



SEGREDOS DA MAGIA

TESTE DE JOGO DAS CLASSES

Você tem em mãos o não-tão-secreto teste de jogo do *Pathfinder Segredos da Magia*! Este vindouro suplemento, previsto para ser lançado em inglês em Julho de 2021 (com expectativa para a versão em português até Dezembro de 2021), traz diversas novas magias, itens mágicos, tipos especiais de magia e informações sobre os fundamentos básicos da magia. Mas este teste de jogo é todo sobre duas novas classes! Sua percepção sobre estas classes será vital enquanto as preparamos para a versão final do livro.

- O **convocador** é para aquele jogador que deseja se aventurar ao lado de um parceiro legal! Uma entidade poderosa chamada de eidolon mantém uma conexão sobrenatural com o convocador, compartilhando saúde e trabalhando em sintonia. Esta classe também conjura magias, mas possui menos magias por dia que outras classes conjuradoras.
- O **magus** combina magias com ataques. O conceito do clássico guerreiro-mago híbrido está aqui. O teste mostrará se esta classe ofusca personagens marciais ou conjuradores, ou se apresenta um equilíbrio entre seus dois lados de forma satisfatória e parecendo especial. O magus recebe bem menos espaços de magia, mas seus maiores níveis de magia igual os de um mago!

COMO TESTAR

O teste de jogo ocorrerá até 16 de Outubro de 2020. Queremos ouvir seus comentários e criticismos a respeito destas classes, mas estamos focando nossa atenção nas opiniões embasadas em jogo. Faça novos personagens, use-os como PJs ou adversários e narre algumas sessões de jogo ou encontros que os incorporem!

Tudo pode mudar com base nos resultados do teste de jogo! Aqui são apresentadas apenas as primeiras iterações das novas classes; algumas habilidades podem estar um pouco extremas ou forçar algumas suposições do jogo, e a melhor maneira de descobrir se fomos longe demais (ou na direção incorreta) é colocarmos estas classes em suas mãos. Não pretendemos liberar quaisquer mudanças feitas nestas classes durante o teste de jogo em si, somente na versão final do livro.

Após ter a chance de testar estas classes, você pode submeter sua opinião (somente em inglês, diretamente no site da Paizo) das seguintes maneiras:

- **Pesquisas:** Entre em <https://www.surveymonkey.com/r/SoMClassSurvey> e <https://www.surveymonkey.com/r/SoMClassSurvey> para responder às pesquisas e a Paizo poder coletar suas respostas. Estas pesquisas estarão disponíveis a partir de terça-feira, 08 de Setembro de 2020, e permanecerão abertas até o final do teste de jogo.
- **Fóruns:** Em paizo.com, você encontrará um fórum chamado *Secrets of Magic Playtest* (apenas em inglês) com tópicos para discussão e anúncios, além de tópicos para cada uma das duas novas classes. Quando for postar nos fóruns, procure por tópicos já existentes sobre seu assunto antes de criar outro. Lembre-se que cada participante do fórum está tentando tornar o jogo melhor para todos, portanto, seja educado e respeitoso.

De antemão, gostaríamos de agradecê-lo por participar do teste de jogo do suplemento *Segredos da Magia*. Nossa intenção é entender o que você pensa e usar sua opinião para deixar estas classes da melhor forma possível!

Jason Bulmahn, Diretor de Design de Jogo
Logan Bonner, Lyz Liddell e Mark Seifter, Designers



PZ02108 SUMMONER II

ICONIC

CONVOCADOR

Você é o conduíte mortal para um ser poderoso chamado de eidolon, que você pode convocar em seu mundo. Seja o eidolon um amigo, servo ou até mesmo um deus pessoal, sua conexão a ele molda o curso de sua vida e lhe marca como alguém extraordinário.

ATRIBUTO CHAVE

CARISMA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Carisma.

PONTOS DE VIDA

10 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você e seu eidolon lutam como um. Você pode confiar em seu eidolon para lidar com desafios mundanos, guardando suas magias para quando forem realmente necessárias.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Você e seu eidolon podem interagir com outros de maneiras diferentes. Seu Carisma poderoso lhe permite assumir uma posição de liderança em negociações. Mesmo se o eidolon permanecer silente, ele é uma lembrança sempre presente de seu poder para os outros ao seu redor.

ENQUANTO EXPLORA...

Você e seu eidolon exploram juntos, seja com você investigando magia estranha ou ficando atento a problemas.

EM RECESSO...

Você pode tentar aprender mais sobre a natureza de seu eidolon e se aprofundar mais nos segredos de sua tradição mágica para Aprender uma Magia, Manufaturar itens mágicos com a ajuda de seu eidolon ou fazer mais aliados com suas perícias sociais.

VOCÊ PODE...

- Confiar em seu eidolon para realizar tarefas físicas enquanto lida com as mentais por conta própria.
- Começar a desenvolver atitudes e maneirismos em consonância ao modo de pensar de seu eidolon, mesmo que suas próprias crenças e natureza comecem a mudar seu eidolon.
- Considerar seu eidolon um amigo próximo, uma figura guia, um protetor ou um rival ligado a você.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- O veem com admiração ou medo devido ao poderoso e monstruoso eidolon que lhe acompanha.
- Esperam que, como sabe sobre o seu eidolon, você pode saber sobre outros tipos de monstros estranhos.
- Se sentem seguros com você (e seu eidolon) ao lado deles.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Especialista em Fortitude

Treinado em Reflexos

Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em uma ou mais perícias determinadas por seu eidolon

Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 3 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples

Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em defesa sem armadura

MAGIAS

Treinado em ataques de magias de sua tradição de magia, conforme indicado por seu eidolon

Treinado em CDs de magias de sua tradição de magia, conforme indicado por seu eidolon

TABELA 1-1: PROGRESSÃO DO CONVOCADOR

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração de convocador, eidolon, magias de conduíte, proficiências iniciais
2	Talento de convocador, talento de perícia
3	Especialidade defensiva de eidolon, incremento de perícia, magias de 2º nível, magias emblemáticas, talento geral, vigilância compartilhada
4	Talento de convocador, talento de perícia
5	Especialidade desarmada de eidolon, incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de convocador, talento de perícia
7	Especialização em armas de eidolon, incremento de perícia, magias de 4º nível, simbiose de eidolon, talento geral
8	Talento de convocador, talento de perícia
9	Incremento de perícia, magias de 5º nível, reflexos compartilhados, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de convocador, talento de perícia
11	Conjurador especialista, especialidade em armas simples, incremento de perícia, irrefreáveis gêmeos, magias de 6º nível, talento geral
12	Talento de convocador, talento de perícia
13	Especialização em armas, incremento de perícia, maestria desarmada de eidolon, magias de 7º nível, robes defensivos, talento de ancestralidade
14	Talento de convocador, talento de perícia
15	Determinação compartilhada, especialização em armas maior de eidolon, incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de convocador, talento de perícia
17	Incremento de perícia, magias de 9º nível, talento de ancestralidade, transcendência de eidolon
18	Talento de convocador, talento de perícia
19	Conjurador mestre, incremento de perícia, maestria defensiva de eidolon, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de convocador, talento de perícia

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Você recebe as habilidades a seguir como um convocador. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

EIDOLON

Você possui um conexão com uma entidade poderosa e extraterrena chamada de eidolon, e pode usar sua força vital

como um conduíte para manifestar o eidolon no mundo mortal. Um eidolon é um ser formado de essências efêmeras — tipicamente espírito, mente ou vida — que precisa do seu corpo e conexão a este mundo para se manifestar.

Escolha qual tipo de eidolon você possui dentre as opções apresentadas a partir da página 8. Neste teste de jogo, as opções disponíveis (e a tradição de conjuração que cada um lhe concede) são abantesma devotado (ocultista), anjo (divino), besta (primal) e dragão (arcano). Quando escolher seu eidolon, você também escolhe a aparência e forma geral dentro dos parâmetros para esse tipo particular de eidolon. Após estabelecer o tipo e aparência geral do seu eidolon, estas características não podem ser mudadas depois.

O vínculo entre você e seu eidolon assume a forma de um símbolo brilhante no corpo de cada um. Este símbolo não pode ser obscurecido por meios mágicos nem mundanos, já que brilha através da magia ou aparece sobre o que quer que você use para cobri-lo. Este símbolo, combinado com a forma que vocês dois claramente agem em sintonia tornam prontamente aparece para um observador inteligente que vocês possuem alguma conexão entre si, mesmo que esse observador não saiba o que é um convocador ou eidolon.

Seu eidolon não é um mero laçao; vocês dois compartilham a mesma força vital e trabalham como iguais. Você e ele compartilham as suas ações, Pontos de Vida e penalidade por ataques múltiplos. A cada rodada, você pode usar qualquer uma de suas ações e sua reação para si ou para seu eidolon. Qualquer dano sofrido por você ou pelo seu eidolon reduzem seus Pontos de Vida, enquanto curar qualquer um de vocês restaura seus Pontos de Vida. Se um de vocês estiver afetado por qualquer coisa que fosse mudar as ações de uma criatura, isso afeta suas ações compartilhadas. Em qualquer caso, se ambos estiverem sujeitos ao mesmo efeito, vocês sofrem os efeitos apenas uma vez (aplique o pior efeito, se aplicável).

Por exemplo, se você e seu eidolon forem pegos em um efeito de área que fosse curar ou causar dano a ambos, somente a maior quantidade de cura ou dano se aplica. Similarmente, se você ou seu eidolon estiver lento, você começa seu turno com menos ações, mas o efeito não é aumentado se ambos estiverem lentos. Entretanto, se você estiver lento 1 e seu eidolon lento 2, você tem 2 ações a menos devido ao efeito mais severo.

Este vínculo vital também age como um conduíte que lhe permite manifestar seu eidolon neste mundo. Você recebe a atividade Manifestar Eidolon, permitindo que você o faça aparecer ao seu lado.

MANIFESTAR EIDOLON

CONCENTRAÇÃO | CONJURAÇÃO | CONVOCADOR | MÁGICO | MANUSEIO | TELEPORTAÇÃO

Seu eidolon aparece em um espaço desocupado adjacente. Se ele já estiver manifestado, escolha se ele é desmanifestado ou se é teleportado para um espaço desocupado adjacente.

Especial Esta ação possui o traço correspondente à tradição do seu eidolon (arcano, divino, ocultista ou primal).

Seu eidolon não possui o traço convocado ou laçao, mas o conduíte que permite ele se manifestar também é um elo entre vocês. Ele deve permanecer a até 30 metros de você a

TABELA 1-2: MAGIAS DE CONVOCADOR POR DIA

Seu Nível	Truques Mágicos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1	5	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	2	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	—	2	2	—	—	—	—	—	—
6	5	—	2	2	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	2	2	—	—	—	—	—
8	5	—	—	2	2	—	—	—	—	—
9	5	—	—	—	2	2	—	—	—	—
10	5	—	—	—	2	2	—	—	—	—
11	5	—	—	—	—	2	2	—	—	—
12	5	—	—	—	—	2	2	—	—	—
13	5	—	—	—	—	—	2	2	—	—
14	5	—	—	—	—	—	2	2	—	—
15	5	—	—	—	—	—	—	2	2	—
16	5	—	—	—	—	—	—	2	2	—
17	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2
18	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2
19	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2
20	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2

todo tempo e não pode voluntariamente ir além desse limite. Se for forçado além desta distância, ou se você for reduzido a 0 Pontos de Vida, a forma física do seu eidolon se dissolve e você precisa usar Manifestar Eidolon novamente.

Sua conexão também lhe permite se comunicar com ele telepaticamente a todo instante, mesmo quando ele não estiver manifestado. Esta habilidade lhe permite coordenar suas ações com seu eidolon para realizar mais do que seria capaz sozinho. Você ganha as ações Agir Juntos e Compartilhar Sentidos.

AGIR JUNTOS

CONVOCADOR | **SINTONIA**

Frequência uma vez por rodada

Você e seu eidolon realizam uma ação única cada. Você escolhe em qual ordem as ações acontecem e cada um pode realizar uma ação diferente.

