer um teste de Adestrar Animais (CD 15 + DV do animal). Não são necessários testes de perícia caso a criatura já tenha se tornado um companheiro animal de um druida ou ranger, mas a maioria dos aventureiros decide cativar animais apenas depois que eles estejam velhos o suficiente para serem úteis. Pagar alguém para treinar o animal pode ser uma opção mais viável para um aventureiro. Um adestrador profissional cobra 250 Peças de Ouro por Dado de Vida do animal.

Este método de adquirir um companheiro animal exige mais planejamento que simplesmente procurar por um, mas também é útil para druidas que não são aventureiros e provavelmente não ganharão níveis (e portanto precisarão de novos companheiros animais) com tanta frequência.

Alimentação e Cuidados

Um personagem com um companheiro animal deve cuidar de suas necessidades durante as aventuras. A opção mais óbvia, naturalmente, é carregar comida. Em geral, o maior problema ao fazer isto é o peso, e não o custo. Para um herbívoro, suprimentos para um dia custam meros 5 PC e pesam 5 kg; para um carnívoro, custam 5 PP e pesam a mesma coisa. Um herbívoro ou carnívoro de tamanho Médio bebe no mínimo 4 l de água, que pesam cerca de 4 kg (mais o peso do recipiente), e um animal Grande bebe pelo menos 12 l por dia. Dada a capacidade de carga normal de um cavalo, pode ser um verdadeiro desafio carregar mais de duas semanas de comida para um companheiro animal. Em viagens longas, um druida pode confiar em *criar água* e *bom fruto*. Um *bom fruto* pode prover sustento para um herbívoro ou carnívoro de porte Médio; um animal Grande requer dois por dia, e uma criatura Enorme requer quatro. Como última opção, um personagem pode conseguir convencer um carnívoro faminto a comer a carne de um monstro abatido — especialmente uma besta, dragão, gigante, humanóide, besta mágica ou humanóide monstruoso.

Outra opção é permitir que o animal paste ou cace por si mesmo. Ele deve comer no mínimo uma vez a cada três dias, como um humano, ou começará a sofrer os efeitos da inanição (consulte o Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Animais de pasto precisam apenas de capinzais ou campos de feno; nenhum teste de perícia é necessário. Para procurar água ou caçar, o animal deve executar um teste de Sobrevivência (CD 10). Um sucesso indica que

ele conseguiu comida e água suficientes para um dia; uma falha significa que nenhuma forma adequada de sustento foi encontrada. Caso o animal esteja procurando em seu terreno e clima nativos, não sofrerá penalidades no teste; caso contrário, será aplicada uma penalidade de circunstância de no mínimo -4, e no máximo -8. Se o animal se mover a metade de seu deslocamento em terra ou menos, pode caçar enquanto viaja; senão, são necessárias 4 horas por dia para caçar.

Finalmente, os animais não estão preparados para outros climas que não o seu próprio. Os adaptados para o frio, como os ursos, se saem muito mal em desertos quentes, e animais de sangue frio, como lagartos e cobras, sofrem em regiões frias. Quando estiver fora de seu ambiente nativo, um animal deve obter sucesso em testes de resistência de Fortitude a intervalos regulares para evitar sofrer dano por contusão. As regras para isto são iguais às descritas para os personagens nas seções sobre

Perigos do Calor e do Frio no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*, exceto que a perícia Sobrevivência do animal não concede bônus nestes testes. Contudo, um personagem pode fornecer bônus a um companheiro animal obtendo sucesso em um teste de Sobrevivência, como detalhado na descrição da perícia no *Livro do Jogador*. Eventualmente, no entanto, o personagem deve tomar uma decisão: tirar o animal do ambiente estranho, conjurar uma magia de proteção como *resistência a elementos*, ou assistir enquanto a criatura perece.

Rompendo os Limites

Com frequência, a melhor maneira de aprimorar as habilidades de companheiros animais e superar algumas de suas limitações é o uso de magias e itens mágicos.

Magias de Aprimoramento: *Presa Mágica* e *favor da natureza* melhoram a habilidade em combate de um companheiro animal. *Poder do carvalho*, *persistência das ondas* e *velocidade do vento* aumentam um dos valores de habilidade de um animal ao custo de outro. *Ampliar animais* aprimora a eficácia em combate, aumentando Dados de Vida, Força, Constituição, dano e Pontos de Vida. Finalmente, *avatar da natureza* aumenta os Pontos de Vida do animal e lhe concede os benefícios de *velocidade*, transformando-o assim em uma temível máquina de destruição. As magias de níveis mais baixos, especialmente *favor da natureza*, são excelentes para serem usadas em varinhas. Consulte o Capítulo 6 para as descrições das magias.

Armaduras de Montaria: Os cavalos, pôneis, lagartos e cães de montaria geralmente aceitam esse tipo de armadura, mas criaturas selvagens simplesmente recusam o fardo. Com o truque armadura (consulte o Capítulo 2), um personagem pode capacitar qualquer animal a usar armaduras. As armaduras de montaria estão disponíveis em todos os tipos (incluindo obras-primas e versões mágicas), mas sempre custam mais que as armaduras correspondentes para humanos. Consulte o Capítulo 7 do *Livro do Jogador* para regras adicionais sobre armaduras de montaria.

Comunicação: Adotar uma forma animal através de *forma selvagem* ou *metamorfosear-se* não se reflete na capacidade de se comunicar com essas espécies (pelo menos, não sem o talento *Forma Selvagem Falante*, descrito no Capítulo 2). A magia *falar com animais* é um dos melhores jeitos de se conversar com companheiros animais, mas um *elmo de conexão* ou um *colar de linguagem animal* (consulte o Capítulo 3 para as descrições dos itens mágicos) também permitem a comunicação. A conversação direta permite que a criatura compreenda instruções mais complexas que os truques que aprendeu, mas mesmo assim, a inteligência do animal coloca um limite óbvio à interação.

Lealdade: A maioria dos animais tem testes de resistência de Vontade ruins. Por mais amigável e leal que um companheiro animal seja em relação ao seu amigo druida ou ranger, um inimigo pode facilmente utilizar magia para controlá-lo ou dominá-lo. Um druida precavido pode preparar magias (como *dispersar magia* ou *acalmar animais*) para neutralizar esta ameaça ou equipar seus companheiros com *coleiras da resistência*.

Mais Animais: A forma mais óbvia de adquirir mais companheiros animais é ganhar níveis na classe druida ou ranger, mas os itens mágicos são a segunda opção. Um *anel de cativar animais* acrescenta 12 Dados de Vida ao limite do personagem, um segundo aumenta para 24, e uma *mão da glória* permite a utilização de um terceiro anel deste tipo, elevando o total a 36 Dados de Vida de companheiros animais. Pelo preço de apenas 9.500 PO por anel e 7.200 PO pela *mão da glória*, estes itens são baratos comparados aos benefícios que concedem.

Independente do total de Dados de Vida dos companheiros animais que um aventureiro possa ter, nenhum deles pode exceder o próprio número de Dados de Vida do personagem*. Ou seja, um druida de 8º nível utilizando um *anel de cativar animais* pode cativar dois leões atroz (criaturas de 8 DV cada), mas não um tigre atroz (uma criatura de 16 DV), ou qualquer outra criatura com mais de 8 Dados de Vida. Por outro lado, dois leões atroz podem significar um poder de fogo respeitável.

* Esta informação substitui a apresentada na magia *cativar animais* no Livro do Jogador.

Abandonando um Companheiro

Os personagens desejarão substituir seus companheiros animais de tempos em tempos, e não há penalidades por fazê-lo. Existem muitas razões para tal mudança — por exemplo, no caso de um druida não querer expor animais comparativamente fracos a perigos com os quais eles não podem lidar, ou precisar viajar para uma região onde seus companheiros animais não sobreviveriam.

A verdadeira questão são as condições sob as quais um personagem abandona seu companheiro animal. Deixá-lo em uma terra estranha, ou pior, nas profundezas de uma masmorra, é um ato maligno. Mesmo druidas neutros e maus devem ser contrários à idéia de abandonar seus companheiros desta forma.

Aprimorando um Companheiro

Alguns personagens, abominando a possibilidade de abandonar um amigo confiável a cada um ou dois níveis, buscam uma forma de evitar esta situação. Há muito tempo, os druidas desenvolveram um ritual mágico para solucionar esse problema. Durante este ritual, que toma um dia inteiro em um local sagrado ou em uma clareira natural, o toque do druida imbui o animal com força adicional. O druida perde 200 XP, como se tivesse conjurado uma magia com este custo em XP. Apenas animais com o verbete "progressão" em suas estatísticas podem ser aprimorados através deste ritual.

No fim do ritual, os Dados de Vida do animal aumentam em +1. Como resultado, ele recebe mais Pontos de Vida e um bônus nas jogadas de ataque, se o novo total de Dados de Vida permitir. O Dado de Vida adicional também pode aumentar o tamanho do animal (veja as regras para progressão na introdução do Livro dos Monstros). Sendo um animal, o companheiro não ganha talentos ou perícias quando progride.

Animais Despertos

Despertar é uma magia de 5º nível disponível para os druidas. Por conceder aos animais consciência e inteligência semelhante às dos seres humanos, o tipo de criatura muda para *besta mágica*. Esta magia altera consideravelmente a relação entre o druida e seu companheiro animal. Dotado de inteligência e da habilidade de falar no mínimo um idioma, o animal não precisará mais de treinamento para entender os desejos de seu mestre. Deste modo, o druida obtém uma fonte de conselhos e conversas sempre que precisar, além de um guardião e um serviçal. É claro que, como uma criatura consciente, um animal *desperto* desenvolve seus próprios desejos e ambições.

Embora normalmente uma criatura com Inteligência tão alta seja imune a *cativar animais*, um animal *desperto* por um druida permanece como seu companheiro enquanto for tratado com respeito, como explicado anteriormente. O animal continua incluído no limite de Dados de Vida para companheiros animais do druida. Por algum tempo, o animal *desperto* pode até

mesmo exceder o nível do druida (por exemplo, um urso atroz *desperto* subitamente adquire 14 DV, mas permanece com um druida de 12º nível). No entanto, até que o personagem exceda novamente o número de Dados de Vida do animal, não poderá conseguir novos companheiros.

Como uma regra geral, um animal *desperto* continua a ajudar o druida, pelo menos enquanto ele continuar a incluí-lo entre seus companheiros. Quando ele decidir abandonar o animal (cativando outro), ele partirá rapidamente. O animal permanece amigável ao druida e pode ajudá-lo ocasionalmente, mas não mais o acompanhará em suas aventuras.

ANIMAIS ATROZES

Animais atroz são versões maiores, mais resistentes e mais cruéis de animais normais. Costumam apresentar um aspecto selvagem e pré-histórico.

Alce Atroz

Um alce atroz macho é uma fera agressiva e imponente durante a época de acasalamento. A envergadura de seus enormes galhos pode chegar a até 3,5 m, e ele pode pesar até 3 toneladas. Se esta criatura acreditar que está sendo desafiada, tentará expulsar o intruso bramindo alto e arranhando o chão com os cascos. Se isso não funcionar, o alce atroz investe com a cabeça abaixada para chifrar com seus galhos superdesenvolvidos, e em seguida ataca pisoteando e atropelando. As fêmeas não possuem galhada (sem ataques com chifres) e são menos agressivas que os machos, mas os alces atroz fêmeas também são formidáveis quando seus filhotes são ameaçados. Na primavera, os machos perdem suas galhadas, e seu ataque com chifres fica inutilizado até que ela cresça novamente no próximo outono.

Combate

Atropelar (Ext): Um alce atroz pode atropelar uma criatura Média ou menor, causando o dano do chifre automaticamente. Os oponentes que não realizarem ataques de oportunidade contra o alce atroz podem tentar obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 23) para reduzir o dano à metade.

Perícias: Um alce atroz recebe um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se.

Cavalo Atroz

Equinos agressivos e selvagens que vagueiam por áreas descampadas, os cavalos atroz resistem à domesticação tanto quanto qualquer animal selvagem. Um cavalo atroz pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar (CD 10).

Capacidade de Carga: A carga leve de um cavalo atroz equivale a 259 kg, a carga média entre 260-519 kg, e a carga pesada equivale a 520-780 kg. Um cavalo atroz pode arrastar 3.890 kg.

Cobra Atroz

A cobra atroz combina toda a força e o poder de uma constritora com a picada venenosa de uma víbora. Ela pode constriuir um oponente de tamanho Grande ou menor.

Combate

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

	Sapo Atroz Animal Pequeno	Falcão Atroz Animal Médio	Cobra Atroz Animal Grande
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	5d8+10 (32 PV)	7d8+21 (52 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+6 (Des)	+5 (Des)
Deslocamento:	6 m	3 m, voando 24 m (médio)	6 m, escalando 6 m, nadando 6 m
CA:	15 (+1 tamanho, +2 Des, +2 natural)	19 (+6 Des, +3 natural)	18 (-1 tamanho, +5 Des, +4 natural)
Ataques:	À distância: língua +6	Corpo a corpo: 2 garras +9 e mordida +4	Corpo a corpo: mordida +10
Dano:	Língua veneno	Garra 1d4+1; mordida 1d6	Mordida 1d6+9 e veneno
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 3 m (enrolada)/3 m
Ataques Especiais:	Veneno	—	Agarrar aprimorado, constrição 1d6+9, veneno
Qualidades Especiais:	—	—	Faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +3	Fort +6, Ref +10, Von +3	Fort +8, Ref +10, Von +3
Habilidades:	For 6, Des 14, Con 14, Int 2, Sab 14, Car 7	For 12, Des 22, Con 14, Int 2, Sab 14, Car 10	For 22, Des 20, Con 16, Int 1, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +16, Saltar +9, Ouvir +7, Observar +11	Ouvir +8, Furtividade +8, Observar +8*	Equilíbrio +14, Escalar +14, Esconder-se +6, Ouvir +9, Observar +9
Talentos:	—	Acuidade com Arma (garras, mordida)	—
Terreno/Clima:	Terrestre, aquático e subterrâneo/ Temperado e quente	Florestas, colinas, montanhas e planícies/Qualquer	Terrestre, aquático e subterrâneo/ Temperado e quente
Organização:	Solitário ou enxame (10-100)	Solitário ou par	Solitário
Nível de Desafio:	2	2	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Sempre neutro	Sempre neutro
Progressão:	5-6 DV (Pequeno); 7-10 DV (Médio)	5-8 DV (Médio); 9-12 DV (Grande)	8-12 DV (Grande); 13-16 DV (Enorme)
	Cavalo Atroz Animal Grande	Alce Atroz Animal Enorme	Elefante Atroz Animal Imenso
Dados de Vida:	8d8+48 (84 PV)	12d8+60 (114 PV)	20d8+200 (290 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+0	+0
Deslocamento:	18 m	15 m	9 m, escalando 3 m
CA:	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural)	15 (-2 tamanho, +7 natural)	10 (-4 tamanho, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 cascos +11 e mordida +6	Corpo a corpo: pancada +14 e 2 cascos +9; ou chifres +14	Corpo a corpo: Pancada +26 e 2 pisadas +21; ou presas +26
Dano:	Casco 1d6+6; mordida 1d4+3	Pancada 2d6+7, casco 2d4+3; chifres 2d8+10	Pancada 2d8+15, pisada 2d8+7, presas 4d6+22
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/1,5 m	3 m por 6 m/3 m	6 m por 12 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Atropelar 2d8+10	Atropelar 4d6+22
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +7, Von +4	Fort +13, Ref +8, Von +4	Fort +22, Ref +12, Von +8
Habilidades:	For 22, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 14, Car 10	For 24, Des 11, Con 20, Int 2, Sab 11, Car 6	For 40, Des 10, Con 30, Int 2, Sab 14, Car 8
Perícias:	Esconder-se -3, Ouvir +8, Observar +8	Esconder-se -4, Ouvir +6, Observar +6	Escalar +23, Esconder-se -12, Ouvir +8, Observar +8
Talentos:	—	—	—
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Florestas, colinas e montanhas/ Temperado e frio	Florestas e planícies/Quente
Organização:	Solitário ou rebanho (6-30)	Solitário ou rebanho (6-30)	Solitário ou bando (6-30)
Nível de Desafio:	4	7	10
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Sempre neutro	Sempre neutro
Progressão:	9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)	13-16 DV (Enorme); 17-36 DV (Imenso)	21-30 DV (Imenso); 31-45 DV (Colossal)

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a cobra atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá tentar constri-la.

Constrição (Ext): Uma cobra atroz causa 1d6+9 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores.

Perícias: A cobra atroz recebe um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se, Ouvir e Observar, e um bônus racial de +8

nos testes de Equilíbrio. Uma cobra atroz com um valor de Destreza mais alto que o de Força pode utilizar seu modificador de Destreza nos testes de Escalar.

Elefante Atroz

Estes herbívoros titânicos são de certa forma imprevisíveis e propensos a atacar. Os gigantes às vezes os utilizam como montarias ou bestas de carga.



Combate

Atropelar (Ext): Um elefante atroz pode atropelar uma criatura Grande ou menor, causando o dano automático da presa. Os oponentes que não realizarem ataques de oportunidade contra o elefante atroz podem tentar obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 35) para reduzir o dano à metade.

Falcão Atroz

Uma ave de rapina capaz de arrebatrar porcos, ovelhas e até, ocasionalmente, cavalos pequenos, o falcão atroz prefere fazer seu ninho em locais altos e remotos.

Um falcão atroz típico tem 1,5 m de comprimento e possui envergadura de pouco mais de 3 m.

Perícias: Um falcão atroz recebe um bônus racial de +8 em testes de Observar à luz do dia.

Sapo Atroz

Estes pequenos anfíbios geralmente são pacíficos caçadores de insetos. Em grandes grupos, entretanto, podem fazer bom uso de seus ataques de veneno.

Combate

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fort (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o sapo atroz precisa atingir um oponente com sua língua. Caso prenda a criatura, poderá tentar engoli-la.

Engolir (Ext): Um sapo atroz pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Miúdo ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima

sofre 1d6 pontos de dano por esmagamento, mais 1d4 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do sapo atroz. Uma criatura nessa situação consegue sair do estômago escalando, obtendo sucesso em um teste de Agarrar. Isto faz com que ele retorne para a boca do sapo atroz, onde outro teste de Agarrar é necessário para sair. Ela também pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 10 pontos de dano ao sistema digestivo do sapo atroz (CA 13). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá que abrir seu próprio caminho.

O estômago do sapo atroz é capaz de comportar duas criaturas Miúdas, ou quatro Mínimas ou oito Mínúsculas.

Perícias: Um sapo atroz recebe um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se, Ouvir e Observar, e um bônus racial de +8 nos testes de Saltar.

ANIMAIS LENDÁRIOS

Animais lendários são animais com força, deslocamento e poder inacreditáveis. De acordo com algumas teorias, foram imbuídos de poderes além de quaisquer outros animais para atuarem como defensores da natureza. Qualquer que seja a sua origem, os animais lendários são extraordinariamente raros.

Os animais lendários representam outro passo na curva de poder dos animais. Embora tenham o mesmo tamanho que suas contrapartes comuns, são significativamente até mais poderosos do que as versões atroz de sua espécie. Por isso, são companheiros animais apropriados para druidas de níveis elevados. Disponibilizar esta opção assegura que o companheiro animal do druida continuará sendo um aliado valioso à medida que o personagem continua a progredir.

CAPÍTULO 4: ANIMAIS

	Águia Lendária Animal Pequeno	Gorila Lendário Animal Médio	Lobo Lendário Animal Médio
Dados de Vida:	12d8+36 (90 PV)	13d8+39 (97 PV)	14d8+70 (133 PV)
Iniciativa:	+10 (Des)	+3 (Des)	+9 (Des)
Deslocamento:	3 m, voando 30 m (médio)	12 m, escalando 6 m	18 m
CA:	25 (+1 tamanho, +10 Des, +4 natural)	19 (+3 Des, +6 natural)	24 (+9 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +20 e mordida +15	Corpo a corpo: 2 garras +19 e mordida +14	Corpo a corpo: mordida +19
Dano:	Garra 1d6+2; mordida 1d8+1	Garra 1d8+10; mordida 2d6+5	Mordida 2d6+10
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Dilacerar 2d8+15	Imobilização
Qualidades Especiais:	—	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +18, Von +7	Fort +11, Ref +11, Von +7,	Fort +14, Ref +18, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 30, Con 16, Int 2, Sab 16, Car 12	For 30, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 16, Car 10	For 24, Des 28, Cons 20, Int 2, Sab 14, Car 10
Perícias:	Esconder-se +14, Ouvir +10, Observar +10*	Escalar +19, Furtividade +11, Observar +9	Esconder-se +13, Ouvir +10, Furtividade +12, Observar +10, Sobrevivência +4*
Talentos:	Acuidade com Arma (garras, mordida)	—	Acuidade com Arma (mordida)
Terreno/Clima:	Florestas, colinas, montanhas e planícies/Qualquer	Florestas, montanhas e subterrâneo/Quente	Florestas, colinas, montanhas, planícies e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou par	Solitário ou companhia (2-5)	Solitário ou matilha (5-8)
Nível de Desafio:	6	7	7
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Sempre neutro	Sempre neutro
Progressão:	12-24 DV (Pequeno)	14-26 DV (Médio)	15-30 DV (Médio)
	Cobra Lendária Animal Grande	Cavalo Lendário Animal Grande	Urso Lendário Animal Grande
Dados de Vida:	16d8+112 (184 PV)	18d8+144 (225 PV)	20d8+20 (230 PV)
Iniciativa:	+7 (Des)	+2 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m, escalando 9 m, nadando 9 m	24 m	15 m
CA:	22 (-1 tamanho, +7 Des, +6 natural)	19 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural)	21 (-1 tamanho, +2 Des, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +19	Corpo a corpo: 2 cascos +21 e mordida +16	Corpo a corpo: 2 garras +27 e mordida +22
Dano:	Mordida 1d8+12 e veneno	Casco 2d6+9; mordida 1d6+4	Garra 2d6+13; mordida 4d6+6
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m (enrolada)/3 m	1,5 m por 3 m/1,5 m	1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, constrição 1d8+12, veneno	—	Agarrar Aprimorado
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +17, Ref +17, Von +7	Fort +19, Ref +13, Von +8	Fort +19, Ref +14, Von +9
Habilidades:	For 26, Des 24, Con 24, Int 1, Sab 14, Car 7	For 28, Des 14, Con 26, Int 2, Sab 14, Car 10	For 36, Des 14, Con 24, Int 2, Sab 16, Car 12
Perícias:	Equilíbrio +24, Escalar +18, Esconder-se +14, Ouvir +12, Observar +12	Esconder-se -2, Ouvir +8, Observar +8	Esconder-se -2, Ouvir +8, Observar +8, Natação +18
Talentos:	—	—	—
Terreno/Clima:	Terrestre, aquático e subterrâneo/ Temperado e quente	Terrestre/Qualquer	Florestas, colinas, montanhas, planícies e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário ou manada (6-30)	Solitário ou par
Nível de Desafio:	8	8	9
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	17-32 DV (Grande)	19-36 DV (Grande)	21-40 DV (Grande)
	Tigre Lendário Animal Grande	Tubarão Lendário Animal Enorme	
Dados de Vida:	26d8+182 (299 PV)	30d8+210 (345 PV)	
Iniciativa:	+4 (Des)	+4 (Des)	
Deslocamento:	15 m	Nadando 30 m	
CA:	23 (-1 tamanho, +4 Des, +10 natural)	22 (-2 tamanho, +4 Des, +10 natural)	
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +29 e mordida +24	Corpo a corpo: mordida +29	
Dano:	Garra 2d6+11; mordida 2d8+5	Mordida 2d8+13	
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/1,5 m	3 m por 6 m/3 m	
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, bote, rasgar 2d6+5	Agarrar aprimorado, engolir	

Qualidades Especiais:	Faro	Faro aprimorado
Testes de Resistência:	Fort +22, Ref +19, Von +10	Fort +24, Ref +21, Von +12
Habilidades:	For 32, Des 18, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 10	For 28, Des 18, Con 24, Int 1, Sab 14, car 6
Perícias:	Esconder-se +7*, Saltar +15, Ouvir +5, Furtividade +13, Observar +7, Natação +14	Ouvir +9, Observar +9
Talento:	—	—
Terreno/Clima:	Florestas, colinas, montanhas, planícies e subterrâneo/Qualquer	Aquático/Qualquer
Organização:	Solitário ou par	Solitário ou cardume (2-5)
Nível de Desafio:	10	10
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Sempre neutro
Progressão:	24-48 DV (Grande)	31-60 DV (Enorme)

Conforme o druida ganha níveis, sua capacidade de conjurar magias e seu poder aprimoram-se consideravelmente, mas em comparação, seus servos de confiança começam a perder destaque. Dada a restrição de que o total de DV dos companheiros animais para um aventureiro druida não pode exceder o seu próprio nível (exceto no 1º nível, quando são permitidos 2 DV de companheiros animais), ele eventualmente vai se distanciar de seus amigos animais em termos de poder. É fácil perceber isso comparando os níveis de desafio das criaturas disponíveis. Por exemplo, um aventureiro druida de 1º nível pode ter um companheiro lobo com 2 DV (uma criatura com ND 1), o que aprimora dramaticamente sua habilidade em combate (e portanto sua capacidade de sobrevivência em geral). No 6º nível, ele consegue manter um companheiro animal de 6 DV, como um urso marrom, que ainda representa uma adição significativa a seus poderes, mesmo sendo uma criatura com mero ND 4. Mas ao alcançar o 16º nível e adquirir um tigre atroz de 16 DV como companheiro, ele recebe apenas uma criatura de ND 8. Em termos de níveis de encontro, a adição de uma criatura de ND 8 a um personagem de 16º nível resulta em um aprimoramento desprezível. O tigre atroz não é, de forma alguma, um mau companheiro, mas o druida simplesmente não está recebendo a mesma recompensa pelo seu esforço quanto antes. Infelizmente, ele também perde versatilidade, uma vez que os animais mais poderosos também são Grandes, ou até mesmo Enormes. É um desafio colocar uma dessas criaturas descomuns nos corredores apertados de uma masmorra.

Os animais lendários raramente aparecem sem estar na companhia de druidas ou de outros personagens de níveis elevados. De fato, eles não são sequer criados até que sejam necessários. Originam-se a partir de animais normais de sua espécie graças ao poder da natureza (ou de uma divindade) sempre que um personagem de nível apropriado precisar de um companheiro. Assim, quando um druida de nível elevado sai em busca de um novo companheiro animal, ele é fornecido misticamente pela natureza.

Os animais lendários são tratados como animais atroztes ao determinar como as magias os afetam. Por exemplo, um animal lendário pode executar um teste de resistência contra a magia *acalmar animais*, exatamente como um animal atroz.

Perícias: *Uma águia lendária recebe um bônus racial de +12 nos testes de Observar à luz do dia.

Cavalo Lendário

Os cavalos lendários jamais são domesticados, apenas cativados. Histórias antigas falam de heróis cavalgando estas criaturas, mas até mesmos os contos se tornaram muito raros. Um cavalo lendário pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar (CD 10).

Capacidade de Carga: A carga leve de um cavalo atroz equivale a 600 kg, a carga média entre 601-1.200 kg, e a carga pesada equivale a 1.201-1.800 kg. Um cavalo atroz pode arrastar 9.000 kg.

Cobra Lendária

Uma forte constritora com uma potente picada venenosa, a cobra lendária é frequentemente encontrada em lagos, rios e riachos. Só ataca quando ameaçada.

Combate

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 25), dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a cobra lendária precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá tentar restringi-la.

Construção (Ext): Uma cobra lendária causa 1d8+12 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores.

Perícias: Uma cobra lendária recebe um bônus racial de +8 nos testes de Esconder-se, Ouvir e Observar, e um bônus racial de +16 nos testes de Equilíbrio. Uma cobra lendária com um valor de Destreza mais alto que o de Força pode utilizar seu modificador de Destreza nos testes de Escalar.

Gorila Lendário

Este símio não parece ser diferente dos gorilas comuns quanto a cores e marcações, mas até mesmo um observador inexperiente pode perceber que ele é mais forte, rápido e resistente que outros de sua espécie.

Combate

Os gorilas lendários são agressivos e territoriais.

Dilacerar (Ext): Um gorila lendário que acertar seu ataque com ambas as garras se prende ao oponente e rasga sua carne. Este ataque causa 2d4+12 pontos de dano automaticamente.



Lobo Lendário

Um lobo de aspecto temível com pelagem negra, branca ou cinza, este animal geralmente não é agressivo com humanóides, mas a fome pode fazer com que ataque.

Combate

Os lobos lendários encontrados sozinhos podem lutar ou recuar para reunir a matilha. Sempre que possível, os lobos lendários caçam em grupos.

Imobilização (Ext): Um lobo lendário que atinja o oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre (consulte Imobilização no Capítulo 8 do *Livro do Jogador*) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo lendário.

Perícias: Um lobo lendário recebe um bônus racial de +2 nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar, e um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se. *Ele também recebe um bônus racial de +8 nos testes de Sobrevivência quando estiver rastreando pelo faro.

Tigre Lendário

O tigre lendário é o mais feroz e perigoso predador terrestre do reino animal. Mede de 2,5 a 3 m de comprimento e chega a pesar 300 kg.

Combate

Bote (Ext): Caso um tigre lendário salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação equivalente a movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre lendário precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá tentar rasgá-la.

Rasgar (Ext): O tigre lendário pode realizar dois ataques (Corpo a corpo: +29) quando salta sobre uma criatura, usando suas patas traseiras; cada ataque causa 2d6+5 pontos de dano. Se o tigre lendário der um bote sobre o oponente, também pode rasgar.

Perícias: Um tigre lendário recebe um bônus racial de +8 nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de capim

alta ou muita vegetação rasteira, o bônus em Esconder-se aumenta para +16.

Tubarão Lendário

O tubarão lendário caça qualquer coisa que encontre no mar.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tubarão lendário precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá tentar engoli-la.

Engolir (Ext): Um tubarão lendário pode tentar engolir um oponente preso de tamanho Grande ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+13 pontos de dano por esmagamento, mais 1d8+4 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tubarão lendário. Uma criatura nessa situação consegue sair do estômago escalando, obtendo sucesso em um teste de Agarrar. Isto faz com que ele retorne para a boca do tubarão lendário, onde outro teste de Agarrar é necessário para sair. Ela também pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo do tubarão lendário (CA 18). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá que abrir seu próprio caminho.

O estômago do tubarão lendário é capaz de comportar duas criaturas Grandes, ou três Médias, ou quatro Pequenas, ou oito Miúdas, dezesseis Mínimas ou trinta e duas Minúsculas ou menores.

Faro Aprimorado (Ext): Um tubarão lendário percebe as criaturas pelo faro em um raio de 54 m e detecta sangue na água a distâncias de até 1,5 km.

Urso Lendário

O urso lendário não costuma atacar humanos, apesar de sua grande força. Sua dieta se baseia principalmente em plantas e peixes.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso lendário precisa atingir um oponente com suas garras.

CAPÍTULO 5: CLASSES DE PRESTÍGIO

"Sim, sim, sou eu o famoso assassino do demônio-ancião Korthos. Admirem-se e esqueçam".

— Jalyn, o caçador de dragões

Apresentadas no *Livro do Mestre*, as classes de prestígio são classes de personagem que possuem alguns pré-requisitos. Exceto quando especificado o contrário, siga todas as regras padrão dos personagens multiclasse para adicionar uma classe de prestígio aos seus PdJs.

ATIRADOR DA FLORESTA

Uma flecha voa do alto de uma montanha, acertando com exatidão a montaria de um paladino. Esperando apenas um ferimento superficial, o cavaleiro fica atordoado ao ver seu companheiro de tantas aventuras se debatendo na terra. Este paladino infeliz invadiu o domínio do atirador da floresta, e talvez não sobreviva ao engano.

Um atirador da floresta é paciente, cuidadoso, silencioso e mortalmente preciso. É um exterminador furtivo e de longo alcance, cujas flechas atravessam distâncias muito maiores que as dos demais arqueiros. Além disso, possui habilidades mágicas para ajudar seus projéteis a acertar o alvo.

Graças à sua prontidão, destreza, paciência e afinidade com o arco, os elfos de praticamente qualquer classe tornam-se excelentes atiradores da floresta. Durante muito tempo, os elfos treinaram apenas membros de sua própria raça nestas técnicas, mas recentemente alguns meio-elfos, halflings e humanos se juntaram às fileiras dos atiradores da floresta.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um atirador da floresta, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Tiro Longo, Tiro Certo, Foco em Arma (qualquer arco ou besta).

Perícias: 4 graduações em Esconder-se, 4 graduações em Furtividade, 4 graduações em Observar.

TABELA 5-1: O ATIRADOR DA FLORESTA

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Flechas afiadas, bônus no incremento de distância +3m/nível
2º	+2	+0	+3	+0	Redução de camuflagem 10%, arma mágica, sucesso decisivo aprimorado com projéteis +1
3º	+3	+1	+3	+1	Uso seguro de venenos
4º	+4	+1	+4	+1	Mirar +2
5º	+5	+1	+4	+1	Mira consistente 1/dia
6º	+6	+2	+5	+2	Redução de camuflagem 20%, lâmina afiada
7º	+7	+2	+5	+2	Mira consistente 2/dia, sucesso decisivo aprimorado com projéteis +2
8º	+8	+2	+6	+2	Mirar +4
9º	+9	+3	+6	+3	Mira consistente 3/dia
10º	+10	+3	+7	+3	Redução de camuflagem 20%, ataque certo

Perícias de Classe

As perícias de classe de um atirador da floresta (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofícios (arquearia) (Int), Arte da Fuga (Des), Senso de Direção (Sab), Esconder-se (Des), Saltar (For), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os atiradores da floresta não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional. Todas as habilidades relacionadas às armas desta classe de prestígio se aplicam às armas de ataque à distância com projéteis que o personagem souber usar.

Flechas Afiadas (Ext): No 1º nível, todos os projéteis disparados pelo atirador da floresta funcionam como armas afiadas, além de quaisquer outras propriedades que possuam. Assim, uma flecha normal disparada por um atirador da floresta possui uma margem de ameaça de 19-20 ao invés de 20. Este efeito não é cumulativo com nenhum outro efeito de arma afiada.

Bônus no Incremento de Distância (Ext): A cada nível adquirido pelo atirador da floresta, o incremento de distância das suas armas de projéteis aumenta em +3 m (adicionados após todos os modificadores). Assim, um atirador da floresta de 10º nível com o talento Tiro Longo teria um incremento de distância de 84 m com uma besta pesada (36 m x 1,5 + 30 m).

Redução de Camuflagem (Ext): Quando o atirador da floresta alcança o 2º nível, sua margem de erro contra oponentes com camuflagem cai em 10%. Assim, ele tem uma chance de erro de 10%, ao invés de 20%, contra um inimigo com meia camuflagem. Essa margem de erro cai mais 10% a cada quatro níveis de atirador da floresta alcançados, mas esta habilidade nunca reduz a chance de erro contra um oponente a menos de 0%.

Arma Mágica (SM): No 2º nível, o personagem pode produzir um efeito idêntico ao da magia *arma mágica* conjurada por um clérigo de nível equivalente ao seu nível na classe de prestígio. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia e apenas com armas de projéteis.

Classes de Prestígio Especiais

Três das classes de prestígio aqui apresentadas - o senhor dos animais, o caçador de inimigos e o rei/rainha selvagem - seguem uma regra especial. Cada uma delas requer uma especialização que define o foco do personagem. Por exemplo, um personagem que se torne um caçador de inimigos deve selecionar um inimigo odiado. Esta escolha define sua classe — por exemplo, um inimigo dos goblins se torna um caçador de goblins. Da mesma forma, um senhor dos animais com ligação com felinos é um senhor dos felinos. Um rei selvagem especializado em desertos é um rei do deserto.

Sucesso Decisivo Aprimorado em Projéteis (Ext): Quando o atirador da floresta atinge o 2º nível, os multiplicadores por sucesso decisivo de todas as suas armas de projéteis aumentam em +1. Assim, uma flecha que normalmente causaria dano $\times 3$ com um sucesso decisivo, em suas mãos causará dano $\times 4$. Ao alcançar o 7º nível, estes multiplicadores aumentam novamente em +1.

Utilização Segura de Venenos (Ext): No 3º nível, o atirador da floresta pode usar venenos sem nenhuma chance de se envenenar (consulte Riscos da Utilização de Venenos no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*).

Mirar (Ext): Um atirador da floresta de 4º nível pode adicionar +2 de bônus em suas jogadas de ataque contra um alvo imóvel, se mirar cuidadosamente. Mirar é uma ação de rodada completa, e se o alvo se mover mais de 1,5 m nesse período, o bônus é perdido. Não existem benefícios adicionais por passar mais de 1 rodada mirando. Este bônus aumenta para +4 no 8º nível.

Mira Consistente (Sob): Uma vez por dia, um atirador de florestas densas pode realizar novamente uma jogada de ataque que tenha executado com uma arma de projétil. O novo resultado deve ser aceito mesmo se for pior que o original. A habilidade pode ser usada duas vezes por dia no 7º nível e três vezes por dia no 10º nível, embora cada utilização deva ser relacionada a uma jogada diferente.

Ataque Certo (SM): No 10º nível, o atirador da floresta pode produzir um efeito idêntico ao da magia *ataque certo* conjurada por um clérigo de nível equivalente ao seu nível na classe de prestígio. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia e apenas com armas de projéteis.



BÁRBARO FRENÉTICO

O furor aleatório da tempestade e a imprevisibilidade dos slaadi se combinam na alma do bárbaro frenético. Ao contrário da maioria dos personagens, ele não luta para atingir um objetivo heróico ou derrotar um vilão abominável. Essas são meras desculpas — é a emoção do combate que o atrai. Para um bárbaro frenético, a insanidade da batalha é semelhante a uma droga viciante — ele deve procurar mais conflitos constantemente para alimentar sua fome de combate.

Através das fronteiras selvagens e dos reinos malignos de todo o mundo, os bárbaros alucinados muitas vezes lideram bandos de guerra que incluem diversos tipos de personagens — e até mesmo outros bárbaros alucinados. Alguns destes grupos se voltam ao crime e ao banditismo; outros prestam serviços como mercenários especializados. Seja qual for sua origem, esses bandos naturalmente gravitam em direção a situações de instabilidade e conflito, já que as guerras e os tumultos civis são sua forma de sustento. De fato, a chegada de um bárbaro frenético é o prenúncio mais claro da chegada de tempos difíceis.

A trilha do bárbaro frenético não é adequada para a maioria dos aventureiros — e os amantes da paz de todo o mundo devem se sentir agradecidos por isso. Graças ao seu tradicional amor pela batalha, os bárbaros orcs e meio-orcs são os que adotam esta classe de prestígio com mais frequência, mas bárbaros humanos e anões também a consideram atraente. Os elfos também parecem bons candidatos, devido à sua natureza caótica, mas a estética élfica e sua apreciação pela delicadeza contrastam com a desvalorização do ego do bárbaro frenético. Personagens conjuradores ou monges raramente se tornam bárbaros frenéticos.

Dado de Vida: d12

Pré-requisitos

Para se tornar um bárbaro frenético, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Talentos: Trespasar, Fúria Destrutiva, Fúria Assustadora, Ataque Poderoso.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bárbaro frenético (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Intimidar (Car), Saltar (For), Cavalgar (Des) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Frenesi (Ext): A partir do 1º nível, o bárbaro frenético pode entrar em frenesi durante o combate. Enquanto estiver neste estado, recebe +6 de bônus em Força e um único ataque adicional a cada rodada com seu bônus mais alto (este efeito não é cumulativo com *velocidade*). Entretanto, também sofre -4 de penalidade na CA e dois pontos de dano por contusão a cada rodada. Um frenesi dura um número de rodadas igual a 3 + o modificador de Constituição do bárbaro frenético. Para encerrar o frenesi antes que sua duração termine, o personagem pode

TABELA 5-2: O BÁRBARO FRENÉTICO

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Frenesi 1/dia, Permanecer Consciente
2º	+2	+3	+0	+0	Trespasar supremo
3º	+3	+3	+1	+1	Frenesi 2/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Frenesi imortal
5º	+5	+4	+1	+1	Frenesi 3/dia, ataque poderoso aprimorado
6º	+6	+5	+2	+2	Inspirar frenesi 1/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Frenesi 4/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Frenesi maior, inspirar frenesi 2/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Frenesi 5/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Inspirar frenesi 3/dia, sem exaustão após o frenesi, ataque poderoso supremo

realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20) uma vez por rodada, como ação livre. Um sucesso conclui o frenesi imediatamente; um fracasso significa que ele continua. Os efeitos do frenesi são cumulativos com os de fúria.

No 1º nível, o personagem pode entrar em frenesi uma vez por dia. A partir de então, obtém um uso diário adicional desta habilidade a cada dois níveis de bárbaro frenético que alcançar. O personagem pode entrar em frenesi como ação livre. Embora isso não consuma tempo, ele só pode entrar em frenesi durante sua ação, e nunca em resposta a uma ação alheia. Além disso, se sofrer dano advindo de um ataque, magia, armadilha ou qualquer outra fonte, entrará automaticamente em frenesi no começo de sua próxima ação, contanto que ainda tenha ao menos um uso diário da habilidade. Para evitar essa situação, o personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + pontos de dano sofridos desde sua última ação) no início de sua próxima ação.

Enquanto estiver em frenesi, o personagem não pode usar perícias ou habilidades que exijam paciência ou concentração (como Furtividade), nem conjurar magias, beber poções, ativar itens mágicos ou ler pergaminhos. Ele pode utilizar todos os seus talentos, exceto Especialização, talentos de criação de itens, talentos de metamagia e Foco em Perícia vinculado a uma perícia que exija paciência ou concentração. Pode, entretanto, usar sua habilidade especial de inspirar frenesi (veja adiante) normalmente.

Durante um frenesi, o bárbaro frenético deve atacar todos os que identificar como adversários dando tudo de si. Caso todos os inimigos sucumbam antes do fim do frenesi, sua loucura continua. Ele deve atacar a criatura mais próxima (determinada aleatoriamente se vários adversários em potencial estiverem equidistantes) e lutar contra esse oponente sem se importar com amizade, inocência ou estado de saúde (seja do alvo ou o seu próprio).

Quando um frenesi acaba, o bárbaro frenético fica exausto (-2 de penalidade de Força e Destreza, incapaz de investir ou correr) pelo restante do encontro, ou até que entre em outro frenesi, o que acontecer primeiro. No 10º nível, não fica mais exausto após o frenesi, mas ainda sofre o dano por contusão a cada rodada.

A partir do 8º nível, o bônus em Força do frenesi torna-se +10 ao invés de +6.

Permanecer Consciente: O bárbaro frenético adquire Permanecer Consciente como talento adicional.

Trespasar Supremo: No 2º nível, o bárbaro frenético pode dar um passo de 1,5 m entre ataques ao usar o talento Trespasar ou Trespasar Aprimorado. Ele ainda fica limitado a apenas um ajuste de posição por rodada, ou seja, não poderá

utilizar esta habilidade durante uma rodada na qual já tenha se movido 1,5 m.

Frenesi Imortal (Ext): No 4º nível, o bárbaro frenético pode desprezar a morte e a inconsciência enquanto permanecer em frenesi. Mesmo que seus pontos de vida caiam a 0 ou menos devido a danos sofridos, ele continua a lutar normalmente até que seu frenesi acabe. Neste ponto, os efeitos de seus ferimentos se aplicam normalmente. Esta habilidade não previne mortes por efeitos mágicos como *matar* ou *desintegrar*.

Ataque Poderoso Aprimorado: A partir do 5º nível, o bárbaro frenético recebe +3 de bônus em suas jogadas de dano para cada penalidade de -2 que aceitar em suas jogadas de ataque corpo a corpo ao utilizar o talento Ataque Poderoso.

Inspirar Frenesi (Sob): A partir do 6º nível, o bárbaro frenético pode inspirar frenesi em seus aliados enquanto estiver neste mesmo estado. Ao usar esta habilidade, todos os seus aliados a até 3 m de distância obtêm os benefícios e as desvantagens do frenesi, como se possuíssem essa habilidade.

As criaturas que não desejarem ser afetadas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + o nível do bárbaro frenético + modificador de Carisma) para resistir. O frenesi dos aliados dura por um número de rodadas igual a 3 + o modificador de Constituição do bárbaro frenético, independente de continuarem a 3 m de distância ou não.

O bárbaro frenético obtém um uso diário adicional desta habilidade a cada dois níveis adicionais da classe de prestígio alcançados, mas só pode usá-la uma vez por encontro.

Ataque Poderoso Supremo: No 10º nível, o bárbaro frenético recebe +2 de bônus em suas jogadas de dano para cada penalidade de -1 que aceitar em suas jogadas de ataque corpo a corpo ao utilizar o talento Ataque Poderoso. Este efeito não é cumulativo ao de Ataque Poderoso Aprimorado.

CAÇADOR DE INIMIGOS

O caçador de inimigos tem somente um propósito na vida: matar todas as criaturas do tipo que ele odeia. Ele está disposto a pagar qualquer preço ou se arriscar a qualquer perigo para vencer este inimigo detestado. Sua lâmina é uma anátema para essas criaturas, e seu corpo muitas vezes é imune aos seus ataques. Apesar de seu ódio por este inimigo ser ilimitado e infinito, não é irracional ou precipitado. Ele vive para acabar com seu inimigo odiado, mas não para desperdiçar sua vida inutilmente.

A trilha do caçador de inimigos é aberta a qualquer criatura, boa ou má. Alguns caçam humanos ou mesmo celestiais; outros caçam os seres mais vis do subterrâneo. PdMs caçadores de inimigos podem ser aliados ferozes contra inimigos formidáveis

ou oponentes implacáveis dedicados a matar entes queridos dos heróis.

Um personagem pode escolher esta classe de prestígio diversas vezes, mas sempre deve optar por um inimigo odiado diferente e começar do 1º nível. Os níveis de diferentes classes de caçador de inimigos não são somados para determinar os talentos baseados em níveis de classe.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um caçador de inimigos, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +7.

Talentos: Rastrear, Foco em Arma (qualquer um).

Idioma: O idioma (se houver) do pretensu inimigo odiado.

Especial: O personagem deve ter um inimigo predileto.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um caçador de inimigos (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Intimidar (Car), Saltar (For), Ouvir (Sab), Cavalgar (Des), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Inimigo Odiado: No 1º nível, o caçador de inimigos escolhe um tipo de criatura que já seja um de seus inimigos prediletos para ser o alvo de seu ódio. Esta escolha determina que tipo de caçador de inimigos ele se torna — caçador de orcs, caçador de gigantes e assim por diante. A escolha do inimigo odiado é irreversível.

Rancor (Sob): O caçador de inimigos pode aplicar um golpe poderoso contra seu inimigo odiado. Uma vez por rodada, em seu turno, ele pode designar um de seus ataques contra um inimigo odiado como um ataque de rancor antes que a jogada seja feita. Um ataque de rancor bem sucedido por um caçador de inimigos de 1º nível causa +1d6 pontos de dano adicional. Este valor aumenta em +1d6 pontos para cada dois níveis alcançados pelo atacante. Se um caçador de inimigos conseguir um sucesso decisivo em uma jogada de ataque, este dano não é multiplicado. O dano adicional de um ataque de rancor se aplica mesmo se o inimigo odiado for imune a sucessos decisivos.

Com um bastão ou ataque desarmado, o caçador de inimigos pode causar dano por contusão ao invés do dano normal com um ataque de rancor. Entretanto, não pode causar dano por contusão com qualquer outra arma que causa dano normal em um



ataque de rancor, nem mesmo sujeitando-se à penalidade normal de -4.

Redução de Dano de Inimigos Odiados (Ext): No 2º nível, o caçador de inimigos pode ignorar 3 pontos de dano infligidos por cada ataque de seu inimigo odiado. Esta redução de dano aumenta em 2 pontos para cada dois níveis de caçador de inimigos que ele possua. Esta habilidade pode reduzir o dano a 0, mas não abaixo disto. A redução de dano contra o inimigo odiado não é cumulativa com qualquer outra redução de dano preexistente.

Resistência à Magia de Inimigos Odiados (Ext): A partir do 4º nível, o caçador de inimigos pode evitar os efeitos de magias e habilidades similares a magia que o afetariam diretamente, desde que se originem de seu inimigo odiado. Contra esses efeitos, a resistência a magia do caçador de inimigos é igual a 15 + seu nível nessa classe. Este valor é cumulativo com qualquer outra resistência a magia aplicável que o personagem possua.

TABELA 5-3: O CAÇADOR DE INIMIGOS

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Inimigo odiado, rancor +1d6
2º	+1	+3	+3	+0	Redução de dano de inimigos odiados 3/-
3º	+2	+3	+3	+1	Rancor +2d6
4º	+3	+4	+4	+1	Redução de dano de inimigos odiados 5/-, resistência à magia de inimigos odiados
5º	+3	+4	+4	+1	Rancor +3d6
6º	+4	+5	+5	+2	Redução de dano de inimigos odiados 7/-
7º	+5	+5	+5	+2	Rancor +4d6
8º	+6	+6	+6	+2	Redução de dano de inimigos odiados 9/-
9º	+6	+6	+6	+3	Rancor +5d6
10º	+7	+7	+7	+3	Ataque mortal, redução de dano de inimigos odiados 11/-

Ataque Mortal (Ext): No 10º nível, o caçador de inimigos pode executar um ataque mortal contra um inimigo odiado que não possa aplicar seu bônus de Destreza na CA (quer ele possua este bônus ou não). Esta habilidade funciona como o ataque mortal do assassino (consulte Assassino no Capítulo 2 do *Livro do Mestre*), a não ser pelo fato de que o caçador de inimigos precisa apenas obter sucesso em um ataque corpo-a-corpo, e não em um ataque furtivo.

CÃO DE CAÇA

Um rei dos ladrões 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 parecem 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 malfeitores e os traz para a justiça. Cães de caça de níveis mais baixos dependem de seus sentidos aguçados e treinamento cuidadoso para caçar seus alvos. Conforme adquirem experiência, sua determinação obsessiva lhes concede habilidades sobrenaturais que os tornam praticamente irrefreáveis.

A maioria dos cães de caça 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 morrerem.

Apesar de alguns cães de caça deixarem "cartões de visita" ou até mesmo cicatrizes em suas metas, a maioria não mata seus alvos se puder evitar. Ao invés disso, preferem subjugar-las e entregá-las. Para os de tendência boa, esta prática satisfaz alguma crença profunda pela causa da justiça. Para os neutros ou maus, assegura uma fonte segura de renda, capturando as mesmas metas, sempre que elas fugirem da prisão.

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

Dado de 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: Corrida, 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: Avaliação (Int), Blear (Car), Escalar (For), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Falsificação (Des), Obter Informações (Car), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Intimidação (Car), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Abrir Fechaduras (Des), Cavalgar (Des), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab), Natação

(For), Usar Cordas (Des) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Determinação (Ext): No 1º nível, o personagem recebe um bônus de compreensão igual ao seu nível de cão de caça nos testes de Obter Informações, Observar e Sobrevivência realizados para determinar o paradeiro de uma meta (veja adiante).

Meta (Ext): No 1º nível, o personagem pode designar ou assinalar um único inimigo humanóide. Para fazê-lo, o cão de caça 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 o cão de caça deverá começar todo o processo novamente. Assim que o estudo estiver completo, o alvo é denominado meta, e o personagem receberá diversas vantagens contra ele (veja adiante). Um cão de caça pode possuir simultaneamente uma meta para cada dois níveis da classe de prestígio (arredondados para cima), mas apenas se todos estiverem a até 9 m de distância entre si durante o processo de estudo. Por exemplo, um cão de caça de 6º nível poderia marcar três bugbears que estivessem em grupo, mas não um bugbear de um lado do reino e um troll do outro. Se um cão de caça escolher uma nova meta antes de capturar a anterior, ela é desmarcada, e o personagem perde uma quantia de XP equivalente à que teria recebido por derrotar aquela criatura. O cão de caça pode executar esse processo uma vez por semana.

Sem Penalidade por Contusão (Ext): Ainda no 1º nível, o cão de caça pode utilizar uma arma de ataque corpo a corpo que causaria dano normal para infligir dano por contusão sem sofrer a penalidade normal de -4 nas suas jogadas de ataque.

Vivo ou Morto (Ext): No 2º nível, o cão de caça aprende a atacar infligindo dano por contusão no momento exato para evitar a morte de uma meta. Imediatamente após acertar um golpe que tornaria os Pontos de Vida de uma meta negativos, o cão de caça pode converter o dano normal em dano por contusão, antes que seja contabilizado. O cão de caça não pode utilizar esta habilidade enquanto estiver enfurecido ou após transcorrida 1 rodada.

Rastrear Acelerado: No 2º nível, o cão de caça não sofre mais a penalidade de -5 nos testes de Sobrevivência executados para rastrear enquanto se move com deslocamento normal.

Preparado e Esperando (Ext): Também no 2º nível, o cão de caça pode, como ação livre, designar uma determinada ação equivalente a movimento, padrão ou de rodada completa que uma meta surpreendida possa executar. Se a meta realmente realizar esta ação nos 10 minutos seguintes, o cão de caça pode fazer um ataque de oportunidade contra ela com uma arma que esteja empunhando, seja corpo a corpo ou à distância. Isto conta como o ataque de oportunidade do cão de caça para aquela rodada.

Acompanhar o Ritmo (Ext): No 3º nível, o cão de caça rastreando uma meta pode elevar seu próprio deslocamento em até +1,5 m por nível da classe de prestígio, até um valor máximo igual ao deslocamento da meta.

Inquietação (Ext): Quando o cão de caça alcança o 3º nível, adquire redução de dano 5/- contra o dano por contusão provocado por marcha forçada enquanto persegue uma meta.

TABELA 5-4: O CÃO DE CAÇA

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Determinação, meta, sem penalidade por contusão
2º	+2	+0	+3	+0	Vivo ou morto, rastrear acelerado, preparado e esperando
3º	+3	+1	+3	+1	Acompanhar o ritmo, inquietação
4º	+4	+1	+4	+1	Contusão aprimorada, mover-se como o vento
5º	+5	+1	+4	+1	Despedaçar, rastrear despercebido
6º	+6	+2	+5	+2	Ignorar observação, localizar criatura
7º	+7	+2	+5	+2	Fraturar, ver o invisível
8º	+8	+2	+6	+2	Resistência à contusão
9º	+9	+3	+6	+3	Ignorar barreiras mágicas
10º	+10	+3	+7	+3	Encontrar o caminho

Contusão Aprimorada (Ext): No 4º nível, o cão de caça acrescenta o seu bônus de Inteligência nas jogadas de dano para qualquer ataque que inflija apenas dano por contusão.

Mover-se Como o Vento (Sob): No 4º nível, o cão de caça ignora as penalidades por armadura nos seus testes de Furtividade e Esconder-se. Além disso, não sofre mais a penalidade de -5 nesses testes enquanto estiver se movendo entre a metade e o total do deslocamento.

Rastrear Despercebido (Sob): No 5º nível, o cão de caça pode rastrear uma criatura se movendo sob a influência de *passos sem pegadas* ou qualquer efeito similar, mas sofre -10 de penalidade de circunstância em seus testes de Sobrevivência.

Despedaçar (Sob): No 5º nível, o cão de caça pode destruir um objeto que esteja entre si e sua meta, desde que ela esteja a até 30 m. Esta habilidade funciona como a magia *despedaçar* conjurada por um feiticeiro de nível equivalente ao da classe de prestígio do personagem.

Ignorar Observação (Ext): No 6º nível, o personagem ganha resistência a magia igual a 10 + seu nível de cão de caça contra magias de adivinhação. Este

bônus é cumulativo a qualquer outra resistência a magia preexistente e que inclua as magias daquela escola.

Localizar Criatura (SM): Uma vez por dia, o cão de caça pode produzir um efeito idêntico ao da magia *localizar criatura* conjurada por um feiticeiro de nível equivalente ao da classe de prestígio do personagem.

Fraturar (Sob): No 7º nível, o personagem pode utilizar sua habilidade despedaçar para destruir porções de peso equivalente de objetos maiores, como portas e paredes, independente de como são construídos.

Ver o Invisível (Sob): Esta habilidade, adquirida no 7º nível, funciona como a magia *ver o invisível*, exceto por estar constantemente ativa e revelar apenas metas.

Resistência a Contusão: No 8º nível, o cão de caça obtém redução de dano 20/+3 contra dano por contusão.

Ignorar Barreiras Mágicas (Ext): No 9º nível, o personagem adquire resistência a magia igual a 15 + seu nível de cão de caça contra barreiras mágicas (*muralha de energia*, *construção*, *muralha prismática*, e assim por diante).

Encontrar o Caminho (SM): No 10º nível, o cão de caça pode gerar um efeito similar ao da magia *encontrar o caminho* conjurada por um druida de nível equivalente ao do personagem. Este efeito pode ser utilizado três vezes por dia.

Organização: Os Cães de Caça

"Olhos... eu vi seus olhos antes que ele saltasse. Foi tudo. Ele não tinha corpo até que estava sobre mim. Se tivesse a intenção de me matar, eu estaria indefeso como um bebê".

— Tordek, ao encontrar um Cão de Caça

A organização conhecida como os Cães de Caça é dedicada a localizar pessoas e trazê-las à justiça (ou qualquer destino que lhes aguarde). Alguns Cães de Caça limitam-se a perseguir criminosos; outros estão dispostos a caçar qualquer um para os clientes que possam pagar seu preço. Os líderes do grupo não se preocupam com esses assuntos, apenas em manter a reputação da organização como o lugar para se ir quando se deseja encontrar alguém.

Apenas os convidados podem afiliar-se aos Cães de Caça. Os membros informam sobre os bons rastreadores que encontram em suas viagens, e com base nestes relatos, os líderes da organização selecionam os candidatos. Um membro da organização segue cada candidato discretamente por algum tempo. Se o Cão de Caça informar que o candidato possui o fervor e os talentos necessários, os líderes lhe oferecem a chance de fazer um teste de admissão. Um candidato que perceber que está sendo seguido certamente receberá o convite.

Para ser aceito como membro, o candidato deve rastrear um Cão de Caça com experiência consideravelmente maior



que a sua. O veterano dificulta a tarefa deixando pistas falsas, espalhando boatos entre os habitantes do lugar e até contratando bandidos para emboscar o candidato pelo caminho. O Cão de Caça não pode ajudar o candidato em sua tarefa, ou a prova será invalidada. Um candidato que for bem sucedido em encontrar o alvo passa no teste e pode se juntar à organização.

Os Cães de Caça podem aceitar qualquer missão que desejarem. Alguns trabalhos vêm diretamente de clientes que contactam Cães de Caça individualmente. Outros chegam por comunicação boca-a-boca, conforme os membros passam adiante as informações. Todos os membros competem ferozmente entre si, e quando um obtém sucesso onde outro fracassou, gaba-se da vitória. De fato, os Cães de Caça muitas vezes contam uns aos outros sobre as missões que aceitaram, desafiando seus companheiros a superá-los. Os membros podem trabalhar em conjunto, mas a maioria trabalha só ou com pessoas alheias à organização, para consolidar sua fama pessoal. Por isso, sempre que vários Cães de Caça se unem para capturar um inimigo particularmente esquivo, a notícia se espalha rapidamente.

Apesar dessa rivalidade, quando uma meta for importante demais para escapar, um Cão de Caça pode espalhar a informação de uma recompensa "aberta" entre a sociedade. Isto significa que qualquer membro que trouxer a meta pode exigir o prêmio. Divulgar uma recompensa aberta não é desonroso para um membro.

Os Cães de Caça não aceitam a idéia de repartir seus lucros com qualquer um. Portanto, a organização não exige uma parcela dos proventos de seus membros. Não existem sedes ou fortalezas dos Cães de Caça porque nenhum membro que se dê o devido respeito se limitaria a uma só base de operações.

Como muitas das metas dos Cães de Caça são humanas, os rangers que possuem humanos como inimigos prediletos têm vantagens em suas missões. Assim, uma grande porcentagem da sociedade é composta por criaturas inumanas, e as tendências divergentes raramente são impedimentos à associação entre os membros. De fato, há rumores de que um elfo bom e um gnoll mau, ambos membros da organização, trabalham juntos com regularidade, pois entre si, podem operar em qualquer sociedade. O abismo entre suas tendências não é tão grande quanto a ponte estabelecida por seus objetivos em comum.

CAVALEIRO EÓLICO

O cavaleiro eólico é um especialista em combate montado, mas não utiliza uma montaria trivial. A criatura que ele cavalga é pelo menos incomum e muitas vezes rara — às vezes até

bizarra. Apesar de um cavaleiro eólico experiente ser capaz de cavalgar qualquer coisa que corra, nade ou voe, o membro típico desta classe de prestígio se especializa em um tipo particular de montaria, sua favorita pessoal.

Alguns cavaleiros eólicos não são nada além de aventureiros fanfarrões e arrogantes à procura de uma boa briga. Talvez seu orgulho se justifique, considerando as criaturas que eles já transformaram em montarias. Muitos, por outro lado, contentam-se em relaxar e contar as histórias de como obtiveram suas montarias e as aventuras pelas quais têm passado desde então, sem se importar com quem paga a bebida. O típico cavaleiro eólico compartilha alegremente seu conhecimento sobre suas diversas montarias com aqueles que gostariam de cavalgar criaturas similares.

Como as perícias que desenvolvem variam tanto quanto a natureza e a habilidade de suas montarias, os cavaleiros eólicos são um grupo bastante independente. Por isso, raramente constituem ou filiam-se a grupos fechados. Mesmo um cavaleiro eólico paladino costuma ser algo como um cavaleiro errante.

Todas as raças já tiveram cavaleiros eólicos, mas a classe é mais popular entre os humanos e gigantes. Os rangers, paladinos, guerreiros e bárbaros tornam-se excelentes membros dessa classe, pois podem satisfazer os pré-requisitos com facilidade.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um cavaleiro eólico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Combate Montado.

Perícias: 8 graduações em Adestrar Animais, 6 graduações em Conhecimento (natureza), 8 graduações em Cavalgar.

Especial: O personagem deve possuir uma montaria.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro eólico (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Saltar (For), Conhecimento (natureza), Profissão (Sab) e Cavalgar (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Para as habilidades descritas abaixo, uma montaria é uma criatura que satisfaz os critérios da seção "O que é uma Montaria?", adiante.

TABELA 5-5: O CAVALEIRO EÓLICO

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	Avaliar montaria, montaria predileta, vínculo empático, habilidade em cavalgar 4 DV	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+3	Auxiliar montaria, 1º talento de montaria	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+3	Talento adicional, curar montaria	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+4	Habilidade em cavalgar 8 DV	1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+4	2º talento de montaria, cativar montaria	1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+5	Habilidade em cavalgar 12 DV	1	1	1	—
7º	+7	+5	+2	+5	Talento adicional, vínculo com a montaria	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+6	Habilidade em cavalgar 16 DV	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+6	3º talento de montaria, sorte da montaria	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+7	Habilidade em cavalgar (todos)	2	2	2	1

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros eólicos sabem usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armaduras e escudos.

Magias: Um cavaleiro eólico adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, o personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um cavaleiro eólico adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas as magias adicionais permitidas por seu bônus de Sabedoria. Um cavaleiro eólico prepara e conjura magias como um druida, mas deve escolhê-las a partir da lista abaixo.

Avaliar Montaria (Ext): No 1º nível, um cavaleiro eólico consegue comparar duas montarias do mesmo tipo e dizer imediatamente qual é superior (mais forte, rápida, inteligente, vigorosa e assim por diante). Se desejar, o personagem também pode conduzir uma comparação ponto-a-ponto entre duas montarias. Gastando 1 rodada examinando ambas, é possível determinar qual possui o valor mais alto em uma única habilidade à sua escolha. Após a segunda rodada de estudo, um cavaleiro eólico familiarizado com aquele tipo de criatura também pode determinar se o valor dessa habilidade de cada montaria é mediano, acima ou abaixo da média da espécie. Após a terceira rodada de avaliação, o cavaleiro pode perceber o quanto essa habilidade é aguçada — ou seja, se o modificador que ela concede é 4 pontos superior ou inferior que a média da espécie. A habilidade avaliar montaria nunca fornece uma classificação numérica; o Mestre deve descrever as descobertas do cavaleiro eólico.

Montaria Predileta: O cavaleiro eólico pode designar qualquer montaria que já tenha cavalgado como sua montaria predileta. Esta criatura não deve estar vinculada a mais ninguém no momento (como familiar, montaria de paladino ou companheiro animal), e caso seu valor de Inteligência seja 3 ou mais, também deve concordar com este relacionamento. O cavaleiro eólico pode utilizar quaisquer meios que desejar para obter esse consentimento — a perícia Diplomacia, suborno ou até persuasão mágica — mas a criatura deve estar de acordo.

O cavaleiro eólico deve passar no mínimo três dias treinando sua montaria escolhida antes de obter qualquer benefício. A partir de então, a criatura obtém as vantagens relacionadas na tabela 5-21 de acordo com o nível do cavaleiro eólico. A criatura conserva seu próprio tipo e não ganha qualquer habilidade além das descritas, apesar de ser considerada como um companheiro vinculado para efeitos da habilidade *desligar* (consulte a classe de prestígio corruptor, adiante).

TABELA 5-6: A MONTARIA DO CAVALheiro EÓLICO

Nível do Cavaleiro Eólico	Dados de Vida Adicionais	Bônus de Armadura Natural	Ajuste de Força
1-3	+2	+4	+2
4-6	+4	+6	+2
7-9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

Nível do Cavaleiro Eólico: Apenas os níveis de cavaleiro eólico do personagem. Se a montaria sofrer drenagem de nível, considere-a como a montaria de um cavaleiro eólico de nível inferior.



Dados de Vida Adicionais: Estes são Dados de Vida de 0 a 8 lados (d8) adicionais, cada um dos quais concede um modificador de Constituição, como de costume. Lembre-se que Dados de Vida adicionais também aprimoram os bônus base de ataque e testes de resistência da montaria.

Armadura Natural: O valor em que aumenta o bônus de armadura natural da criatura.

Ajuste de Força: Acrescente este número ao valor de Força da montaria.

O cavaleiro eólico só pode ter uma montaria predileta por vez, e ambas as partes podem desfazer este relacionamento a qualquer momento sem penalidades. Nesse caso, a montaria predileta perde os benefícios adquiridos de acordo com a Tabela 5-6. Se a montaria escolhida for um cavalo de guerra de um paladino, as regras na caixa de texto "A Montaria do Paladino" no Livro do Jogador substituem as fornecidas aqui.

Vínculo Empático (Sob): O cavaleiro eólico possui um vínculo empático com sua montaria predileta. Esta habilidade funciona como o vínculo empático que um paladino tem com sua montaria (consulte Paladino no Capítulo 3 do Livro do Jogador).

Habilidade em Cavalgar: No 1º nível, o cavaleiro eólico recebe +2 de bônus de competência em qualquer teste realizado para evitar que seja derrubado enquanto estiver cavalgando sua montaria predileta. Além disso, pode cavalgar qualquer montaria com 4 Dados de Vida ou menos com todos os benefícios da perícia Cavalgar, sem sofrer a penalidade de -2 por cavalgar montarias diferentes nem a penalidade de -5 por cavalgar montarias muito diferentes. Os Dados de Vida das montarias às quais estes benefícios se aplicam aumentam de acordo com o nível do cavaleiro eólico: 8 Dados de Vida no 4º nível, 12 DV no 6º nível, 16 DV no 8º, e qualquer montaria no 10º nível.

Auxiliar Montaria (Ext): No 2º nível, o cavaleiro eólico pode auxiliar qualquer montaria que estiver cavalgando es

TABELA 5-7: CDs DE ADESTRAR ANIMAIS PARA TREINAR MONTARIAS

A Criatura É...	Exemplo	A Tarefa Conta como...	CD para Adestrar Animais
Um animal doméstico de uma espécie geralmente utilizada para cavalgar	Cavalo	Ensinar tarefas a um animal	15
Um animal doméstico de uma espécie geralmente não utilizada para cavalgar	Cachorro	Ensinar tarefas incomuns a um animal	20
Um animal selvagem	Tigre	Treinar um animal selvagem	20 + DV da criatura
Uma besta	Tiranossauro	Treinar uma besta	25 + DV da criatura
Qualquer outra criatura de Inteligência 2 ou inferior*	Verme da Carniça	Treinar uma besta	25 + DV da criatura

* Apenas para cavaleiros eólicos.

sendo uma das duas formas seguintes por uso da habilidade. Primeiro, pode usar as regras de cooperação e prestar ajuda (Capítulos 4 e 8, respectivamente, do *Livro do Jogador*) para conceder +4 de bônus (o dobro do normal) na Classe de Armadura ou em uma única jogada de ataque ou teste de perícia ou de habilidade da montaria. Como alternativa, pode conceder à sua montaria +10 de bônus de competência no deslocamento por uma rodada completa. Auxiliar montaria pode ser usado uma vez por rodada e exige uma ação padrão.