COMPARTILHAR SENTIDOS

ADIVINHAÇÃO | **CONCENTRAÇÃO** | **CONVOCADOR** | **MÁGICO**

Requerimentos Seu eidolon está manifestado.

Você projeta seus sentidos em seu eidolon. Quando o faz, você perde todas as informações sensoriais de seu próprio corpo, mas pode sentir através do corpo do eidolon por até 1 minuto. Você pode Dispensar este efeito.

Especial Seu eidolon também pode usar esta ação para projetar os sentidos dele em seu corpo.

Embora seu eidolon não possa vestir ou usar itens mágicos exceto por itens de companheiro que mencionem especificamente que funcionam para eidolons, a conexão dele com você faz com que ele se beneficie de certos itens após você investir neles. Seu eidolon recebe bônus de item em Percepção e perícias de quaisquer itens mágicos que você tenha investidos, assim como dos benefícios de runas

de *potência* e *resiliente* em sua armadura ou do bônus de item de quaisquer *braçadeiras da armadura* que você tenha investido. Seu eidolon também se beneficia das runas de *potência*, *impactante* e de propriedade em suas *bandagens das pancadas poderosas*, e você pode escolher Investir em uma única arma mágica para compartilhar os benefícios das runas dessa arma com ele, mesmo que você normalmente não possa Investir em uma arma mágica.

CONJURAÇÃO DE CONVOCADOR

Sua conexão com seu eidolon lhe concede magia limitada, que é conectada à natureza do seu parceiro. Você pode conjurar magias usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias.

A cada dia, você pode conjurar até três magias de 1º nível. Você deve conhecer as magias para conjurá-las, e as aprende através da característica de classe repertório de magias. A quantidade de magias que você pode conjurar por dia é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como convocador, sua ligação mágica com seu eidolon lhe concede espaços de magia adicionais mais poderosos. Sua quantidade de magias por dia, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar através de seus espaços de magia, são mostrados na Tabela 1-2: Magias de Convocador por Dia acima. Como drena magia de sua conexão com seu eidolon, você não possui mais do que dois espaços de magia do seu maior nível de magia e, se puder conjurar magias de 2º nível ou superior, dois espaços de magia de 1 nível inferior ao seu maior nível de magia.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Carisma, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu

modificador de Carisma. Detalhes sobre como calcular estas estatísticas aparecem na página 447 do *Livro Básico*.

ELEVAR MAGIAS

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis.

TRUQUES MÁGICOS

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um convocador. Por exemplo: como um convocador de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um convocador de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

REPERTÓRIO DE MAGIAS

A coleção de magias que você pode conjurar é chamada de repertório de magias. No 1º nível, você aprende duas magias de 1º nível e cinco truques mágicos à sua escolha. Você escolhe estas magias e truques dentre as magias comuns da lista de magias correspondente à tradição correspondente ao seu eidolon ou dentre outras magias dessa tradição às quais tenha acesso. Você pode conjurar qualquer magia de seu repertório de magias usando um espaço de magia do nível de magia apropriado. Cada vez que avançar de nível, você pode trocar as magias em seu repertório.

No 3º nível, seu repertório aumenta para quatro magias à sua escolha de qualquer nível que você puder conjurar, embora sempre precise conhecer pelo menos uma magia que você pode conjurar usando seus espaços de magia de níveis inferiores.

MAGIAS DE CONDUÍTE

Sua conexão com seu eidolon lhe permite conjurar magias de conduíte, magias especiais que envolvem seu eidolon. Magias de conduíte são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar para especificamente conectar-se com seu eidolon, seja conversando intimamente, brincando juntos ou meditando unidos sobre a natureza de sua ligação.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima. Alguns talentos podem lhe conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300 do *Livro Básico*.

Você aprende a magia de conduíte *surto de evolução* (página 15), que concede um de vários benefícios úteis em combate ao seu eidolon.

TRUQUES MÁGICOS DE CONDUÍTE

Truques mágicos de composição são magias de composição especiais que não custam Pontos de Foco, portanto, você pode usá-las à vontade. Você pode usar truques mágicos de conduíte além dos truques mágicos que escolher da lista de magias de sua tradição. Geralmente, apenas talentos lhe concedem mais truques mágicos de conduíte. Ao contrário de outros truques mágicos, você não pode trocar truques mágicos de conduíte recebidos de talentos de convocador em níveis posteriores — a não ser que troque o talento específico através de retreino (*Livro Básico* 481).

Você aprende o truque mágico de conduíte *impulsionar eidolon* (página 14), que aprimora brevemente as capacidades de seu eidolon.

TALENTOS DE CONVOCADOR

2º

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de convocado. Os talentos de classe de convocador são descritos a partir da página 11.

TALENTOS DE PERÍCIA

2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subseqüentes, você recebe um talento de perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

ESPECIALIDADE DEFENSIVA DE EIDOLON

3º

Seu eidolon aprende a se defender melhor em uma luta. A graduação de proficiência dele em defesa sem armadura aumenta para especialista.

INCREMENTOS DE PERÍCIA

3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subseqüentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

MAGIAS EMBLEMÁTICAS

3º

Todas as suas magias são magias emblemáticas. Isso significa que, se conhecer uma magia que pode ser elevada, você pode elevá-la livremente até o maior nível de magia que puder conjurar.

TALENTOS GERAIS

3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subseqüentes, você recebe um talento geral.

VIGILÂNCIA COMPARTILHADA

3º

Você e seu eidolon trabalham juntos para permanecerem alertas às ameaças ao seu redor. As graduações de proficiência em Percepção de você e seu eidolon aumentam para especialista.

ESPECIALIDADE DESARMADA DE EIDOLON

5º

Seu eidolon se torna mais capaz de usar ataques desarmados. A graduação de proficiência dele em ataques desarmados aumenta para especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO

5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

Seu eidolon também recebe quatro melhorias de atributo nestes níveis. As melhorias de atributo do eidolon seguem as mesmas regras que as suas.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS DE EIDOLON

7º

Seu eidolon aprendeu a infligir ferimentos graves com os ataques desarmados dele. Ele causa 2 pontos de dano adicionais com ataques desarmados nos quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se ele for mestre e para 4 se ele for lendário.

SIMBIOSE DE EIDOLON

7º

Sua conexão com seu eidolon se fortalece, fazendo-o receber uma nova habilidade dependente do tipo dele.

REFLEXOS COMPARTILHADOS

9º

Você e seu eidolon melhoram os reflexos do outro, permitindo que ambos se esquivem do perigo. As graduações de proficiência em salvamentos de Reflexos de você e seu eidolon aumentam para especialista.

CONJURADOR ESPECIALISTA

11º

Conforme sua conexão ao seu eidolon se aprofunda, o poder de suas magias aumenta. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias da tradição de seu eidolon aumentam para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMAS SIMPLES

11º

Treinamento e magia aprimoraram suas técnicas com armas. Suas graduações de proficiência em armas simples e ataques desarmados aumentam para especialista.

IRREFREÁVEIS GÊMEOS

11º

Você e seu eidolon lutam juntos contra dificuldades físicas em sua conexão à mesma essência vital. As graduações de proficiência em salvamentos de Fortitude de você e de seu eidolon aumentam para mestre. Quando você ou seu eidolon rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS

13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de convocador.

Eidolon: Uma criatura com este traço é um eidolon. Uma ação ou magia com este traço pode ser realizada somente por um eidolon.

Evolução: Talentos com este traço afetam seu eidolon em vez de você, normalmente concedendo-o capacidades físicas adicionais.

Mágico: O traço mágico é um indicativo para sua tradição mágica de convocador. Sempre que vê-lo em uma habilidade, substitua-o pelo traço de sua tradição de convocador.

Sintonia: Ações com o traço sintonia permitem você e seu eidolon agirem juntos. Você não pode usar uma ação de sintonia se não tiver Manifestado seu Eidolon, se um de vocês dois não puder agir ou se o seu eidolon estiver manifestado em seu corpo com talento Síntese.

e ataques desarmados nos quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

MAESTRIA DESARMADA DE EIDOLON

13º

Seu eidolon domina completamente os ataques desarmados dele. A graduação de proficiência dele em ataques desarmados aumenta para mestre.

ROBES DEFENSIVOS

13º

O fluxo da magia e seu treinamento defensivo se combinam para lhe ajudar a sair do caminho de um ataque. Sua graduação de proficiência em defesa sem armadura aumenta para especialista.

DETERMINAÇÃO COMPARTILHADA

15º

Você e seu eidolon reforçam suas mentes juntos contra efeitos que os ameaçam. As graduações de proficiência em salvamentos de Vontade de você e de seu eidolon aumentam para mestre. Quando você ou seu eidolon rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR

15º

O dano de especialização em armas de seu eidolon aumenta para 4 pontos com ataques desarmados nos quais ele é especialista, para 6 pontos de dano nos quais ele é mestre e para 8 pontos de dano nos quais ele é lendário.

TRANSCENDÊNCIA DE EIDOLON

17º

Sua conexão com seu eidolon se aproxima do ápice, fazendo-o receber uma nova habilidade dependente do tipo dele.

CONJURADOR MESTRE

19º

Sua conexão com seu eidolon é forte o suficiente para conceder-lhe domínio sobre magias associadas. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias da tradição de seu eidolon aumentam para mestre.

MAESTRIA DEFENSIVA DE EIDOLON

19º

Seu eidolon fica mais difícil de atingir. A graduação de proficiência dele em defesa sem armadura aumenta para mestre.

EIDOLONS

Embora cada eidolon seja uma criatura única e existam muitos tipos deles, cada um é associado a uma tradição de magia específica e formado a partir de uma essência relacionada. Para este teste de jogo, estamos testando um tipo de eidolon para cada tradição: abantesma devotado para ocultista, anjo para divina, besta para primal e dragão para arcana.

Eidolons arcanos normalmente são formados de essência mental, também conhecida como essência astral. Eles incluem eidolons dragão, os ecos astrais de dragões anciões; eidolons constructo, seres astrais formados por uma simples forma constructa através de magia arcana; e eidolons amálgama, experimentos mágicos criados cientificamente feitos cuidadosamente a partir de manifestações consciência astrais.

Eidolons divinos são sempre formados por essência espiritual, similar ao servidores divinos que eles lembram. Eles incluem representantes das várias famílias de servos divinos, como anjos, demônios e psicopompos.

Eidolons ocultistas normalmente também são formados de essência espiritual, embora frequentemente tenham uma consistência mais ectoplásmica do que eidolons divinos. Esses eidolons normalmente resultam de um espírito indisperto ou incapaz de seguir para o além, em vez disso refugiando-se com um convocador para evitar se tornar um morto-vivo; estes tipos de eidolons são conhecidos como abantesmas. Alguns são seres muito estranhos além da compreensão mortal. Independentemente de sua natureza, cada eidolon ocultista possui uma conexão a uma emoção em particular.

Eidolons primais normalmente são formados por essência vital. Eles assumem as formas de criaturas do mundo natural como bestas, fadas ou plantas, embora às vezes apresentem combinações inusitadas. Menos comuns, mas não menos poderosos, há os eidolons elementais, formados da essência material da matéria elemental.

PROFICIÊNCIAS

O nível de seu eidolon é igual ao seu. Ele começa como especialista em salvamentos de Fortitude e Vontade e é treinado em salvamentos de Reflexos. Além disso, ele é treinado em ataques desarmados e em defesa sem armadura. Ele compartilha suas proficiências de perícia. Certas características de classe aumentam as proficiências de seu eidolon.

COMO LER UMA SEÇÃO DE EIDOLON

Uma seção de eidolon contém as informações a seguir, acompanhadas por uma descrição da habilidade inicial do eidolon, habilidade de simbiose de eidolon (7º nível) e habilidade de transcendência de eidolon (17º nível).