Talento de Montaria: No 2º nível, o cavaleiro eólico pode conceder à sua montaria predileta um talento adicional da lista de Talentos da Montaria, abaixo. Este talento não conta na capacidade normal da criatura, embora ela ainda precise satisfazer todos os pré-requisitos, como descritos no Capítulo 2 deste livro ou no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*. Para conceder um talento adicional, o cavaleiro eólico deve passar um mês treinando a montaria. O cavaleiro eólico pode conferir um segundo talento adicional à mesma montaria no 5º nível, e um terceiro no 9º nível. Estes novos talentos exigem o mesmo treinamento que a primeira vez. O cavaleiro eólico pode treinar apenas uma montaria por vez.

Talento Adicional: No 3º e 7º níveis, o cavaleiro eólico pode escolher um talento adicional da lista abaixo. Este talento não conta na capacidade normal do personagem, embora ele ainda precise satisfazer todos os pré-requisitos, como descritos no Capítulo 2 deste livro ou no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*.

Curar Montaria (Ext): No 3º nível, um cavaleiro eólico recebe +4 de bônus de competência em todos os testes de Cura realizados em uma criatura da mesma espécie que sua montaria atual e +2 de bônus nos testes de Cura feitos em outras criaturas capazes de servir como montarias (consulte a caixa de texto).

Cativar Montaria: No 5º nível, o cavaleiro eólico recebe +5 de bônus de circunstância nos testes de Empatia com Animais e Diplomacia ao lidar com criaturas da mesma espécie de sua montaria atual e +2 de bônus ao tratar com quaisquer outras criaturas capazes de servir como montarias (consulte a caixa de texto).

Elo com a Montaria (Sob): No 7º nível, o cavaleiro eólico consegue estabelecer um vínculo empático (veja acima) com qualquer montaria que cavalgue por pelo menos 1 hora, desde que sua Inteligência for pelo menos 1. Ele é capaz de manter apenas um vínculo por vez com outra montaria além da sua predileta.

Sorte da Montaria (Sob): No 9º nível, o cavaleiro eólico pode, como ação livre, conferir um bônus de sorte equivalente ao seu modificador de Carisma nos testes de resistência de qualquer montaria a até 18 m com a qual possua um elo empático.

Lista de Talentos Adicionais do Cavaleiro Eólico

Os talentos adicionais a seguir são aplicáveis a montarias e cavaleiros eólicos.

Talentos da Montaria: Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Esquiva, Vitalidade do Dragão**, Vitalidade do Anão**, Tolerância, Investida Aérea**, Vitalidade do Gigante**, Grande Fortitude, Pairar**, Sucesso Decisivo Aprimorado*, Vôo Aprimorado**, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Ataques Múltiplos**, Ataque Poderoso, Corrida, Arrebatat**, Vitalidade, Acuidade com Arma*, Foco em Arma*, Inversão**.

Talentos do Cavaleiro Eólico: Ambidestria, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Esquiva, Usar Armas Exóticas, Especialista, Sucesso Decisivo Aprimorado*, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Combate Montado, Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Saque Rápido, Acuidade com Arma*, Foco em Arma*.

* Você pode escolher este talento diversas vezes, mas cada vez que o fizer, ele se aplicará a um novo tipo de arma.

** Descrito no Capítulo 2 deste livro.

Outros Talentos de Montaria

O Mestre pode disponibilizar talentos adicionais às montarias. Os talentos fornecidos na descrição da classe cavaleiro eólico provêm dos livros básicos e deste livro. Os seguintes talentos também são adequados:

De *Punhos e Espadas*: Percepção às Cegas, 1,5 m de raio, Combater Engajado, Combater em Dupla, Ultrapassar Aprimorado, Investida Poderosa.

De *Defensores da Fé*: Destruição Adicional.

De *Canção e Silêncio*: Marcha, Pés Ligeiros.

Lista de Magias do Cavaleiro Eólico

Os cavaleiros eólicos escolhem suas magias da seguinte lista:

1º Nível — acalmar animais, alarme, detectar venenos, falar com animais, intuir direção, remover medo, resistência, suportar elementos, truque de animal†.

2º Nível — armadura arcana, favor da natureza†, garrafa de fumaça†, presa mágica, proteção contra flechas, proteger outro, resistir a elementos, retardar envenenamento, vigor.

3º Nível — curar montaria, montaria fantasmagórica, neutralizar venenos, passos sem pegadas, proteção contra elementos.

4º Nível — arma mágica aprimorada, movimentação livre, presa mágica aprimorada, repelir insetos.

† Novas magias detalhadas no Capítulo 6 deste livro.

Ex-Cavaleiros Eólicos

Um cavaleiro eólico que intencionalmente maltratar qualquer montaria que já cavalgou perde todas as suas habilidades da classe de prestígio, e sua montaria predileta imediatamente rompe o relacionamento. Até que ele se penitencie (consulte a descrição da magia penitência no *Livro do Jogador*), as criaturas da mesma espécie que sua última montaria predileta a tratarão com inimizade, o que manifesta como -4 de penalidade racial em interações com criaturas dessa espécie e -2 de penalidade racial em interações com quaisquer outras criaturas capazes de servir como montarias.

O Que É uma Montaria?

Não é possível montar e cavalgar qualquer criatura, mesmo possuindo a perícia Cavalgar apropriada para aquele tipo. Uma montaria deve possuir todas as seguintes características.

- Ser capaz e estar disposta a transportar seu cavaleiro rotineiramente (um camelo treinado com a perícia Adestrar Animais para carregar um cavaleiro torna-se capaz e disposto. Um tigre pode ser capaz, mas não estar disposto. Um gigante pode estar disposto, mas não ser realmente capaz. Uma criatura inteligente de tendência significativamente diferente do personagem tem poucas chances de estar disposta).
- Ser ao menos uma categoria de tamanho maior que o personagem. Ademais, uma montaria voadora não pode carregar mais que o peso máximo de sua carga leve (esta é uma alteração da regra do *Livro dos Monstros*, que diz que a capacidade de carga de uma criatura voadora é igual ao seu limite de carga média).
- Ter ND menor que o nível do personagem -3. Se a montaria puder voar, seu ND não pode ser superior ao nível do personagem -4.

Qualquer animal ou besta pode ser treinado para transportar um cavaleiro com a perícia Adestrar Animais, como consta na descrição da perícia no *Livro do Jogador*. Além disso, o cavaleiro eólico pode usar esta perícia para treinar uma criatura de qualquer outro tipo que tenha um valor de Inteligência 2 ou menor. A categoria da tarefa e sua CD para o teste de Adestrar Animais são fornecidas pela tabela 5-22.

Qualquer criatura que não seja do tipo animal conta como uma besta para este teste, independente de seu verdadeiro tipo. Qualquer uma dessas formas de treinamento exige dois meses, como indicado na descrição da perícia.

Qualquer criatura com Inteligência 3 ou mais não precisa do teste de Adestrar Animais para aprender como transportar um cavaleiro. Se estiver disposta a servir como montaria, pode determinar por si mesma como deve se movimentar para administrar o peso adicional, como interpretar os comandos direcionais do cavaleiro, e assim por diante. Entretanto, é necessário pelo menos uma semana de treino com um cavaleiro antes que possa atuar como uma montaria.

CORRUPTOR

Quando um druida se volta contra a terra, a terra o abandona. Alguns ex-druidas se conformam com a mudança, outros tentam restaurar a ligação. Alguns, entretanto, aceitam seu desligamento da natureza e tornam-se forças destrutivas. Esses, denominados corruptores, deixam sua marca por onde quer que passem.

Um corruptor recebe sua habilidade de conjuração ao despir a terra de vida. Um rastro de desmatamento sempre assinala seu caminho.

A grande maioria dos corruptores é composta de nômades solitários em busca constante de áreas verdejantes para destruir. Alguns são amargos; outros riem da devastação que causam. Entretanto, quase todos são loucos e sozinhos. O que os perturba é a certeza de que a natureza sempre ri por último: para obter suas magias, eles devem procurar as florestas mais ricas, mesmo que seja apenas para destruí-las. Assim, mesmo tendo se rebelado contra a natureza, devem sempre retornar a ela.

Apenas ex-druidas humanos parecem ser atraídos de forma significativa pelo caminho dos corruptores. Dizem as lendas

que alguns druidas elfos também se voltaram para a destruição ao longo dos milênios — um prospecto assustador, dada a quantidade de terra que eles poderiam destruir durante suas longas vidas.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um corruptor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto bom.

Especial: O personagem deve ser um ex-druida, anteriormente capaz de conjurar magias de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um corruptor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Adestrar Animais (Car), Curar (Sab), Senso de Direção (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Profissão (herborista) (Sab), Espionar (Int), Identificar Magias (Int), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Magias por Dia: A cada nível como corruptor, o personagem recebe magias por dia de acordo com a Tabela 5-8. Contudo, não adquire qualquer outro benefício que um druida desse nível teria, e deve escolher suas magias da lista do corruptor, abaixo. O nível de conjurador do corruptor é igual ao seu nível nessa classe mais seu nível como druida.

O corruptor obtém suas magias diárias através de *desmatamento* (veja adiante). Se passar mais de 24 horas sem destruir uma área florestal, não poderá conjurar magias até que o faça.

O foco divino padrão para qualquer magia conjurada por um corruptor é um ramo ressecado de azevinho ou visco. Quaisquer componentes materiais para as magias de um personagem desta classe devem estar mortos há pelo menos um dia antes de serem usados.

Desmatamento (SM): A partir do 1º nível, uma vez por dia, o corruptor pode matar toda a vida vegetal que não possua consciência num raio de 15 m por nível nesta classe, como uma ação de rodada completa. Se uma planta potencialmente afetada estiver sob o controle de outro personagem (como o *carvalho vivo* de um druida ou o lar de uma driade), o controlador pode tentar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de corruptor + bônus de Sabedoria) para mantê-la viva. As plantas atingidas cessam imediatamente a fotossíntese, a fixação da raiz e todos os demais métodos de sustento. Como flores recém-colhidas, mantêm o viço por várias horas, mas depois de um dia, tornam-se escuras e murchas. Exceto as plantas salvas por um controlador, nada cresce numa área desmatada até que a magia *santificar* seja conjurada ali e que ela seja semeada novamente.

Desmatamento permite que o corruptor conjure sua quota diária de magias. Esta habilidade funciona em qualquer terreno, mas desflorestar um deserto arenoso, uma banquisa de gelo ou outro ambiente com vegetação esparsa não concede poder suficiente para que o personagem conjure magias.

Mãos Flamejantes (Sob): Esta habilidade, adquirida no 2º nível, funciona como a magia de mesmo nome, exceto que o corruptor pode usá-la sempre que desejar, ativando ou desati-

vando-a como uma ação equivalente a movimento, e infligindo 1d4 pontos de dano de fogo por rodada.

Sustento (Ext): No 2º nível, o corruptor não precisa mais de água ou comida para sobreviver.

Forma Selvagem de Mortos-Vivos (SM): No 3º nível, o corruptor readquire uma versão da habilidade *forma selvagem*. A *forma selvagem de mortos-vivos* funciona como a habilidade do druida, mas as formas disponíveis são de criaturas mortas-vivas (especificamente esqueletos) que pertenciam àquele tipo de animal. Um esqueleto animal possui as estatísticas de um esqueleto da classe de tamanho apropriada (consulte o verbete sobre esqueletos no *Livro dos Monstros*).

O corruptor obtém um uso extra desta habilidade por dia para cada dois níveis adicionais de destruidor que adquirir. Além disso, adquire a habilidade de assumir a forma de um esqueleto animal Grande no 5º nível, um esqueleto incorpóreo (consulte *Imaterialidade* no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*) no 7º nível, e um esqueleto Enorme no 9º nível.

Falar com Animais Mortos (SM): No 4º nível, o corruptor pode conversar com os animais mortos. Esta habilidade funciona como a magia *falar com mortos* conjurada por um clérigo de nível igual à soma dos níveis de druida e de corruptor do personagem, exceto por afetar apenas cadáveres de animais. Pode ser utilizada uma vez por dia.

Toque da Praga (Sob): No 5º nível, o corruptor pode produzir um efeito similar ao da magia *toque da praga* uma vez por dia. Ele recebe 1 uso diário adicional dessa habilidade a cada dois níveis de corruptor adquiridos.

Criar Animais Mortos-Vivos (SM): Esta habilidade, adquirida no 6º nível, funciona como a magia *criar mortos-vivos menores*, exceto por afetar apenas cadáveres de animais e não necessitar de componentes materiais. Pode ser usada uma vez por dia.

Desligar (SM): No 8º nível, uma vez por dia, o corruptor pode separar temporariamente o elo entre um animal ou uma besta mágica (que seja um companheiro animal, familiar, ou montaria) e seu mestre. A criatura alvo deve estar a menos de 12 m tanto do mestre quanto do corruptor. Se não obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de corruptor + modificador de Sabedoria), a ligação é extinta como se o servidor tivesse morrido, embora isso não implique em perda de pontos de experiência no caso de um familiar. As criaturas naturalmente hostis atacarão seus mestres, mas não serão afetadas de outra forma. O elo retorna após 5 rodadas por nível de corruptor, restaurando todos os benefícios. Como alternativa, o mestre pode obter novamente os serviços do animal através dos métodos normais de aquisição.

Peste (Sob): No 10º nível, o corruptor pode espalhar doenças sobre uma grande área. Esta habilidade funciona como a habilidade *toque da praga*, porém nenhuma jogada de ataque é necessária e todos os alvos que o corruptor designar dentro de uma área com raio de 6 m são afetados. A peste pode ser utilizada uma vez por dia e conta como um uso da habilidade *toque da praga*.



TABELA 5-8: O CORRUPTOR

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por Dia						
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+2	+0	+2	<i>Desmatamento</i>	2	1	0	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3	Mãos flamejantes, sustento	2	2	1	0	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	Forma selvagem de mortos-vivos 1/dia	3	2	2	0	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4	Falar com animais mortos, forma selvagem de mortos-vivos 2/dia	3	3	2	1	0	—	—
5º	+3	+4	+1	+4	Toque da praga 1/dia, forma selvagem de mortos-vivos (Grande)	4	3	3	2	0	—	—
6º	+4	+5	+2	+5	Criar animais mortos-vivos, forma selvagem de mortos-vivos 3/dia	4	4	3	3	1	0	—
7º	+5	+5	+2	+5	Toque da praga 2/dia, forma selvagem de mortos-vivos (incorpóreo)	5	4	4	3	2	0	—
8º	+6	+6	+2	+6	Desligar, forma selvagem de mortos-vivos 4/dia	5	5	4	4	2	1	0
9º	+6	+6	+3	+6	Toque da praga 3/dia, forma selvagem de mortos-vivos (Enorme)	5	5	5	4	3	2	1
10º	+7	+7	+3	+7	Peste, forma selvagem de mortos-vivos 5/dia	6	6	5	5	3	2	2

Lista de Magias do Corruptor

Os corruptores escolhem suas magias da seguinte lista:

Nível 0 — brilho, detectar magia, detectar venenos, infligir ferimentos mínimos, ler magias, semente negra*, som fantasma.

1º Nível — amaldiçoar água, decomposição*, desespero, detectar mortos-vivos, infligir ferimentos leves, invisibilidade contra animais, maldição menor, mãos flamejantes, raio do enfraquecimento, suportar elementos.

2º Nível — armadilha de fogo, criar chamas, drenar força vital, escuridão, esfera flamejante, esfriar metal, esquentar metal, infligir ferimentos moderados, miasma*, resistência a elementos, toque macabro, torcer madeira.

3º Nível — dissipar magia, enfraquecer plantas, envenenamento, escuridão profunda, infligir ferimentos graves, névoa fétida, praga, profanar, proteção contra elementos, toque vampírico.

4º Nível — abatimento*, beijo da morte*, coluna de chamas, conspurcar, criar mortos-vivos menores, cúpula de proteção contra vegetais, geada*, infligir ferimentos críticos, lama em pedra, muralha de fogo, pedra em lama, proteção contra a morte, repelir insetos, toque enferrujante.

5º Nível — círculo da morte, criar mortos-vivos, cúpula de proteção contra a vida, dissipar magia aprimorado, névoa ácida, proibição, proteção contra todos os elementos*, repelir madeira, tempestade de fogo, toque da praga*.

6º Nível — antipatia, controlar mortos-vivos, dedo da morte, epidemia*, evaporação, invulnerabilidade contra elementos*, sexto sentido, terremoto.

*Novas magias detalhadas no Capítulo 6 deste livro.

DESISTENTE

A magia é maligna. A magia seduz. A magia perverte. A magia corrompe. Qualquer pessoa incapaz de compreender estas verdades não tem motivo para adotar o caminho do desistente.

O desistente se rebela contra a magia do mundo fantástico ao seu redor. Isso não significa que não acredite nela; ele sabe perfeitamente que a magia é real. Ele já sentiu este poder tão tangível queimando sobre sua pele ou tentando arrancar o controle de sua mente. Enquanto os demais podem ignorar os perigos da magia e sucumbir ao seu canto de sereia, o desistente sabe a verdade. Para ele, a feitiçaria não é nada além de uma muleta que mima e enfraquece seus usuários. Por depender apenas dos seus próprios recursos, o desistente torna-se mais forte, robusto, inteligente e ágil que qualquer um de seus companheiros. Com este objetivo, ele percorre uma estrada solitária, despojando-se deliberadamente dos benefícios da magia e destruindo todos os itens mágicos que encontra.

Os desistentes podem assumir qualquer padrão ou filosofia, mas tendem mais ao caos do que à ordem. Os desistentes maus caçam e exterminam os mais poderosos usuários de magia que puderem encontrar, como se desejassem demonstrar a suprema fraqueza dos magos e feiticeiros. Os desistentes bons se comprometem a eliminar a feitiçaria maligna do mundo, mas também se vêem como o exemplo de como a força mundana pode derrotar encantamentos asquerosos.

Embora os desistentes dêem o melhor de si para resistir a todas as magias — inclusive as benéficas — conjuradas sobre si, alguns aprendem a tolerar as conjurações de seus companheiros. Alguns alegam que estão liderando pelo exemplo; outros racionalizam que apenas associando-se a vilões menores poderão derrotar os maiores. Seja qual for a justificativa adotada, a

aliança entre desistente e conjurador, não importa quão temporária ou necessária, raramente é tranqüila.

Poucos personagens além de anões guerreiros e humanos ou meio-orcs bárbaros podem apreciar o estilo de vida do desistente. Os elfos, meio-elfos e gnomos estão cercados pelos benefícios da magia desde o nascimento, por isso dificilmente seguem este caminho. Os anões, por outro lado, naturalmente desconfiam da feitiçaria, e muitos camponeses humanos nutrem as mesmas suspeitas. Obviamente, nenhum conjurador deveria pensar em escolher esta carreira, já que na prática isso significaria o fim das vantagens concedidas por uma classe anterior. Mesmo os paladinos e rangers devem pensar muito antes de abandonar suas magias e habilidades similares a magia. Guerreiros e ladinos ocasionalmente adotam esta classe de prestígio, mas a maioria dos desistentes é composta por bárbaros. Alguns dizem que apenas uma mente tão primitiva e obcecada poderia conseguir desistir da magia para sempre.

Dado de Vida: d12

Pré-requisitos

Para se tornar um desistente, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Grande Fortitude, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos.

Especial: O personagem deve ter sido vítima de um ataque mágico que o feriu seriamente ou ameaçou sua vida. Também deve vender ou doar todos os seus itens mágicos (incluindo armas, armaduras e poções) e renunciar a quaisquer magias e habilidades similares a magia que costumava utilizar.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um desistente (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Sab), Cura (Sab), Intimidar (Car), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Ouvir (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Natação (For), Acrobacia (Des) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Bônus em Habilidade (Ext): A partir do 1º nível, o personagem recebe +1 de bônus inerente no valor de qualquer habilidade desejada a cada nível de desistente.

Cura Acelerada (Ext): Os desistentes recuperam Pontos de Vida a uma velocidade excepcionalmente rápida. No 1º nível, o personagem recupera 1 ponto por rodada, até no máximo 10 Pontos de Vida por dia. O número de pontos de vida recuperados por rodada aumenta em +1 a cada quatro níveis e o máximo de pontos restaurados por dia aumenta em 10 a cada dois níveis desta classe. Exceto pelas diferenças acima, esta habilidade funciona como a cura acelerada descrita na introdução do Livro dos Monstros.

Renunciar à Magia: Além de evitar todo o uso de conjuração, habilidades similares a magia e itens mágicos, o desistente deve também recusar quaisquer benefícios da magia alheia — incluindo cura mágica. Portanto, ele deve tentar o teste de resistência sempre que a magia permitir. Para a maioria das magias

benéficas, como *deslocamento* e *neutralizar venenos*, um teste bem sucedido anula os efeitos da magia; para as magias de *cura*, reduz o benefício à metade. Qualquer desistente que utilizar involuntariamente um item mágico ou conjurar uma magia (sob influência da magia *enfeitiçar pessoas* ou *dominar pessoas*, por exemplo) perde todas as habilidades especiais da classe de prestígio por uma semana.

Resistência à Magia (Ext): No 1º nível, o personagem adquire resistência à magia 11. Este valor aumenta em +1 a cada nível de desistente e é cumulativo com qualquer outra resistência à magia preexistente aplicável.

Redução de Dano (Ext): No 2º nível, o desistente ganha redução de dano 3/+1. Esta resistência aumenta em 2/+1 a cada dois níveis da classe adquiridos deste ponto em diante. Esta habilidade permanece ativada apenas enquanto o desistente continuar destruindo o valor requerido de itens mágicos a cada 24 horas (veja *Destruir Magia*, abaixo). Estes valores não são cumulativos com qualquer outra redução de dano preexistente.

Destruir Magia: O desistente ganha acesso a sua habilidade de redução de dano (veja acima) através da destruição de itens mágicos. Se passar mais de 24 horas sem destruir itens mágicos cujo preço de mercado total for pelo menos 100 PO por ponto de redução de dano, perde esta habilidade até que o faça.

Defesa Rígida (Ext): No 3º nível, o desistente recebe um bônus de armadura natural igual ao seu bônus de Constituição (se houver).

Armas Naturais (Ext): A partir do 3º nível, o desistente pode lutar como se ele e sua arma fossem um só. Qualquer arma utilizada por ele funciona como se fosse uma arma natural para ignorar a redução de dano (veja *Redução de Dano* na introdução do *Livro dos Monstros*). Ou seja, se o desistente possui redução de dano 3/+1, qualquer arma que ele utilizar funciona como se fosse uma arma +1 para superar a redução de dano de um adversário.

Mente Escorregadia (Ext): No 6º nível, o desistente pode escapar de efeitos mágicos que possam controlá-lo ou forçá-lo a fazer algo. Se falhar em seu teste de resistência contra um encantamento, pode tentar anular o efeito novamente na rodada seguinte. O personagem dispõe somente de uma oportunidade adicional para realizar esta jogada.

Ex-Desistentes

Os desistentes podem adquirir outras classes normalmente, desde que continuem a obedecer às restrições da classe de prestígio. Qualquer desistente que violar intencionalmente essas proibições, usando itens mágicos ou conjurando magias, perde todas as habilidades especiais da classe de prestígio e não poderá mais progredir como desistente. Se permanecer puro (não usar mais magia) por um período de um ano e um dia, suas habilidades são restauradas em seus níveis anteriores e ele novamente poderá progredir na classe de prestígio.



TABELA 5-9: O DESISTENTE

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	+1 de bônus em habilidade, cura acelerada 1 (10), renunciar à magia, RM 11
2º	+2	+3	+0	+3	+1 de bônus em habilidade, redução de dano 3/+1, destruir magia, RM 12
3º	+3	+3	+1	+3	+1 de bônus em habilidade, cura acelerada 1 (20), armas naturais, RM 13, defesa rígida
4º	+4	+4	+1	+4	+1 de bônus em habilidade, redução de dano 5/+2, RM 14
5º	+5	+4	+1	+4	+1 de bônus em habilidade, cura acelerada 2 (30), RM 15
6º	+6	+5	+2	+5	+1 de bônus em habilidade, redução de dano 7/+3, mente escorregadia, RM 16
7º	+7	+5	+2	+5	+1 de bônus em habilidade, cura acelerada 2 (40), RM 17
8º	+8	+6	+2	+6	+1 de bônus em habilidade, redução de dano 9/+4, RM 18
9º	+9	+6	+3	+6	+1 de bônus em habilidade, cura acelerada 3 (50), RM 19
10º	+10	+7	+3	+7	+1 de bônus em habilidade, redução de dano 11/+5, RM 20

DESTRUIDOR DE INFIÉIS

O destruidor de infiéis é o líder de uma tribo xenófoba. Ele não deseja nenhuma relação com o mundo externo porque a forma como seu povo faz as coisas é a forma como sempre fizeram e como sempre farão. Entre todos os seus compatriotas, apenas o destruidor de infiéis enxerga as possibilidades do mundo externo, mas considera o progresso perigoso. Permitir que seu povo progrida certamente o colocaria em perigo e prejudicaria sua liderança. Como os visitantes trazem risco de mudanças, devem morrer — e que forma melhor do que como sacrifícios aos deuses de sua tribo?

O ato do sacrifício traz poder e recompensas ao destruidor de infiéis e à sua tribo. Geralmente os visitantes e inimigos derrotados são sacrificados, mas numa emergência, um criminoso serve (ou até mesmo um inocente, embora essa seja uma manobra arriscada).

Apesar de ser geralmente implacável, o destruidor de infiéis ainda assim é respeitado pelos membros de sua tribo, a quem fornece cura, proteção e controles rígidos em troca de lealdade absoluta. Os druidas são os personagens com maior probabilidade de abraçar este estilo de vida, apesar de clérigos, rangers de níveis elevados e adeptos também adotarem esta classe de prestígio. A tribo de um destruidor de infiéis geralmente inclui guerreiros, rangers, bárbaros, bardos e feiticeiros, mas as outras classes podem não ser bem recebidas.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um destruidor de infiéis, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto bom.

Talentos: Vontade de Ferro, Liderança.

Perícias: 4 graduações em Intimidação; 6 graduações em Conhecimento (religião) ou Conhecimento (natureza).

Magias: Ser capaz de conjurar magias divinas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um destruidor de infiéis (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Adestrar Animais (Car), Curar (Sab), Intimidação (Car), Senso de Direção (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Profissão (qualquer) (Sab), Espionar (Int, perícia exclusiva), Sentir Motivação (Sab), Identificar Magias (Int), Natação (For) e Sabedoria (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.



Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: O destruidor de infiéis não sabe usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível como destruidor de infiéis, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (opções adicionais de *forma selvagem*, talentos de metamagia ou criação de itens, etc), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um destruidor de infiéis, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Conclamar (SM): A partir do 1º nível, o personagem pode conceder uma forma menos poderosa da fúria dos bárbaros a qualquer seguidor (como definido no Capítulo 2 do *Livro do Jogador*).

TABELA 5-10: O DESTRUIDOR DE INFIÉIS

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+2	Conclamar, pira	+1 nível de classe já existente
2º	+1	+3	+0	+3	Proteção do santuário, sacrifício	+1 nível de classe já existente
3º	+2	+3	+1	+3	Segredos de pedra	+1 nível de classe já existente
4º	+3	+4	+1	+4	Detectar lealdade	+1 nível de classe já existente
5º	+3	+4	+1	+4	Sacrifício maior	+1 nível de classe já existente
6º	+4	+5	+2	+5	Homem de vime	+1 nível de classe já existente
7º	+5	+5	+2	+5	Fogueira	+1 nível de classe já existente
8º	+6	+6	+2	+6	Campo de antipatia	+1 nível de classe já existente
9º	+6	+6	+3	+6	Endemoninhar em massa	+1 nível de classe já existente
10º	+7	+7	+3	+7	Sacrifício em massa	+1 nível de classe já existente

que for fiel à mesma religião. O seguidor recebe +2 de bônus tanto em Força quanto em Constituição, bem como +1 de bônus moral nos testes de resistência de Vontade. Em todos os demais aspectos, este efeito é igual à fúria do bárbaro. *Conclamar* pode ser usado uma vez por dia por nível de destruidor de infiéis.

Pira (SM): No 1º nível, o destruidor de infiéis pode fazer com que uma área quadrada com de 1,5 m de lado irrompa em chamas. Qualquer criatura nessa área deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível do destruidor de infiéis + bônus de Sabedoria) ou sofrer 1d4 pontos de dano por nível de destruidor de infiéis. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia.

Proteção do Santuário (SM): No 2º nível, o destruidor de infiéis pode realizar um ritual de 8 horas para designar uma área com raio de até 1,5 m por nível da classe de prestígio como um santuário. Esta área funciona como uma *zona da verdade* permanente, e o destruidor de infiéis é imune a este efeito. O personagem pode ter apenas um santuário por vez.

Sacrifício (Sob): A partir do 2º nível, o destruidor de infiéis pode sacrificar qualquer humanóide ao matá-lo com um golpe de misericórdia em seu santuário. Este ritual aumenta o seu nível efetivo de conjurador para todas as magias em +2 por 1 hora. Se o destruidor de infiéis sacrificar um seguidor, deve executar um teste de Diplomacia (CD 20). Um fracasso indica que todos os seguidores restantes desertarão; um sucesso significa que eles se mantêm leais. Este efeito não é cumulativo com os bônus recebidos por sacrifícios maiores ou sacrifícios em massa (veja adiante). Sacrifício pode ser usado apenas uma vez por dia.

Segredos de Pedra (SM): No 3º nível, o destruidor de infiéis ganha a habilidade de discernir a magia afetada e o sacrifício necessário para ativar qualquer *menir* (consulte o Capítulo 3) a até 30 m de distância como uma ação livre.

Detectar Lealdade (SM): No 4º nível, o destruidor de infiéis pode examinar a fidelidade de um seguidor. Se aquele indivíduo violou claramente o código de conduta estabelecido pelo destruidor de infiéis ou agiu de maneira contrária aos seus propósitos e comandos nas últimas 24 horas, o destruidor de infiéis descobrirá (sem direito a teste de resistência, mas a resistência a magia é aplicável) e receberá +5 de bônus de circunstância em seu teste de Diplomacia ao sacrificar aquele seguidor. Utilizar *detectar lealdade* não provoca um ataque de oportunidade.

Sacrifício Maior (Sob): Esta habilidade, obtida no 5º nível, é semelhante ao sacrifício, exceto que o destruidor de infiéis pode aumentar seu nível de conjurador para todas as magias em +4 por 1 hora ao sacrificar uma criatura consciente com 5 ou mais Dados de Vida. Este efeito não é cumulativo com o de sacrifício ou sacrifício em massa.

Homem de Vime (SM): No 6º nível, o destruidor de infiéis pode criar uma armadilha na forma de um totem sacrificial. Esta habilidade produz o mesmo efeito da magia *muralha de espinhos*, com as seguintes exceções: o arbusto espinhoso assume uma forma humanóide com 3 m², com 3 m de altura por nível de destruidor de infiéis. Qualquer criatura na área onde surgir o *homem de vime* deve obter sucesso em um teste de Reflexos (CD 10 + nível do destruidor de infiéis + bônus de Sabedoria) para evitar ficar aprisionado no corpo da figura, em um ponto correspondente a metade de sua altura. As habilidades *pira* e *fogueira* são tratadas como fogo mágico para incendiar o *homem de vime* e infligem seu dano normal a todos os prisioneiros em seu interior a cada rodada, até que o *homem de vime* seja consumido (de acordo com as regras da magia *muralha de*

espinhos) ou que elas consigam escapar. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia.

Fogueira (SM): Esta habilidade, adquirida no 7º nível, funciona como *pira*, exceto por afetar um quadrado de 3 m de lado.

Campo de Antipatia (SM): No 8º nível, o destruidor de infiéis pode proteger seu santuário com um *campo de antipatia* uma vez por dia. Isso funciona como a magia *antipatia*, exceto que o alvo é toda a área do santuário e a duração é de 24 horas.

Conclamar em Massa (SM): Esta habilidade (obtida no 9º nível) funciona como *conclamar* (acima), exceto por afetar até dez seguidores por vez.

Sacrifício em Massa (Sob): No 10º nível, o destruidor de infiéis pode aumentar seu nível de conjurador efetivo em +2 (até no máximo 10) para cada humanóide sacrificado durante 10 rodadas. Esta habilidade funciona como sacrifício, e seu efeito não é cumulativo ao de sacrifício ou sacrifício maior.

DETETIVE DA GUARDA

Quando ladrões e assassinos atacam à noite, os cidadãos sempre imaginam se haverá alguém capaz de encontrar os meliantes e devolver as coisas aos seus devidos lugares. Quando o detetive da guarda está trabalhando no caso, eles podem ficar tranquilos.

O detetive da guarda é especializado em desvendar mistérios. Valendo-se de um conjunto de perícias e habilidades específico para desencavar pistas, ele avalia e descarta possibilidades até que apenas uma permaneça — a verdade. Ele segue a Regra da Evidência (consulte a caixa de texto) rigorosamente, o que o impede de usar seus dons para obter a verdade através de meios ilegais, exigindo que ele se concentre apenas em fatos tangíveis como provas. Naturalmente, quando o detetive da guarda desvendar o mistério, é improvável que o culpado aceite ser levado à justiça. Por isso, conhecer técnicas de combate também é importante para o detetive da guarda.

Os guerreiros e combatentes compõem o grosso da guarda de qualquer cidade, mas os detetives da guarda muitas vezes começam suas carreiras como rangers ou ladinos. A grande maioria dos rangers que opta por esta classe de prestígio é composta por rangers urbanos (consulte o Capítulo 1). Magos, feiticeiros, clérigos e bardos também são bons detetives da guarda quando conseguem se qualificar para a classe, mas devem considerar que a Regra da Evidência atrapalha suas habilidades para descobrir a verdade. Os elfos consideram este estilo de vida especialmente gratificante, pois ele celebra a mente em exposições não tão sutis de superioridade intelectual. Os gnomos e halflings possuem a característica inquisitiva necessária para esta carreira, e já formaram várias guardas da cidade eficientes em lugares onde seu tamanho poderia ser desfavorável.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um detetive da guarda, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talentos: Rastrear.

Perícias: 4 graduações em Obter Informações, 4 graduações em Conhecimento, 8 graduações em Procurar.

Especial: O detetive da guarda deve cumprir a Regra da Evidência (consulte a caixa de texto). Se abandonar este código, perde todas as suas habilidades especiais da classe de prestígio até ser treinado novamente por seis meses por uma autoridade local.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um detetive da guarda (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Blefar (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Operar Mecanismo (Des), Disfarces (Car), Falsificação (Des), Obter Informações (Car), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Mensagens Secretas (Sab), Intimidação (Car), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Conhecimento (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Abrir Fechaduras (Des), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab), Natação (For) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os detetives da guarda sabem utilizar armaduras leves e armas simples.

Treinamento na Guarda da Cidade: No 1º nível, o detetive da guarda ganha +2 de bônus de compreensão em todos os testes de Ouvir, Procurar, Sentir Motivação e Observar.

Especialista: No 2º nível, o personagem adquire o talento Especialista, independente de seu valor de Inteligência.

Especialidade Obsessiva: Quando o detetive da guarda alcança o 2º nível, ele busca conhecimento sobre um determinado tópico obsessivamente. Escolha uma perícia de Conhecimento como sua especialidade. O personagem recebe um bônus igual ao seu nível de detetive da guarda em todos os testes deste tipo de Conhecimento.

Perfil (Ext): Também no 2º nível, o detetive da guarda pode compor uma imagem de alguém acusado de um crime. Conseguindo sucesso em um teste de Obter Informação (CD 15) ao falar com uma testemunha de um crime, o detetive da guarda pode conseguir uma imagem mental razoavelmente precisa do meliante, mesmo que a testemunha não o tenha

visto. Se desejar, o personagem pode desenhar essa imagem em papel usando a perícia Ofícios (pintura). Tanto uma descrição verbal quanto visual concede +2 de bônus

de compreensão em quaisquer novos testes de Obter Informações executados ao lidar com testemunhas do crime ou pessoas conhecidas do meliante.

Interrogatório Cooperativo: No 3º nível, quando o detetive da guarda obtém sucesso em um teste de Blefar contra alguém, automaticamente concede a qualquer outra pessoa +4 de bônus de circunstância em um teste de Intimidação contra o mesmo alvo por uma rodada. Da mesma forma, quando o detetive da guarda obtém sucesso em um teste de Intimidação, concede +4 de bônus de circunstância no teste de Blefar de outra pessoa (dois detetives da guarda podem apoiar ao outro com esta manobra por várias rodadas).

Desarmar Superior: No 3º nível, considera-se que o detetive da guarda sempre está armado quando executa uma tentativa

A Regra da Evidência

Provas, e não suspeitas, são a única evidência importante. Um suspeito não deve ser acusado de um crime até a descoberta de evidências indiscutíveis de seu envolvimento ou a obtenção de uma confissão.

Não se permite violência desnecessária na captura de um suspeito. Ele deve ser trazido à justiça ao invés de morto, sempre que possível.

Não se permite a apreensão dos bens de um suspeito, a menos que constituam evidência a ser usada no julgamento deste ou de outro suspeito.

Evidências conseguidas através de magias de detecção, poderes psíquicos ou outros meios místicos ou sobrenaturais devem ser comprovadas por provas físicas ou por confissão espontânea. Apenas formas concretas de evidências satisfazem todos os membros de uma comunidade.

Não é permitido interrogar um suspeito, a menos que ele consinta ou seja acusado de um crime.

A proteção dos inocentes é mais importante que a captura de um suposto criminoso.

Um detetive da guarda não pode cometer crimes intencionalmente.

A violação destes códigos pode resultar na liberação de um suspeito e/ou na demissão do detetive da guarda.

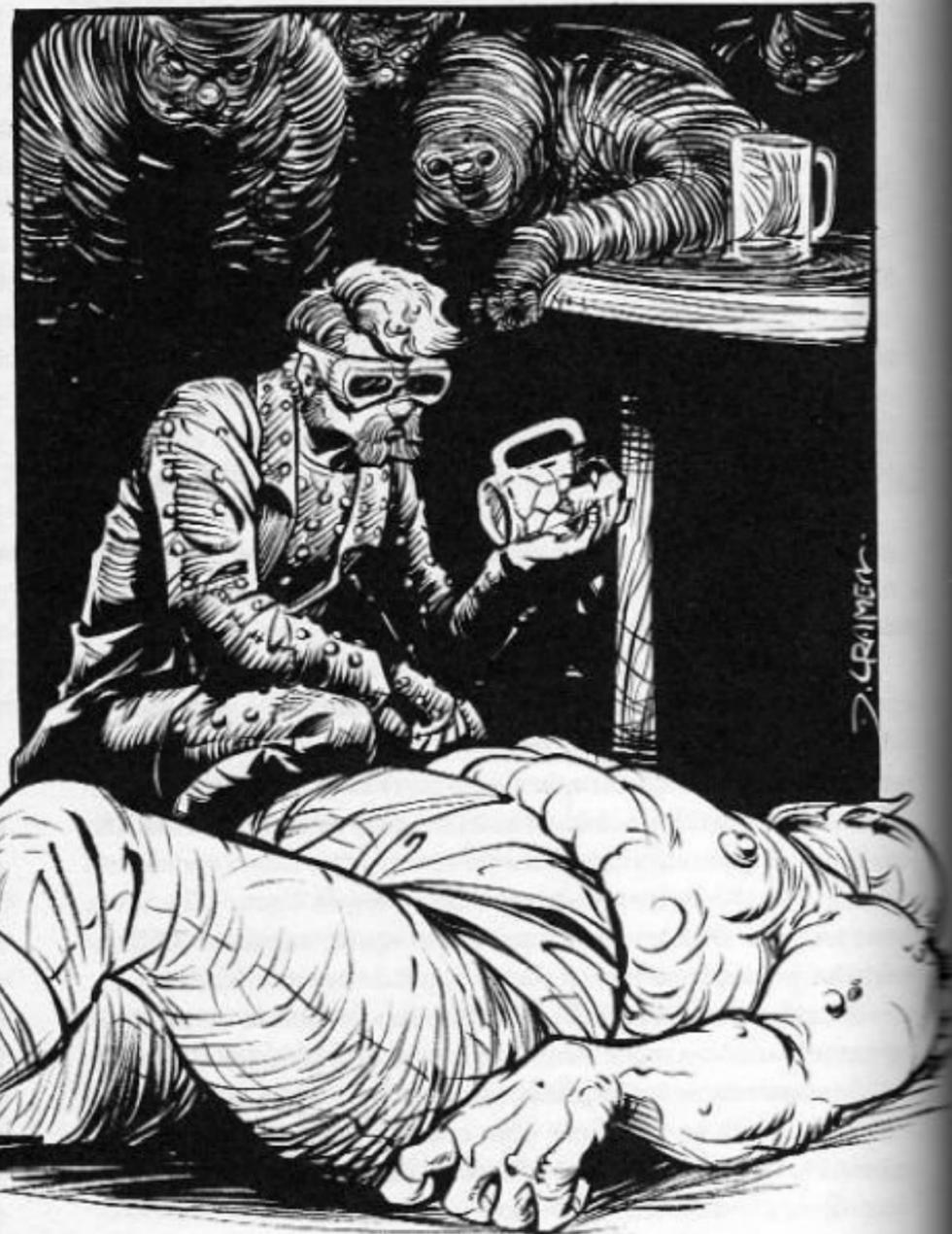


TABELA 5-11: O DETETIVE DA GUARDA

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Treinamento na Guarda da Cidade
2º	+1	+0	+3	+3	Especialista, especialidade obsessiva, perfil
3º	+2	+1	+3	+3	Interrogatório cooperativo, desarmar superior
4º	+3	+1	+4	+4	Augúrio dedutivo 1/dia, sinergia em perícia
5º	+3	+1	+4	+4	Sem penalidade por contusão, sentir portas secretas
6º	+4	+2	+5	+5	Localizar objetos
7º	+5	+2	+5	+5	Augúrio dedutivo 2/dia, contusão aprimorada
8º	+6	+2	+6	+6	Medicina legal
9º	+6	+3	+6	+6	Discernir mentiras, localizar criatura
10º	+7	+3	+7	+7	Augúrio dedutivo 3/dia, conhecimento instantâneo

de desarme, recebendo +4 de bônus em todas as jogadas de ataque para desarmar um oponente.

Augúrio Dedutivo (SM): O detetive da guarda pode pedir uma dica de um mistério, enigma ou armadilha. Como ação padrão, o jogador faz uma suposição que pode ser verdadeira ou falsa (por exemplo, "O meio-orc fez isto" ou "Se eu puxar a alavanca vermelha, a porta se abrirá"). O Mestre joga 1d% em segredo (chance de sucesso = 70% + 1% por nível de detetive da guarda). Se obtiver sucesso, o Mestre responde corretamente "verdadeiro" ou "falso" para o jogador, mas não é necessário explicar os motivos da resposta. Se fracassar, o Mestre não fornece nenhuma informação. O Mestre sempre pode arbitrar que o detetive da guarda não possui as informações necessárias para fazer uma dedução, mas neste caso a tentativa não é contada nos usos diários permitidos da habilidade. O detetive da guarda pode utilizar esta habilidade uma vez por dia no 4º nível. A partir de então, adquire um uso diário adicional para cada três níveis da classe de prestígio que alcançar.

Sinergia em Perícia: No 4º nível, o detetive da guarda pode escolher uma das seguintes combinações de perícias: Blefar — Obter Informações, Blefar — Diplomacia, Escalar — Furtividade, Diplomacia — Obter Informações, Disfarces — Obter Informações, Obter Informações — Sentir Motivação, Esconder-se — Furtividade, Ouvir — Leitura Labial, Ouvir — Observar, Sentir Motivação — Observar, Observar — Operar Mecanismo, Observar — Abrir Fechaduras ou Observar — Procurar. Se possuir pelo menos 5 graduações em ambas as perícias escolhidas, recebe +2 de bônus de sinergia em testes envolvendo as duas.

Sem Penalidade por Contusão (Ext): No 5º nível, o detetive da guarda pode utilizar uma arma que causa dano normal para infligir dano por contusão sem sofrer a penalidade normal de -4 nas suas jogadas de ataque.

Sentir Passagens Secretas (Ext): Um detetive da guarda de 5º nível ou superior que passar a até 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode fazer um teste de Procurar como se estivesse efetivamente procurando por ela. Um detetive da guarda elfo recebe +2 de bônus de compreensão em qualquer teste de Procurar para descobrir uma porta secreta ou escondida.

Localizar Objeto (SM): No 6º nível, o detetive da guarda pode produzir um efeito idêntico ao da magia *localizar objetos* conjurada por um feiticeiro de nível equivalente ao nível de detetive da guarda do personagem.

Contusão Aprimorada (Ext): No 7º nível, o detetive da guarda acrescenta o seu bônus de Inteligência nas jogadas de dano para qualquer ataque que inflija apenas dano por contusão.

Medicina Legal (Sob): Obtendo sucesso em um teste de Procurar (CD 20), um detetive da guarda de 8º nível ou superior pode discernir a causa da morte de qualquer cadáver que examinar. Se dispuser de tempo, pode escolher 20 nesta jogada. Um sucesso indica que ele sabe o que matou a pessoa, o tamanho e a força aproximada do atacante e qualquer outra informação importante que o Mestre desejar transmitir.

Discernir Mentiras (SM): No 9º nível, o detetive da guarda pode produzir um efeito idêntico ao da magia *discernir mentiras* conjurada por um feiticeiro de nível equivalente ao nível de detetive da guarda do personagem. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Localizar Criatura (SM): No 9º nível, o detetive da guarda pode produzir um efeito idêntico ao da magia *localizar criatura* conjurada por um feiticeiro de seu nível de detetive da guarda. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Conhecimento Instantâneo (Sob): Uma vez por dia, um detetive da guarda de 10º nível pode executar um teste de Inteligência (CD 20). Ele não pode escolher 10 ou 20. Se obtiver sucesso, recebe +10 de bônus de compreensão em um teste de Conhecimento de qualquer categoria. Se ele não possuir graduações no Conhecimento específico, poderá fazer o teste sem treinamento.

DOMADOR DE FERAS



A habilidade de se vincular aos animais disponibiliza um novo estilo de vida para alguns druidas e rangers. Ao explorar e fortalecer seu elo com seus companheiros animais, eles podem melhorar não somente a vida dessas criaturas, mas também as suas.

Embora um personagem que adote esta trilha seja chamado de domador de feras, talvez esse não seja um nome apropriado, já que, na verdade, ele não domina, doma ou domestica seus companheiros. Ao invés disso, através de sua magia e de seu interesse impressionante por seus animais, pode torná-los mais fortes e mais inteligentes, podendo até chegar a tratá-los como iguais.

Esta classe atrai principalmente rangers e druidas. Um membro de outra classe pode se interessar pelo caminho do domador, mas sem primeiro desenvolver uma relação profunda com um animal, é impossível adotar esta classe de prestígio. Os domadores de feras são conhecidos entre todas as raças. Os elfos, meio-elfos e gnomos costumam seguir este caminho por sua afinidade com a natureza, ao passo que os anões são os menos prováveis. A filosofia de um domador de feras é compatível com qualquer tendência.

Ao contrário da maioria dos druidas, os domadores de feras geralmente residem próximo à civilização. Alguns PdMs doma-

TABELA 5-12: O DOMADOR DE FERAS

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+2	+0	Maestria dos animais, Int 4	
2º	+1	+3	+3	+0	Vínculo empático	
3º	+2	+3	+3	+1	Laço de sangue, Int 6, armadura natural +2	+1 nível de classe já existente
4º	+3	+4	+4	+1	Sentidos animais (audição, olfato), falar com o mestre	
5º	+3	+4	+4	+1	Maestria das bestas, Int 6	
6º	+4	+5	+5	+2	Armadura natural +4, partilhar testes de resistência	+1 nível de classe já existente
7º	+5	+5	+5	+2	Sentidos animais (visão), Int 10, partilhar magias	
8º	+6	+6	+6	+2	Comandar criaturas do mesmo tipo	
9º	+6	+6	+6	+3	Int 12, maestria das bestas mágicas, armadura natural +6	+1 nível de classe já existente
10º	+7	+7	+7	+3	Inspirar grandeza	

dores de feras ocultam suas relações especiais com animais e bestas trabalhando em um circo ou zoológico comum. No entanto, é mais comum que os domadores de feras adotem criaturas ameaçadas por populações de humanóides em desenvolvimento, protegendo-os e abrigando-os. Se essas criaturas já tiverem sofrido muito nas mãos dos humanóides, os domadores de feras também tentam obter vingança.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um domador de feras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Foco em Perícia (Empatia com Animais).

Perícias: 10 graduações em Empatia com Animais.

Magias: Capacidade de conjurar *cativar animais*.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um domador de feras (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car, perícia exclusiva), Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Senso de Direção (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Saltar (For), Ouvir (Sab), Cavalgar (Des), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magias (Int), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Todas as modificações e bônus concedidos aos companheiros animais do domador são imediatamente anulados depois que eles forem libertados ou após a morte do personagem.

Usar Armas ou Armaduras: Os domadores de feras não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: No 3º, 6º e 9º nível, o domador de feras adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (opções adicionais de *forma selvagem*, talentos de metamagia ou criação de itens, etc), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um domador de feras, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Maestria dos Animais: A partir do 1º nível, o domador de feras pode ter companheiros animais cujo total de Dados de Vida não exceda a soma do dobro de seu nível de domador de

feras mais o dobro de seu nível de conjurador para *cativar animais*. Por exemplo, um Drd7/domador de feras3 pode manter até 20 Dados de Vida de companheiros animais. Nenhum indivíduo pode ter mais Dados de Vida que o domador de feras.

Inteligência: Graças à exposição constante ao domador de feras, seus companheiros animais tornam-se mais inteligentes que a média de suas espécies. Quando o domador de feras estiver no 1º nível, o nível de Inteligência de cada um de seus companheiros sobe para 4, e o tipo da criatura muda para besta mágica. O nível mínimo de Inteligência aumenta em 2 pontos para cada dois níveis na classe de prestígio que o personagem alcançar. Esta Inteligência aprimorada permite que o companheiro siga instruções mais complexas do que poderia anteriormente. Além disso, o domador de feras pode ensinar a cada companheiro três truques por ponto de Inteligência da criatura (consulte a caixa de texto Companheiros Animais no Capítulo 2 do Livro do Mestre e o Capítulo 2 deste livro para mais informações sobre o treinamento de animais).

Vínculo Empático (Sob): No 2º nível, o domador de feras adquire um vínculo empático que lhe permite comunicar-se telepaticamente com seus companheiros a uma distância de até 1,5 km. O personagem e o companheiro podem compreender um ao outro como se estivessem sobre o efeito de *falar com animais*. Naturalmente, a inteligência ainda é um fator no conteúdo dessas conversas, e pode provocar mal-entendidos.

Laço de Sangue: No 3º nível, cada um dos companheiros do domador de feras recebe +2 de bônus em todas as jogadas de ataque e testes de resistência, de habilidades e de perícia após testemunhar qualquer ameaça ou dano causado ao personagem. Este bônus permanece enquanto a ameaça é imediata e aparente.

Armadura Natural: Ainda ao alcançar o 3º nível, cada um dos companheiros animais recebe +2 de bônus de melhoria em sua armadura natural. Este bônus aumenta para +4 no 6º nível e para +6 no 9º nível.

Sentidos Animais (Sob): No 4º nível, o domador de feras pode escutar através dos ouvidos de qualquer companheiro à sua escolha, ou sentir odores através de seu nariz. No 7º nível, pode ver através dos olhos de seus companheiros. O domador pode ativar seus sentidos animais como uma ação padrão, e não perde a capacidade de perceber os eventos ao seu redor.

Falar com o Mestre (Ext): Também no 4º nível, o domador de feras adquire a habilidade de se comunicar verbalmente com seus companheiros em uma linguagem própria. As demais criaturas não conseguem entender esta comunicação sem o auxílio de magia.

Maestria das Bestas (SM): No 5º nível, o domador de feras pode usar a magia *cativar animais* para afetar bestas, além de animais, independente da Inteligência do alvo. Companheiros

deste tipo devem ser contados da mesma forma que os animais no total permitido de Dados de Vida de companheiros.

Partilhar Testes de Resistência: Ao alcançar o 6º nível, os companheiros podem usar tanto seus próprios bônus base de testes de resistência quanto os do domador de feras, combinando-os à vontade para obter o valor máximo de cada um.

Partilhar Magias: No 7º nível, o domador de bestas pode fazer com que qualquer magia conjurada sobre si mesmo também afete um companheiro à sua escolha a até 1,5 m de distância. Para magias com duração diferente de 'instantânea', o efeito se extingue caso o companheiro se afaste mais de 1,5 m do domador, e não volta a afetá-lo mesmo que retorne antes da duração acabar. Além disso, o domador pode conjurar sobre o animal qualquer magia cujo alvo seja "Você"[JM2] (como uma magia de toque à distância). O domador de feras e o companheiro podem partilhar magias mesmo que estas normalmente não afetem criaturas do tipo do companheiro.

Comandar Criaturas do Mesmo Tipo (SM): Quando o domador de feras alcança o 8º nível, seus companheiros podem usar *comandar* como uma habilidade similar a magia sem limite diário [JM3] contra outras criaturas de seu tipo. Esta habilidade afeta apenas criaturas com menos Dados de Vida que os do companheiro. Cada companheiro pode utilizar esta habilidade uma vez por dia para cada dois níveis de domador de feras do personagem, e ela funciona como a magia *comandar* (para os propósitos desta magia, o companheiro pode se fazer entender).

Maestria das Bestas Mágicas (SM): No 9º nível, o domador de feras pode usar a magia *cativar animais* para afetar bestas mágicas, além de animais e bestas, independente da Inteligência do alvo. Companheiros deste tipo contam como o dobro de seus Dados de Vida no total de companheiros permitido ao personagem. Por exemplo, uma cocatriz com 5 Dados de Vida equivale a 10 Dados de Vida de companheiros.

Inspirar Grandeza (Sob): No 10º nível, o domador de feras pode conceder habilidades de combate adicionais a todos os seus companheiros a até 9 m de distância. Um companheiro inspirado ganha +2 Dados de Vida (2d10 em pontos de vida temporá-

rios), +2 de bônus de competência nos ataques, e +1 de bônus de competência nos testes de resistência de Fortitude. Aplique o modificador de Constituição do companheiro, se houver, a cada Dado de Vida adicional. Eles contam como Dados de Vida normais para determinar os efeitos de magias como *sono*. O domador de feras pode inspirar seus companheiros uma vez por dia, e os efeitos perduram por 5 rodadas. Esta habilidade sobrenatural é um encantamento de ação mental.

EXECRADOR

"Não olhe nos olhos do xamã com mau-olhado", previnem os camponeses que já cruzaram o caminho de um execrador. Infelizmente, o intrépido aventureiro típico raramente ouve esse conselho a tempo. O execrador se aproveita de sua ignorância, surpreendendo suas vítimas com o poder de seu olhar. Muitos deles lançam maldições que seguem suas vítimas como uma praga. Os praticantes mais poderosos, com um mero olhar, podem engendrar medo, causar sono mágico ou transformar suas vítimas em escravos.

Não se conhecem execradores entre os povos civilizados; eles são encontrados apenas em tribos de goblins, ogros e orcs. Antes de adotarem esta trilha, muitos eram adeptos que prestavam serviço como pajés em suas tribos. Os execradores muitas vezes assumem a liderança de suas tribos afinal, quem ousaria contrariá-los?

Muitos execradores são cretinos torpes e malvados sem qualquer código de moral, e a grande maioria odeia os humanos, elfos, anões e demais raças civilizadas. Os execradores neutros não são menos perigosos, especialmente quando algo ameaça o bem estar de suas tribos.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um execrador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:



TABELA 5-13: O EXECRADOR

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+1	+0	+0	+2	Sortilégio 1/dia	+1 nível de classe já existente
2º	+2	+0	+0	+3	Magia adicional, sortilégio 2/dia	+1 nível de classe já existente
3º	+3	+1	+1	+3	Sortilégio da doença	+1 nível de classe já existente
4º	+4	+1	+1	+4	Magia adicional, sortilégio 3/dia	+1 nível de classe já existente
5º	+5	+1	+1	+4	Sortilégio do medo	+1 nível de classe já existente
6º	+6	+2	+2	+5	Magia adicional, sortilégio 4/dia	+1 nível de classe já existente
7º	+7	+2	+2	+5	Sortilégio do sono	+1 nível de classe já existente
8º	+8	+2	+2	+6	Magia adicional, sortilégio 5/dia	+1 nível de classe já existente
9º	+9	+3	+3	+6	Sortilégio enfeitiçador	+1 nível de classe já existente
10º	+10	+3	+3	+7	Magia adicional, sortilégio 6/dia	+1 nível de classe já existente

Raça/Tipo: Humanóide monstruoso, gigante, goblinóide ou outro humanóide primitivo, como orc ou gnoll.

Tendência: Qualquer uma, exceto bom.

Perícias: 10 graduações em Conhecimento (arcano), 8 graduações em Identificar Magias, 10 graduações em Sobrevivência.

Conjuração: Capacidade de conjurar relâmpago como magia divina.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um execrador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Conhecimento (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magias (Int) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

• Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível de execrador, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (opções adicionais de forma selvagem, talentos de metamagia ou criação de itens, etc), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um execrador, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Sortilégio (SM): No 1º nível, o execrador adquire um ataque visual. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia no 1º nível e duas vezes por dia no 2º nível. A partir desse ponto, um uso diário adicional é obtido a cada dois níveis de classe.

Ativar este poder é uma ação padrão e dura um número de rodadas igual ao nível de execrador do personagem. A cada rodada, o ataque visual do execrador funciona automaticamente contra uma criatura a até 9 m que estiver olhando para ele (atacando ou interagindo com ele). Os alvos que desviarem seus olhos têm 50% de chance de evitar o olhar, mas o execrador obtém meia camuflagem (20% de chance de erro) contra aqueles que conseguirem evitar seu olhar. Os alvos também podem fechar seus olhos ou virarem as costas; isso previne que sejam afetados pelo sortilégio, mas concede ao execrador camuflagem total (50% de chance de erro) contra eles.

Um alvo afetado deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do execrador + modificador de Sabedoria) ou sofrerá -4 de penalidade de melhoria nas jogadas

de ataque e nos testes de resistência, de habilidade e de perícias. Estes efeitos são permanentes até serem removidos com as magias *cancelar encantamento*, *desejo restrito*, *milagre*, *remover maldição*, ou *desejo*. Este é um efeito de encantamento e não pode ser dissipado.

Um *sortilégio* não afeta criaturas mortas-vivas nem se estende além do plano ocupado pelo execrador. O personagem é sujeito aos efeitos de seu próprio olhar refletido, mas nesse caso também pode executar um teste de resistência.

Magia Adicional: No 2º nível, o execrador adiciona uma magia nova à sua escolha a sua lista de magias. Esta magia deve vir da lista de magias do mago/feiticeiro e deve ser de um nível que possa ser conjurado pelo personagem. Ele pode preparar esta nova magia com o mesmo nível em que ela consta na lista de magias do mago/feiticeiro. Uma magia adicional é obtida a cada dois níveis dessa classe.

Sortilégio da Doença (SM): No 3º nível, o execrador pode usar seu olhar para infligir uma doença debilitante. Esta habilidade funciona como *sortilégio* (acima), exceto que o alvo deve executar um teste de resistência de Fortitude ao invés de Vontade para resistir, e o efeito é descrito abaixo. Um *sortilégio da doença* requer um uso da habilidade *sortilégio* do personagem.

Um alvo que fracassar no teste de resistência é atingido por dor e febre, que fazem com que ele se mova com metade de seu deslocamento normal, perca qualquer bônus de Destreza na Classe de Armadura e sofra -2 de penalidade de circunstância nas jogadas de ataque. Estes efeitos são permanentes até serem removidos com as magias *cancelar encantamento*, *desejo restrito*, *milagre*, *remover maldição*, ou *desejo*. Um *sortilégio da doença* é um efeito de necromancia que não pode ser dissipado.

Sortilégio do Medo (SM): No 5º nível, o execrador pode utilizar seu olhar para causar medo. Esta habilidade funciona como *sortilégio* (acima), exceto que o alvo é afetado como se atingido pela magia *medo*. Um *sortilégio do medo* é uma compulsão de ação mental e requer um uso da habilidade *sortilégio*.

Sortilégio do Sono (SM): No 7º nível, o execrador pode usar seu olhar para gerar um efeito de *sono*. Esta habilidade funciona como *sortilégio* (acima), exceto pela duração, que é de 10 minutos × o nível do personagem nesta classe, e o alvo é afetado como se atingido pela magia *sono*. Um *sortilégio do sono* é uma compulsão de ação mental, e requer um uso da habilidade *sortilégio*.

Sortilégio Enfeitiçador (SM): No 9º nível, o execrador pode usar seu olhar para criar um efeito de *enfeitiçar monstros*. Esta habilidade funciona exatamente como *sortilégio* (acima), exceto pela duração, que é de 1 dia por nível de execrador e o alvo é afetado como se atingido pela magia *enfeitiçar monstros* (caso o execrador seja vítima de seu próprio olhar refletido, ele é afetado por um efeito similar ao da magia *imobilizar monstros*). Um *sortilégio enfeitiçador* é uma compulsão de ação mental, e requer um uso da habilidade *sortilégio*.

GEOMANTE

O clérigo se dedica a um poder maior. O mago confia apenas em tomos arcanos. O druida busca suas magias na natureza. Para o geomante, no entanto, toda a magia é a mesma.

Geomancia é a arte de canalizar a energia mágica de diversas fontes através da própria terra. Um geomante pode pesquisar como um mago, orar como um clérigo, ou cantar como um bardo, mas conjura magias de uma forma própria. Na região que considera seu lar (seja no alto de uma montanha, nas profundezas de uma floresta ou até sob um oceano), ele tece linhas de lei — conexões poderosas com a própria terra. As magias que ele conjura através deste elo com a terra são reflexos de sua própria força de vontade. Conforme o geomante progride, todavia, o esforço de acumular magia através da terra lhe impõe um preço físico, tornando-o cada vez mais parecido com a terra e suas criaturas.

Apenas personagens com mais de uma classe de conjurador podem se tornar geomantes. As combinações mais comuns são druida/feiticeiro e druida/mago. Os clérigos com habilidade de conjuração arcana também podem se qualificar; aqueles com acesso ao domínio das Plantas ou dos Animais são mais propensos a adotar esta trilha. Um bardo ou ranger que adquire uma segunda classe conjuradora de magia, mais especializada, também pode adotar este estilo de vida.

Dado de Vida: d6

Pré-requisitos

Para se tornar um geomante, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: 6 graduações em Conhecimento (arcano), 6 graduações em Conhecimento (natureza).

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível e magias divinas de 2º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um geomante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Empatia com Animais (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Senso de Direção (Sab), Conhecimento (arcano), Conhecimento (natureza), Espionar (Int), Identificar Magias (Int), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.



Características de Classe

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

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível de geomante, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (opções adicionais de *forma selvagem*, talentos de metamagia ou criação de itens, etc), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um geomante, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

TABELA 5-14: O GEOMANTE

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+2	Derivação 1, versatilidade em magia 0	+1 nível de classe já existente
2º	+1	+3	+0	+3	Derivação 1, linhas de lei +1, versatilidade em magia 1	+1 nível de classe já existente
3º	+2	+3	+1	+3	Derivação 2, versatilidade em magia 2	+1 nível de classe já existente
4º	+3	+4	+1	+4	Derivação 2, versatilidade em magia 3	+1 nível de classe já existente
5º	+3	+4	+1	+4	Derivação 3, versatilidade em magia 4	+1 nível de classe já existente
6º	+4	+5	+2	+5	Derivação 3, linhas de lei +2, versatilidade em magia 5	+1 nível de classe já existente
7º	+5	+5	+2	+5	Derivação 4, versatilidade em magia 6	+1 nível de classe já existente
8º	+6	+6	+2	+6	Derivação 4, versatilidade em magia 7	+1 nível de classe já existente
9º	+6	+6	+3	+6	Derivação 5, versatilidade em magia 8	+1 nível de classe já existente
10º	+7	+7	+3	+7	Derivação 5, linhas de lei +3, versatilidade em magia 9	+1 nível de classe já existente

Versatilidade em Magia: No 1º nível, o geomante aprende a combinar magias divinas e arcanas. Ele ainda adquire e prepara suas magias da forma normal para cada classe individualmente. No entanto, ao conjurá-las, pode combinar ou adaptar os parâmetros de qualquer uma de suas classes para ganhar a maior vantagem possível para cada magia de nível igual ou inferior ao seu valor de versatilidade em magia. Assim, como um geomante de 4º nível, pode conjurar qualquer uma de suas magias de 3º nível ou de feiticeiro/mago sem nenhuma chance de falha da magia por armadura (entretanto, a proibição contra armaduras de metal ainda se aplica aos druidas/geomantes, já que se devem a um voto espiritual ao invés de uma limitação prática). O geomante pode usar seu bônus de Sabedoria para modificar a CD de magias arcanas, ou seu bônus de Carisma ou Inteligência (o que normalmente usaria para magias arcanas) para definir a CD do teste de resistência para magias divinas. Se uma magia exigir um componente material ou um foco divino, ele pode optar por qualquer um deles. Um clérigo/geomante que também possua níveis de mago, feiticeiro ou bardo pode converter espontaneamente qualquer magia arcana ou divina preparada (exceto uma magia de domínio) de nível apropriado em uma magia de *curar* ou *infligir ferimento* de nível igual ou menor, embora deva ser capaz de conjurá-la como um clérigo.

Derivação: O personagem torna-se lentamente mais próximo à natureza. Para cada nível de geomante, escolha uma derivação do estágio apropriado (consulte Deriva, adiante).

Linhas de Lei: No 2º nível, o geomante aprende a criar conexões mágicas com um tipo específico de terreno. Escolha um dos seguintes tipos: aquático, deserto, floresta, colinas, pântano, montanhas ou planícies. Neste terreno, o nível efetivo de conjurador do geomante para todas as magias aumenta em +1. No 6º nível, e novamente no 10º, o personagem pode escolher um novo terreno para receber o benefício (de +1) ou aumentar seu nível efetivo de conjurador em um terreno previamente escolhido por +1.

Derivação

Derivação é uma involução gradual para alguma outra forma natural. As criaturas que experimentam este fenômeno adquirem atributos de animais e plantas ao longo do tempo. Os geomantes experimentam derivações em todos os níveis. Como uma regra variante, druidas de níveis elevados que passem suas vidas longe da civilização também podem sofrer derivações ao critério do Mestre — talvez uma vez a cada dez anos.

As derivações são divididas em estágios. Deve-se escolher uma derivação de 1º estágio ao experimentar o fenômeno pela primeira vez. A segunda derivação também deve ser do mesmo estágio. A partir de então, só será possível adquirir uma derivação de um estágio superior após adquirir pelo menos duas do estágio anterior. Por exemplo, uma derivação de 4º estágio só pode ser obtida depois de adquirir pelo menos duas derivações de 1º estágio, duas de 2º e duas de 3º. Entretanto, sempre que desejado, é possível escolher derivações de estágios inferiores ao máximo. Por exemplo, um personagem com duas derivações de 1º estágio, se quiser, pode escolher uma terceira do mesmo estágio ao invés de uma do 2º estágio.

As derivações do 1º estágio não têm efeito no jogo. Cada derivação de 2º estágio e acima concede uma habilidade extraordinária permanente. Os ataques naturais permitem usar o bônus de Força nas jogadas de dano, exceto no caso de venenos ou ácidos.

1º Estágio

1. Manchas de leopardo aparecem em seu corpo.
2. Você cria uma cauda de felino.
3. Brotam penas em seu corpo (mas não asas).
4. Suas sobrelanceias se tornam verdes e espessas.
5. Seu cabelo se torna um emaranhado de cipós curtos.
6. Uma pelugem leve e felpuda cobre sua pele.
7. Sua pele se torna verde e escamosa.
8. Seu toque faz com que as flores murchem.
9. Sua voz soa como a de um cão, mas ainda é compreensível.
10. Listras de zebra aparecem em seu corpo.

2º Estágio

1. Uma pequena corcova de camelo cresce em suas costas (pode ficar até cinco dias sem água).
2. Você desenvolve uma pelagem branca como a de um urso polar (+8 de bônus nos testes de Esconder-se em áreas cobertas por neve).
3. As solas dos seus pés se tornam pegajosas, como as de um lagarto (+4 de bônus nos testes de Escalar).
4. Você se torna ágil como um alce (seu deslocamento em terra aumenta em +1,5 m).
5. Você se torna belo como uma driade (+4 de bônus nos testes de Diplomacia).
6. Você se torna gracioso como um gato (+4 de bônus nos testes de Equilíbrio).
7. Você cria folhas e faz fotossíntese (consegue subsistir com 1 hora/dia de luz do sol ao invés de comida, embora ainda precise da mesma quantidade de água).
8. Seu sangue flui tão lentamente quanto a seiva de uma árvore. A velocidade em que o dano progressivo, como aquele infligido por *sangramento* ou *decomposição* (consulte o Capítulo 6), lhe afeta é reduzida à metade.
9. Seus olhos se tornam aguçados como os de um rato (obtem visão na penumbra).
10. Sua pele se adapta como a de um polvo (é capaz de mudar de cor para se misturar com os arredores, recebendo +4 de bônus nos testes de Esconder-se).