Tradição Esta é a tradição mágica correspondente do eidolon, que determina o tipo de magia que você pode conjurar.

Traços Todos os eidolons possuem o traço eidolon, e cada tipo de eidolon possui traços adicionais. Todos são apresentados nesta seção.

Tendência Se esta seção estiver presente, ela lista quaisquer restrições de tendência que o eidolon possua. A tendência de seu eidolon não possui impacto na sua própria tendência.

Plano Natal Este é o plano de existência natal do eidolon, que pode ajudá-lo a determinar os efeitos de habilidades dependentes do plano natal de uma criatura, como *banimento*.

CONVOCADORES DE ANJOS E MAGIAS DE CONVOCAÇÃO

Até então, não há qualquer magia de convocação divina de 1º nível. Para este teste de jogo, se escolher um eidolon anjo, acrescente *convocar animal* à lista de magias divinas. Criaturas convocadas através desta magia recebem o traço celestial.

Tamanho Este é o Tamanho inicial do eidolon.

Corpo a Corpo ou Distância Estas são as estatísticas dos ataques desarmados do eidolon, listando dano e quaisquer traços. A maioria dos eidolons possui dois ataques desarmados corpo a corpo, com um deles normalmente possuindo o traço ágil e causando menos dano.

Ataques Sugeridos Esta seção sugere formas que o ataque do eidolon podem assumir, mas como eidolons possuem vários formatos de corpo, você decide a forma específica dos ataques desarmados (chifre, garra, mandíbulas, punho e assim por diante) quando escolher seu eidolon. Alguns eidolons podem possuir ataques desarmados que parecem com armas e são extensões da forma dele. Sua escolha de ataque desarmado determina o tipo de dano causado – contundente, cortante ou perfurante, conforme apropriado para o tipo de ataque desarmado selecionado. Alguns dos ataques sugeridos possuem um tipo de dano usual listado em parênteses, mas você pode discutir com o MJ para escolher um tipo de dano que seja mais adequado para seu eidolon. Uma vez decididos os ataques desarmados de seu eidolon, eles não podem ser alterados, exceto com a permissão do MJ.

Atributos Estes são os valores de atributos iniciais de seu eidolon.

Perícias Estas são as perícias que o eidolon lhe ensinou ou que você aprendeu como parte de seu vínculo com ele. Você é treinado nestas perícias.

Sentidos Esta seção, se presente, lista os sentidos especiais de seu eidolon. Se não houver esta seção, o eidolon possui sentidos mais ou menos similares aos de um humano.

Idioma Este é o idioma inicial do eidolon; ele não recebe quaisquer idiomas adicionais baseado no modificador de Inteligência dele. Você conhece este idioma em adição aos outros idiomas normalmente conhecidos por você, e seu eidolon é capaz de falar os mesmos idiomas que você.

Velocidade Esta seção lista as Velocidades de seu eidolon.

Habilidades de Eidolon O eidolon inicia o jogo com a habilidade inicial, recebe a habilidade simbiose de eidolon quando você recebe a característica de classe de mesmo nome e posteriormente a habilidade transcendência de eidolon quando você recebe a característica de classe homônima.

EIDOLON ABANTESMA DEVOTADO

Seu eidolon é uma alma perdida, incapaz de escapar do mundo mortal devido a um forte sentido de dever, uma devoção imortal ou necessidade de completar uma tarefa importante. A maioria dos eidolons abantesma são humanoides com aparência espectral ou ectoplásmica, embora alguns possuam formas muito mais estranhas. Seu vínculo com ele impede o eidolon de sucumbir à corrupção e não-morte e, juntos, vocês crescem em força e cumprem a devoção de seu abantesma.

Tradição ocultista

Traços abantesma, eidolon, etéreo

Plano Natal Plano Etéreo

Tamanho Médio

Corpo a Corpo ♦ primário, **Dano** 1d8

Corpo a Corpo ♦ secundário (ágil), **Dano** 1d4

Ataques Sugeridos punho (contundente), gavinha (contundente), ataques desarmados moldados como uma arma

For 16, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 10

Perícias Medicina, Ocultismo

Sentidos visão no escuro

Idioma um idioma mortal comum que o eidolon falava em vida

Velocidade 7,5 metros

Habilidades de Eidolon inicial: golpe zeloso; simbiose de eidolon: devoção inabalável; transcendência de eidolon: aura de dedicação

GOLPE ZELOSO

Seu eidolon respeita profundamente sua assistência, e estende essa lealdade a você, atacando aqueles que ousam lhe ferir. Seu eidolon ganha a reação Golpe Zeloso.

GOLPE ZELOSO

EIDOLON | **OCULTISTA** | **TRANSMUTAÇÃO**

Acionamento Um inimigo a até 4,5 metros de você lhe acerta com um Golpe e causa dano.

Requerimentos Seu eidolon está adjacente a você.

Seu eidolon instintivamente dispara energia ectoplásmica, permitindo que ele realize um ataque corpo a corpo contra um adversário que ousou lhe ferir. Seu eidolon realiza um Golpe com um ataque desarmado corpo a corpo contra o adversário acionador, mesmo que esse adversário não esteja no alcance de seu eidolon.

DEVOÇÃO INABALÁVEL

7º

A dedicação de seu eidolon torna extremamente desafiados para seus adversários subjugarem a mente dele. Seu eidolon recebe +2 de bônus de circunstância em todas as jogadas de salvamento contra efeitos mentais. Quando ele rolar um sucesso em um salvamento contra um efeito desses, trate o resultado como um sucesso crítico. Se você possuir a característica de classe Determinação Compartilhada, quando seu eidolon rolar uma falha crítica contra um efeito mental, trate o resultado como uma falha.

AURA DE DEDICAÇÃO

17º

Após lutarem juntos por tanto tempo, seu eidolon se tornou tão devotado a proteger você e seus aliados quanto à causa original dele. Ele recebe uma aura de dedicação de 6 metros que possui os traços abjuração, aura e ocultista. Sempre que um dos aliados de seu eidolon dentro da aura sofrer dano, reduza o dano em até o modificador de Constituição de seu eidolon. Você perde uma quantidade de Pontos de Vida igual a metade da quantidade de dano que o eidolon reduziu (arredondado para baixo).

EIDOLON ANJO

Seu eidolon é um mensageiro celestial, membro da horda angelical com um vínculo único com você, permitindo-o levar uma mensagem especial ao mundo mortal ao seu lado. A maioria eidolons anjos possuem forma mais ou menos humanoide com asas emplumadas, olhos brilhantes, auréolas

MAGIAS DE EIDOLON

Um eidolon normalmente não pode Conjurar uma Magia, embora alguns talentos ou habilidades conceda magias a ele. Um eidolon que possua magias também ganha a atividade Conjurar uma Magia. Ele não possui uma CD de magia ou modificador ataque de magia próprio; quando conjurar uma magia, ele utiliza a sua CD de magia e ataque de magia. Independentemente de qualquer situação, seu eidolon é capaz de conjurar apenas magias que possuam o traço eidolon e não pode conjurar os seus truques mágicos ou magias usando seus espaços de magia.

ou características angelicais similares, embora alguns em vez disso assumam a forma servos angelicais menores como o elmo alado do anjo cassisiano. Vocês são destinados a um papel importante nos planos dos reinos celestiais. Embora seja um anjo verdadeiro, o vínculo do seu eidolon a você como mortal impede que ele conjure o ritual *mensageiro angelical*, mesmo que ele pudesse aprendê-lo.

Tradição divina

Traços anjo, celestial, eidolon

Tendência deve ser bondoso, normalmente neutro e bom

Plano Natal Nirvana (se NB), Elísio (se CB) ou Paraíso (se OB)

Tamanho Médio

Corpo a Corpo ♦ primário, **Dano** 1d8

Corpo a Corpo ♦ secundário (ágil), **Dano** 1d4

Ataques Sugeridos punho (contundente), ataques desarmados moldados como uma arma

For 16, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

Perícias Diplomacia, Religião

Sentidos visão no escuro

Idioma Celestial

Velocidade 7,5 metros

Habilidades de Eidolon inicial: golpes consagrados; simbiose de eidolon: aura do viajante; transcendência de eidolon: misericórdia angelical

GOLPES CONSAGRADOS

Os ataques de seu eidolon são consagrados pelos reinos celestiais e imbuídos com misericórdia. Todos os ataques desarmados de seu eidolon causam 1 ponto de dano bondoso extra; como usual, este dano extra fere apenas criaturas malignas ou com fraqueza a dano bondoso. Adicionalmente, seu eidolon pode realizar ataques não-letais com todos os ataques desarmados dele sem sofrer os -2 de penalidade de circunstância usual para isso.

AURA DO VIAJANTE

7º

Seu eidolon emana uma aura poderosa que protege criaturas enquanto elas viajam, um reflexo da aura de mesmo nome de um deva astral (*Pathfinder Bestiário* 17). Esta aura possui os traços abjuração, aura e divino. Seu eidolon e os aliados dele em uma emanção de 6 metros são protegidos contra calor e frio severos, e seu eidolon nunca fica desprevenido contra criaturas dentro da aura que sejam de nível inferior ao dele.

Quando seu eidolon receber a característica de classe transcendência de eidolon, esta aura evolui para os benefícios completos de um deva astral; seu eidolon e os aliados dele na aura são protegidos contra dano ambiental de qualquer

plano, incluindo calor e frio severos e extremos, assim como perigos mais exóticos.

MISERICÓRDIA ANGELICAL

17ª

O poder angelical de seu eidolon permite que ele amenize uma variedade de padecimentos, assim como a maioria dos outros anjos poderosos. Seu eidolon pode conjurar a versão de 9º nível das magias *remover doença*, *remover maldição*, *remover medo* e *remover paralisia* uma vez por dia cada como magias divinas inatas.

EIDOLON BESTA

Seu eidolon é uma manifestação da força vital da natureza na forma de uma poderosa besta mágica que frequentemente possui características animais, possivelmente de várias espécies diferentes. Tenha você aprendido a se conectar com a força vital do mundo através de uma prática ou filosofia específica, como os invocadores divinos sarkorianos, ou formando seu próprio elo único independente de qualquer tradição, seu vínculo ao seu eidolon lhe permite crescer em poder e influência para manter seu lar seguro daqueles que querem despojá-lo.

Tradição primal

Traços besta, eidolon

Plano Natal Plano Material

Tamanho Médio

Corpo a Corpo ♦ primário, **Dano** 1d8

Corpo a Corpo ♦ secundário (ágil), **Dano** 1d4

Ataques Sugeridos chifre (perfurante), garra (cortante), mandíbulas (perfurante), presas (perfurante)

For 16, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10

Perícias Intimidação, Natureza

Sentidos visão no escuro

Idioma Silvestre

Velocidade 7,5 metros

Habilidades de Eidolon inicial: investida da besta; simbiose de eidolon: rugido primal; transcendência de eidolon: arrebatar giratório

INVESTIDA DA BESTA

Seu eidolon pode realizar uma investida feroz ou dar o bote em seus adversários.

INVESTIDA DA BESTA ♦♦

EIDOLON

Seu eidolon corre para a frente, usando o ímpeto dele para aprimorar um ataque. Seu eidolon Anda duas vezes em linha reta e então Golpeia, recebendo +1 de bônus de circunstância na rolagem de ataque desde que tenha se movido pelo menos 6 metros.

RUGIDO PRIMAL

7ª

Seu eidolon pode bramir um rugido aterrorizante, assoviar um guincho estridente ou produzir algum tipo de som alto aterrorizador para assustar adversários próximos.

RUGIDO PRIMAL ♦♦

AUDITIVO **EIDOLON**

Seu eidolon solta um rugido primal ou outro barulho aterrorizante adequado à forma dele. Seu eidolon realiza testes de Intimidação

para Desmoralizar cada adversário que puder ouvir o rugido a até 9 metros.

ARREBATAR GIRATÓRIO

17ª

Seu eidolon aprende a arrebatar violentamente, causando dano em muitos adversários no alcance dele.

ARREBATAR GIRATÓRIO ♦♦

EIDOLON

Seu eidolon bate em todas as direções. Ele realiza um Golpe com um ataque desarmado corpo a corpo contra até quatro inimigos no alcance dele. O eidolon pode escolher ataques desarmados diferentes para cada inimigo. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até seu eidolon ter realizado todos os ataques.

EIDOLON DRAGÃO

Como dragões possuem uma forte conexão à magia, suas mentes frequentemente deixam um eco flutuante no Plano Astral, extremamente poderoso, mas incapaz de interagir com o mundo externo por conta própria. Eidolons dragão manifestam nas poderosas formas de escamas que tinham em vida; a maioria assume a forma de dragões verdadeiros (embora menores), mas algumas se manifestam como dragonete ou outros seres dracônicos. Você forjou uma conexão com um eidolon dragão desses e, juntos, crescerão até alcançar o poder de um grande ancião, o mais poderoso dos dragões.

Tradição arcana

Traços astral, dragão, eidolon e mais um (veja Sopro, abaixo)

Plano Natal Plano Astral

Tamanho Médio

Corpo a Corpo ♦ primário, **Dano** 1d8

Corpo a Corpo ♦ secundário (ágil), **Dano** 1d4

Ataques Sugeridos asa (contundente), cauda (contundente), chifre (perfurante), garra (cortante), mandíbulas (perfurante)

For 16, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 10

Perícias Arcanismo, Intimidação

Sentidos visão no escuro

Idioma Dracônico

Velocidade 7,5 metros

Habilidades de Eidolon inicial: sopro; simbiose de eidolon: frenesi dracônico; transcendência de eidolon: sopro de ancião

SOPRO

Seu eidolon possui um sopro poderoso. Quando seu eidolon recebe esta habilidade, escolha um tipo de dano entre ácido, eletricidade, fogo, frio, perfurante ou veneno, e escolha se a área é uma linha de 18 metros ou um cone de 9 metros. Seu eidolon ganha a atividade Sopro. Essa atividade possui o traço correspondente ao tipo de dano. Seu eidolon também recebe esse mesmo traço.

SOPRO ♦♦

EIDOLON

Seu eidolon exala uma poderosa rajada de energia correspondente ao tipo dele. Seu eidolon causa 1d6 de dano na área que você escolheu quando seu eidolon recebeu Sopro com um salvamento básico de Reflexos contra sua CD de magia. Este dano possui o

tipo escolhido por você quando o eidolon recebeu esta habilidade. Seu eidolon não pode usar Sopro novamente por 1d4 rodadas.

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, o dano aumenta em 1d6.

FRESEI DRACÔNICO

7º

Seu eidolon pode realizar um ataque feroz, potencialmente recuperando o uso do Sopro dele. Seu eidolon ganha a atividade Frenesi Dracônico.

FRESEI DRACÔNICO

EIDOLON

Seu eidolon realiza um Golpe com o ataque desarmado primário dele e dois Golpes com ataques desarmados secundários dele (em qualquer ordem). Se qualquer ataque destes for um acerto crítico contra um adversário, o eidolon recupera instantaneamente o uso do Sopro dele.

SOPRO DE ANCIÃO

17º

Seu eidolon pode usar o poder de anciões para aprimorar o Sopro dele. Seu eidolon ganha a ação livre Sopro de Ancião.

SOPRO DE ANCIÃO

EIDOLON

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Seu eidolon concentra o poder dos mais poderosos dos anciões para tornar o Sopro dele mais espetacular. Se a próxima ação de seu eidolon for usar Sopro, o dano e a área do Sopro são dobrados.

TALENTOS DE CONVOCADOR

Em todo nível que receber um talento de convocador, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

ESTUDOS DUAIS

TALENTO 1

CONVOCADOR

Você e seu eidolon têm praticado algumas perícias próprias, embora nem todas suas experiências se traduzam com o vínculo compartilhado. Escolha duas perícias diferentes. Seu eidolon se torna treinado em uma dessas perícias e você se torna treinado na outra perícia. No 7º nível, vocês se tornam especialistas nas perícias escolhidas.

EVOLUÇÃO SENSORIAL

TALENTO 1

CONVOCADOR EVOLUÇÃO

Seu eidolon desenvolve sentidos mais aguçados. Seu eidolon recebe visão no escuro e visão na penumbra ou adquire faro como um sentido impreciso com uma distância de 9 metros.

Especial Você pode selecionar este talento duas vezes, escolhendo a outra opção na segunda vez.

LIBERTAR EIDOLON

TALENTO 1

CONVOCADOR

Você aprendeu uma magia que permite temporariamente seu eidolon viajar para longe de você. Você aprende a magia de conduíte *libertar eidolon* (página 14). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

SÍNTESE

CONVOCADOR

Você pode manifestar seu eidolon usando seu próprio corpo como receptáculo, assumindo a forma dele. Quando Manifestar seu Eidolon desta maneira, você se torna seu eidolon em vez de manifestá-lo como uma criatura separada. Enquanto estiver manifestado desta maneira, você usa as estatísticas de seu eidolon. Seu eidolon pode agir, mas você não pode agir exceto para usar Manifestar Eidolon para ele ser desmanifestado. Quando fizer isso, você reaparece em um dos quadrados que seu eidolon ocupava quando foi desmanifestado.

Como não pode agir, você não pode Conjurar Magias, ativar ou se beneficiar de itens mágicos que normalmente beneficiariam você e não beneficiariam seu eidolon, realizar ações que possuam o traço sintonia ou usar outras habilidades que requeiram que você (e não o eidolon) aja. Seu eidolon não é limitado pela distância dele até você, e você não pode ser mirado separadamente. Quando chegar a 0 Pontos de Vida, seu eidolon desmanifasta de você, deixando seu corpo inconsciente.

2º NÍVEL

EVOLUÇÃO MÁGICA

TALENTO 2

CONVOCADOR EVOLUÇÃO

Seu eidolon evolui para conjurar as próprias magias. Seu eidolon ganha a atividade Conjurar uma Magia e aprende dois truques mágicos da tradição de magia dele, que ele pode conjurar como magias inatas. Seu eidolon utiliza a sua CD de magia e modificador de ataques de magia.

MAGIA DE CONVOCAÇÃO DISTRATIVA

TALENTO 2

CONCENTRAÇÃO CONVOCADOR MANUSEIO METAMÁGICO

Você convoca uma criatura no lugar exato para distrair seu adversário de seu eidolon, fornecendo uma oportunidade perfeita para seu eidolon atacar. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia de convocação de 3 ações, quando a magia for completada, seu eidolon Golpeia um adversário que esteja no alcance dele e da criatura convocada como uma ação livre. O adversário fica desprevenido para o Golpe do eidolon.

REFORÇAR EIDOLON

TALENTO 2

CONVOCADOR

Você pode melhorar as defesas de seu eidolon em vez da ofensiva dele. Você aprende a magia de conduíte *reforçar eidolon* (página 14). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

4º NÍVEL

EVOLUÇÃO ANFÍBIA

TALENTO 4

CONVOCADOR EVOLUÇÃO

Seu eidolon se adapta à vida na terra e na água. Ele recebe o traço anfíbio, permitindo-o respirar na água e no ar para evitar os -2 de penalidade normal por realizar Golpes contundentes e cortantes embaixo d'água. Ele adquire uma Velocidade de natação igual à Velocidade em terra dele ou 7,5 metros, o que for menor. Alternativamente, se o seu eidolon for normalmente aquático, ele recebe uma Velocidade em terra igual à Velocidade de natação dele ou 7,5 metros, o que for menor.

TALENTOS DE CONVOCADOR

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de convocador pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Avatar do Eidolon	20
Chamado do Convocador	12
Chegada Ostentosa	6
Concentração Sem Esforço	16
Eidolon Gêmeo	18
Elo de Proteção	10
Estudos Duais	1
Evolução à Distância	8
Evolução Agigantadora	14
Evolução Alada	16
Evolução Anfíbia	4
Evolução Corpulenta	6
Evolução de Escalada	6
Evolução de Guarda de Magia	14
Evolução de Proteção ao Convocador	6
Evolução Desarmada	4
Evolução Mágica	2
Evolução Mágica Maior	8
Evolução Resiliente	14
Evolução Sensorial	1
Evolução Tremeluzente	8
Evolução Vivaz	4
Foco de Conduíte	12
Impulsionar Convocações	10
Impulso Eterno	20
Libertar Eidolon	1
Magia de Convocação Distrativa	2
Manancial de Conduíte	18
Movimento em Sintonia	4
Reforçar Eidolon	2
Síntese	1
Transmogrificação Verdadeira	12
Transmogrificação	18
Transposição	10

EVOLUÇÃO DESARMADA

CONVOCADOR | EVOLUÇÃO

O ataque desarmado de seu eidolon evolui e adquire um traço especial. Escolha um dos ataques desarmados à distância iniciais de seu eidolon. O ataque recebe um dos traços a seguir, que você escolhe ao selecionar este talento: derrubar, desarmar, empurrar, não-letal ou versátil (escolha entre Cn, Ct ou Pf).

EVOLUÇÃO VIVAZ

CONVOCADOR | EVOLUÇÃO

Seu eidolon evolui para se mover mais rapidamente em terra. Seu eidolon recebe +3 metros de bônus de estado na Velocidade dele.

MOVIMENTO EM SINTONIA

CONVOCADOR | SINTONIA

Você e seu eidolon se movem juntos com facilidade. Você e seu eidolon usam uma ação única para Andar. Qualquer um de vocês que possua o tipo de movimento correspondente pode Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar.

6º NÍVEL

EVOLUÇÃO CORPULENTA

CONVOCADOR | EVOLUÇÃO

Seu eidolon evolui, crescendo substancialmente em tamanho. Seu eidolon se torna Grande (em vez de possuir o tamanho anterior dele). Isto não muda quaisquer outras estatísticas de seu eidolon.

Devido ao vínculo especial que vocês possuem, você pode cavalgar seu eidolon sem atrapalharem um ao outro (veja o quadro Cavalgando Criaturas Independentes).

EVOLUÇÃO DE ESCALADA

CONVOCADOR | EVOLUÇÃO

Seu eidolon pode escalar com facilidade. Seu eidolon adquire uma Velocidade de escalada igual à metade da Velocidade dele ou 7,5 metros, o que for menor.

CHEGADA OSTENTOSA

CONCENTRAÇÃO | CONVOCADOR | MANUSEIO | METAMÁGICO

Quando você convocar criaturas ou manifestar seu eidolon, sempre parecerá que ocorreu uma explosão. Se a sua próxima ação for Manifestar Eidolon ou Conjurar uma Magia de convocação de 3 ações, o eidolon ou criatura convocada aparece em uma explosão de energia ou outra exibição visualmente impressionante. Isto causa 1d4 de dano de fogo por nível da magia (ou 1d4 a cada 2 níveis de personagem que você possuir quando Manifestar seu Eidolon) a todas as criaturas exceto você em uma emanção de 3 metros ao redor do eidolon ou criatura convocada.

Se o eidolon ou criatura convocada possuir o traço ácido, água, eletricidade, frio ou sônico, o dano causado é desse tipo em vez de fogo (dano de frio no caso do traço água).

EVOLUÇÃO DE PROTEÇÃO AO CONVOCADOR

CONVOCADOR | EIDOLON | EVOLUÇÃO

Seu eidolon usa a forma manifestada dele para lhe proteger quando você está por perto. Após seu eidolon usar esta ação, você recebe +2 de bônus de circunstância na CA até o início do seu próximo turno. Este bônus se aplica somente enquanto você estiver no alcance de seu eidolon (na maioria dos casos, isto significa que seu eidolon está adjacente a você ou em seu espaço). Esta habilidade não possui efeito se vocês não estiverem presentes separadamente, por exemplo quando estiver usando Síntese.