3º Estágio

1. Chifres de cervo crescem em sua testa (obtem um ataque com chifre, infligindo 1d6 pontos de dano).
2. Espinhos crescem em seu corpo (seus ataques desarmados causam dano por perfuração, e as criaturas que o golpearem com armas naturais sofrem 1d3 pontos de dano perfurante por acerto).
3. Você pode constringir como uma cobra (causando 1d3 pontos de dano ao obter sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas da sua categoria de tamanho ou menores).
4. Você pode tecer uma teia como a de uma aranha (consegue utilizar sua teia para capturar presas com armadilhas, como descrito no verbete sobre a aranha monstruosa no *Livro dos Monstros*, mas não pode atacar com ela).
5. Você desenvolve guelras de peixe (é capaz de respirar tanto na água quanto no ar).
6. Seus olhos se tornam aguçados como os de uma águia (+4 de bônus nos testes de Observar à luz do dia).
7. Seus olhos se tornam aguçados como os de uma coruja (+4 de bônus nos testes de Observar ao pôr-do-sol e à noite).
8. Seus dedos desenvolvem garras como as de um falcão (obtem Acuidade com Arma [garra] e consegue realizar dois

ataques com garras por rodada, cada um infligindo 1d3 pontos de dano).

9. Sua boca se alonga como a de um crocodilo (obtem um ataque de mordida, infligindo 1d6 pontos de dano).
10. Seus dedos dos pés desenvolvem garras como as de um leão (se conseguir imobilizar seu alvo, pode realizar dois ataques, rasgando sua carne e infligindo 1d4 pontos de dano cada).

4º Estágio

1. Você desenvolve um ferrão ácido como o de uma formiga gigante (é capaz de ferir infligindo 1d4 pontos de dano perfurante + 1d4 pontos de dano por ácido).
2. Você pode imobilizar como um lobo (se atingir o oponente com um ataque natural, consegue imobilizá-lo como uma ação livre; consulte o verbete sobre o lobo no *Livro dos Monstros*).
3. Você pode ficar enfurecido como um carcaju (se sofrer dano, ficará enfurecido como um bárbaro de 1º nível — consulte Bárbaro no *Livro do Jogador* — ou, se possuir qualquer classe que conceda fúria como habilidade de classe, determina seus efeitos como se possuísse um nível adicional).
4. Você adquire a ferocidade de um javali (continua a lutar sem penalidades mesmo enquanto incapacitado ou morrendo).
5. Você pode agarrar como um urso (adquire a habilidade Agarrar Aprimorado como descrito na introdução do *Livro dos Monstros*).
6. Você consegue saltar como um leopardo (se saltar sobre um oponente na primeira rodada de combate, pode utilizar a ação de ataque total mesmo que já tenha realizado sua ação de movimento).
7. Suas mãos se tornam fortes como as de um gorila (+2 de bônus nos testes de Força para quebrar objetos).
8. Sua mandíbula se torna poderosa como a de uma doninha (consegue se prender a um inimigo com uma mordida, infligindo 1d3 pontos de dano por rodada até que se solte — no entanto, perde o bônus de Destreza na CA enquanto permanecer nessa situação).
9. Você tem a capacidade de soltar uma nuvem de tinta como uma lula (na água, pode emitir uma nuvem de tinta negra a até 3 m uma vez por minuto como uma ação livre; isto lhe concede camuflagem total e as criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total).
10. Seu nariz se torna sensível como de um cão de caça (obtem o talento Faro; consulte o Capítulo 2).

5º Estágio

1. Você desenvolve um chifre de unicórnio (+4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra envenenamento e um ataque com chifre, infligindo 1d8 pontos de dano).
2. Asas de ave ou de morcego crescem em suas costas (adquire deslocamento voando de 15 m).
3. Você pode se enrolar numa bola de espinhos como um porco-espinho (nessa situação, recebe +4 de bônus de armadura natural na CA, mas não consegue se mover ou atacar — enrolar-se e desenrolar é uma ação padrão).
4. Você é gracioso como uma pixie (recebe +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos).
5. Você obtém o sentido sísmico de uma minhoca (consegue sentir qualquer coisa em contato com a terra a até 9 m de distância).
6. Seu dente canino exsuda veneno (se atingir um oponente com uma mordida, seu alvo deve obter sucesso em um teste

de resistência de Fortitude (CD 10 + metade de seu nível de personagem + seu modificador de Constituição) contra o veneno; o dano inicial é de 1d2 pontos de dano temporário de Destreza; o dano secundário é de 1d4 pontos de dano temporário de Destreza).

7. Seus sentidos se tornam aguçados como os de um morcego (adquire o talento Percepção às Cegas; consulte o Capítulo 2).
8. Seu pé se alonga de forma descomunal (adquire a habilidade atropelar como descrito na introdução do *Livro dos Monstros*; seu ataque de atropelamento inflige 2d4 pontos de dano por contusão, e a CD do teste de resistência de Reflexos é 10 + metade do seu nível de personagem + modificador de Força).
9. Você se move como um guepardo (uma vez por hora, pode executar uma ação de investida, movendo-se com dez vezes o seu deslocamento normal).
10. Sua pele se torna casca de árvore (recebe +1 de bônus de armadura natural na CA).

MESTRE DO LIMO

Escorrendo de cada fresta e fissura da masmorra há uma substância monocromática asquerosa que os aventureiros desejariam que não estivesse ali. Assim que eles passam pelo bolor amarelo, a gosma verde começa a gotejar do teto. Muitas vezes, essas abominações aparecem naturalmente, mas às vezes são colocadas intencionalmente — pelo mestre do limo.

Mestre do limo não é uma classe para indivíduos estáveis. Ela envolve um relacionamento individual com coisas que não se relacionam a mais nada. Ao contrário dos semelhantes do senhor dos animais, os companheiros do mestre do limo não têm nada a dizer. Ninguém ainda desenvolveu a magia *falar com lodo* — ou se já tentaram, os limos não responderam. Como os mestres do limo exalam qualquer coisa, menos confiança, a maioria tem poucos amigos conscientes, e ainda menos hóspedes. Por isso, muitas vezes costumam tagarelar e falar consigo mesmo.

Personagens de qualquer classe de conjurador podem se tornar mestres do limo, mas a classe tende a ser mais atraente para druidas, magos e — estranhamente — bardos (que geralmente acabam escolhendo outra direção antes que esta se torne muito horripilante). Os assassinos, que já são mestres dos venenos, consideram os benefícios desta classe de prestígio altamente compatíveis com sua linha de trabalho. Os clérigos, no entanto, devem pensar bem sobre o que seus seguidores diriam antes de adotar este caminho. Os seguidores de um clérigo de Vecna podem considerá-lo inteligente por se tornar um mestre do limo, enquanto os seguidores de um clérigo de Pelor provavelmente procurariam um novo líder. Em termos de raças, os meio-orcs e gnomos são mais adequados a esta classe do que elfos e meio-elfos, pois a maioria deles se considera refinada demais para esta classe de prestígio tão rude. Os drow, obviamente, são exceções, já que forma os criadores originais da classe. Certamente, o primeiro mestre do limo era um elfo negro, mas como esta magia saiu das profundezas do subterrâneo é um mistério que é melhor não investigar.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre do limo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talento: Grande Fortitude.

Perícias: 4 graduações em Alquimia, 4 graduações em Natação.

TABELA 5-15: O MESTRE DO LIMO

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+0	Toque gosmento menor 1	
2º	+1	+3	+0	+0	-1 de penalidade em Carisma, bolha de gosma 1/dia, rosto escorregadio	+1 nível de classe já existente
3º	+2	+3	+1	+1	Toque gosmento menor 2	
4º	+3	+4	+1	+1	-2 de penalidade em Carisma, bolha de gosma 2/dia, maleabilidade	+1 nível de classe já existente
5º	+3	+4	+1	+1	Toque gosmento maior 1	
6º	+4	+5	+2	+2	-3 de penalidade em Carisma, bolha de gosma 3/dia, anatomia indistinguível	+1 nível de classe já existente
7º	+5	+5	+2	+2	Toque gosmento maior 2	
8º	+6	+6	+2	+2	-4 de penalidade em Carisma, bolha de gosma 4/dia, onda de limo	+1 nível de classe já existente
9º	+6	+6	+3	+3	Toque gosmento maior 3	
10º	+7	+7	+3	+3	-5 de penalidade em Carisma, bolha de gosma 5/dia, união com o limo	+1 nível de classe já existente

Conjuração: Capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre do limo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Ofícios (Int), Disfarces (Car), Cura (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Profissão (Sab), Identificar Magias (Int), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres do limo não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: No 2º nível e a cada dois níveis de mestre do limo subsequentes, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (opções adicionais de *forma selvagem*, talentos de metamagia ou criação de itens, etc), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mestre do limo, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Toque Gosmento Menor (Sob): No 1º nível, as mãos do mestre do limo podem secretar um tipo específico de limo.



Escolha um tipo de toque gosmento de acordo com a tabela abaixo. Como ação de ataque total, o personagem pode executar um ataque de toque corpo a corpo com o efeito descrito para aquele respectivo tipo de limo na tabela. O mestre do limo pode usar esta habilidade quantas vezes desejar.

No 3º nível, ele pode escolher um toque lodoso menor adicional.

Além disso, o mestre do limo é imune aos efeitos daquele tipo de limo em especial, mesmo na forma de ataques de toque de outro mestre do limo. Assim, um mestre do limo com toque gosmento do bolor marrom é imune aos efeitos de todos os bolores marrons. Esta habilidade não confere resistência a efeitos similares que não derivem do tipo de limo escolhido pelo personagem, e por isso o mestre do limo ainda pode sofrer dano por contusão de frio originado de outras fontes — como o clima.

Opções de Toque Gosmento Menor

Tipo	Dano/Efeito
Bolor marrom	1d6 pontos de dano por contusão (frio) + 1 ponto por nível de mestre do limo em carne
Limo cinzento	1d6 pontos de dano por contusão (frio) + 1 ponto por nível de mestre do limo em carne, metal ou madeira
Gosma ocre	1d4 pontos de dano e 1d4 (ácido) +1 ponto por nível de mestre do limo apenas em carne
Fungo fosforescente	A área tocada emite um leve brilho violeta como a magia luz até que o fungo seja removido

Bolha de Gosma (SM): O mestre do limo pode arremessar uma massa do mesmo material que os toques gosmentos

MESTRE EM ARMAS EXÓTICAS

adquiridos nos níveis anteriores, com um incremento de distância de 3 m, que deve ser tratado como um projétil de área. É possível arremessar uma bolha de gosma por rodada (para usar um projétil de área é necessário um ataque de toque à distância. Os acertos diretos causam dano direto de acordo com a tabela acima. Todas as criaturas a até 1,5 m de distância sofrem 1 ponto do dano de espírito apropriado. Consulte Ataques com Armas similares a Granadas no Capítulo 8 do *Livro do Jogador* para maiores detalhes.) Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia no 2º nível. Daí em diante, o personagem obtém um uso diário adicional para cada dois níveis de mestre do limo que adquirir.

Rosto Escorregadio (Sob): No 2º nível, o mestre do limo aprende a manipular suas características faciais, obtendo um bônus de competência igual ao seu nível de mestre do limo em testes de Disfarces.

Maleabilidade (Sob): No 4º nível, o mestre do limo pode comprimir seu corpo o suficiente para se espremer através de uma fresta de 2,5 cm. Ele não pode se expandir dentro de um espaço que ofereça qualquer resistência, como uma armadura ocupada.

Toque Gosmento Maior (Sob): No 5º, 7º e 9º nível, o mestre do limo escolhe um tipo de toque lodoso maior na lista abaixo, ou entre as alternativas da tabela Opções de Toque Lodoso Menor, acima. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica ao toque lodoso menor (acima).

Opções de Toque Lodoso Maior

Tipo	Dano/Efeito
Pudim negro	2d6 pontos de dano (ácido) + 1 ponto por nível de mestre do limo em carne, metal, madeira ou pedra
Cubo gelatinoso	Teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou paralisado por um número de rodadas igual a 1d6 + nível de mestre do limo
Gosma verde	1d6 pontos de dano temporário de Constituição em carne e 1d6 + 1 ponto por nível de mestre do limo em metal ou madeira
Bolor amarelo	2d4 pontos de dano temporário de Constituição em carne (CD 15, Fortitude reduz à metade)

Anatomia Indistinguível (Sob): No 6º nível, a anatomia do mestre do limo torna-se difícil de discernir. Trate todos os sucessos decisivos e ataques furtivos como se o personagem estivesse vestindo uma armadura com a habilidade *fortificação leve*.

Onda de Limo (SM): No 8º nível, o mestre do limo pode usar *onda de limo* (consulte o Capítulo 6) uma vez por dia como a magia de mesmo nome conjurada por um druida de 13º nível.

União com o Limo: No 10º nível, o mestre do limo é tão viscoso quanto as criaturas que prefere. Seu tipo muda para limo para determinar quais efeitos e itens podem afetá-lo. Ele adquire o talento Percepção às Cegas (versão baseada na audição; consulte o Capítulo 2) e torna-se imune a flanqueamento, envenenamento, sono, paralisia, atordoamento e todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais). Além disso, é imune a *metamorfosear outros*, mas conserva qualquer habilidade de metamorfose que já possuía.

Espadas e machados não fazem um guerreiro. Este poderia ser o lema não declarado do mestre em armas exóticas — um estudante das armas mais incomuns e bizarras do mundo. Para o mestre em armas exóticas, as complexidades do shuriken, do siangham, do mangual atroz e da besta de mão não representam qualquer dificuldade. Estas armas raras são sua especialidade e, em suas mãos, tornam-se instrumentos de destruição.

Personagens de qualquer raça ou antecedente podem se tornar mestres em armas exóticas; as únicas exigências são comprometimento e perseverança. Todavia, a maioria é composta por humanos, pois os membros desta raça estão mais expostos a novas culturas e portanto a mais oportunidades de adotar armas exóticas.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre em armas exóticas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Usar Armas Exóticas (três quaisquer).

Especial: Capacidade de enfurecer-se.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre em armas exóticas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Ofícios (Int) e Profissão (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres em armas exóticas não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Usar Armas Exóticas Parcialmente: No 1º nível, o mestre em armas exóticas pode usar qualquer arma desta categoria que ainda não domine com penalidade de -2 ao invés de -4 na jogada de ataque. Esta penalidade é reduzida a -1 no 2º nível.

Usar Armas Exóticas: No 3º nível, o mestre em armas exóticas já sabe usar todas as armas exóticas.

Improvisar Armas de Arremesso: No 3º nível, o mestre em armas exóticas pode utilizar ferramentas de artesão para criar uma arma de arremesso útil a partir de qualquer objeto (rocha, galho, arma de ataque corpo a corpo ou similar) que puder erguer. Este processo leva pelo menos 1 hora, ou mais se as condições forem inadequadas. O incremento de distância para uma arma improvisada é de 3 m. Ela inflige 1d6 pontos de dano (x2 num sucesso decisivo), e sua margem de ameaça é 20. O mestre em armas exóticas sabe automaticamente como usar sua arma de arremesso improvisada; qualquer outro que deseje utilizá-la deve possuir o talento Usar Armas Exóticas para evitar a penalidade de -4. A maioria dos objetos causa dano por concussão; itens com lâmina causam dano perfurante.

Foco em Armas Exóticas: No 4º nível, o mestre em armas exóticas recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque ao utilizar qualquer arma exótica. Este bônus não é cumulativo ao que é concedido pelo talento Foco em Arma.

Improvisar Armas Corpo a Corpo: Ainda no 4º nível, o mestre em armas exóticas pode utilizar ferramentas de artesão para criar uma arma de ataque corpo a corpo útil a partir de qual-

TABELA 5-16: O MESTRE EM ARMAS EXÓTICAS

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Usar armas exóticas parcialmente +2
2º	+2	+3	+0	+0	Usar armas exóticas parcialmente +3
3º	+3	+3	+1	+1	Usar armas exóticas, improvisar armas de arremesso
4º	+4	+4	+1	+1	Foco em armas exóticas, improvisar armas corpo a corpo
5º	+5	+4	+1	+1	Especialização em armas exóticas, improvisar armas maior

quer objeto (rocha, galho, arma de arremesso ou similar) que puder erguer. Este processo leva pelo menos 1 hora, ou mais se as condições forem inadequadas. Uma arma improvisada inflige 1d6 pontos de dano (x2 num sucesso decisivo), e sua margem de ameaça é 20. O mestre em armas exóticas sabe automaticamente como usar sua arma de ataque corpo a corpo improvisada; qualquer outro que deseje utilizá-la deve possuir o talento Usar Armas Exóticas para evitar a penalidade de -4. A maioria dos objetos causa dano por concussão; itens com lâmina causam dano perfurante. Itens longos (como escadas) possuem alcance correspondente ao seu comprimento, e itens com muitas protuberâncias (como cadeiras) concedem ao mestre em armas exóticas +2 de bônus em tentativas de desarmar o oponente.

Especialização em Armas Exóticas: No 5º nível, o mestre em armas exóticas recebe +2 de bônus nas jogadas de dano ao utilizar qualquer arma exótica (para armas de ataque à distância, este bônus se aplica somente quando o alvo estiver a até 9 m de distância). Este modificador não é cumulativo com o que é concedido pelo talento Especialização em Armas.

Improvisar Armas Maior: No 5º nível, o mestre em armas exóticas pode fazer uma arma de ataque corpo a corpo ou à distância improvisada que causa 2d6 pontos de dano. Esta habilidade funciona como improvisar armas de arremesso ou improvisar armas corpo a corpo, dependendo do tipo de arma desejada.

OLHO DE GRUUMSH

A maioria das pessoas acha que viu o pior que os orcs podem gerar quando um bárbaro dessa raça surge enfurecido do topo de uma colina — pelo menos até verem um orc bárbaro de um olho só surgir enfurecido no topo de uma colina. Esta criatura deve ser um olho de Gruumsh, um orc tão devotado à sua divindade maligna que se desfigurou em seu nome.

Em uma batalha épica na aurora dos tempos, a divindade dos elfos, Corellon Larethian, extirpou o olho esquerdo de Gruumsh. Cheio de ódio e fúria, a divindade orc conclamou seguidores leais o suficiente para servir à sua imagem. Os que atenderam ao chamado são conhecidos como olhos de Gruumsh. Assim, ao menos simbolicamente, eles podem enxergar o que o deus não pode. Estes mártires vivos de Gruumsh são alguns dos orcs e meio-orcs mais poderosos do mundo.

O olho de Gruumsh é uma verdadeira classe de prestígio, pois todos os orcs respeitam os que conseguem alcançá-la. Se um candidato provar sua competência com o brutal machado orc duplo e não possuir um código moral que atrapalhe sua devoção, resta apenas um teste — arrancar seu próprio

olho direito, em uma cerimônia especial. Este ritual é sangrento e doloroso, e é melhor que seus detalhes não sejam descritos. Se o candidato emitir



um único som durante o processo, fracassará no teste. Isso não acarreta nenhuma consequência, exceto jamais se tornar um olho de Gruumsh — e perder um globo ocular.

Os bárbaros são os mais beneficiados por esta classe de prestígio, já que ela encoraja a fúria como estilo de batalha. Guerreiros, clérigos, rangers e até mesmo ladinos também atendem ao chamado. Orcs e meio-orcs são os candidatos óbvios à classe, e algumas tribos sussurram sobre bárbaros de outras raças que assumiram o manto. Naturalmente, pode tratar-se apenas de lendas criadas para inspirar jovens orcs a enfurecer-se.

Dado de Vida: d12

Pré-requisitos

Para se tornar um olho de Gruumsh, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6.

Raça: Orc ou meio-orc (um personagem de outra raça que tenha crescido entre os orcs também pode adotar esta classe de prestígio se o Mestre permitir).

Tendência:

Caótico e mau, caótico e neutro ou neutro e mau.

Talentos: Usar

Arma Exótica (machado orc duplo), Foco em Arma (machado orc duplo).

Especial: O personagem deve ser um devoto de Gruumsh e deve arrancar seu próprio olho direito em um ritual especial. Nenhuma das habilidades do olho de Gruumsh funciona caso ele recupere a visão de ambos os olhos.



Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os olhos de Gruumsh sabem usar armaduras leves e médias, todos os escudos e todas as armas simples e comuns.

Lutar às Cegas: No 1º nível, o olho de Gruumsh adquire Lutar às Cegas como talento adicional.

Obedecer Ordens

Cegamente: No 1º nível, o olho de Gruumsh pode conceder +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade a quaisquer orcs ou meio-orcs que não possuam tendência boa, tenham menos DV que seu nível de personagem e que se encontrem a até 9 m. Qualquer beneficiário que desobedecer as ordens do olho de Gruumsh intencionalmente perde este bônus no ato. Utilizar esta habilidade é uma ação padrão, e seu efeito dura uma hora por nível nesta classe.

Fúria: Ainda no 1º nível, o olho de Gruumsh obtém a habilidade de enfurecer-se como um bárbaro de nível igual ao total de seus níveis como bárbaro e como olho de Gruumsh. Assim, um Bbr14/olho de Gruumsh2 pode usar fúria 5 vezes por dia.

Fúria Cega (Ext): No 2º nível, o olho de Gruumsh recebe +2 de bônus adicional em seu valor de Força enquanto estiver enfurecido. Enquanto esta habilidade estiver ativada, o personagem provoca ataques de oportunidade como se estivesse conjurando uma magia sempre que realizar qualquer ação de ataque.

Mutilação Ritual: No 3º nível, através de freqüentes desfigurações de sua própria pele, o olho de Gruumsh obtém +1 de

Perícias de Classe

As perícias de classe de um olho de Gruumsh (e a habilidade chave para cada perícia) são: Intimidar (Car), Saltar (For), Cavalgar (Des) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

TABELA 5-17: O OLHO DE GRUUMSH

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Lutar às cegas, obedecer ordens cegamente, fúria
2º	+2	+3	+0	+0	Brandir às cegas
3º	+3	+3	+1	+1	Mutilação ritual +1
4º	+4	+4	+1	+1	Saliva cegante 1/hora
5º	+5	+4	+1	+1	Percepção às cegas, raio de 1,5 m
6º	+6	+5	+2	+2	Mutilação ritual +2
7º	+7	+5	+2	+2	Saliva cegante 2/hora
8º	+8	+6	+2	+2	Percepção às cegas, raio de 3 m
9º	+9	+6	+3	+3	Mutilação ritual +3
10º	+10	+7	+3	+3	Visão de Gruumsh

bônus de armadura natural. Este bônus aumenta em +1 para cada três níveis de olho de Gruumsh adquiridos posteriormente.

Saliva Cegante (Ext): O olho de Gruumsh pode cuspir saliva cegante em qualquer oponente a até 6 m. Usando um ataque de toque à distância (com -4 de penalidade), ele dispara seu suco gástrico nos olhos do oponente. Um inimigo que fracassar em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível do olho de Gruumsh + bônus de Constituição) ficará cego até que possa enxaguar a saliva. Este ataque não tem efeito sobre criaturas sem olhos ou que não dependem da visão. A saliva cegante pode ser usada uma vez por hora no 4º nível e duas vezes por hora no 7º nível.

Percepção às Escuras (Ext): No 5º nível, o olho de Gruumsh ganha percepção às escuras em um raio de 1,5 m. Esta habilidade é idêntica à versão baseada na audição descrita na introdução do *Livro dos Monstros*. Seu alcance aumenta para 3 m no 8º nível.

Visão de Gruumsh: No 10º nível, o olho de Gruumsh vê o momento de sua própria morte através de seu olho perdido. Esta presciência lhe concede +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência a partir de então (o fato da visão ser precisa ou não é irrelevante — o personagem acredita que é verdadeira).

Organização: Os Olhos de Gruumsh

"O ciclo do povo de meu pai é simples. Você mata, você se aprimora em matar, e você mata novamente. Quebre o ciclo, e você morre".

— Krusk

Apesar de os orcs respeitarem os olhos de Gruumsh por sua clareza de visão incomum, um membro comum dessa classe não é particularmente qualificado para pensar por uma tribo inteira — embora muitas vezes assuma a liderança de uma logo no início de sua carreira. Portanto, ele confia em um clérigo de Gruumsh para fornecer conselhos sábios. Para desencorajar qualquer confusão prejudicial entre seus seguidores sobre quem está no comando, tanto o olho de Gruumsh quanto o clérigo encorajam a guerra contra as demais raças a cada oportunidade.

Como os olhos de Gruumsh procuram se vingar do insulto de Corellon Larethian a sua divindade, a maioria é tão obcecada com a destruição de elfos que ataca imediatamente qualquer comunidade élfica que descobrir. Inspirados pela fúria de seus líderes, outros orcs muitas vezes se atiram precipitadamente contra hordas élficas.

Os olhos de Gruumsh geralmente não trabalham bem em conjunto, pois muitas vezes têm idéias conflitantes sobre qual o curso de ação que melhor serve à sua divindade. Mas sempre, no intervalo de algumas décadas, vários olhos de Gruumsh têm a mesma idéia — uma cruzada! (afinal, uma cruzada sagrada envolvendo centenas de tribos sob o comando de dúzias de olhos de Gruumsh é a coisa certa para inspirar as gerações mais jovens ao serviço de seu deus). Quando isto ocorre, os olhos de

Gruumsh se encontram e declaram tréguas entre as tribos inimigas fechando seus olhos esquerdos ao mesmo tempo — e assim tornando-se cegos a suas disputas. Em seguida eles partem para tentar erradicar alguma outra espécie.

REI/RAINHA SELVAGEM

Poucos possuem a coragem para escalar as montanhas mais altas e caminhar pelos desertos mais áridos. Mas é ali, onde a natureza libera sua fúria, que se encontram os reis e rainhas selvagens, destemidos perante os desafios à sua frente — isto é, se você for forte o suficiente para procurá-los.

Ao escolher esta classe de prestígio, é necessário especificar um dos oito tipos de terreno a seguir: deserto, floresta, colinas, pântanos, montanhas, planícies, mar, céu ou subterrâneo. Outros tipos de terrenos não são hostis o suficiente para produzir este tipo de sobrevivente.

Qualquer criatura com laços com a natureza e ousadia suficiente pode se tornar um rei selvagem. Rangers, bárbaros e druidas costumam se sentir mais confortáveis com este estilo de vida. Entretanto, muitos aventureiros já se confrontaram com magos da neve e feiticeiros do deserto que multiplicaram seus poderes ao adotar esta classe de prestígio.

Um personagem pode escolher esta classe de prestígio diversas vezes, mas sempre deve optar por um terreno diferente e começar do 1º nível. Os níveis de diferentes classes de reis selvagens não são somados para determinar os talentos baseados em níveis de classe.

Dado de Vida: d12

Pré-requisitos

Para se tornar um rei selvagem, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base em Testes de Resistência de Fortitude: +4.

Talentos: Tolerância, Rastrear.

Perícias: 4 graduações em Esconder-se, 4 graduações em Senso de Direção, 4 graduações em Sobrevivência, 4 graduações na perícia exigida pelo terreno (veja adiante).

Especial: O personagem deve escolher um tipo de terreno (veja adiante) e viver ali ou nas proximidades.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um rei selvagem (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Esconder-se (Des), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Cavalgar (Des), Observar (Sab), Natação (For), Usar Cordas (Des) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

TABELA 5-18: O REI/RAINHA SELVAGEM

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Bônus em perícias de terreno
2º	+2	+3	+0	+3	Suportar elementos 5, movimentação no terreno
3º	+3	+3	+1	+3	Atacar criaturas nativas +1, camuflagem no terreno
4º	+4	+4	+1	+4	Talento adicional
5º	+5	+4	+1	+4	Atacar criaturas nativas +2, suportar elementos 10
6º	+6	+5	+2	+5	Detectar animais ou plantas
7º	+7	+5	+2	+5	Adaptação, atacar criaturas nativas +3
8º	+8	+6	+2	+6	Talento adicional, suportar elementos 15
9º	+9	+6	+3	+6	Atacar criaturas nativas +4
10º	+10	+7	+3	+7	Suportar elementos 20, movimentação livre

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os reis selvagens sabem usar armas simples e armaduras leves.

Bônus em Perícias de Terreno: No 1º nível, um rei selvagem recebe +2 de bônus de compreensão tanto nos testes de Sobrevivência quanto nos testes executados com a perícia exigida pelo terreno enquanto estiver em seu terreno escolhido.

Suportar Elementos (Ext): O rei selvagem pode ignorar parte do dano infligido pelo elemento associado ao tipo de terreno escolhido (veja Aspectos Dependentes do Terreno, adiante) como se estivesse permanentemente sob o efeito de *suportar elementos*. No 2º nível, o personagem ignora os primeiros 5 pontos de dano daquele elemento (os elementos de terreno correspondem aos cinco tipos de energia: ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica). Este valor aumenta em +5 no 5º, 8º e 10º níveis.

Movimentação no Terreno (Ext): No 2º nível, se o terreno escolhido for em terra firme, o rei selvagem pode se mover através dele como se estivesse em uma planície. Um rei do mar ou dos pântanos nada pela água com metade de seu deslocamento em terra.

Atacar Criaturas Nativas (Ext): O rei selvagem recebe um bônus de competência nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que possua o terreno escolhido pelo personagem na seção Terreno/Clima de suas estatísticas (no caso de um rei do céu, isto significa qualquer criatura voadora que habite espaços abertos). Uma criatura com a indicação de terreno "Qualquer" não ativa este bônus. Seu valor é de +1 no 3º nível, e aumenta em +1 para cada dois níveis de rei selvagem adquiridos pelo personagem.

Camuflagem no Terreno (Ext): No 3º nível, os reis selvagens podem usar matérias-primas de seus terrenos escolhidos

para ocultar sua presença dos demais. Esta é uma ação de rodada completa e garante ao personagem +10 de bônus de competência nos testes de Esconder-se no terreno escolhido.

Talento Adicional: No 4º e no 8º níveis, um rei selvagem pode escolher um talento adicional indicado para seu tipo de terreno (veja adiante). Isto se soma aos talentos que um personagem de qualquer outra classe normalmente ganharia a cada três níveis. O personagem deve satisfazer todos os pré-requisitos para adquirir estes talentos adicionais.

Detectar Animais ou Plantas (SM): No 6º nível, o personagem pode usar *detectar animais ou plantas* no terreno escolhido como um druida com seu nível de rei selvagem. Esta habilidade pode ser utilizada três vezes por dia.

Adaptação (Sob): No 7º nível, o personagem pode agir como se estivesse usando um *colar da adaptação* por um total de até 30 minutos por dia.

Movimentação Livre (Sob): No 10º nível, o rei selvagem pode agir como se estivesse sob influência da magia *movimentação livre* por até 30 minutos. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Aspectos Dependentes do Terreno

Cada uma das nove classes de prestígio derivadas do rei/rainha selvagem possui aspectos diferentes, dependendo do tipo de terreno escolhido.

Rei do Deserto

Tipo de Terreno: Deserto.

Perícia Exigida: Observar.

Elemento do Terreno: Fogo.

Talentos Adicionais: Grande Fortitude, Combate Montado, Corrida, Foco em Perícia (Observar), Vitalidade.

Rei da Floresta

Tipo de Terreno: Floresta.

Perícia Exigida: Escalar.

Elemento do Terreno: Fogo.

Talentos Adicionais: Prontidão, Salto Símio, Tiro Certeiro, Corrida, Foco em Perícia (Escalar).

Rei das Colinas

Tipo de Terreno: Colinas.

Perícia Exigida: Escalar.

Elemento do Terreno: Frio.

Talentos Adicionais: Prontidão, Tiro Longo, Corrida, Foco em Perícia (Escalar), Vitalidade.

Rei do Pântano

Tipo de Terreno: Pântano.

Perícia Exigida: Natação.

Elemento do Terreno: Ácido.

Talentos Adicionais: Prontidão, Lutar às Cegas, Grande Fortitude, Foco em Perícia (Natação), Vitalidade.

Rei da Montanha

Tipo de Terreno: Montanha.

Perícia Exigida: Escalar.

Elemento do Terreno: Frio.

Talentos Adicionais: Prontidão, Grande Fortitude, Saltar, Foco em Perícia (Escalar), Vitalidade.



Rei das Planícies

Tipo de Terreno: Planícies.

Perícia Exigida: Furtividade.

Elemento do Terreno: Eletricidade.

Talentos Adicionais: Prontidão, Tiro Longo, Tiro Certeiro, Corrida, Foco em Perícia (Furtividade).

Rei do Mar

Tipo de Terreno: Aquático.

Perícia Exigida: Natação.

Elemento do Terreno: Frio.

Talentos Adicionais: Prontidão, Lutar às Cegas, Usar Armas Exóticas (rede), Magia Silenciosa, Foco em Perícia (Natação).

Rei dos Céus

Tipo de Terreno: Céu.

Perícia Exigida: Equilíbrio.

Elemento do Terreno: Eletricidade.

Talentos Adicionais: Ataque Aéreo, Pairar, Foco em Perícia (Equilíbrio), Arrebatar, Sobrevoar.

Rei do Subterrâneo

Tipo de Terreno: Subterrâneo.

Perícia Exigida: Arte da Fuga.

Elemento do Terreno: Sônico.

Talentos Adicionais: Prontidão, Lutar às Cegas, Expulsão Adicional, Grande Fortitude, Vitalidade.

SENHOR DOS ANIMAIS

Para o senhor dos animais, uma forma humanóide é simplesmente um acidente de nascimento. Em espírito, ela pertence à matilha selvagem de lobos, ao rebanho galopante de cavalos ou ao cardume rodopiante de peixes. Sua forma bípede e desprovida de pelos é apenas um obstáculo para a comunhão com sua verdadeira espécie, mas é um obstáculo que pode ser superado.

Cada senhor dos animais estabelece um elo com um grupo de animais. Existem senhores das aves, senhores dos equinos, senhores dos felinos, senhores dos lobos, senhores dos ofídios, senhores dos símios, senhores dos ursos e senhores marinhos. 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 encarar 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 feitas para proteger e, acima de tudo, melhorar este mundo, usam seus dons para fazer o bem. Outros ainda lideram seus irmãos e irmãs animais através dos caminhos do egoísmo e vingança.

Por estarem tão próximos à natureza, os elfos e meio-elfos são as raças com maior probabilidade de abandonar o fardo da forma humanóide. Os halflings e gnomos raramente se tornam senhores dos animais devido à sua forte conexão à comunidade, e os meio-orcs são ainda mais raros, graças a suas atitudes tipicamente predatórias. Embora os rangers, druidas e bárbaros sejam os personagens que adotam esta classe com mais frequência, alguns conjuradores arcanos (especialmente bardos) decidem tornar-se senhores dos animais em estágios avançados de suas carreiras.