8º NÍVEL

EVOLUÇÃO À DISTÂNCIA

CONVOCADOR | EVOLUÇÃO

Seu eidolon desenvolveu um ataque à distância. Seu eidolon adquire um ataque desarmado à distância com um incremento de distância de 9 metros que causa 1d6 de dano e possui o traço mágico. Quando selecionar este talento, escolha um tipo de dano dentre ácido, contundente, cortante, eletricidade, fogo, frio, negativo, perfurante ou positivo. Se o seu eidolon for um celestial, infero ou monitor com tendência diferente de neutro verdadeiro, em vez disso você

escolher um tipo de tendência correspondente à tendência dele (por exemplo, você poderia escolher bondoso ou ordeiro se o seu eidolon for um anjo ordeiro e bom).

EVOLUÇÃO MÁGICA MAIOR

TALENTO 8

CONCENTRAÇÃO EIDOLON EVOLUÇÃO

Pré-requisitos Evolução Mágica

Seu eidolon evolui ainda mais para obter magia mais poderosas. Escolha uma magia de 2º nível e uma magia de 1º nível da tradição mágica de seu eidolon. Ele pode conjurá-las uma vez por dia cada como magias inatas. Em qualquer nível par após você selecionar este talento, seu eidolon pode trocar uma destas magias inatas para uma nova magia inata que seja 2 níveis inferior (ou de nível menor) do que o maior nível de magia que você é capaz de conjurar através de seus espaços de magia.

EVOLUÇÃO TREMELUZENTE

TALENTO 8

CONCENTRAÇÃO CONVOCADOR EIDOLON EVOLUÇÃO

Pré-requisitos seu eidolon é um abantesma

Seu eidolon adquiriu a habilidade de tornar a forma ectoplásmica dele brevemente menos substancial para evitar ataques enquanto patrulha à frente. Seu eidolon pode mudar de sua forma normal para uma forma tremeluzente menos substancial ou ectoplasma quase tangível. Enquanto estiver em sua forma tremeluzente, ele adquire resistência a todo dano (exceto força e negativo) igual à metade do seu nível. Entretanto, ele não pode usar qualquer dos Golpes ou ações dele que requeiram uma forma totalmente física, como Agarrar, Derrubar ou Empurrar. Voltar à forma normal é mais fácil do que desfazer-se em uma forma tremeluzente. Seu eidolon pode retornar à forma normal dele como uma ação única que também possui o traço concentração.

10º NÍVEL

ELO DE PROTEÇÃO

TALENTO 10

ABJURADOR CONVOCADOR MÁGICO

Acionamento Você e seu eidolon estão ambos na área de um efeito de dano.

Você invoca o poder de seu elo para proteger ambos do perigo. Se você e seu eidolon fossem sofrer quantidades de dano diferentes de um efeito de área, vocês sofrem a menor quantidade de dano dentre eles.

IMPULSIONAR CONVOCAÇÕES

TALENTO 10

CONVOCADOR

Sua habilidade de aprimorar seu eidolon se estende para também beneficiar criaturas que você convocar. Quando conjurar *impulsionar eidolon*, além de afetar seu eidolon, ela também afeta quaisquer criaturas convocadas por você a até 18 metros, concedendo-as os mesmos efeitos.

TRANSPosição

TALENTO 10

CONCENTRAÇÃO CONJURAÇÃO CONVOCADOR MÁGICO MANUSEIO TELEPORTAÇÃO

Com um lampejo, você troca de lugar com seu eidolon. Você e seu eidolon se teleportam um para a posição do outro.

12º NÍVEL

FOCO DE CONDUÍTE

TALENTO 12

CONVOCADOR

Pré-requisitos magias de conduíte

CAVALGANDO CRIATURAS INDEPENDENTES

Se uma criatura tentar cavalgar seu eidolon, tanto a criatura cavalgando seu eidolon quanto você recebem apenas 2 ações no início de seus turnos, já que um interfere nas ações do outro. Se possuir o talento Evolução Corpulenta, você é capaz de cavalgar seu eidolon sem essa desvantagem.

Seu foco se recupera mais rápido. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

CHAMADO DO CONVOCADOR

TALENTO 12

CONCENTRAÇÃO CONJURAÇÃO CONVOCADOR MÁGICO TELEPORTAÇÃO

Acionamento Você e seu eidolon sofrem dano.

Requerimentos Seu eidolon está manifestado e a mais de 1,5 metros de distância de você.

Em um momento de perigo, você recorre ao seu vínculo para rapidamente convocar seu eidolon ao seu lado. Seu eidolon teleporta do local anterior dele para um espaço desocupado adjacente a você.

TRANSMOGRIFICAÇÃO

TALENTO 12

CONVOCADOR

Você aprendeu a transmogrificar seu eidolon de várias formas para ajustá-lo às circunstâncias do dia. A cada dia durante suas preparações diárias, escolha um talento de evolução de 6º nível ou inferior. Seu eidolon recebe esse talento até suas próximas preparações diárias.

14º NÍVEL

EVOLUÇÃO AGIGANTADORA

TALENTO 14

CONVOCADOR EVOLUÇÃO

Pré-requisitos Evolução Corpulenta

Seu eidolon evolui ainda mais, tornando-se mais enorme e desenvolvendo um alcance maior no campo de batalha. Seu eidolon se torna Enorme (em vez de Grande) e o alcance de todos os ataques dele se torna 3 metros.

EVOLUÇÃO DE PROTEÇÃO CONTRA MAGIA

TALENTO 14

CONVOCADOR EVOLUÇÃO

Seu eidolon evolui para proteger-se de magias. Ele recebe +1 de bônus de estado em todas as jogadas de salvamento contra magia.

EVOLUÇÃO RESILIENTE

TALENTO 14

CONVOCADOR EVOLUÇÃO

Seu eidolon desenvolve um couro mais grosso, manifesta armadura ou de alguma forma se torna particularmente resiliente contra ataques físicos. Ele adquire resistência a dano físico igual ao modificador de Constituição dele.

16º NÍVEL

CONCENTRAÇÃO SEM ESFORÇO

TALENTO 16

CONVOCADOR

Acionamento Seu turno começa.

Você pode sustentar uma magia com pouco mais do que um pensamento. Você imediatamente recebe os efeitos da ação Sustentar uma Magia, permitindo-lhe prolongar a duração de uma de suas magias de convocador ativas.

EVOLUÇÃO ALADA
TALENTO 16
CONVOCADOR | EVOLUÇÃO

Seu eidolon desenvolve asas, permitindo-o voar. Seu eidolon adquire uma Velocidade de voo igual à Velocidade dele.

18º NÍVEL
EIDOLON GÊMEO
TALENTO 18
CONVOCADOR | MÁGICO | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Você pode se transformar para corresponder ao seu eidolon. Quando Manifestar Eidolon, além da manifestação normal, você pode convocar os poderes dele para se transformar em uma cópia exata de seu eidolon até ele ser desmanifestado. Você não pode usar isto se o Manifestar Eidolon de forma inusitada, como através do talento Síntese. Enquanto copiar seu eidolon, você usa as estatísticas de seu eidolon (exceto por seus atributos mentais), incluindo as evoluções dele. Você não pode conjurar magias (a menos que sejam magias que seu eidolon normalmente possa conjurar), ativar ou beneficiar-se de itens mágicos que normalmente beneficiariam você e não beneficiariam seu eidolon ou usar ações que eu eidolon normalmente não possa realizar. Quaisquer magias que você conjurar com uma quantidade de usos limitados contam para o uso de seu eidolon. Você pode Manifestar Eidolon novamente para encerrar este efeito e retornar à sua forma normal.

MANANCIAL DE CONDUÍTE
TALENTO 18
CONVOCADOR

Pré-requisitos Foco de Conduíte

O poder entre você e seu eidolon reabastece seu foco. Se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

TRANSMOGRIFICAÇÃO VERDADEIRA
TALENTO 18
CONVOCADOR

Pré-requisitos Transmogrificação

Você pode fazer ajustes incrivelmente expansivos ao seu eidolon para preparar-se para virtualmente qualquer situação em que se encontrar. Durante suas preparações diárias, quando aplicar seu talento de evolução de Transmogrificação, você também pode trocar qualquer quantidade de outros talentos de evolução que possua, cada um para um talento de evolução diferente do mesmo nível ou inferior. Estas trocas duram até suas próximas preparações diárias.

20º NÍVEL
APRIMORAMENTO ETERNO
TALENTO 20
CONVOCADOR

Seu vínculo com seu eidolon é tão intenso que você sempre pode aprimorar seu eidolon. Você fica permanentemente acelerado. Você pode usar sua ação extra somente para conjurar *impulsionar eidolon* ou *reforçar eidolon*. Durante o modo de exploração, você pode declarar que também está continuamente conjurando *impulsionar eidolon* ou *reforçar eidolon* mesmo enquanto estiver usando uma atividade de exploração diferente. Se o fizer, sempre que iniciar um encontro de combate, esse truque mágico estará ativo como se você o tivesse conjurado em seu turno anterior.

AVATAR DO EIDOLON
TALENTO 20
INCOMUM | CONVOCADOR

Pré-requisitos eidolon de um plano que não seja o Plano Material
Sua completa conexão com seu eidolon e o crescimento dele em um ser de grande poder lhe concede privilégios especiais dentro de outro plano. Uma vez por dia, você pode conjurar *salto planar* como uma magia inata da tradição de seu eidolon, mas somente para viajar para o plano de origem de seu eidolon. Quando conjurá-la desta maneira, ela possui um tempo de execução de 1 minuto, seu vínculo com seu eidolon é um diapasão suficiente para esta magia, e você aparece exatamente onde pretender. Se estiver no plano de seu eidolon devido a esta magia, você pode retornar para o ponto de onde partiu quando conjurou esta magia usando uma ação única que possui o traço concentração e o traço correspondente à tradição do seu eidolon.

Se conduzir o ritual *comunhão* para contatar entidades do plano de seu eidolon que sejam amistosas em relação ao seu eidolon, você não precisa pagar qualquer custo e obtém um sucesso crítico automaticamente.

MAGIAS DE CONDUÍTE

As magias apresentadas a seguir são magias de conduíte, magias de foco de convocador que você pode conjurar usando 1 Ponto de Foco. *Impulsionar eidolon* e *reforçar eidolon* são truques mágicos de conduíte e não custam um Ponto de Foco para conjurar.

IMPULSIONAR EIDOLON
TRUQUE MÁGICO 1
INCOMUM | CONVOCADOR | EVOCAÇÃO | TRUQUE MÁGICO

Execução ➡ somático

Distância 30 metros; **Alvos** seu eidolon

Duração 1 rodada

Você foca profundamente no vínculo entre você e seu eidolon para fortalecer o poder dos ataques dele. Seu eidolon recebe +2 de bônus de estado em rolagens de dano com os ataques desarmados dele. Se os Golpes de seu eidolon causaram mais de um dado de dano de arma, o bônus de estado aumenta para 2 por dado de dano de arma, até um máximo de +8 para quatro dados de dano de arma.

LIBERTAR EIDOLON
FOCO 1
INCOMUM | ABJURAÇÃO | CONVOCADOR

Execução ➡➡ somático, verbal

Distância 30 metros; **Alvos** seu eidolon

Duração 1 minuto

Você relaxa o vínculo entre você e seu eidolon, permitindo que ele fique bem longe de você por um curto período. Enquanto esta magia estiver ativa, seu eidolon pode se distanciar de você de uma distância ilimitada. Quando a magia for encerrada, se o seu eidolon estiver a 30 metros de você, ele é desmanifestado.

REFORÇAR EIDOLON
TRUQUE MÁGICO 1
INCOMUM | ABJURAÇÃO | CONVOCADOR | TRUQUE MÁGICO

Execução ➡ somático

Distância 30 metros; **Alvos** seu eidolon

Duração 1 rodada

Você foca profundamente no vínculo entre você e seu eidolon para reforçar as defesas dele. Seu eidolon recebe +1 de bônus de estado na CA e em jogadas de salvamento, além de resistência a todo

dano igual à metade do nível desta magia. Seu eidolon pode se beneficiar de *impulsionar eidolon* ou de *reforçar eidolon*, mas não de ambas ao mesmo tempo. Se você conjurar uma dessas magias enquanto a outra está ativa, a magia mais nova substitui a antiga.

SURTO DE EVOLUÇÃO

FOCO 1

INCOMUM | CONVOCADOR | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Execução ♦♦ somático, verbal

Distância 30 metros; **Alvos** seu eidolon

Duração 1 minuto

Você inunda seu eidolon com poder, criando uma evolução temporária nas capacidades de seu eidolon. Escolha um dos efeitos a seguir:

- Seu eidolon adquire visão no escuro e visão na penumbra.
- Seu eidolon adquire faro como um sentido impreciso de 9 metros.
- Seu eidolon pode respirar embaixo d'água e adquire uma Velocidade de natação igual à Velocidade em terra dele ou 9 metros, o que for menor. Alternativamente, se o seu eidolon normalmente for aquático, ele pode respirar ar e adquire uma Velocidade em terra igual à Velocidade de natação dele ou 9 metros, o que for menor. De qualquer forma, ele adquire o traço anfíbio.
- Seu eidolon recebe +6 metros de bônus de estado na Velocidade dele.

Elevada (3º) Acrescente as opções a seguir à lista de efeitos que você pode escolher:

- Seu eidolon se torna Grande (em vez de possuir o tamanho anterior dele). Isto não muda quaisquer outras estatísticas de seu eidolon. Devido ao vínculo especial que vocês possuem, você pode cavalgar seu eidolon sem atrapalharem um ao outro; se outra criatura tentar cavalgar seu eidolon, tanto a criatura cavalgando seu eidolon quanto você recebem apenas 2 ações no início de seus turnos.
- Seu eidolon adquire uma Velocidade de escalada igual à Velocidade em terra dele.

Elevada (5º) Acrescente as opções da versão de 3º nível e as opções a seguir à lista de efeitos que você pode escolher:

- Seu eidolon se torna Enorme (em vez de possuir o tamanho anterior dele). Isto possui os mesmos efeitos que a opção de 3º nível para se tornar Grande, exceto que o alcance de todos os ataques dele se torna 3 metros.
- Seu eidolon adquire uma Velocidade de voo igual à Velocidade em terra dele.



PZO2108 MAGUS

ICONIC

MAGUS

A fisicalidade e técnica de combate são emocionantes e as complexidades e poder da magia arcana são impressionantes, mas a combinação dos dois é onde as coisas ficam realmente interessantes. Você é um polímata, estudado em magias e golpes. Um grimório pesado carrega sua pesquisa arcana, e sua habilidade no campo de batalha mostra como você treinou seu corpo. Combinando estas duas artes, você é capaz de canalizar magias em sua arma ou corpo para lançá-la em seus adversários com seus ataques.

ATRIBUTO CHAVE

FORÇA OU DESTREZA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Força ou Destreza.

PONTOS DE VIDA

8 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você coloca suas magias em sua arma ou corpo para atingir inimigos com uma poderosa combinação de Golpe e magia. Como suas magias por dia são limitadas, você se baseia em confiáveis truques mágicos cuidadosamente selecionados. Mesmo sem magias, você se vira bem em batalha.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Sua educação e amplitude de experiência lhe torna conhecedor de vários assuntos. Você pode contribuir com informações, especialmente sobre magia, mas não possui as melhores habilidades de persuasão.

ENQUANTO EXPLORA...

Sua flexibilidade significa que você pode procurar por auras mágicas, permanecer em guarda ou até mesmo se esgueirar. Sua habilidade de preencher diferentes nichos significa que sua função em particular depende dos talentos dos outros membros de seu grupo.

EM RECESSO...

Você divide seu tempo entre empreitadas mágicas, como pesquisar magias e manufaturar itens, e prática marcial, como retreinar habilidades de combate para aprender novas técnicas.

VOCÊ PODE...

- Continuamente refinar suas magias e seleção de itens para aprimorar seu estilo pessoal ou preparar planos de batalha e listas de magia para uma variedade de situações.
- Socializar igualmente com estudantes de magia e combatentes veteranos, e ainda aprender com pessoas de diferentes origens.
- Ir além com planos ambiciosos que o colocam em muitas direções de uma vez.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Se perguntam como você é capaz de permanecer no topo de duas disciplinas díspares ao mesmo tempo.
- Acreditam que você possui um conjunto de habilidades amplo o suficiente para se virar na maioria das situações.
- Esperam que você ocupe o papel de outros conjuradores ou combatentes marciais se estiverem ausentes ou feridos.

PROFIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Especialista em Fortitude

Treinado em Reflexos

Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em Arcanismo

Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 2 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples

Treinado em armas marciais

Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em armaduras leves

Treinado em armaduras médias

Treinado em defesa sem armadura

MAGIAS

Treinado em ataques de magias arcanas

Treinado em CDs de magias arcanas

TABELA 1-3: PROGRESSÃO DE MAGUS

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração arcana, Golpe de Magia, magias de batalha, proficiências iniciais, síntese de magus, talento de magus
2	Talento de magus, talento de perícia
3	Incremento de perícia, magias de 2º nível, talento geral
4	Talento de magus, talento de perícia
5	Especialidade em armas, incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, reflexos rápidos, talento de ancestralidade
6	Talento de magus, talento de perícia
7	Especialização em armas, incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral
8	Talento de magus, talento de perícia
9	Determinação, incremento de perícia, magias de 5º nível, prontidão, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de magus, talento de perícia
11	Conjurador especialista, especialidade em armaduras médias, incremento de perícia, magias de 6º nível, talento geral
12	Talento de magus, talento de perícia
13	Incremento de perícia, maestria em armas, magias de 7º nível, talento de ancestralidade
14	Talento de magus, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, incremento de perícia, irrefreável, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de magus, talento de perícia
17	Incremento de perícia, maestria em armaduras médias, magias de 9º nível, talento de ancestralidade
18	Talento de magus, talento de perícia
19	Conjurador mestre, golpe de magia duplo, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de magus, talento de perícia

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Você recebe as habilidades a seguir como um magus. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

CONJURAÇÃO ARCANA

Você estuda magias para que possa combiná-las com seus ataques ou solucionar problemas que poder marcial sozinho não seria capaz. Você pode conjurar magias arcanas usando a atividade Conjurador de Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias.

ESPECIFICIDADES DE GOLPE DE MAGIA

As regras normalmente necessários para Golpe de Magia são apresentadas no bloco de estatísticas da ação. Este quadro esclarece algumas circunstâncias especiais.

O efeito da magia é o mesmo que seria quando você a conjura, exceto que ela mira apenas o alvo atingido com seu Golpe, mesmo se pudesse potencialmente mirar ou afetar mais de uma criatura ou objeto.

Ações Variáveis: Algumas magias possuem efeitos diferentes baseados na quantidade de ações que você gasta ao conjurá-las; nesses casos, a quantidade de ações que você usar para Conjurador de Magia determina o efeito de Golpe de Magia.

Alvo Inválido: Se o alvo atingido não for um alvo válido para a magia, ela ainda é gasta, mas não afeta o alvo.

Alvos Múltiplos: Alguns talentos lhe permitem descarregar sua magia contra mais de um alvo. Nestes casos, cada uma dessas criaturas possui suas defesas normais contra a magia (como uma jogada de salvamento) e quaisquer efeitos não dependentes de alvo que fossem afetar outras criaturas se aplicam apenas uma vez, usando o pior efeito se eles fossem ser diferentes. Por exemplo, atingir várias criaturas com jorro ácido desta maneira não faria uma criatura sofrer o dano de respingo mais de uma vez.

Efeitos Subordinados: Isso ainda possui quaisquer efeitos não dependentes de alvo que podem afetar outras criaturas além do alvo e quaisquer efeitos a partir do momento que você atinge seu Golpe. Por exemplo, *jorro ácido* ainda causaria seu dano de respingo a criaturas além do alvo, a penalidade de *emaranhapé* ainda teria sua duração normal e *toque vampírico* ainda lhe concederia Pontos de Vida temporários. A magia surte efeito após o Golpe causar dano. Se o Golpe possuir outros efeitos especiais, o MJ determina se eles ocorrem antes ou depois da magia.

No 1º nível, a cada manhã você pode preparar uma magia de 1º nível e cinco truques mágicos dentre as opções disponíveis em seu grimório (veja abaixo). Magias preparadas permanecem disponíveis até você conjurá-las ou preparar suas magias novamente. A quantidade de magias que você pode preparar é chamada de espaços de magia. Conforme avança de nível como magus, a quantidade de magias que você pode preparar por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar, conforme demonstrado na Tabela 1-4: Magias de Magus por Dia.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Inteligência, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu modificador de Inteligência. Detalhes sobre como calcular estas estatísticas aparecem na página 447 do *Livro Básico*.

ELEVAR MAGIAS

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis.

TABELA 1-4: MAGIAS DE MAGUS POR DIA

Seu Nível	Truques Mágicos	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	5	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	2	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	—	2	2	—	—	—	—	—	—
6	5	—	2	2	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	2	2	—	—	—	—	—
8	5	—	—	2	2	—	—	—	—	—
9	5	—	—	—	2	2	—	—	—	—
10	5	—	—	—	2	2	—	—	—	—
11	5	—	—	—	—	2	2	—	—	—
12	5	—	—	—	—	2	2	—	—	—
13	5	—	—	—	—	—	2	2	—	—
14	5	—	—	—	—	—	2	2	—	—
15	5	—	—	—	—	—	—	2	2	—
16	5	—	—	—	—	—	—	2	2	—
17	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2
18	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2
19	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2
20	5	—	—	—	—	—	—	—	2	2

Truques Mágicos

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um magus. Por exemplo: como um magus de 1° nível, seus truques mágicos são magias de 1° nível, enquanto que, como um magus de 5° nível, seus truques mágicos são magias de 3° nível.

Grimório

Cada magia arcana possui uma versão escrita, geralmente registrada em um grimório. Você começa com um grimório no valor de 10 pp ou menos (conforme detalhado na página 290 do *Livro Básico*) que recebe gratuitamente e deve estudar para preparar suas magias a cada dia. O grimório contém oito truques mágicos arcanos e quatro magias arcanas de 1° nível à sua escolha. Você escolhe estas magias dentre as magias arcanas comuns na lista de magias arcanas ou dentre outras magias arcanas às quais você tenha acesso. A forma e nome de seu grimório são definidos por você. Ele pode ser um tomo robusto com uma tranca chamado *Teses Sobre Os Estratagemas de Guerra Sobrenatural* a um livreto esfarrapado com seu nome rabiscado na capa.

Cada vez que ganhar um nível, você adiciona duas magias arcanas comuns ao seu grimório. Estas novas magias podem ser de qualquer nível de magia que você puder conjurar. Você ganha estas magias automaticamente, mas também pode usar a perícia Arcanismo para adicionar outras magias encontradas em suas aventuras ao seu grimório, como descrito na página 234 do *Livro Básico*.

Se você possuir um grimório de várias fontes (como sendo um magus com Dedicção de Mago), você pode usar o mesmo grimório para todas suas magias.

GOLPE DE MAGIA

Você aprendeu a técnica fundamental de magus que lhe permite combinar ataques mágicos e marciais. Você ganha a ação metamágica Golpe de Magia. Do início ao fim, usar os efeitos de Golpe de Magia é um processo de três passos. Primeiro, você usa a ação livre Golpe de Magia. Segundo, você Conjura uma Magia em seu corpo ou arma, utilizando as propriedades mágicas de Golpe de Magia. Terceiro, você Golpeia com essa arma ou ataque desarmado e descarrega a magia em seu alvo.

GOLPE DE MAGIA

CONCENTRAÇÃO | MAGUS | METAMÁGICO

Frequência uma vez por rodada

Você altera drasticamente uma magia para combiná-la com um ataque marcial. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que pode mirar uma criatura ou objeto, em vez de conjurá-la normalmente, você coloca o poder dela em uma arma corpo a corpo que estiver empunhando ou em seu corpo para usá-la como um ataque desarmado.