Um personagem pode escolher esta classe de prestígio diversas vezes, mas sempre deve optar por um grupo diferente de animais e começar do 1º nível. Os níveis de diferentes classes

de senhores dos animais não são somados para determinar os talentos baseados em níveis de classe.

Oito senhores dos animais são apresentados aqui (o Mestre tem liberdade para criar outros). As várias espécies de animais do *Livro dos Monstros* aos quais são associados são as seguintes.

Senhor das Aves: águia, falcão, coruja, corvo.

Senhor dos Equinos: jumento, cavalo pesado, cavalo de guerra pesado, cavalo leve, cavalo de guerra leve, mula, pônei, pônei de guerra.

Senhor dos Felinos: leopardo, guepardo, leão, tigre.

Senhor dos Lobos: cachorro, cachorro de montaria, lobo.

Senhor dos Ofídios: constritora, constritora gigante, víbora (todas).

Senhor dos Símios: gorila, babuíno, macaco.

Senhor dos Ursos: urso negro, urso marrom, urso polar.

Senhor Marinho: crocodilo, crocodilo gigante, polvo, polvo gigante, golfinho, tubarão (todos), lula, lula gigante, baleia (todas).

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um senhor dos animais, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Neutro e bom, leal e neutro, neutro, caótico e neutro, ou neutro e mau.

Talentos: Controlar Animais e o talento apropriado de acordo com a seguinte lista: Senhor dos Símios, Foco em Perícia (Escalar); Senhor dos Ursos, Ataque Poderoso; Senhor das Aves, Vôo Aprimorado; Senhor dos Felinos, Acuidade com Arma (qualquer); Senhor dos Equinos, Corrida; Senhor Marinho, Foco em Perícia (Natação); Senhor dos Ofídios, Resistir a Venenos; Senhor dos Lobos, Especialista.

Perícias: 6 graduações em Empatia com Animais, 8 graduações em Sobrevivência e mais 2 graduações na perícia apropriada de acordo com a seguinte lista: Senhor dos Símios, Escalar; Senhor dos Ursos, Intimidar; Senhor das Aves, Senso de Direção; Senhor dos Felinos, Furtividade; Senhor dos Equinos, Saltar; Senhor Marinho, Natação; Senhor dos Ofídios, Arte da Fuga; Senhor dos Lobos, Esconder-se.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um senhor dos animais (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car, perícia exclusiva), Escalar (For), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Senso de Direção (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Saltar (For), Ouvir (Sab), Identificar Magias (Int), Observar (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os senhores dos animais não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias: Um senhor dos animais pode conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, um personagem precisa ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A CD de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um senhor dos animais ganha 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível ao alcançar o 1º nível de experiência), recebe apenas as magias adicionais permitidas por seu valor de Sabedoria. Um senhor dos

animais prepara e conjura magias como um druida, mas deve escolhê-las a partir da lista abaixo.

Ligação Animal: A partir do 1º nível, o senhor dos animais desenvolve uma ligação com os animais de seu grupo escolhido (veja acima). Por exemplo, o lorde urso se vincula a ursos marrons, ursos pretos e ursos polares, e o lorde símio, com macacos, babuínos e gorilas. O lorde marinho se une aos golfinhos, baleias e demais mamíferos aquáticos, bem como aos peixes. Devido a esta ligação, todos os animais das espécies apropriadas automaticamente adotam atitudes amigáveis em relação ao senhor dos animais.

A ligação animal também permite que o senhor dos animais tenha um ou mais companheiros animais selecionados entre seu grupo escolhido. Este aspecto da ligação animal é uma habilidade similar a magia que funciona como a magia *cativar animais* do druida, com a exceção de que o senhor dos animais só pode adquirir companheiros de seu grupo, e seu máximo de Dados de Vida de companheiros animais é igual ao dobro de seu nível de senhor dos animais. O personagem pode treinar esses companheiros animais como um druida (consulte o Capítulo 4 para mais detalhes).

Sentir Animais (Sob): No 1º nível, um senhor dos animais pode sentir quaisquer animais de seu grupo escolhido dentro de um raio em quilômetros igual ao seu nível de senhor dos animais ao quadrado vezes 1,5. Por exemplo, um senhor dos ursos de 6º nível pode sentir ursos marrons, ursos pretos e ursos polares a 54 km de distância. Esta habilidade não permite que o personagem se comunique com os animais que localiza.

Linguagem Animal (Ext): No 2º nível, o senhor dos animais pode conversar à vontade com quaisquer animais de seu grupo escolhido, como se estivesse sob o efeito de *falar com animais*. As respostas da criatura, naturalmente, são limitadas por sua inteligência e percepções.

Primeiro Totem: No 2º nível, o senhor dos animais ganha um benefício relacionado ao seu grupo escolhido, determinado a partir da lista abaixo.

Forma Selvagem Menor (SM): No 3º nível, o senhor dos animais pode usar *forma selvagem* para assumir a forma de qualquer

tipo de animal em seu grupo escolhido. Esta habilidade funciona como a habilidade homônima do druida, exceto que o senhor dos animais pode utilizá-la sem limite diário. No 7º nível, o senhor dos animais pode utilizá-la para adotar a forma atroz de um animal em seu grupo escolhido, e no 10º nível, a forma lendária.

Linguagem Animal Maior (SM): No 4º nível, um senhor dos animais pode usar sua habilidade linguagem animal para conversar telepaticamente com qualquer animal de seu grupo escolhido que puder sentir (veja *sentir animais*, acima).

Invocar Animais (SM): Também no 4º nível, o senhor dos animais pode invocar 1d3 animais de seu grupo escolhido uma vez por dia. Esta habilidade funciona como a magia *invocar aliado da natureza* apropriada, exceto por sua duração, que é de 1 rodada por nível desta classe que o personagem possui. No 6º nível, o senhor dos animais pode utilizar esta habilidade duas vezes por dia e no 8º nível, pode invocar 1d3 animais atozes de seu grupo escolhido.

Compartilhar Forma Menor (SM): A partir do 5º nível, um senhor dos animais pode compartilhar qualquer forma animal que adotar com um número de indivíduos dispostos a isso igual ao seu nível nesta classe. Este efeito é idêntico à magia *metamorfosar outros*, exceto por sua duração, que é de 1 hora por nível de senhor dos animais.

Segundo Totem: No 5º nível, o senhor dos animais ganha um benefício relacionado ao seu grupo escolhido, determinado a partir da lista abaixo.

Percepção Animal (SM): No 6º nível, o senhor dos animais pode compartilhar as percepções sensoriais de qualquer animal de seu grupo escolhido que estiver dentro do alcance de sua habilidade sentir animais.

Terceiro Totem: No 8º nível, o senhor dos animais ganha um benefício relacionado ao seu grupo escolhido, determinado a partir da lista abaixo.

Compartilhar Forma Maior (SM): No 9º nível, o senhor dos animais pode compartilhar sua forma atroz com seus aliados. Esta habilidade é idêntica a *compartilhar forma menor*, acima.



Lista de Magias do Senhor dos Animais

Os senhores dos animais escolhem suas magias da seguinte lista:

1º nível — acalmar animais, alarme, camuflagem*, curar ferimentos leves, detectar animais ou plantas, falar com animais, passos sem pegadas, purificar alimentos, truque de animal*.

2º nível — curar ferimentos moderados, dádiva da natureza, explosão de adrenalina*, imobilizar animais, invisibilidade contra animais, reduzir animais*, suportar elementos, transe animal.

3º nível — curar ferimentos graves, neutralizar venenos, proteção contra elementos, remover doença, restauração menor, tornar-se selvagem*.

4º nível — ampliar animais (apenas animais do grupo escolhido), comunhão com a natureza, curar ferimentos críticos, despertar (apenas animais do grupo escolhido), movimentação livre.

*Novas magias detalhadas no Capítulo 6 deste livro.

Totens

Cada senhor dos animais ganha habilidades especiais de acordo com o tipo de animal escolhido conforme progride em níveis.

Senhor das Aves

Primeiro Totem: O senhor das aves recebe +2 de bônus inerente em Destreza.

Segundo Totem: O senhor das aves obtém +8 de bônus de circunstância nos testes de Observar realizados à luz do dia.

Terceiro Totem: O lorde pássaro adquire Sucesso Decisivo Aprimorado (garra) como talento adicional.

Senhor dos Eqüinos

Primeiro Totem: O senhor dos eqüinos obtém 3m de bônus em seu deslocamento.

Segundo Totem: O senhor dos eqüinos recebe +2 de bônus inerente em Constituição.

Terceiro Totem: O senhor dos eqüinos adquire Atropelar como talento adicional.

Senhor dos Felinos

Primeiro Totem: O senhor dos felinos adquire Foco em Perícia (Furtividade) como talento adicional.

Segundo Totem: Uma vez por hora, o senhor dos felinos pode utilizar a habilidade extraordinária corrida para mover-se dez vezes o seu deslocamento normal como uma ação de investida.

Terceiro Totem: O senhor dos felinos recebe +2 de bônus inerente em Destreza.

Senhor dos Lobos

Primeiro Totem: O senhor dos lobos adquire Faro (consulte o Capítulo 2) como talento adicional.

Segundo Totem: O senhor dos lobos recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de Sobrevivência realizados para rastrear. Este bônus é cumulativo com qualquer outro modificador concedido por Faro.

Terceiro Totem: O senhor dos lobos recebe +2 de bônus inerente em Constituição.

Senhor dos Ofídios

Primeiro Totem: O senhor dos ofídios adquire Lutador Astuto como talento adicional.

Segundo Totem: O senhor dos ofídios obtém a habilidade extraordinária de produzir veneno uma vez por dia (CD do teste de resistência de Fortitude = 10 + nível de classe; dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição). Apenas uma dose pode ser produzida diariamente. O senhor dos ofídios é habilidoso no uso de venenos e nunca corre o risco de contaminar-se acidentalmente ao aplicá-los em uma lâmina.

Terceiro Totem: O senhor dos ofídios recebe +2 de bônus inerente em Carisma.

Senhor dos Símios

Primeiro Totem: O senhor dos símios obtém Salto Símio como talento adicional.

Segundo Totem: O senhor dos símios recebe +2 de bônus inerente em Inteligência.

Terceiro Totem: O senhor dos símios adquire a habilidade similar a magia de amedrontar ao uivar, guinchar e golpear o próprio peito. A CD do teste de resistência de Vontade contra esta habilidade é igual a 10 + o nível de classe do senhor dos símios + seu modificador de Carisma. Em todos os demais aspectos, este efeito é idêntico ao da magia *aterrorizar*.

Senhor dos Ursos

Primeiro Totem: O senhor dos ursos recebe +2 de bônus inerente em Força.

Segundo Totem: O senhor dos ursos obtém Grande Fortitude como talento adicional.

Terceiro Totem: O senhor dos ursos adquire redução de dano 2/-. Se já possuir redução de dano, este não é cumulativo.

Senhor Marinho

Primeiro Totem: O senhor marinho adquire a habilidade extraordinária de respirar sob a água em sua forma natural (porém não pode respirar ar se estiver em uma forma exclusivamente aquática).

Segundo Totem: O senhor marinho obtém Natação Aprimorada (consulte o Capítulo 2) como talento adicional.

Terceiro Totem: O senhor marinho recebe +2 de bônus inerente em Sabedoria.

TABELA 5-19: O SENHOR DOS ANIMAIS

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+2	+2	+0	Ligação animal, sentir animais	0	—	—	—
2º	+1	+3	+3	+0	Linguagem animal, primeiro totem	1	—	—	—
3º	+2	+3	+3	+1	Forma selvagem menor	1	0	—	—
4º	+3	+4	+4	+1	Linguagem animal maior, invocar animal (1/dia)	1	1	—	—
5º	+3	+4	+4	+1	Segundo totem, compartilhar forma menor	1	1	0	—
6º	+4	+5	+5	+2	Percepção animal, invocar animal (2/dia)	1	1	1	—
7º	+5	+5	+5	+2	Forma selvagem menor (atroz)	2	1	1	0
8º	+6	+6	+6	+2	Terceiro totem, invocar animal (atroz, 2/dia)	2	1	1	1
9º	+6	+6	+6	+3	Compartilhar forma maior	2	2	1	1
10º	+7	+7	+7	+3	Forma selvagem menor (lendário)	2	2	2	1

SENHOR VERDEJANTE

Dizer que o senhor verdejante possui talento com plantas é como chamar um dragão vermelho de criatura com uma leve afinidade ao fogo. O senhor verdejante é o supremo defensor da floresta. Ele abandonou a busca dos druidas por uma compreensão geral dos segredos da natureza para concentrar todas as suas energias na vida vegetal do mundo.

Os druidas elfos e meio-elfos são os que mais costumam aceitar o papel de senhor verdejante. Sabe-se que druidas de outras raças, rangers e, ocasionalmente, sacerdotes de Obad-Hai ou Ehlonna também adotam esta classe de prestígio. É quase impossível para personagens sem essas ligações tornarem-se senhores verdejantes, pois não têm interesse nem o conhecimentos necessários sobre sementes, mudas e árvores.

Como a maioria dos senhores verdejantes não aprecia a civilização, eles costumam ser solitários, observando a passagem dos anos em seus bosques. Os senhores verdejantes aventureiros são raros, mas os poucos que existem são um prodígio a ser contemplado. Eles costumam levar seus jardins consigo, muitas vezes trazendo várias plantas, como árvores animadas e entes. Os senhores verdejantes tendem a ser afáveis e calmos — até que alguém acenda uma tocha e ameace a vida das plantas.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um senhor verdejante, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talentos: Controlar Plantas, Expulsar Plantas.

Perícias: 8 graduações em Profissão (herborista), 8 graduações em Sobrevivência.

Magias: Capacidade de conjurar *controlar plantas*.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um senhor verdejante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car), Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Senso de Direção (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível de senhor verdejante, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (opções adicionais de *forma selvagem*, talentos de metamagia ou criação de itens, etc), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um senhor verdejante, deverá escolher qual delas



terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Criar Infusão: No 1º nível, o senhor verdejante adquire Criar Infusão como talento adicional.

Especialista em Infusão: No 2º nível, o personagem pode identificar automaticamente a magia contida em uma infusão e o nível do conjurador dessa magia (consulte Infusões no Capítulo 3). Também recebe um bônus igual ao seu nível de senhor verdejante nos testes de Profissão (herborista) e nos testes de Sobrevivência relacionados a plantas, incluindo o uso dessa perícia para coletar ervas.

Sustento Solar (Ext): Ainda no 2º nível, o senhor verdejante obtém a habilidade de extrair energia do sol. Desde que passe pelo menos 4 horas por dia ao ar livre, ele pode derivar seu sustento do próprio sol, e portanto não precisa se alimentar. No entanto, ainda sente sede, e precisa da quantidade normal de água para sobreviver.

Espontaneidade: A partir do 3º nível, o senhor verdejante pode canalizar a energia de magias armazenadas para certas magias de cura que não foram preparadas com antecedência. Isso funciona como a habilidade de conversão espontânea do clérigo, com as seguintes exceções: ele pode "descartar" uma magia preparada para conjurar qualquer magia de regeneração de mesmo nível ou inferior (uma magia de regeneração é qualquer

uma com "regeneração" no nome; estas magias são apresentadas no Capítulo 6). Por exemplo, um senhor verdejante que preparou *fogo das fadas* (uma magia de 1º nível) pode descartar esta magia para conjurar *regenerar ferimentos leves* (também uma magia de 1º nível) em seu lugar. Magias de domínio, se o personagem tiver acesso a elas, não podem ser convertidas em magias de regeneração.

Facilidade com Plantas: No 4º nível, o senhor verdejante pode fascinar ou comandar plantas com *Controlar Plantas* como um conjurador com três níveis acima do que ele usa para determinar os benefícios desse talento. Isto significa que ele também pode comandar 3 DV adicionais de plantas.

Cura Acelerada: No 5º nível, o senhor verdejante ganha *Cura Acelerada* como talento adicional.

Forma Selvagem de Ente (SM): A partir do 6º nível, o senhor verdejante pode usar *forma selvagem* para assumir a forma de um ente e voltar ao normal uma vez por dia. Nos demais aspectos, esta habilidade funciona como *forma selvagem*. Como um ente possui voz e apêndices preênses, o senhor verdejante pode conjurar magias normalmente enquanto estiver em *forma selvagem de ente*.

Animar Árvores (SM): No 8º nível, um senhor verdejante pode animar uma árvore a até 54 m de distância uma vez por dia. É necessária uma rodada completa para que a árvore se desenraíze; a partir de então ela terá deslocamento de 9 m e combaterá como um ente com respeito a ataques e dano. A árvore animada obtém um número de Dados de Vida adicionais igual ao número de níveis de senhor verdejante que o personagem possui. Apesar de seu nível de Inteligência ser apenas 2 enquanto permanecer animada, a árvore entende automaticamente os comandos do senhor verdejante. A árvore animada retorna ao seu estado normal ao morrer, ou quando o personagem desejar, ficar incapacitado ou sair da área de alcance. Uma vez que isso aconteça, o senhor verdejante não poderá animar outra árvore por 24 horas.

Abraço de Gaea: No 10º nível, o senhor verdejante se torna uma planta permanentemente, embora todas as *formas selvagens* que o personagem costumava usar continuem disponíveis. Seu tipo muda para planta, e como resultado, ele adquire visão na penumbra, torna-se imune a envenenamento, sono, paralisia, petrificação e metamorfose, sucessos decisivos e efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões ou efeitos de moral). Ele não sofre mais penalidades por envelhecimento e torna-se imune a envelhecimento mágico, mas quaisquer penalidades por idade que ele já tenha adquirido permanecem. Os bônus ainda se aplicam, e o transmorfo morrerá de velhice quando sua hora chegar.

Druidas Organizados: A Ordem do Bosque Verdejante

"Você não pode resolver ser pura, noviça".

— Um ancião da Ordem, conversando com Vadanía ainda jovem

A Ordem do Bosque Verdejante é uma organização flexível de cerca de cento e setenta druidas e senhores verdejantes que compartilham certos interesses e se comprometem a obter e disseminar informações sobre a natureza. A organização não possui hierarquia rígida, e grande parte dos membros também é filiada a algum outro círculo druídico em sua área. Muitos druidas já ouviram falar da Ordem do Bosque Verdejante, mas frequentemente supõem tratar-se do nome de um círculo regional de druidas.

Um aspirante deve ser convidado e apadrinhado por um membro, e todos os membros disponíveis votam periodicamente sobre a admissão dos candidatos. Uma vez aceito, o novo membro (chamado de iniciado) é submetido a um ritual de aceitação durante o qual recebe um brinco de argola sustentando um orbe verde. Isso não só permite que os membros identifiquem uns aos outros, mas também é uma *pérola do poder* (1º nível). Espera-se que o iniciado faça uma doação que cubra o custo de criação deste talismã.

O que torna a ordem diferente de outras organizações é que seus membros se espalham intencionalmente pelo mundo. Alguns estão tão ligados a um bosque ou floresta sagrada quanto qualquer outro druída ou senhor verdejante, mas a maioria é composta por viajantes. Eles podem ser aventureiros ativos tentando corrigir injustiças pelo mundo ou estudiosos em busca de informações para compartilhar com outros membros.

Neste sentido, a Ordem do Bosque Verdejante é a coisa mais próxima que os druidas têm de uma rede de espionagem. É claro que a maioria das informações que os membros adquirem e disseminam dentro da organização entediaria profundamente um espião comum. Eles partilham informações sobre a exploração de terras distantes, descobertas de novas criaturas (animais e bestas) e maravilhas previamente desconhecidas do mundo natural. Também compartilham conhecimento sobre novas magias e itens mágicos. Os membros da Ordem do Bosque Verdejante são encorajados a compartilhar qualquer informação que descubram, mas é uma exigência que relatem as novas comunidades druidas, *menires* ou círculos druídicos que encontrarem. A Ordem do Bosque Verdejante ocasionalmente precisa atuar como um serviço de recados entre ciclos de druidas inde-

TABELA 5-20: O SENHOR VERDEJANTE

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+1	+2	+0	+2	Criar infusão	+1 nível de classe já existente
2º	+2	+3	+0	+3	Especialista em infusão, sustento solar	+1 nível de classe já existente
3º	+3	+3	+1	+3	Espontaneidade	+1 nível de classe já existente
4º	+4	+4	+1	+4	Facilidade com plantas	+1 nível de classe já existente
5º	+5	+4	+1	+4	Cura acelerada	+1 nível de classe já existente
6º	+6	+5	+2	+5	<i>Forma Selvagem de Ente</i>	+1 nível de classe já existente
7º	+7	+5	+2	+5		+1 nível de classe já existente
8º	+8	+6	+2	+6	<i>Animar árvores</i>	+1 nível de classe já existente
9º	+9	+6	+3	+6		+1 nível de classe já existente
10º	+10	+7	+3	+7	<i>Abraço de Gaea</i>	+1 nível de classe já existente

pendentes em tempos de crise regional ou maior, por isso é importante que seus membros saibam onde encontrar os druidas do mundo.

Dizem que a ordem se originou de um círculo druídico que se desfez após uma guerra contra uma cabala de magos e seus servos demoníacos. Muitos membros do grupo original tornaram-se senhores verdejantes — talvez pelo desejo de estabelecer uma conexão mais profunda e pessoal com a natureza após serem arrastados a uma batalha contra extraplanares. Por isso, costumam ser algo reclusos. Atualmente os senhores verdejantes se tornaram raros, e são encontrados apenas entre os membros mais antigos da organização. Os druidas e senhores verdejantes da ordem não competem entre si — eles têm muito em comum para se envolverem com rivalidades mesquinhas.

TRANSMORFO

O transmorfo não possui algo que considere a sua própria forma. Ao contrário, ele se reveste com a forma que for mais útil no momento. Enquanto os demais baseiam suas identidades principalmente em suas for-

mas exteriores, o transmorfo na verdade se aproxima mais de seu verdadeiro eu através 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.

No início, o transmorfo só pode se arriscar a assumir formas humanóides e de animais conhecidos. Contudo, à medida que se acostuma com sua real ausência de forma, ele pode adotar formas mais excêntricas. Eventualmente, seu autoconhecimento é tão grande que ele se sente tão à vontade na forma de um tipo completamente diferente de criatura quanto na sua própria. Neste ponto, seu passado — até mesmo a sua raça — torna-se irrelevante, já que a forma externa já não importa mais.

O caminho do transmorfo é ideal para conjuradores de qualquer raça que já experimentaram metamorfoses e anseiam 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 formas, e nunca perceber que, na verdade, estão enfrentando um único inimigo sem forma definida.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um transmorfo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Prontidão, Vigor.

Magias: Capacidade de conjurar magias de 3º nível.

Especial: Alterar Forma — deve conhecer *metamorfosar-se* ou possuir uma forma natural alternativa ou as habilidades *alterar-se*, *metamorfosar-se*, *alterar forma* ou *forma selvagem*.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um transmorfo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car, perícia exclusiva), Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Adestrar Animais (Car), Esconder-se (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Natação (For) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.



TABELA 5-21: O TRANSMORFO

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	<i>Forma selvagem maior</i> 1/dia (forma humanóide, Pequeno ou Médio)
2º	+1	+3	+3	+0	<i>Forma selvagem maior</i> (forma de animais e humanóides monstruosos)
3º	+2	+3	+3	+1	<i>Forma selvagem maior</i> 3/dia (forma de plantas e de bestas, Grande ou Miúdo)
4º	+3	+4	+4	+1	<i>Forma selvagem maior</i> (forma de gigantes e de insetos)
5º	+3	+4	+4	+1	<i>Forma selvagem maior</i> 5/dia (forma de bestas mágicas, Mínimo)
6º	+4	+5	+5	+2	<i>Forma selvagem maior</i> (forma de aberrações e limo), facilidade sobrenatural
7º	+5	+5	+5	+2	<i>Forma selvagem maior</i> 7/dia (forma de dragão, Enorme)
8º	+6	+6	+6	+2	<i>Forma selvagem maior</i> (forma de mortos-vivos e constructos)
9º	+6	+6	+6	+3	<i>Forma selvagem maior</i> 9/dia (forma de elementais e extra-planares, Minúsculo)
10º	+7	+7	+7	+3	<i>Forma selvagem maior</i> (Imenso), transformação constante

Características de Classe

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

Forma Selvagem Maior (SM): A partir do 1º nível, o transmorfo pode assumir a forma de outra criatura. A *forma selvagem maior* funciona como *forma selvagem*, com as seguintes exceções: conforme progride em níveis, o personagem adquire a habilidade de adotar as formas de outros tipos de criaturas, além de animais (consulte a Tabela 5-21 para maiores detalhes), apesar de não poder escolher uma forma que possua mais Dados de Vida do que ele mesmo. Na hora da transformação, é possível designar quais itens de seu equipamento irão se mesclar à sua nova forma e quais não. Os equipamentos que não forem mesclados alteram seus tamanhos para se adaptar à nova forma, mas conservam sua funcionalidade. Entretanto, o transmorfo não pode usar qualquer equipamento a menos que tenha os membros apropriados ou meios mágicos para compensar a falta deles. Qualquer peça de equipamento que for separado do personagem reverte à forma original.

No 1º nível, o transmorfo é limitado a formas humanóides de tamanho Pequeno e Médio. A partir de então, poderá usar a *forma selvagem aprimorada* mais duas vezes por dia para cada dois níveis da classe de prestígio que adquirir, e seu espectro de tipos e tamanhos de criaturas disponíveis aumenta conforme especificado na Tabela 5-21. Ao obter a habilidade de adotar formas de mortos-vivos no 8º nível, ele pode se tornar incorpóreo se escolher a forma de uma criatura com este sub-tipo.

Se o transmorfo já possuir a habilidade *forma selvagem* advinda de outra classe, pode converter seus usos diários de *forma selvagem* a usos diários de *forma selvagem maior*. Também é possível combinar os benefícios das duas habilidades como desejar, para obter a melhor vantagem para qualquer uso diário. Assim, um Drd8/Transmorfo1 terá até quatro usos por dia de *forma selvagem maior*, e pode utilizar a habilidade para se tornar um humanóide Grande (já que um druida de 8º nível pode se tornar uma criatura Grande e um transmorfo de 1º nível pode adotar a forma de um humanóide). Da mesma forma, um Drd8/Transmorfo2 poderia se tornar um humanóide monstruoso Grande, se desejasse.

Facilidade Sobrenatural: No 6º nível, a habilidade *forma selvagem maior* do personagem torna-se sobrenatural ao invés de similar à magia. Ainda é necessário uma ação padrão, e ela pode ser suprimida por um *campo antimagia*, mas sua utilização não

provoca mais ataques de oportunidade e nunca vai exigir um teste de Concentração.

Transformação Constante: No 10º nível, o transmorfo alcançou o auge de suas habilidades de mudança de forma. A partir de então, ele consegue utilizar *forma selvagem maior* uma vez por rodada, como ação equivalente a movimento, sem limite diário. Seu tipo muda para metamorfo para determinar os efeitos e itens capazes de afetá-lo, e ele adquire visão no escuro (18 m), que permanece ativa, independente de sua forma.

Além disso, o transmorfo não sofre penalidades nas habilidades devido ao envelhecimento e torna-se imune ao envelhecimento mágico. No entanto, ele conserva as penalidades por idade que já tenha adquirido e os bônus ainda se aplicam. O transmorfo ainda morrerá de velhice quando sua hora chegar.

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 duas lâminas, mas dominar este estilo de luta não tem nada a ver com dançar. Nem com impressionar alguém — 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.

Tipicamente individualistas audaciosos, os vendavais raramente aprendem suas perícias através de qualquer tipo de treinamento formal. Ao invés disso, eles dominam sua arte através da aplicação constante de suas disciplinas e de experiências com seus inimigos. Da mesma forma, não importa o quão famosos se tornem, 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 humanóide já ostentou ao menos algum. Os elfos tornam-se vendavais ágeis e inteligentes cuja destreza funciona a seu favor. Os anões, talvez por preferirem armaduras e armas pesadas, são os personagens com menor probabilidade de se tornarem vendavais. Mesmo os membros das raças menores podem se sentir atraídos por esta trilha.

Dado de Vida: d10

Pré-requisitos

Para se tornar um vendaval, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +9.

Talentos: Ambidestria, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Combater com Duas Armas e Acuidade com Arma (qualquer uma) ou Foco em Arma (qualquer uma).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um vendaval (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Intimidar (Car), Saltar (For), Ouvir (Sab), Cavalgar (Des) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

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

Combater com Duas Armas Aprimorado: A partir do 1º nível, o vendaval pode combater com duas armas como se possuísse o talento Combater com Duas Armas Aprimorado se estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve. Ele perde esta habilidade ao vestir uma armadura média ou pesada, ou se usar uma arma dupla (como uma espada de duas lâminas).

Bloqueio com a Mão Inábil: No 2º nível, o vendaval obtém Bloqueio com a Mão Inábil como talento adicional. Conforme adquire níveis de vendaval, seu bônus na CA derivado deste talento aumenta, passando para +4 no 4º nível e +6 no 6º nível.

Combater com Duas Armas Maior: No 5º nível, o vendaval pode combater com duas armas como se possuísse o talento Combater com Duas Armas Maior se estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve. Ele perde esta habilidade ao vestir uma armadura média ou pesada, ou se usar uma arma dupla (como uma espada de duas lâminas).

Ambidestria Absoluta: A partir do 8º nível, as penalidades de ataque do vendaval ao combater com duas armas diminuem em 2 quando ele estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve. Assim, se ele luta com uma arma leve em sua mão inábil, não sofre penalidades em suas jogadas de ataque por combater com duas armas (se a sua arma na mão inábil não for leve, sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque com ambas as mãos).



Combater com Duas Armas Supremo: No 10º nível, o vendaval obtém um ataque adicional com sua mão inábil se estiver sem armadura ou vestindo uma armadura leve. Além dos três ataques por rodada que já possui com a arma na mão inábil (graças a Combater com Duas Armas Aprimorado e Combater com Duas Armas Maior) com penalidades, respectivamente, de 0, -5 e -10, também é possível executar um quarto ataque com -15 de penalidade (consulte a Tabela 8-2: Penalidades em Combate com Duas Armas no *Livro do Jogador*). Ele perde esta habilidade ao vestir uma armadura média ou pesada, ou se usar uma arma dupla (como uma espada de duas lâminas).

TABELA 5-22: O VENDAVAL

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Combater com duas armas aprimorado
2º	+2	+3	+0	+0	Bloqueio com a mão inábil +2
3º	+3	+3	+1	+1	
4º	+4	+4	+1	+1	Bloqueio com a mão inábil +4
5º	+5	+4	+1	+1	Combater com duas armas maior
6º	+6	+5	+2	+2	
7º	+7	+5	+2	+2	Bloqueio com a mão inábil +6
8º	+8	+6	+2	+2	Ambidestria absoluta
9º	+9	+6	+3	+3	
10º	+10	+7	+3	+3	Combater com duas armas supremo

CAPÍTULO 6: MAGIAS

"O que é a magia natural? O que coloca os druidas acima daqueles atolados no culto civilizado a quinquilharias? Com certeza a magia natural é a habilidade de curvar o universo para servir à sua vontade, mas até mesmo um pedreiro pode forçar a rocha a se prestar às suas necessidades. Seguramente a magia natural é o poder de fazer o que os outros não são capazes, mas qualquer aristocrata irá lhe dizer que ele consegue o que os outros homens não podem. Não, a magia natural é mais do que isso. É comandar o inexplicável, a terra, o espírito e os elementos — o controle de tudo isto através da concentração da mente e da alma".

— Vadiana

Um druida é um curandeiro com domínio sobre o clima, as plantas e os animais. A água que você bebe, a comida em sua mesa, e até o ar que você respira — tudo está sujeito ao seu poder. Um druida neófito pode encontrar os membros perdidos de um rebanho (*detectar animais ou plantas*), reparar roupas e utensílios danificados (*consertar*) e tranqüilizar um animal selvagem (*acalmar animais*). Ainda assim, ao contrário do típico clérigo bom, ele é mais que um simples funcionário público. Em pouco tempo, ele se torna capaz de repelir seus inimigos com magias como *esquentar metal*, *criar chamas* e *invocar aliado da natureza*.

Conforme cresce o poder do druida, seu domínio sobre o mundo natural também se amplia. Ele consegue falar com animais e até plantas e controlá-los com o tempo. Os inimigos tolos o suficiente para cruzar seu caminho são envenenados, ficam doentes ou tornam-se vítimas de enxames de insetos. Nesse meio tempo, ele pode caminhar destemidamente através dos ambientes mais hostis e resistir com facilidade a ataques mágicos de frio e fogo. Então, no 7º nível, o druida adquire algo que o clérigo nunca terá. Com *reencarnação*, o druida é capaz de oferecer um novo começo a qualquer criatura. Graças ao seu poder, até os anciões têm os meios para renascer em um corpo jovem.

Um druida no auge de sua carreira tem poucos limites. Ele pode curar qualquer doença (*cura completa*), alterar o clima (*controlar o clima*) e eliminar seus inimigos onde estiverem, simplesmente apontando para eles (*dedo da morte*). A própria terra treme sob seus pés (*terremoto*). Neste ponto, suas magias divinas são a mais concreta manifestação do poder da natureza no mundo.

Este capítulo inclui mais de cinquenta novas magias para druidas e rangers. Algumas também estão disponíveis para outros conjuradores.

NOVAS MAGIAS DE DRUIDA

Magias de Druida de Nível 0

Aurora. Acorda criaturas adormecidas.

Espantelho. O animal fica abalado.

Olhos Flamejantes. O conjurador enxerga através de fogo, fumaça e neblina naturais.

Pasmar Animais. O animal perde uma ação.

Semente Negra. Mata plantas lentamente.

Truque de Animal. O companheiro animal executa um truque.

Magias de Druida de 1º Nível

Camuflagem. Concede +10 nos testes de Esconder-se.

Espírito da Madeira: Invoca um espírito menor da natureza.

Olhos do Falcão. Aumenta os incrementos de distância.

Rajada de Areia: Cria uma breve tempestade de areia em arco.

Regenerar Ferimentos Leves: O alvo recupera 1 PV/rodada.

Visão do Poder: Determina os DV ou o nível de uma criatura.

Magias de Druida de 2º Nível

Barreira Verde. Cria uma parede de matéria vegetal.

Corpo Solar. Fogo e luz emanam a 1,5 m do corpo do conjurador.

Decomposição. Criaturas feridas perdem 1 PV adicional/rodada.

Explosão de Adrenalina. Concede For +4 a cada uma das criaturas invocadas pelo conjurador.

Frio Arrepiante. Causa dano progressivo de frio (+1d6/rodada).

Persistência das Ondas. Concede +4 Con, -2 For.

Poder do Carvalho. Concede +4 For, -2 Des.

Reduzir Animais. O animal encolhe de tamanho.

Regenerar Ferimentos Moderados. O alvo recupera 2 PV/rodada.

Teia de Espinhos. Como *constricção*, mas os espinhos causam dano a cada rodada.

Velocidade dos Ventos. Concede +4 Des, -2 Con.

Magias de Druida de 3º Nível

Dádiva da natureza. O animal alvo recebe +1 de bônus em ataque e dano para cada dois níveis.

Falsa Bravata. Causa uma falsa fúria de bárbaro.

Garrafa de Fumaça. Cria um corcel feito de fumaça.

Onda Constante. Transporte através da água.

Proteção contra a Lua. Impede a metamorfose da licantropia por 12 horas.

Regeneração em Grupo. Uma criatura/dois níveis recupera 1 PV/rodada.

Tornar-se Selvagem. O conjurador adquire os sentidos e as perícias de um animal.

Magias de Druida de 4º Nível

Abatimento. Causa perda temporária de Força e redução de velocidade.

Acalmar em Massa. Como *acalmar animais*, mas afeta qualquer número de alvos.

Abraço da Floresta. Concede +20 em testes de Furtividade e Esconder-se.

Criar Bogun. Cria um homúnculo natural.

Esfera de Água: Explode provocando dano por contusão.

Geada. Inflige 1d6/nível a uma planta, ou faz gear em uma dispersão de 30 m.

Miasma. Uma nuvem de gás sufoca o alvo.

Plumas. *Metamorfoseia* uma criatura disposta em pássaro.

Regenerar Ferimentos Graves: O alvo recupera 3 PV/rodada.

Último Suspiro. Uma criatura morta a até 1 rodada atrás retorna a 0 PV.

Magias de Druida de 5º Nível

Amplitude Celeste. Espíritos do céu causam medo.

Beijo da Morte. Cria um veneno reutilizável, inoculado por um ataque de toque.

Bosque Druídico. As árvores armazenam magias por 24 horas.

Manto dos Mares. Concede *respirar na água, movimentação livre e invisibilidade* na água.

Regenerar Ferimentos Críticos. O alvo recupera 4 PV/rodada.

Transe em Massa. Como *transe animal*, mas afeta qualquer número de alvos.

Magias de Druida de 6º Nível

Círculo de Regeneração. Uma criatura/dois níveis recupera 3 PV/rodada.

Convocar Relâmpagos Maior. Como *convocar relâmpagos*, mas produz o dobro de relâmpagos.

Mandrágora. Ensurdece os que falharem no teste de resistência de Vontade, concede *visão da verdade* aos demais.

Proteção contra Todos os Elementos. Reduz os efeitos de todas as magias elementais.

Toque da Praga. Infecta uma criatura tocada/rodada com a doença escolhida.

Magias de Druida de 7º Nível

Andarilhos das Nuvens. As nuvens suportam as criaturas, permitindo o voo.

Frio Arrepiante Maior. Como *frio arrepiante*, mas inflige mais dano.

Onda de Limo. Cria uma área de 4,5 m de gosma verde.

Magias de Druida de 8º Nível

Despertar em Massa. Um animal ou árvore/três níveis ganha intelecto humano.

Falar com Qualquer Coisa. Permite conversar com qualquer criatura ou objeto.

Magias de Druida de 9º Nível

Avatar da Natureza. O animal alvo ganha +10 de bônus em ataque e dano, *velocidade*, e +1d8 Pontos de Vida temporários/nível.

Chuva de Trovões. Inflige 16d6 pontos de dano, mais explosões.

Epidemia. Infecta o alvo com a doença escolhida, e este pode infectar outros.

Espelho. Conecta duas superfícies espelhadas para *clarividência* e transporte.

Invulnerabilidade Contra Elementos. Concede imunidade a dano por energia.

Reencarnação Verdadeira. Como *reencarnação*, mas não são necessários os restos mortais e é possível influenciar na escolha da forma.

NOVAS MAGIAS DE RANGER

Magias de Ranger de 1º Nível

Aurora. Acorda criaturas adormecidas.

Camuflagem. Concede +10 nos testes de Esconder-se.

Cão de Caça. Concede testes adicionais ao rastrear.

Olhos do Falcão. Aumenta os incrementos de distância.

Truque de Animal. O companheiro animal executa um truque.

Magias de Ranger de 2º Nível

Dádiva da natureza. O animal alvo recebe +1 de bônus em ataque e dano para cada dois níveis.

Garrafa de Fumaça. Cria um corcel feito de fumaça.

Teia de Espinhos. Como *constrição*, mas os espinhos causam dano a cada rodada.

Magias de Ranger de 3º Nível

Abraço da Floresta. Concede +20 em testes de Furtividade e Esconder-se.

Detectar Inimigo Predileto. Revela inimigos prediletos.

Reduzir Animais. O animal encolhe de tamanho.

Tornar-se Selvagem. O conjurador adquire os sentidos e as perícias de um animal.

NOVAS MAGIAS DE CLÉRIGO

Magias de Clérigo de 1º Nível

Regenerar Ferimentos Leves: O alvo recupera 1 PV/rodada.

Magias de Clérigo de 3º Nível

Regenerar Ferimentos Moderados. O alvo recupera 2 PV/rodada.

Magias de Clérigo de 5º Nível

Geada. Inflige 1d6/nível a uma planta, ou faz gear em uma dispersão de 30 m.

Regenerar Ferimentos Graves: O alvo recupera 3 PV/rodada.

Magias de Clérigo de 6º Nível

Regenerar Ferimentos Críticos. O alvo recupera 4 PV/rodada.

Magias de Clérigo de 7º Nível

Onda de Limo. Cria uma área de 4,5 m de gosma verde.

NOVAS MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO

Magias de Feiticeiro/Mago de 2º Nível

Corpo Solar. Fogo e luz emanam a 1,5 m do corpo do conjurador.

Explosão de Adrenalina. Concede For +4 a cada uma das criaturas invocadas pelo conjurador.

Magias de Feiticeiro/Mago de 5º Nível

Manto dos Mares. Concede *respirar na água, movimentação livre e invisibilidade* na água.

Mais Magias para Adeptos

O adepto, apresentado no *Livro do Mestre*, é essencialmente um conjurador para sociedades tribais, especialmente humanoides bestiais, como orcs e gnolls, e certas espécies de gigantes, como os ogros. Muitas das magias apresentadas neste livro e em outros acessórios são também apropriadas para o adepto.

Se desejar, é possível adicionar as seguintes magias à lista do adepto. As magias assinaladas com um asterisco (*) são do *Defensores da Fé*, e as com uma adaga (†) são do *Linhagens e Tomos*. As demais magias são deste capítulo.

0 Nível — *aurora*

1º Nível — *espantalho, olhos do falcão, orbe de gelo menor* †

2º Nível — *asfixia* †, *decomposição, sabedoria da coruja* †

3º Nível — *aprimorar familiar* †, *máscara bestial* *, *tornar-se selvagem*

4º Nível — *abatimento, falsa bravata, visão climática* *

5º Nível — *amplitude celeste, forma espectral* †

NOVAS MAGIAS

"Zyok estava se aproximando da garotinha goblin quando ela arrancou aquele talismã do seu colar de quinquilharias. Quando eu percebi, a pele de Zyok estava cheia de gelo. Sua pintura cerimonial se borrava e deformava sob o gelo que continuou se estilhaçando e aumentando... estilhaçando e aumentando. Mas Zyok continuou a lutar. Agora a goblin estava encrencada! Ao menos ela deveria estar, mas a pele de Zyok começou a sangrar... e sangrar, até que eu não conseguia mais distinguir onde acabava o sangue e onde começava o gelo. Foi então que Zyok caiu e a goblin venceu o Desafio. Uma goblin vencendo um Desafio! Hah!".

— Uma memória de infância de Krusk, testemunhando os efeitos de frio arrepiante

Abatimento

Transmutação
 Nível: Drd 4
 Componentes: V, G
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5 m/2 níveis)
 Efeito: Raio
 Duração: 1 rodada/nível
 Teste de Resistência: Vontade anula
 Resistência à Magia: Sim

Esta magia torna as criaturas que atinge fracas e lentas. Um alvo que não obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade é afetado por *lentidão* e sofre uma penalidade de melhoria cumulativa em Força igual a 1d6-1 a cada dois níveis de conjurador (penalidade mínima adicional 0, máxima -10) por rodada. Se a Força do alvo cair abaixo de 1, ele ficará indefeso. Esta magia não dissipa *velocidade* nem é dissipada por ela, mas uma criatura afetada por *velocidade* pode ser trazida ao deslocamento normal por *abatimento* e vice-versa.

Abraço da Floresta

Transmutação
 Nível: Drd 4, Rgr 3

Como *camuflagem*, mas concede +20 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade.

Acalmar em Massa

Encantamento [Compulsão, Ação Mental]
 Nível: Drd 4
 Componentes: V, G
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
 Alvo: Qualquer número de animais, bestas e bestas mágicas de Inteligência 1 ou 2, todos a menos de 9 m
 Duração: 1 minuto/nível
 Teste de Resistência: Vontade anula (veja o texto)
 Resistência à Magia: Sim

Esta magia acalma e silencia os alvos, tornando-os dóceis e inofensivos. Os animais treinados para atacar ou guardar, animais atrozos, animais lendários, bestas e bestas mágicas podem fazer um teste de resistência contra este efeito, mas não animais normais (um druida consegue acalmar ursos ou lobos comuns

com facilidade, mas é mais difícil afetar um lobo das estepes, um bulette ou um cão de guarda adestrado).

Os alvos permanecem onde estiverem e não atacam nem fogem. Eles não ficam indefesos, ou seja, se defenderão normalmente caso sejam atacados. Qualquer ameaça (fogo, um predador faminto ou um ataque iminente, por exemplo) anula a magia sobre as criaturas ameaçadas.

Amplitude Celeste

Encantamento (Compulsão) [Medo, Ação Mental]
 Nível: Drd 5
 Componentes: V, G, FD
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: 9 m
 Área: O conjurador e todos os seus aliados e inimigos dentro de uma emanção com 9 m de raio centralizada no conjurador
 Duração: 1 rodada/nível
 Teste de Resistência: Vontade anula (veja o texto)
 Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria a sensação de que o céu está repleto de espíritos invisíveis da natureza e vozes sussurrantes. Este efeito é uma dádiva para o conjurador e seus aliados e uma maldição para seus inimigos. O conjurador, bem como cada aliado dentro da área de alcance, recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo pela duração da magia. Cada um dos inimigos dentro da área de alcance que fracassar em um teste de resistência de Vontade se comporta como se estivesse afetado pela magia *medo*. A cada rodada, cada inimigo afetado pode executar um novo teste de resistência de Vontade para desvencilhar-se dos efeitos da magia. Um inimigo que for bem sucedido em um teste de resistência não precisa fazer mais testes até que a magia termine. Criaturas imunes ao medo são imunes a ambos os aspectos desta magia.

Andarilhos das Nuvens

Transmutação
 Nível: Drd 7
 Componentes: V, G, FD
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
 Alvos: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 m
 Duração: 1 hora/nível (D)
 Teste de Resistência: Reflexos anula (benéfica)
 Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador cria almofadas gasosas nos pés do alvo, permitindo que ele caminhe sobre as nuvens. Essas almofadas permitem que cada alvo mova diretamente para cima ou para baixo com um deslocamento de 9 m ou lateralmente com um deslocamento de voo de 18 m (perfeito), como desejar (os movimentos laterais são possíveis apenas para alvos que já estejam a pelo menos 27 m do solo). Para aterrissar, um alvo deve usar uma ação padrão para desvencilhar-se das nuvens, o que encerra a magia para aquela criatura. O conjurador é capaz de dissipar a magia, mas apenas para todos os alvos de uma só vez — uma ação que pode ter conseqüências significativas para os alvos que se encontram no ar.

Aurora

Abjuração

Nível: Drd 0, Rgr 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Todas as criaturas em uma explosão de 4,5 m de raio centralizada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim

Todas as criaturas que estiverem adormecidas na área acordam. As que estiverem inconscientes devido a dano por contusão acordam e ficam zonzas (veja Resumo das Condições no Capítulo 3 do Livro do Mestre). Esta magia não afeta as criaturas que estiverem morrendo.

Avatar da Natureza

Evocação

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Animal tocado

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)



O conjurador infunde o alvo com o espírito da natureza. A criatura afetada ganha +10 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano e 1d8 Pontos de Vida temporários por nível de conjurador, mais os efeitos de *velocidade*.

Barreira Verde

Conjuração (Criação)

Nível: Drd2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: 6 m de comprimento, 30 cm de espessura de barreira de vegetação

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador ergue uma barreira de plantas vivas à sua frente. Qualquer criatura que tentar atravessá-la deve obter sucesso em um teste de Força (CD 15); nesse caso seu deslocamento termina do outro lado da barreira. O fogo queima a barreira em 1 rodada, ou as criaturas com os implementos apropriados podem abrir passagem em 1 minuto.

Beijo da Morte

Necromancia

Nível: Drd 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim (veja o texto)

Os dentes e a língua do conjurador são revestidos por um veneno virulento e de ação rápida. A cada rodada, ele se torna capaz de realizar um ataque de toque corpo a corpo para transmitir o veneno através de um beijo. O veneno causa 1d10 pontos de dano temporário de Constituição imediatamente e mais 1d10 pontos de dano temporário de Constituição após 1 minuto. É possível anular cada ocorrência de dano obtendo-se sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível do conjurador + modificador de Sabedoria do conjurador). Se o conjurador fracassar em ultrapassar a resistência à magia da criatura, tanto o dano inicial quanto o secundário são anulados, mas apenas neste ataque. Se o conjurador usar este mesmo ataque contra a criatura novamente enquanto a magia ainda estiver ativada, pode tentar ultrapassar sua resistência à magia novamente.

Bola de Água

Evocação

Nível: Drd 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Dispersão com 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Uma *bola de água* é uma explosão esférica de água semelhante a uma *bola de fogo azul*. Assim como *bola de fogo*, o conjurador aponta seu dedo e determina o alcance (distância e altura) onde a *bola de água* deve explodir. Uma bolha azul, do tamanho de uma ervilha, sai do seu dedo e, a menos que se choque com algum corpo ou barreira sólida, detonará na *bola de água* na distância designada (um impacto antecipado resulta numa detonação prematura). Se o conjurador tentar enviar a bolha através de uma passagem estreita, como uma seteira, precisa "acertar" a abertura com um ataque de toque à distância, ou a bolha atingirá a barreira e detonará antes da hora (consulte a magia *bola de fogo* no *Livro do Jogador* para detalhes do padrão da explosão)

Ao detonar, a *bola de água* inflige 1d6 pontos de dano por contusão por nível do conjurador (máximo de 10d6). Uma criatura afetada pode fazer um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. Como se trata de dano por contusão, e não por energia, está sujeito a resistência a dano.

Os objetos não sofrem dano a menos que possuam dureza 0. Neste caso eles sofrem o dano integral. Se o dano causado a uma barreira é suficiente para romper ou quebrá-la, a *bola de água* pode continuar além dela se o alcance permitir. Caso contrário ela para na barreira, assim como qualquer outro efeito de magia.

Componente Material: Um odre cheio de água que o conjurador arrebenta ao conjurar a magia.

Bosque Druídico

Transmutação

Nível: Drd 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: Pelo menos 10 minutos (ver texto)

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma ou mais árvores

Duração: 1 dia/nível ou até ser descarregada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar *bosque druídico*, o transmutador remodela uma árvore viva para armazenar uma magia. Em seguida ele pode acessar esta magia estocada a qualquer hora, como se a árvore fosse um pergaminho muito grande e imóvel.

Juntamente com *bosque druídico*, é possível conjurar magias de druida que totalizem no máximo um terço do nível de conjurador do personagem (arredondado para baixo, máximo 6°). Ao invés de serem acionadas, estas magias auxiliares são armazenadas nas árvores da área. Cada árvore consegue guardar apenas uma magia. Tanto *bosque druídico* quanto as magias auxiliares devem ser conjuradas durante o mesmo ritual, sem interrupções. O tempo de conjuração de 10 minutos fornecido acima é o mínimo para o ritual completo; se alguma das magias auxiliares levar mais de 10 minutos para ser conjurada, utilize o tempo de execução total.

Ao tocar a árvore que contém uma magia auxiliar (uma ação padrão), o conjurador ativa essa magia instantaneamente. Ele deve tomar quaisquer decisões sobre seus efeitos (como alvo e direção) ao tocar na árvore.

Apenas um *bosque druídico* pode estar ativo por vez. Se a magia for conjurada novamente antes que a primeira vez acabe, ou seja completamente descarregada, a primeira é dissipada.

Uma árvore afetada por *bosque druídico* é detectada como mágica, mas o processo de detecção não lhe causa nenhum mal.

Camuflagem

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Conjurador

Duração: 10 minutos/nível

O conjurador altera sua coloração para se mesclar ao ambiente, ganhando +10 de bônus de competência nos teste de Esconder-se.

Componente Material: Lama espalhada sobre o rosto.

Cão de Caça

Adivinhação

Nível: Rgr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Conjurador

Duração: 1 hora/nível

Se o conjurador fracassar em um teste de Sobrevivência para rastrear uma criatura enquanto esta magia estiver ativa, pode imediatamente fazer outra jogada contra a mesma CD para localizar o rastro. Se a nova jogada fracassar, é preciso procurar pela trilha por 30 minutos (em ambientes abertos) ou 5 minutos (em ambientes fechados) antes de tentar novamente.

Chuva de Trovões

Evocação [Eletricidade]

Nível: Drd 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Padrão de explosões elétricas similar a *bola de fogo* (veja o texto)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Reflexos reduz à metade (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim

Assim como a magia arcana *chuva de meteoros*, *chuva de relâmpagos* evoca explosões similares às da magia *bola de fogo*, exceto por criar relâmpagos esféricos. Quando a magia é conjurada, quatro esferas maiores (60 cm de diâmetro) ou oito esferas menores (30 cm de diâmetro) são lançadas de sua mão estendida e correm em linha reta ao ponto designado. Cada esfera deixa para trás uma trilha de centelhas.

Qualquer criatura no caminho dessas esferas é atingida por uma delas e sofre um total de 16d6 pontos de dano por eletricidade (sem testes de resistência). As esferas são dissipadas após infligir este dano.

Se as esferas atingirem seus destinos, cada uma se dispersa como uma *bola de fogo* elétrica. Os padrões de detonação e o dano infligido às criaturas na área dependem do tamanho das esferas, como se segue (consulte a descrição da magia *chuva de meteoros* no *Livro do Jogador* para mais detalhes dos padrões).

Esferas Maiores: Cada esfera maior tem 4,5 m de raio e causa 4d8 pontos de dano de eletricidade. As quatro esferas explo-

dem com seus pontos de impacto formando um paralelepípedo ou diamante (à escolha do conjurador) em torno do ponto de origem da magia. As explosões ocorrem a 6 m de distância no padrão definido, criando áreas onde os efeitos se sobrepõem e expondo o centro a todas as explosões.

Esferas Menores: Cada esfera menor tem 2,20 m de raio e causa 2d6 pontos de dano de eletricidade. Estas esferas explodem com seus pontos de impacto criando um padrão similar a um diamante com um paralelepípedo interno ou vice-versa, medindo 6 m de lado. O centro possui quatro áreas de efeitos sobrepostos e duas ou três áreas também se sobrepõem em diversas seções periféricas.

As criaturas atingidas por uma explosão realizam um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. As criaturas atingidas por múltiplas explosões precisam realizar um teste de resistência para cada uma. Qualquer criatura que fracasse no teste de resistência fica atordoada por 1d4 rodadas além de sofrer o dano integral.

Círculo de Regeneração

Conjuração (Cura)
Nível: Drd 6

Esta magia é idêntica a *regeneração em grupo*, mas concede cura acelerada à taxa de 3 Pontos de Vida por rodada.

Convocar Relâmpagos Maior

Evocação [Eletricidade]
Nível: Drd 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 10 minutos + 1 ação por raio convocado
Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)
Efeito: Veja o texto
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

Esta magia é similar a *convocar relâmpagos*, exceto que o conjurador é capaz de convocar um relâmpago a cada 5 minutos. Para conjurar *convocar relâmpagos maior*, o evocador deve estar em uma área de tempestade — uma chuva forte, um tornado (incluindo o redemoinho formado por um djinn ou elemental do ar de 7 DV ou mais), nuvens e vento, ou até mesmo condições de calor e nebulosidade. Enquanto estiver nessa área, ele consegue convocar um relâmpago a cada 5 minutos. Não é necessário fazê-lo logo após conjurar a magia — outras ações, até mesmo conjurar magias, podem ser executadas a qualquer momento durante o tempo da magia. No entanto, é preciso uma ação padrão para se concentrar na magia ao convocar cada raio.

Cada relâmpago cai em uma linha vertical, acertando qualquer alvo determinado pelo conjurador dentro da área de alcance (medida pela sua posição no momento da convocação). O raio percorre o caminho desimpedido mais curto entre uma nuvem próxima e o alvo designado. Qualquer criatura a até 3 m do caminho do relâmpago ou do ponto de impacto é afetada. Cada raio causa 1d10 pontos de dano por eletricidade por nível do conjurador (máximo de 15d10).

Convocar relâmpagos maior pode ser usado apenas ao ar livre; não funciona em ambientes fechados, subterrâneos ou abaixo d'água. A magia acaba se o conjurador deixar a área da tempestade.

Corpo Solar

Transmutação [Fogo]
Nível: Drd 2, Mag/Fet 2
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 1,5 m
Área: Emissão com raio de 1,5 m centralizada no conjurador
Duração: 1 rodada/nível

Ao extrair poder do sol, o conjurador pode fazer com que seu corpo emane fogo. Este fogo se estende a 1,5 m em todas as direções a partir de seu corpo, iluminando a área e infligindo 1d4+1 pontos de dano por fogo (Reflexos reduz à metade) a qualquer criatura tocada.

Criar Bogun

Conjuração (Criação)
Nível: Drd 1
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Efeito: Constructo miúdo
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Criar bogun permite ao conjurador infundir magia vital em um pequeno boneco criado a partir de matéria vegetal. Esta é a magia final no processo de criação de um bogun. Veja a descrição do bogun para maiores detalhes.

Componente Material: O boneco a partir do qual o bogun é criado.

Custo em XP: 25 XP.

BOGUN

Constructo Miúdo
Dados de Vida: 2d10 (11 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m, voando 15 m (bom)
CA: 15 (+3 Des, +2 tamanho)
Ataques: Corpo a corpo: espinho +1
Dano: Espinho 1d4+2 e veneno
Face/Alcance: 0,75 m por 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Características de constructo
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +3, Von +1
Habilidades: For 7, Des 16, Con -, Int 8, Sab 13, Car 10
Terreno/Clima: Qualquer (tipicamente floresta)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer e neutro (sempre a mesma do criador)
Progressão: 3-6 DV (Miúdo)

Um bogun é um pequeno servo da natureza criado por um druida. Como um homúnculo, é uma extensão de seu criador, compartilhando a mesma tendência e o vínculo com a natureza. Um bogun não luta muito bem, mas consegue executar qualquer ação simples, como atacar, levar uma mensagem ou abrir uma porta ou janela. Na maior parte do tempo, ele simplesmente segue as ordens de seu criador. Entretanto, por ser autocons-

ciente e de certa forma voluntarioso, seu comportamento não é totalmente previsível. Em raras ocasiões (5% das vezes), o bogun pode se recusar a executar uma determinada tarefa. Neste caso, o criador deve realizar um teste de Diplomacia (CD 11) para convencer a criatura a cooperar. Um sucesso significa que o bogun executa a tarefa como requisitado; e um fracasso indica que ele fará exatamente o contrário ou se recusará a fazer qualquer coisa pelo resto do dia (cabe ao Mestre decidir).

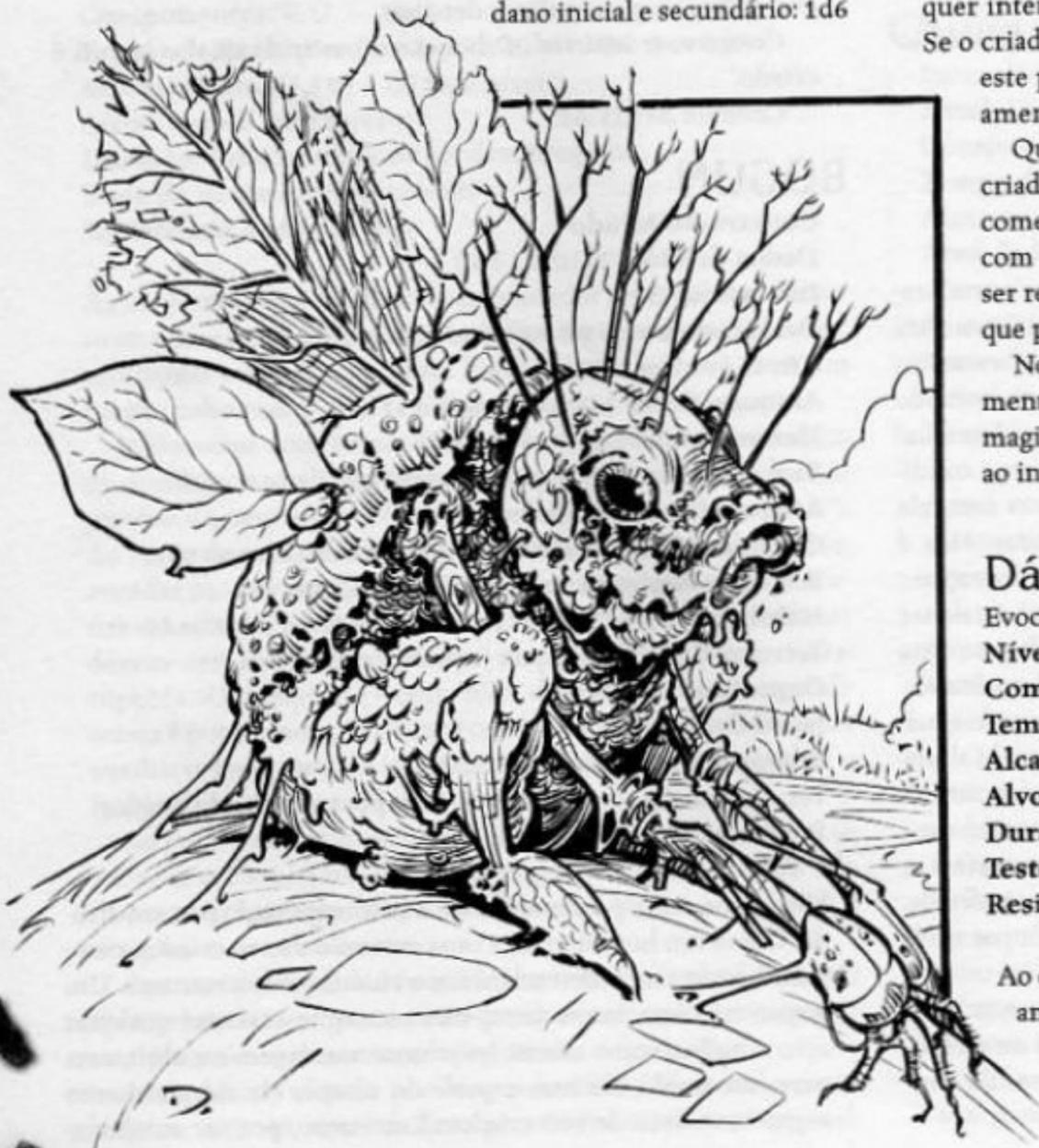
Um bogun não fala, mas seu processo de criação o vincula telepaticamente ao seu criador. Ele sabe o que o criador sabe e consegue lhe transmitir tudo o que vê e ouve, a um alcance de 450 m. Um bogun nunca se afasta além dessa distância voluntariamente, mas pode ser removido à força. Neste caso, fará tudo o que for possível para entrar novamente em contato com seu criador. Um ataque que destrua um bogun também inflige 2d10 pontos de dano ao criador. Se o criador falecer, o bogun também morre, e seu corpo desmorona em uma pilha de vegetação pútrida.

Um bogun se assemelha a uma pilha de adubo de forma vagamente humanóide. O criador determina suas características exatas, mas ele costuma ter cerca de 45 cm de altura e uma envergadura de mais ou menos meio metro. Sua pele é coberta por espinhos e galhos.

COMBATE

Um bogun ataca esfregando-se no oponente de forma que seus espinhos inoculem um veneno que causa irritação.

Veneno (Ext): Inoculação através dos espinhos; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6



pontos de dano temporário de Destreza. O criador de um bogun é imune ao seu veneno.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, doenças e efeitos similares. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. Apesar de ser feito de matéria vegetal, um bogun não é uma planta, e portanto não está sujeito a magias que afetam apenas as plantas.

CONSTRUÇÃO

Ao contrário de um homúnculo, um bogun é criado a partir de materiais naturais disponíveis em qualquer floresta. Por isso, não existe um custo de criação em Peças de Ouro. Todos os materiais utilizados tornam-se partes permanentes do bogun.

O criador deve ser pelo menos de 7º nível e possuir o talento Criar Item Maravilhoso para construir um bogun. Antes de conjurar quaisquer magias, é necessário tecer uma forma física a partir de matéria vegetal viva (ou que já foi viva) para armazenar a energia mística. Uma parte do próprio corpo do criador, como alguns fios de cabelo ou uma gota de sangue, também deve ser incorporada ao boneco. O criador pode montar o corpo pessoalmente ou contratar alguém para fazê-lo. Criar um manequim requer um teste de Ofícios (cestaria ou tecelagem) (CD 12).

Assim que o corpo estiver terminado, o criador deve animá-lo através de um longo ritual mágico que necessita de uma semana para ser completado. O criador deve trabalhar em solidão absoluta, pelo menos 8 horas por dia, em um bosque; qualquer interrupção de outra criatura consciente desfaz a magia. Se o criador estiver tecendo pessoalmente o corpo da criatura, este processo e o ritual podem ser executados simultaneamente.

Quando não estiver trabalhando ativamente no ritual, o criador deve descansar e não realizar outras ações exceto comer, dormir e falar. Perder um dia sequer do ritual faz com que todo o processo fracasse. Neste caso, o ritual deve ser reiniciado, embora o corpo previamente criado e o bosque possam ser reutilizados.

No dia final do ritual, o criador deve conjurar pessoalmente *controlar plantas*, *moldar madeira* e *criar bogun*. Estas magias podem vir de fontes externas, como pergaminhos, ao invés de serem preparadas, se o criador assim preferir.

Dádiva da Natureza

Evocação

Nível: Drd 3, Rgr 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Animal tocado

Duração: 5 rodadas/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Ao convocar o poder da natureza, o conjurador concede ao animal alvo +1 de bônus de sorte nas jogadas de ataque e dano para cada dois níveis de conjurador que possuir.

Decomposição

Necromancia

Nível: Drd 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 15 m

Área: Todos os inimigos em uma emanção de 15 m centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Sempre que um inimigo dentro da área sofrer dano normal (mas não por contusão), o ferimento infecciona infligindo 1 ponto de dano adicional por rodada pela duração da magia. Obter sucesso em um teste de Cura (CD 15) ou a aplicação de qualquer magia de cura (*curar ferimentos*, *cura completa*, *círculo da cura*, e assim por diante) detém a inflamação. Apenas um ferimento supura por vez; ferimentos adicionais infligidos enquanto o primeiro ainda está infeccionado não são contaminados. Entretanto, se a inflamação for contida, qualquer novo ferimento sofrido enquanto o alvo permanecer na área de alcance (pela duração da magia) reinicia o processo.

Por exemplo, um alvo que sofreu 6 pontos de dano por um ataque enquanto estava na área de uma magia de *decomposição* sofre 1 ponto de dano por infecção na próxima rodada, e outro ponto de dano na rodada seguinte. Na terceira rodada, recupera 4 pontos graças a uma magia *curar ferimentos leves*, e assim a inflamação é interrompida e o alvo não sofrerá dano nesta rodada. Na quarta rodada, o alvo permanece dentro da área da emanção e recebe mais 3 pontos de dano em batalha. A infecção recomeça, infligindo 1 ponto de dano na próxima rodada.

Despertar em Massa

Transmutação

Nível: Drd 8

Componentes: V, G, F, XP

Tempo de Execução: Um dia

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Um animal ou árvore/três níveis, todos a menos de 9 m

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim

O conjurador desperta um ou mais animais ou árvores para um nível de consciência próximo ao humano. Todas as criaturas *despertadas* devem ser do mesmo tipo. Para obter sucesso, é necessário um teste de resistência de Vontade (CD 10 + o número de DV do alvo com valor mais alto, ou o número de DV da árvore que terá o valor mais alto após ser *despertada*, o que for maior). Um fracasso indica que a magia falhou para todos os alvos.

O animal ou árvore *desperto* é amigável ao conjurador. Ele não possui nenhuma conexão ou empatia especial com o alvo, mas este o servirá em tarefas ou missões específicas se ele lhe comunicar seus desejos.

Uma árvore *desperta* possui as características de um objeto animado (consulte o *Livro dos Monstros*), exceto que seus níveis de Inteligência, Sabedoria e Carisma são todos iguais a 3d6. Plantas *despertadas* adquirem a habilidade de mover seus troncos, raízes, galhos, gavinhas, etc., e possuem sentidos similares aos

humanos. Um animal *desperto* tem 3d6 de Inteligência, +1d3 de bônus de Carisma e +2 DV.

Um animal ou árvore *desperto* pode falar uma linguagem conhecida pelo conjurador, mais uma linguagem adicional que ele conheça por ponto de bônus de Inteligência (se houver).

Custo em XP: 250 XP por criatura desperta.

Detectar Inimigo Predileto

Adivinhação

Nível: Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Um quarto de círculo emanando do conjurador até o limite de alcance

Duração: Concentração, até 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador consegue sentir a presença de um inimigo predileto. A quantidade de informações revelada depende do tempo despendido estudando uma determinada área.

1ª Rodada: Presença ou ausência de um inimigo predileto na área.

2ª Rodada: Tipos de inimigos prediletos na área e o número de cada um.

3ª Rodada: A localização e os DV de cada indivíduo presente, como se fossem revelados pelo efeito de *visão de poder*.

Nota: A cada rodada o conjurador pode se virar para detectar coisas em uma área diferente. A magia é capaz de penetrar em barreiras, mas 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra podem bloqueá-la.