Se acertar com um Golpe corpo a corpo usando o receptáculo da magia, ela é descarregada, afetando apenas o alvo atingido. A magia ainda requer a rolagem de ataque de magia ou jogada de salvamento normalmente exigida por ela, mas você não aumenta sua penalidade por ataques múltiplos até ter tentado o Golpe de descarga e a rolagem de ataque da magia. Se o seu Golpe de descarga for um sucesso crítico, o grau de sucesso é um melhor do que o rolado para sua rolagem de ataque de magia ou um pior do que a rolagem de jogada de salvamento do alvo.

Se você não gastar a magia armazenada com um Golpe antes do final do seu próximo turno, ela é perdida e se dissipa inofensivamente. A mesma coisa ocorre se você usar a ação Golpe de Magia novamente ou se a arma for usada para um Golpe que não seja corpo a corpo (como um Golpe com uma arma arremessada). Uma magia armazenada com um Golpe de Magia não pode ser descarregada por qualquer criatura exceto o conjurador.

MAGIAS DE BATALHA

Você aprende a magia de batalha *potência de magus* (página 26). Magias de batalha são magias específicas de magus criadas para o combate. Magias de batalha são um tipo de magia de foco. Conjurando uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar para estudar seu grimório.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima. Alguns talentos podem lhe conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300 do *Livro Básico*.

SÍNTESE DE MAGUS

Cada magus usa Golpe de Magia para mesclar magia com seu estilo de luta e arma preferidos. Esta combinação particular de estilos é sua síntese de magus. As sínteses apresentadas neste livro são apresentadas a seguir.

AÇÃO DE SUSTENTAÇÃO

O clamor e carnificina da batalha lhe chamam. O processo de canalizar seu poder arcano em uma arma grande a perigosa enche seu corpo de vitalidade extra.

Se usar Golpe de Magia para armazenar uma magia em uma arma de duas mãos, quando terminar de Conjurando a Magia, você recebe Pontos de Vida temporários igual ao dobro do nível da magia se ela usar um espaço de magia, ou o nível da magia se ela não usar um espaço de magia (como um truque mágico ou magia de foco). Estes Pontos de Vida temporários duram até o final do seu próximo turno.

CONJURAÇÃO DESLIZANTE

Você captura uma parte de sua magia para forçadamente propelir-se enquanto armazena uma magia. Cada magus escolhe como o faz, como usando telecinésia ou preenchendo seu corpo com velocidade mágica.

Após usar Golpe de Magia e começar a Conjurando uma Magia que usa 1 ação ou mais para conjurar, você pode Andar ou Dar um Passo como parte dessa atividade de Conjurando uma Magia. Você escolhe se move antes ou depois das outras partes de Conjurando uma Magia. Interromper este movimento não interrompe a magia, e interromper a magia não interrompe o movimento. Você pode Andar ou Dar um Passo somente se estiver armazenando sua magia em uma arma de uma mão ou em seu corpo e apenas se tiver sua outra mão livre.

ESTRELA CADENTE

Um magus típico deve reter uma conexão física com sua arma para descarregar um Golpe de Magia, mas você consegue estender sua magia mais longe para usar armas à distância.

Você pode colocar uma magia em uma arma à distância ou de arremesso quando usar Golpe de Magia e descarregar a magia se acertar um Golpe à distância. Se a arma usar

munição, a magia é lançada através dessa munição. A magia surte efeito em um acerto apenas se o alvo estiver na distância da magia armazenada. Por exemplo, se você acertar com um ataque à distância a 9 metros, você poderia acionar a magia armazenada se ela possuísse a uma distância de 9 metros, mas não se possuísse a uma distância de 4,5 metros ou toque.

TALENTOS DE MAGUS

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de magus. Os talentos de classe de magus são descritos a partir da página 21.

TALENTOS DE PERÍCIA

2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA

3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

TALENTOS GERAIS

3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral.

ESPECIALIDADE EM ARMAS

5º

Você se dedicou a compreender as complexidades de suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO

5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

REFLEXOS RÁPIDOS

5º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS

7º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nos quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

DETERMINAÇÃO

9º

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

PRONTIDÃO

9º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

CONJURADOR ESPECIALISTA

11º

Sua compreensão da magia se aprimora, tornando suas magias mais difíceis de resistir. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias arcanas aumentam para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS MÉDIAS

11º

Você aprendeu a se defender melhor contra ataques. Suas graduações de proficiência em armaduras leves, armaduras médias e defesa sem armadura aumentam para especialista.

MAESTRIA EM ARMAS

13º

Você compreende completamente suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para mestre.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR

15º

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nos quais é especialista, para 6 pontos de dano nos quais é mestre e para 8 pontos de dano nos quais é lendário.

IRREFREÁVEL

15º

Seu corpo está acostumado a perigos físicos e tornou-se mais resistente a patógenos e doenças. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Fortitude, trate o resultado como um sucesso crítico.

MAESTRIA EM ARMADURAS MÉDIAS

17º

Sua competência com armaduras leves e médias se aprimorou, ajudando-lhe a evitar mais golpes. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e médias, assim como em defesa sem armadura, aumentam para mestre.

CONJURADOR MESTRE

19º

Você fortifica suas magias uma proeza magistral. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias arcanas aumentam para mestre.

GOLPE DE MAGIA DUPLO

19º

Você pode estender a magia que você armazena com Golpe de Magia. Na primeira vez que descarregar uma

magia com Golpe de Magia, você retém um eco da magia, mantendo-a armazenada em seu corpo ou arma. Você obtém os efeitos totais por descarregá-la, mas a magia permanece armazenada no seu corpo ou arma para ser usada mais uma vez. Se atingir um segundo Golpe enquanto a magia ainda estiver armazenada, você pode descarregá-la novamente, gastando-a por completo nessa segunda vez. Este segundo efeito é um pouco mais fraco que o original. Você utiliza um grau de sucesso pior do que o rolado para uma rolagem de ataque de magia ou o alvo utiliza um grau de sucesso de sucesso melhor do que o resultado da jogada de salvamento dele. Se este Golpe for um acerto crítico, a magia surte os efeitos normais dela baseado nos resultado da rolagem de ataque de magia ou jogada de salvamento em vez de gerar um efeito aumentado.

TALENTOS DE MAGUS

Em todo nível que receber um talento de magus, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

AFERIÇÃO DE COMBATE

TALENTO 1

MAGUS

Você faz um ataque telegrafado para descobrir sobre seu adversário. Faça um Golpe corpo a corpo. Em um acerto, você pode imediatamente realizar um teste para Recordar Conhecimento sobre o alvo. Em um acerto crítico, você recebe +2 de bônus de circunstância nesse teste. O alvo fica temporariamente imune a Aferição de Combate por 1 dia.

ERGUER UM TOMO

TALENTO 1

MAGUS

Pré-requisitos Você está segurando um livro.

Você ergue o livro que está segurando e o deixa aberto para defender-se e expedir seus estudos. O livro permanece erguido até o início do seu próximo turno. Quando tiver Erguido um Tomo, você recebe +1 bônus de circunstância na CA e em Recordar Conhecimento sobre um assunto relevante para o livro (como magia arcana se estiver segurando seu grimório).

Se for mestre na perícia em que estiver utilizando para Recordar Conhecimento, bônus de circunstância para o teste de Recordar Conhecimento é de +2 (em vez de +1).

FAMILIAR

TALENTO 1

MAGUS

Você faz um pacto com uma criatura que lhe serve e auxilia sua conjuração. Você recebe um familiar (*Livro Básico* 217).

IGNORAR MATERIAIS

TALENTO 1

MAGUS

Você pode usar criativas soluções alternativas para replicar a essência arcana de certos materiais. Quando Conjuram uma Magia que requeira componentes materiais, você pode fornecer estes componentes materiais sem uma bolsa de componentes de magia desenhando símbolos intrincados no ar. Ao contrário de quando fornece componentes somáticos, você ainda deve ter uma mão completamente livre. Este efeito não remove a necessidade de quaisquer materiais listados na seção de custo da magia.

TALENTOS DE MAGUS

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de espadachim pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Aço do Curandeiro	10
Aferição de Combate	1
Aparada de Magia	4
Aparada Sobrenatural	14
Arrebatar com Magia	8
Ataque Rápido	14
Bainha Espiritual	2
Capturar Magia	8
Concentração Sem Esforço	16
Conjuração Consistente	4
Conjurador Marcial	6
Contramedidas Mágicas	6
Deslizar em Portal	10
Energizar Golpes	6
Erguer um Tomo	1
Expansão de Truque Mágico	2
Familiar	1
Familiar Melhorado	2
Golpe de Magia	10
Acelerado	
Golpe de Magia	12
Avassalador	
Golpe de Magia	16
Dissipante	
Golpe de Magia	20
Supremo	
Golpe de Magia Versátil	18
Ignorar Materiais	1
Impressão Rúnica	8
Magia Cometa	10
Magia em Espera	8
Magia Giratória	20
Magia Residual em Golpe	4
Manto de Escola	14
Pergaminho do Ofensor	4
Persistência de Magia Residual	12
Punhos Arcanos	1
Raio Cascadeante	10
Segunda Chance de Golpe	18
Sentido Mágico	12

PUNHOS ARCANOS

MAGUS

Você valoriza perfeição física tanto quanto mental. O dado de dano de seus punhos aumenta de 1d4 para 1d6. A maioria das pessoas sofre -2 de penalidade de circunstância para desferir um ataque letal com ataques desarmados não-letais, pois têm dificuldade em usar seus punhos com força mortal. Você não sofre esta penalidade para desferir um ataque letal com seu punho ou com quaisquer outros ataques desarmados.

Você também recebe os efeitos de especialização de crítico de ataques desarmados no grupo pugilato e armas no grupo pugilato.

2º NÍVEL

BAINHA ESPIRITUAL

TALENTO 2

ARCANO | CONJURAÇÃO | EXTRADIMENSIONAL | MAGUS

Você construiu magicamente uma bainha extradimensional para sua arma, normalmente acessada através de um bolso, bainha ou costura de roupa. Esta bainha é difícil de perceber, concedendo +2 de bônus de circunstância em seus testes de Furtividade para Ocultar um Item dentro dela. Uma bainha espiritual pode conter apenas uma arma por vez, e a arma deve possuir Volume 1 ou menor.

Você pode sacar ou guardar uma arma em uma bainha espiritual como uma ação de Interagir, assim como qualquer um segurando o objeto que possui a bainha. Quando Conjuram uma Magia afetada por Golpe de Magia, você pode sacar a arma de sua bainha espiritual para sua mão ou mãos como parte da atividade Conjurar uma Magia, armazenando sua magia nessa arma.

EXPANSÃO DE TRUQUE MÁGICO

TALENTO 2

MAGUS

Estudos dedicados lhe permitem preparar uma maior gama de magias simples. Você pode preparar dois truques mágicos adicionais por dia.

FAMILIAR MELHORADO

TALENTO 2

MAGUS

Pré-requisitos um familiar

Você infunde seu familiar com energia mágica adicional, aumentando as habilidades dele. Você pode selecionar quatro habilidades de familiar ou de mestre por dia, em vez de apenas duas.

4º NÍVEL

APARADA DE MAGIA

TALENTO 4

MAGUS

Requerimentos Você está empunhando somente uma arma corpo a corpo de uma mão e tem todas as suas outras mãos livres.

Você pode aparar ataques físicos e mágicos. Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA e em jogadas de salvamento contra magias que lhe afetem até o início de seu próximo turno desde que continue a atender aos requerimentos.

CONJURAÇÃO CONSISTENTE

TALENTO 4

MAGUS

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

MAGIA RESIDUAL EM GOLPE

TALENTO 4

MAGUS

Frequência uma vez por turno

Requerimentos Sua ação mais recente foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico.