Epidemia

Necromancia

Nível: Drd 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, o necromante deve escolher uma das seguintes doenças: enjôo cegante, febre risonha, febre imunda, ardência mental, dor vermelha, tremores ou perdição pegajosa (consulte Doenças no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* para obter as descrições de cada uma). A criatura tocada imediatamente contrai a doença escolhida (sem período de incubação) a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude.

Ao contrário de uma criatura afetada por *praga*, o alvo de *epidemia* torna-se um vetor poderoso para transmitir a doença. Enquanto ele estiver doente, qualquer criatura viva (exceto o conjurador) a menos de 9 m de distância deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou contrair a doença imediatamente, qualquer que seja o seu método de transmissão ou período de incubação normais. Qualquer pessoa infectada desta forma também se torna um vetor da doença e pode espalhá-la da mesma maneira.

A CD do teste cai em 1 a cada dia após a conjuração da magia, independente de quando uma determinada criatura contraiu a doença. Uma criatura que obteve sucesso em um teste de resistência de Fortitude especificamente contra esta *epidemia* não contrairá a doença em qualquer forma por um dia. Depois disso, aproximar-se a menos de 9 m de uma criatura infectada requer outro teste de resistência, com as mesmas conseqüências no caso de fracasso ou sucesso.

O necromante é imune a qualquer infecção que se origine de sua própria conjuração.

Espantalho

Necromancia [Medo, Ação Mental]

Nível: Drd 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um animal

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O alvo fica abalado, sofrendo -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, testes de resistência e demais testes até que a magia termine.

Espelho

Transmutação

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma superfície reflexiva pelo menos tão grande quanto uma criatura Média

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, cria-se o ponto final de uma conexão entre duas superfícies reflexivas naturais, como espelhos d'água ou lagos límpidos. Ao conjurar novamente esta magia sobre uma superfície similar antes que a primeira termine, é possível enxergar através dela como se estivesse usando *clarividência*. No período de 1 minuto/nível após a segunda conjuração, o transmutador e até mais uma criatura/nível podem atravessar de um lado ao outro como se estivessem sob o efeito de *teletransporte exato*. Esta magia não concede nenhuma habilidade específica para sobreviver no local onde qualquer um dos dois espelhos estejam, portanto se a primeira conjuração foi sobre um lago, é melhor que seus aliados saibam nadar. Se a duração da primeira magia terminar antes que o conjurador possa completar a conexão com uma segunda conjuração, a primeira fica inutilizada.

Espírito de Madeira

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Um servo da natureza

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Um *espírito de madeira* é um espírito da natureza verde e translúcido, que o conjurador pode comandar para executar tarefas simples. Ele é capaz de construir uma fogueira, colher ervas, alimentar um companheiro animal, pescar ou executar qualquer outra tarefa simples que não envolva conhecimento ou tecnologia. Porém não consegue, por exemplo, abrir uma arca trancada, já que não sabe como uma fechadura funciona.

O espírito consegue executar apenas uma atividade por vez, mas é capaz de repeti-la se for instruído a isso. Assim, se ordenado a recolher folhas, continuaria a fazê-lo enquanto a atenção do conjurador se volta para outra coisa, desde que permaneça na área de alcance.

O espírito tem um valor efetivo de Força igual a 2, portanto consegue erguer 10 kg ou arrastar 50 kg. Consegue ativar armadilhas, mas os 10 kg de força que é capaz de exercer não são suficientes para ativar a maioria dos dispositivos de pressão. Seu deslocamento é de 4,5 m em qualquer direção, inclusive para cima.

Um *espírito de madeira* não consegue atacar; ele nunca pode executar uma jogada de ataque ou um teste de resistência. Não é possível matá-lo, mas ele se dissipa caso sofra 6 pontos de dano em ataques de área. Se o conjurador tentar enviar o espírito para fora da área de alcance da magia (a partir de sua posição atual), ele deixa de existir.

Explosão de Adrenalina

Transmutação

Nível: Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: As criaturas invocadas pelo conjurador em uma emanção esférica com raio igual ao alcance, centralizada no conjurador.

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Cada uma das criaturas invocadas pelo conjurador dentro da área de alcance recebe +4 de bônus de melhoria em Força. Este efeito dura até que a magia acabe ou a criatura deixe a área.

Falar com Qualquer Coisa

Adivinhação

Nível: Drd 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Alvo: Conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Esta magia concede os efeitos de *falar com animais*, *falar com plantas* e *idiomas*, permitindo que o conjurador se comunique com qualquer criatura viva, incluindo as não inteligentes, como

as plantas comuns. Ele pode fazer perguntas e obter respostas de quaisquer criaturas, embora a magia não as torne mais amigáveis ou cooperativas que o normal. O conjurador consegue ser compreendido até o alcance de sua voz.

O conjurador também adquire a habilidade de falar com rochas, metais, terra, água ou qualquer objeto ou aspecto de terreno sólido ou semi-sólido como se este estivesse sob o efeito de *o conto das rochas*. Qualquer um desses objetos ou aspectos de terreno consegue relatar ao adivinho por quem ou pelo que foi tocado, bem como o que está encoberto ou escondido atrás ou sob si, fornecendo descrições tão completas quanto for requisitado. Entretanto, a perspectiva, a percepção e o conhecimento de um objeto podem impedi-lo de fornecer os detalhes procurados pelo conjurador (a critério do Mestre).

Esta magia não inclui um efeito de *falar com os mortos*, ou seja, o conjurador não é capaz de acessar a memória de criaturas mortas.

Apesar de compreender todas as criaturas e objetos, o conjurador só consegue falar um idioma (ou equivalente) por vez.

Falsa Bravata

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Drd 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um humanóide

Duração: 3 rodadas + o modificador de Constituição do alvo

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Falsa bravata faz com que o alvo torne-se excessivamente confiante, acreditando ter adquirido todos os efeitos da fúria do bárbaro (bônus em Constituição e Força e testes de resistência de Vontade aprimorados). Na verdade, entretanto, a criatura afetada sofre todas as penalidades da fúria do bárbaro, mas não recebe nenhuma de suas vantagens. O alvo sofre penalidade de -2 na CA e não pode usar perícias ou habilidades que exijam paciência e concentração, como furtividade ou conjurar magias. Ao final da duração da magia, a criatura fica fatigada (-2 de penalidade em Força e Destreza, incapaz de investir ou correr) durante o restante do encontro.

Foco: Um espelho pequeno com um selo de bravura pintado, no valor de pelo menos 25 PO.

Frio Arrepiante

Transmutação [Frio]

Nível: Drd2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

O conjurador transforma o suor da criatura em gelo, criando bolhas conforme o gelo se forma sobre e por dentro da pele. A magia causa 1d6 pontos de dano de frio cumulativos por rodada em que permanecer ativa (ou seja, 1d6 pontos de dano na 1ª rodada, 2d6 na segunda e 3d6 na terceira). Apenas um teste de

resistência é permitido contra este efeito; se obtiver sucesso o dano é reduzido à metade em cada rodada.

Foco: Um frasco pequeno de vidro ou cerâmica no valor de pelo menos 25 PO cheio de gelo, neve ou água.

Frio Arrepiante Maior

Transmutação [Frio]

Nível: Drd 7

Duração: Ver texto

Esta magia é idêntica a *frio arrepiante*, mas acrescenta uma quarta rodada à duração, durante a qual inflige 4d6 pontos de dano. Se o conjurador for pelo menos de 15º nível, também inclui uma quinta rodada causando 5d6 pontos de dano. Se o conjurador for de 20º nível ou superior, adiciona uma sexta rodada com 6d6 pontos de dano.

Garrafa de Fumaça

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 4, Rgr 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Efeito: Uma criatura eqüina de fumaça

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador usa uma fonte de fogo para criar uma nuvem de fumaça, que é capturada em uma garrafa especial em suas mãos. Se a garrafa for aberta antes que a duração da magia termine, a fumaça emerge formando uma criatura vagamente eqüina composta de filetes de fumaça. Ela não produz nenhum som, e qualquer coisa que tocar simplesmente a atravessa.

Para cavalgar este cavalo de fumaça, o pretense cavaleiro deve obter sucesso em um teste de Cavalgar (CD 10) enquanto segura a garrafa em uma das mãos. Qualquer criatura que tentar montar sem a garrafa simplesmente atravessará a forma do cavalo. Se o cavaleiro soltar a garrafa depois de montar, ele cairá ao chão atravessando a forma do cavalo, e não poderá montar novamente sem empunhar a garrafa intacta. Se a garrafa for quebrada, a magia termina imediatamente e o cavaleiro (se estiver montado) cai ao chão.

O cavalo de fumaça tem deslocamento de 6 m por nível do conjurador, até o máximo de 72 m. Ele consegue deixar um rastro de fumaça a um comando do cavaleiro, criando uma nuvem de 1,5 m de largura e 6 m de altura conforme se move. Um vento que seja pelo menos severo (mais de 45 km/h) ou qualquer tipo de vento mágico dispersará o cavalo (e qualquer fumaça produzida por ele) instantaneamente. Caso contrário, a nuvem de fumaça dura 10 minutos, a partir do turno em que foi produzida. Começar ou interromper o rastro de fumaça é uma ação livre. A montaria e o rastro de fumaça que ela produz dão meia camuflagem (20% de chance de erro) a qualquer um atrás deles.

A montaria é imune a qualquer dano e outros ataques, pois objetos materiais e magias simplesmente passam através dela. Ela é incapaz de atacar.

O cavaleiro pode mandar o cavalo de fumaça de volta para a garrafa, e assim interromper a magia, a qualquer hora. Para isso, basta desarmá-la (uma ação equivalente a movimento) e fechá-la novamente (outra ação equivalente a movimento)

na rodada seguinte, depois que o cavalo estiver em seu interior. Se mais tarde a garrafa for aberta outra vez, a magia é reativada com sua duração restante intacta. Independente de qual seja a duração ainda disponível, a magia cessa seu funcionamento um dia após ser conjurada. Se for dissipada a qualquer momento enquanto a garrafa estiver arrolhada, a magia acaba.

Foco: Uma garrafa ornamentada, com rolha, no valor de pelo menos 50 PO.

Geada

Necromancia

Nível: Clr 5, Drd 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Veja o texto

Área ou Alvo: Veja o texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Esta magia possui duas versões. Para ambas, o conjurador deve tocar uma planta e soprar sobre ela.

Área de Geada: Ao centralizar esta magia sobre uma única planta comum, todas as plantas comuns em uma área de 30 m (incluindo aquela onde a magia foi focalizada) morrem imediatamente. As flores murcham, as folhas caem ao chão, e a folhagem fica amarelada. Esta magia não afeta o solo, portanto novas plantas podem crescer em substituição às mortas. Este efeito não permite testes de resistência.

Gea sobre Plantas: Quando o alvo for uma única planta móvel ou inteligente, como um arbusto errante ou um ente, esta magia inflige 1d6 pontos de dano por nível do conjurador, até no máximo 15d6. A planta pode executar um teste de resistência de Fortitude para reduzir o dano à metade.

Invulnerabilidade Contra Elementos

Abjuração

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura Tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Como proteção contra todos os elementos, mas o alvo torna-se imune a dano de ácido, frio, eletricidade, fogo e sônico enquanto a magia estiver ativa.

Mandrágora

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 4,5 m

Efeito: Todas as criaturas em uma área de 4,5 m de raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia, o conjurador pode ativar a magia perspicaz e funesta de uma raiz de mandrágora. Ao removê-la de seu recipiente escuro, o conjurador e todas as demais criaturas em uma área de 4,5 m devem realizar um teste de resistência de Vontade contra o seu grito. Aqueles que obtiverem sucesso adquirem um efeito de *visão da verdade*; os que fracassarem comportam-se como se estivessem afetados por *confusão*. Ambos os efeitos duram até que a magia acabe.

Componente Material: Uma raiz de mandrágora no valor de pelo menos 100 PO em um recipiente seguro do mesmo valor.



Manto dos Mares

Transmutação

Nível: Drd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada que esteja em contato com a água

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo retém sua forma, mas aparenta ser composto por água. Enquanto estiver sob a água, o alvo age como se estivesse sob o efeito das magias *nublar*, *movimentação livre* e *respirar na água* e não sofre dano por contusão devido à pressão da água ou hipotermia pela duração da magia. Fora (ou mesmo parcialmente fora) da água, o alvo não recebe nenhuma dessas vantagens, exceto *respirar na água*. Ele pode sair e voltar para a água sem cancelar a magia.

Miasma

Evocação

Nível: Drd 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 5 rodadas/nível

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Ao inundar a boca e a garganta do alvo com um gás tóxico, o conjurador impede que ele faça qualquer coisa além de tossir e cuspir. O alvo pode prender a respiração por 2 rodadas por ponto de Constituição, mas deve obter sucesso em um teste de

Constituição (CD 10 + 1 por sucesso anterior) a cada rodada para continuar a fazê-lo. Um fracasso em qualquer um destes testes (ou voltar a respirar voluntariamente) faz com que o alvo caia inconsciente (0 PV). Na rodada seguinte, o alvo cai para -1 Ponto de Vida e estará morrendo; na terceira rodada, ele é asfixiado (veja Asfixia no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*).

Olhos do Falcão

Transmutação
 Nível: Drd 1, Rgr1
 Componentes: V
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Pessoal
 Alvo: Conjurador
 Duração: 10 minutos/nível

Esta magia concede ao conjurador a capacidade de enxergar com perfeição a longas distâncias. Seu incremento de distância para armas de projéteis aumenta em 50% e ele recebe +5 de bônus de competência em todos os testes de Observar.

Olhos Flamejantes

Transmutação
 Nível: Drd 0
 Componentes: V, FD
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Toque
 Alvo: Criatura tocada
 Duração: 10 minutos/nível
 Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
 Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Olhos flamejantes concede ao alvo a habilidade de ver através de fumaça, fogo e névoa naturais, como se não estivessem lá. Enquanto a magia permanecer ativa, as demais criaturas não conseguem camuflagem contra o alvo por nenhum destes efeitos. Esta magia não permite que um personagem enxergue através de neblina mágica, como *névoa obscurecente* ou *névoa*.

Onda Constante

Transmutação
 Nível: Drd 3
 Componentes: V, G, FD
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
 Alvo: Ondas sob uma criatura ou objeto dentro do alcance
 Duração: 10 minutos/nível
 Teste de Resistência: Reflexos anula
 Resistência à Magia: Sim

O conjurador comanda as águas para erguer uma criatura ou objeto e impeli-lo para frente. Um objeto elevado desta forma pode conter criaturas ou outros objetos. A capacidade de carga da onda depende do nível do conjurador.

Nível do Conjurador	Tamanho da Criatura ou Objeto
5º	Médio ou menor
7º	Grande
9º	Enorme
11º	Imenso
13º	Colossal

A *onda constante* transporta a criatura ou o objeto suspenso em uma linha reta com deslocamento de 18 m sobre a água. A magia é dissipada quando a onda entra em contato com a terra, depositando sua carga intacta na praia.

Onda de Limo

Conjuração (Invocação)
 Nível: Clr 7, Drd 7
 Componentes: V, G, M
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
 Área: Dispersão de 4,5 m de raio
 Duração: 1 rodada/nível
 Teste de Resistência: Reflexos anula
 Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma onda de limo verde que começa à distância que ele escolher e se espalha violentamente até o limite da área de efeito. A onda respinga e atinge todos os lugares por onde passa; parte do limo adere às paredes e ao teto. Cada criatura na área que fracassar em um teste de resistência de Reflexos é coberta com uma mancha de gosma verde para cada 1,5 m de sua face.

A gosma verde devora a carne e matéria orgânica ao contato, e dissolve até metal. Uma mancha de gosma verde inflige 1d6 pontos de dano temporário de Constituição por rodada enquanto devora a carne. Contra madeira ou metal, o limo causa 2d6 pontos de dano por rodada, ignorando a dureza do metal, mas não a da madeira. Ele não causa dano a pedra.

Na primeira rodada do contato, o limo pode ser raspado de uma criatura (provavelmente destruindo o instrumento utilizado para isso), mas depois desse período deve ser congelado, cauterizado ou extraído (também causando dano à vítima). Calor ou frio extremos, luz do sol ou a magia *remover doenças* destroem a gosma verde. Ao contrário da gosma verde normal, o limo criado por esta magia evapora gradualmente, desaparecendo no fim da sua duração.

Componente Material: Algumas gotas de água parada.

Pasmar Animais

Encantamento [Compulsão, Ação Mental]
 Nível: Drd 0
 Componentes: V, G
 Tempo de Execução: 1 ação
 Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
 Alvo: Um animal Médio ou menor com menos de 5 DV
 Duração: 1 rodada
 Teste de Resistência: Vontade anula
 Resistência à Magia: Sim

Este encantamento enevoa a mente do animal. O alvo não fica atordoado, por isso os atacantes não adquirem vantagens especiais contra ele, mas não consegue se mover ou atacar.

Persistência das Ondas

Transmutação
 Nível: Drd 2
 Componentes: V, G, FD
 Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia concede a suavidade irrefreável das ondas batendo na praia. O alvo recebe +4 de bônus de melhoria em Constituição e sofre -2 de penalidade de melhoria em Força.

Plumas

Transmutação
Nível: Drd 4
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura disposta/nível
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum (veja o texto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esta magia funciona como *metamorfosear outros*, exceto que o conjurador *metamorfoseia* cada alvo em um animal com penas de tamanho Pequeno ou menor (a espécie fica à sua escolha, mas todos os alvos assumem a mesma forma). Qualquer alvo pode decidir voltar à sua forma natural (uma ação de rodada completa); fazer isso encerra a magia apenas para si mesmo. Caso contrário, todos os alvos permanecem na forma de pássaros até que a magia termine ou seja dissipada pelo conjurador, restaurando todas as criaturas afetadas à forma normal.

Poder do Carvalho

Transmutação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia concede a força silenciosa de um enorme carvalho. O alvo recebe +4 de bônus de melhoria em Força e sofre -2 de penalidade em Destreza.

Proteção contra a Lua

Abjuração
Nível: Drd 3
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um licantropo
Duração: 12 horas
Teste de Resistência: Vontade anula (D)
Resistência à Magia: Sim

Esta magia impede que um licantropo mude de forma, prevenindo tanto a metamorfose voluntária através da habilidade alternar forma quanto a mutação involuntária devida à licantropia. O alvo retém a forma que possuía no momento da conjuração pela duração da magia; nem mesmo a morte causa reversão à forma normal até que a magia acabe. Os licantropos naturais ganham +4 de bônus de competência nos testes de resistência contra esta magia.

Componente Material: Pêlos, escamas, ou outros resíduos da criatura a ser afetada.

Proteção contra Todos os Elementos

Abjuração
Nível: Drd 6
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 10 minutos/nível ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O alvo torna-se invulnerável a dano de ácido, frio, eletricidade, fogo e sônico. A magia absorve o dano que o alvo sofreria de todos os tipos de energia acima, independente da sua fonte ser natural ou mágica. Esta proteção também se estende ao equipamento do alvo. Quando a magia absorver um total de 12 pontos de dano por nível do conjurador causados por qualquer combinação dos tipos de energia acima, ela é descarregada.

Proteção contra todos os elementos absorve apenas dano. O alvo ainda poderia sofrer efeitos colaterais desagradáveis, como se afogar em ácido (já que o dano por afogamento vem da falta de oxigênio) ou ficar preso no gelo.

Os efeitos desta magia não são cumulativos aos de *proteção contra elementos*, *suportar elementos*, ou *resistência a elementos*. Se uma criatura estiver protegida por *proteção contra todos os elementos* e qualquer uma destas magias, a *proteção contra todos os elementos* absorve o dano até ser descarregada.

Rajada de Areia

Evocação
Nível: Drd 1
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 3 m
Alvo: Explosão semicircular de areia com 3 m de comprimento, centralizada nas mãos do conjurador
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O conjurador dispara um jato de areia quente de seus dedos, infligindo 1d6 pontos de dano por contusão às criaturas no arco (consulte a ilustração na descrição da magia *mãos flamejantes* no Livro do Jogador para detalhes sobre o arco). Qualquer criatura que fracasse em um teste de resistência de Reflexos também fica atordoada por 1 rodada.

Reduzir Animais

Transmutação

Nível: Drd 2, Rgr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Um animal voluntário de tamanho Pequeno, Médio, Grande ou Enorme

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode encolher o animal alvo em uma categoria de tamanho. Por exemplo, um tigre Grande afetado por esta magia se torna um tigre Médio. Esta diminuição de tamanho permite que o animal caiba melhor em espaços apertados, como um aposento de masmorra típico ou uma passagem subterrânea. A modificação de tamanho também tem vários outros efeitos, como descrito no *Livro dos Monstros* e resumido abaixo. Se esta magia causaria a queda de qualquer valor de habilidade a 0 ou menos, esse valor torna-se 1 enquanto todos os outros efeitos se aplicam normalmente.

De Enorme para Grande: O alvo perde 8 pontos de Força, 4 pontos de Constituição e 3 pontos de armadura natural, e recebe 2 pontos de Destreza, +1 de bônus na CA e +1 de bônus nas jogadas de ataque. No total, esta mudança acarreta -3 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo, +2 de bônus nas jogadas de ataque à distância, -4 de penalidade nas jogadas de dano corpo a corpo, -1 de penalidade na CA e -2 Pontos de Vida por Dado de Vida. A face/alcance do alvo torna-se 1,5 m por 3 m/1,5 m.

De Grande para Médio: O alvo perde 8 pontos de Força, 4 pontos de Constituição e 2 pontos de armadura natural, e recebe 2 pontos de Destreza, +1 de bônus na CA e +1 de bônus nas jogadas de ataque. No total, esta mudança acarreta -3 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo, +2 de bônus nas jogadas de ataque à distância, -4 de penalidade nas jogadas de dano corpo a corpo, nenhuma mudança na CA e -2 Pontos de Vida por Dado de Vida. A face/alcance do alvo torna-se 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

De Médio para Pequeno: O alvo perde 4 pontos de Força e 2 pontos de Constituição, e recebe 2 pontos de Destreza, +1 de bônus na CA e +1 de bônus nas jogadas de ataque. No total, esta mudança acarreta -1 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo, +2 de bônus nas jogadas de ataque à distância, -2 de penalidade nas jogadas de dano corpo a corpo, +2 de bônus na CA e -1 Pontos de Vida por Dado de Vida. A face/alcance do alvo torna-se 1,5 m por 1,5 m/1,5 m.

Pequeno para Miúdo: O alvo perde 4 pontos de Força e recebe 2 pontos de Destreza, +1 de bônus na CA e +1 de bônus nas jogadas de ataque. No total, esta mudança acarreta -1 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo, +2 de bônus nas jogadas de ataque à distância, -2 de penalidade nas jogadas de dano corpo a corpo, +2 de bônus na CA e nenhuma mudança nos Pontos de Vida. A face/alcance do alvo torna-se 0,75 m por 0,75 m/0 m.

Reencarnação Verdadeira

Transmutação

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD, XP

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Área: Criatura morta tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esta magia é idêntica a *reencarnação*, exceto pelo fato do druida conseguir reencarnar uma criatura morta a até 10 anos por nível de conjurador. *Reencarnação verdadeira* pode até de volta um alvo cujo corpo foi completamente destruído, desde que o conjurador o identifique de uma forma inequívoca (recitar a data e local do nascimento ou falecimento é o método mais comum).

Ao completar esta magia, o alvo terá um novo corpo, e todas as doenças e aflições físicas serão eliminadas. Consulte a descrição e a tabela da magia *reencarnação* (no *Livro do Jogador*) para determinar a nova encarnação do alvo. Ao jogar para determinar a nova forma, jogue duas vezes; a criatura pode escolher um dos dois resultados ao retornar.

O alvo não perde níveis (ou pontos de Constituição) nem quaisquer magias preparadas.

O conjurador é capaz de reencarnar alguém assassinado por um efeito de morte ou alguém que foi transformado numa criatura morta-viva e então destruído, assim como alguém que faleceu devido a perda de Pontos de Vida.

Custo em XP: 1.000 XP.

Regeneração em Grupo

Conjuração (Cura)

Nível: Drd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 6 m

Alvo: Uma criatura/dois níveis, todas a menos de 9 m

Duração: 10 rodadas + 1 rodada/dois níveis

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador invoca energia curativa sobre um grupo de criaturas, concedendo



a cada uma a habilidade cura acelerada até que a magia termine. Esta cura se aplica apenas ao dano recebido enquanto a magia estiver ativa, não a ferimentos anteriores. Cada alvo recupera 1 Ponto de Vida por rodada até que o fim da magia e fica automaticamente estabilizado caso esteja morrendo devido a perda de Pontos de Vida nesse período. *Regeneração em grupo* não restaura Pontos de Vida perdidos por fome, sede ou asfixia, nem permite que uma criatura regenere ou recupere partes perdidas do corpo.

Os efeitos de várias magias de *regeneração* não são cumulativos; apenas o efeito de nível mais alto se aplica. Conjurar uma segunda magia de *regeneração* de mesmo nível acrescenta sua duração completa à da primeira.

Regenerar Ferimentos Graves

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 5, Drd 4

Esta magia é idêntica a *regenerar ferimentos leves*, mas concede cura acelerada à taxa de 3 Pontos de Vida por rodada.

Regenerar Ferimentos Leves

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 1, Drd 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 10 rodadas + 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Com um toque de mãos, o conjurador aumenta a energia vital do alvo, concedendo-lhe a habilidade cura acelerada pela duração da magia. Esta cura se aplica apenas ao dano recebido enquanto a magia estiver ativa, não a ferimentos anteriores. O alvo recupera 1 Ponto de Vida por rodada até que a magia termine e fica automaticamente estabilizado caso esteja morrendo devido a perda de Pontos de Vida durante este período. *Regenerar ferimentos leves* não restaura os Pontos de Vida perdidos por fome, sede ou asfixia, nem permite que uma criatura regenere ou recupere partes perdidas do corpo.

Os efeitos de várias magias de *regeneração* não são cumulativos; apenas o efeito de nível mais alto se aplica. Conjurar uma segunda magia de *regeneração* de mesmo nível acrescenta sua duração completa à da primeira.

Regenerar Ferimentos Moderados

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 3, Drd 2

Esta magia é idêntica a *regenerar ferimentos leves*, mas concede cura acelerada à taxa de 2 Pontos de Vida por rodada.

Semente Negra

Transmutação

Nível: Drd 0

Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma planta

Duração: 1 dia

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

Se o alvo fracassar no seu teste de resistência de Reflexos, sofrerá 1 ponto de dano quando a magia for conjurada e outro a cada hora enquanto ela permanecer ativa. A dureza é ignorada pelo dano de *semente negra*. Levaria semanas para matar uma árvore grande com aplicações sucessivas desta magia, mas uma planta pequena morreria em questão de horas. *Semente negra* não afeta plantas com valores de Sabedoria e Carisma.

Toque da Praga

Necromancia

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, o necromante deve escolher uma das seguintes doenças: enjôo cegante, febre risonha, febre imunda, ardência mental, dor vermelha, tremores ou perdição pegajosa (consulte Doenças no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* para obter as descrições de cada uma). Qualquer criatura viva golpeada com um ataque de toque corpo a corpo enquanto a magia permanecer ativa é afetada como pela magia *praga*, contraindo imediatamente a doença escolhida a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude. Não é possível infectar mais de uma criatura por rodada.

Tornar-se Selvagem

Transmutação

Nível: Drd 3, Rgr 3

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Conjurador

Duração: 10 minutos/nível

Esta magia permite que o conjurador adote a natureza e algumas habilidades de um animal selvagem. Ele retém sua própria forma, mas adquire os sentidos naturais e extraordinários da criatura escolhida, assim como suas graduações em perícias (embora não sejam cumulativas com as suas próprias graduações nas mesmas perícias), até que a magia termine. Assim, dependendo do animal selecionado, é possível adquirir visão às cegas, faro e graduações em Ouvir, Observar e outras perícias. *Tornar-se selvagem* não concede os ataques naturais dos animais, nem seus métodos de locomoção, talentos ou habilidades extraordinárias não sensoriais, como atropelar ou agarrar aprimorado.

Foco: Couro, pele ou penas do animal escolhido, ou um item ou componente de sua toca. O foco deve ser obtido do animal pelo próprio conjurador.

Trama de Espinhos

Transmutação

Nível: Drd 2, Rgr 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Plantas em uma dispersão de 12 m de raio

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Não

Essa magia faz com que gramíneas, ervas, arbustos e até árvores criem espinhos e, em seguida, envolvam, enrosquem-se e se emaranhem nas criaturas dentro da área da magia, prendendo-as com firmeza. As criaturas que permanecerem paradas ficam enredadas, mas não sofrem qualquer outro efeito e nenhum ponto de dano. Aquelas que tentarem executar qualquer ação (atacar, conjurar magias que exijam componentes gestuais, mover-se, etc.) sofrerão 1d4 pontos de dano pelos espinhos + 1 ponto adicional por nível do conjurador, e deverão obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou ficarão enredadas (-2 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade na Destreza efetiva e incapacidade de movimento). Um personagem que tentar conjurar uma magia também precisa realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia + dano sofrido) ou perderá a magia.

As criaturas enredadas podem se libertar e percorrer metade de seu deslocamento se usarem uma ação de rodada completa para realizar um teste de Força ou Arte da Fuga (CD 20). Uma criatura que não esteja enredada só conseguirá percorrer metade de seu deslocamento na área afetada, sofrendo o dano especificado acima. A cada rodada, as plantas tentam agarrar todas as criaturas que escaparam.

As plantas fornecem um quarto de cobertura para cada 1,5 m de substância entre uma criatura na área e um oponente — metade para 3 m de teia de espinhos, três quartos para 4,5 m, e cobertura total para 6 m ou mais.

O Mestre pode mudar os efeitos da magia de acordo com a natureza das plantas disponíveis.

Transe em Massa

Encantamento [Compulsão, Ação Mental]

Nível: Drd 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Qualquer número de animais, bestas e bestas mágicas de Inteligência 1 ou 2, todos a menos de 9 m

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Vontade anula (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim

Os movimentos sinuosos e a música (ou canto) oscilante do conjurador compelem os alvos a não fazer nada além de observá-lo. Animais treinados para atacar ou guardar, animais atroz, animais lendários, bestas e bestas mágicas podem executar um teste de resistência; animais normais não. É possível golpear uma criatura (com +2 de bônus na jogada de ataque, como se estivesse atordoada), mas essa ação anula a magia sobre ela.

Truque de Animal

Transmutação

Nível: Drd 0, Rgr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um companheiro animal ligado ao conjurador pelo efeito de *cativar animais*.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O companheiro animal do conjurador executa um truque à sua escolha que ainda não conheça. Este truque pode ser qualquer um da lista na caixa de texto *Companheiros Animais* no Capítulo 2 do *Livro do Mestre* ou do Capítulo 2 deste livro. O animal não retém o conhecimento do truque após executá-lo.

Último Suspiro

Necromancia

Nível: Drd 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura morta tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum (veja o texto)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Com esta magia, o conjurador consegue trazer uma criatura morta de volta a 0 Pontos de Vida, desde que ela tenha falecido na última rodada. Ele sofre 1d4 pontos de dano por Dado de Vida da criatura afetada, e sua resistência a magia não pode anular este dano.

A alma do alvo deve estar livre e disposta a retornar (consulte *Ressuscitando os Mortos* no Capítulo 10 do *Livro do Jogador*). Se a alma não desejar voltar à vida, a magia não funciona; por isso, um alvo que queira retornar não precisa de um teste de resistência.

Último suspiro cura dano o suficiente para elevar os Pontos de Vida do alvo a 0. Qualquer valor de habilidade reduzido a 0 ou menos sobem a 1. Venenos e doenças normais são curados, mas doenças mágicas e maldições não são dissipadas. A magia fecha ferimentos mortais e repara a maioria dos danos letais, mas partes do corpo removidas continuam perdidas quando a criatura retorna à vida. Nenhum equipamento ou posse da criatura falecida são afetados por esta magia.

Voltar do mundo dos mortos é um suplício. O alvo perde um nível ao retornar à vida, como se tivesse sido vítima de uma criatura que drena energia. Esta perda não pode ser recuperada por nenhuma magia. Um alvo que já era de 1º nível, ao invés disso, perde 1 ponto de Constituição. Um personagem que morreu com magias preparadas tem 50% de chances de perder qualquer magia ao ser revivido, além das magias removidas pela perda de nível. Um conjurador que não prepara magias (como um feiticeiro) tem 50% de chance de perder as magias não utilizadas como se as tivesse conjurado, além das magias removidas pela perda de nível.

Último suspiro não tem efeito sobre uma criatura falecida a mais de uma rodada. Uma criatura que faleceu devido a um efeito

to de morte não pode ser revivida por esta magia, bem como constructos, elementais, extra-planares e mortos-vivos. Último suspiro não traz de volta uma criatura que morreu de velhice.

Velocidade dos Ventos

Transmutação

Nível: Drd 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Área: Criatura viva tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Com esta magia, o conjurador concede a velocidade efêmera de uma brisa repentina. O alvo ganha +4 de bônus de melhoria em Destreza e sofre -2 de penalidade de melhoria em Constituição.

Visão do Poder

Adivinhação

Nível: Drd 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo ou Área: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador consegue determinar o número de Dados de Vida (incluindo aqueles provenientes de níveis de classe) que uma criatura possui atualmente. Se ela tiver tanto Dados de Vida de monstro quanto níveis de classe, a *visão do poder* revela apenas o total. O conjurador não pode determinar quais níveis de classe a criatura possui, e níveis negativos não contam no total de Dados de Vida. Por exemplo, tanto uma criatura de 10 DV quanto um personagem de 10º nível com 4 níveis negativos aparecem como criaturas de 10 DV.



MESTRES SELVAGENS

Um guia para Bárbaros, Druidas e Rangers

Estas forças da natureza podem vencer qualquer tempestade

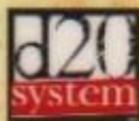
Os bárbaros, druidas e rangers são os nobres e severos campeões de terras indomadas. Este livro apresenta diversas novas formas de personalizar até mesmo os personagens mais experientes, incluindo:

- Novos talentos, armas, magias e itens mágicos.
- Regras aprimoradas e mais detalhadas para a habilidade *forma selvagem*.
- Novas classes de prestígio, como o bárbaro frenético, o cavaleiro eólico e o mestre do limo.
- Um novo tipo de item mágico — a infusão.

Os Mestres e os jogadores que desejarem adicionar uma nova dimensão aos seus bárbaros, druidas e rangers descobrirão nestas páginas um arquivo de material indispensável.

Para a utilização deste acessório, o Mestre também precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*.

Os jogadores necessitam apenas do *Livro do Jogador*.



Visite nossa página www.devir.com.br

DEV881640000

ISBN: 85-7532-110-2



9 788575 321102