Você canaliza a energia residual da magia em uma arma que esteja empunhando. Até o final de seu turno, a arma causa 1d6 de dano extra de um tipo correspondente à escola da magia conjurada. Você pode escolher canalizar a energia residual em seu corpo em vez de uma arma, causando o dano extra com seus ataques desarmados.

- **Abjuração** dano de força
- **Adivinhação, Encantamento ou Ilusão** dano mental

- **Conjuração ou Transformação** o mesmo tipo da arma
- **Evocação** um tipo que a magia cause, ou dano de força se a magia não causa dano
- **Necromancia** dano negativo

PERGAMINHO DO OFENSOR

TALENTO 4

MAGUS

Você pode anexar um pergaminho à sua arma para mesclar a magia dele a um ataque, cuidadosamente dobrando-o ao redor de uma parte da arma ou colando-o na superfície da arma. Anexar um pergaminho requer usar a atividade Afixar um Talismã (uma atividade de exploração de 10 minutos com o traço manuseio encontrado na página 576 do *Livro Básico*). Você pode ter apenas um pergaminho afixado a uma arma por vez, e não pode ter um talismã e um pergaminho anexados a ela.

Você pode Conjuram a Magia do pergaminho após usar Golpe de Magia para armazenar a magia do pergaminho na arma anexada. Você não pode Conjuram a Magia de qualquer outra forma enquanto ela estiver afixada, embora você possa Afixar um Talismã novamente para remover o pergaminho e usá-lo normalmente – embora um pouco amassado.

6º NÍVEL

CONJURADOR MARCIAL

TALENTO 6

MAGUS

Pré-requisitos habilidade de conjurar magias de magus de 3º nível. Você fortaleceu sua conjuração para se reforçar em combate. Você recebe dois espaços de magia de 1º nível, mas pode preparar somente certas magias neles: *arma mágica*, *armadura mística*, *golpe certo*, *passos velozes* e *salto*. Acrescente estas magias automaticamente ao seu grimório.

Quando você puder conjurar magias de magus de 4º nível, os espaços extras aumentam para 2º nível de magia e você acrescenta as magias *escalada da aranha*, *resistir a energia* e *respirar na água*. Quando você puder conjurar magias de magus de 5º nível, os espaços extras aumentam para 3º nível de magia e você acrescenta as magias *pés em barbatanas* e *rapidez*. Quando você puder conjurar magias de magus de 6º nível, os espaços extras aumentam para 4º nível de magia e você acrescenta as magias *liberdade de movimento* e *voar*.

CONTRAMEDIDAS MÁGICAS

TALENTO 6

MAGUS

Pré-requisitos reserva de foco

Você pode se proteger contra magia. Você aprende a magia de batalha *contramedidas mágicas* (página 25). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

ENERGIZAR GOLPES

TALENTO 6

MAGUS

Requerimentos Sua ação mais recente foi Conjuram uma Magia que com o traço ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico.

Você energiza uma arma que estiver empunhando com uma arma. Por 1 minuto, seus Golpes com essa arma causam 1 de dano adicional por dado de dano da arma. O tipo de dano corresponde ao traço da magia. Se a magia tiver mais de um tipo dos traços elegíveis, você escolhe o tipo quando Energizar seus Golpes. Você pode em vez disso colocar a energia da magia em seu corpo, concedendo este dano adicional em seus ataques desarmados.

8º NÍVEL

ARREBATAR COM MAGIA

TALENTO 8

MAGUS

Você ataca em um arco e pode adaptar sua magia armazenada para ferir qualquer um que você atingir. Realize um único Golpe corpo a corpo e compare o resultado da rolagem de ataque às CAs de até dois adversários, sendo que ambos devem estar ao seu alcance corpo a corpo e adjacentes um ao outro. Role o dano apenas uma vez e aplique-o a cada criatura atingida. Um Arrebatam com Magia conta como dois ataques para sua penalidade por ataques múltiplos.

Se tiver uma magia armazenada na arma com a qual atacou (ou em seu corpo se tiver realizado um Golpe desarmado), descarregá-la afeta todos os adversários que você atingir, não apenas o primeiro alvo.

Se estiver usando uma arma com o traço amplitude, o modificador dela se aplica a todos os seus ataques de Arrebatam com Magia, incluindo rolagens de ataque de magia.

CAPTURAR MAGIA

TALENTO 8

MAGUS

Pré-requisitos Aparada de Magia

Acionamento Você obteve sucesso em seu salvamento contra a magia nociva de um adversário lhe mirando ou um adversário falhou em uma rolagem de ataque de magia nocivo contra você.

Requerimentos Você está se beneficiando de Aparada de Magia. Quando resiste a uma magia, você captura a magia em sua arma. Você armazena a magia na arma aparando como se tivesse usado Golpe de Magia (perdendo qualquer magia atualmente armazenada na arma, como o normal). Isto não muda qualquer dos efeitos da magia baseado no resultado de sua jogada de salvamento; por exemplo, você ainda sofre metade do dano se obteve sucesso no salvamento básico.

IMPRESSÃO RÚNICA

TALENTO 8

MAGUS

Pré-requisitos reserva de foco

Você pode temporariamente replicar os efeitos de uma runa de propriedade em sua arma ou ataques desarmados. Você aprende a magia de batalha *impressão rúnica* (página 25). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MAGIA EM ESPERA

TALENTO 8

MAGUS

Uma magia é sua técnica de combate favorita, e você a praticou tanto que não precisa mais prepará-la para conjurar. Escolha uma magia em seu grimório que você pode usar com Golpe de Magia e que possui nível máximo igual ao maior nível de espaço de magia de magus que você possui. Você pode Conjuram esta Magia sem tê-la preparado previamente, gastando um espaço de magia de um nível suficiente para conjurá-la.

Você pode mudar esta magia quando acrescentar novas magias ao seu grimório ou estudando seu grimório por 1 hora por nível da nova magia escolhida.

10º NÍVEL

AÇO DO CURANDEIRO

TALENTO 10

ARCANO | CURA | MAGUS | NECROMANCIA | POSITIVO

Pré-requisitos síntese de magus aço de sustentação

Acionamento Você recebe Pontos de Vida temporários por Conjurar uma Magia alterada por Golpe de Magia usando um espaço de magia.

Em vez de apenas lhe proteger, as magias que você canalizar em sua arma de fato lhe curam. Além dos Pontos de Vida temporários que você recebe de aço de sustentação, você pode recuperar Pontos de Vida igual ao dobro do nível da magia ou encerrar qualquer dano persistente negativo que você tiver. Se a magia fosse da escola de necromancia, você pode se curar e encerrar o dano persistente negativo.

DESLIZAR EM PORTAL

TALENTO 10

ARCANO | CONJURAÇÃO | MAGUS | TELEPORTAÇÃO

Pré-requisitos síntese de magus conjuração deslizante

Acionamento Você começa a Conjurar uma Magia alterada por Golpe de Magia usando um espaço de magia.

Você pode rapidamente criar um portal para atravessar enquanto armazena sua magia. Em vez de Andar ou Dar um Passo como parte de sua atividade Conjurar uma Magia, você se teleporta até metade de sua Velocidade para um espaço desocupado que você puder ver (isto não aciona reações). Se isto fosse levar outra criatura com você, a magia é perdida. Se a magia conjurada for da escola conjuração ou transmutação, dobre a distância máxima que você pode teleportar.

GOLPE DE MAGIA ACELERADO

TALENTO 10

CONCENTRAÇÃO | MAGUS

Frequência uma vez por dia

Você pode reunir um foco intenso para rapidamente armazenar uma magia. Você usa Golpe de Magia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia para armazená-la em seu corpo ou em uma arma, reduza em 1 a quantidade de ações para conjurá-la (mínimo de 1 ação).

MAGIA COMETA

TALENTO 10

ARCANO | EVOCAÇÃO | MAGUS

Pré-requisitos síntese de magus estrela cadente

Acionamento Você acerta um Golpe à distância e descarrega uma magia armazenada que você tinha conjurado de um espaço de magia.

Você cria um rastro de energia mágica que flui de seu alvo até você. Cada criatura em uma linha entre você e o alvo, não incluindo você ou o alvo, sofre dano de força igual ao nível da magia. Se a magia acionadora era da escola de evocação, aumente o dano pela metade do nível da magia e mude o tipo de dano para um tipo causado pela magia (à sua escolha).

RAIO CASCADEANTE

TALENTO 10

MAGUS

Acionamento Você descarrega uma magia armazenada que causa dano de ácido, eletricidade, fogo, força, frio, negativo, positivo ou sônico.

Energia mágica flui de seu Golpe de Magia, transbordando para estender além da criatura atingida. Esta magia transbordante cria um raio mirando uma criatura a até 18 metros da criatura que você causou dano. Faça uma rolagem de ataque de magia contra este novo alvo, aplicando sua penalidade por ataques múltiplos normalmente. Em um acerto, a criatura sofre o mesmo dano que a magia causar de um dos tipos acionadores (dobro de dano em um acerto crítico).

Se a magia causar mais de um tipo de dano acionador, você escolhe um deles, e o raio causa somente a quantidade de dano para esse tipo. Ao contrário da magia descarregada, seu sucesso com a rolagem de ataque de magia de Raio Cascadeante não é aprimorado se o seu Golpe inicial tiver sido acerto crítico. Este raio possui o traço ataque, os traços de escola e tradição da magia original, além do tipo de dano correspondente.

12º NÍVEL

GOLPE DE MAGIA AVASSALADOR

TALENTO 12

MAGUS

Você atravessa a resistência de um adversário. Golpeie um adversário. Se o seu Golpe descarregar uma magia armazenada que causa dano, a magia ignora um valor igual ao seu nível de personagem da resistência do alvo contra dano de ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico. Isto se aplica a todo dano causado pela magia, incluindo dano persistente e qualquer dano causado por algum efeito contínuo (como da muralha criada por muralha de fogo). As imunidades de uma criatura não são afetadas, apenas resistências.

PERSISTÊNCIA DE MAGIA RESIDUAL

TALENTO 12

MAGUS

Pré-requisitos Magia Residual em Golpe

Quando usar Magia Residual em Golpe, os ataques desarmados ou com arma também causam 1d6 de dano persistente. Este dano persistente é do mesmo tipo que o causado por Magia Residual em Golpe, exceto no caso de dano físico, que causa dano persistente de sangramento.

SENTIDO MÁGICO

TALENTO 12

ADIVINHAÇÃO | ARCANO | DETECÇÃO | MAGUS

Você possui literalmente um sexto sentido para magia. Você pode sentir a presença de auras mágicas como se estivesse sempre usando detectar magia de 1º nível. Esse efeito *detecta magia* somente em seu campo de visão. Quando Buscar, você recebe os benefícios de *detectar magia* de 3º nível em qualquer coisa que possa ver (além dos benefícios normais de Buscar). Você pode desligar e ligar este sentido com uma ação livre no início ou final de seu turno.

14º NÍVEL

APARADA SOBRENATURAL

TALENTO 14

ARCANO | EVOCAÇÃO | MAGUS

Pré-requisitos Aparada de Magia

Acionamento Você é mirado por um Golpe ou ataque de magia, ou está prestes a rolar uma jogada de salvamento contra um efeito de magia.

Requerimentos Você está empunhando somente uma arma corpo a corpo de uma mão e tem todas as suas outras mãos livres.

Você interpõe sua arma em um local para afastar o perigo no último segundo. Você recebe +2 de bônus de circunstância na CA e em jogadas de salvamento contra o efeito acionador até o início do seu próximo turno.

ATAQUE RÁPIDO

TALENTO 14

MAGUS

Pré-requisitos reserva de foco

Você pode acelerar-se para se mover e atacar rapidamente. Você aprende a magia de batalha *ataque rápido* (página 25). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MANTO DE ESCOLA

TALENTO 14

MAGUS

Frequência uma vez por turno

Requerimentos Sua ação mais recente foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico.

Sua magia possui uma poderosa consequência, brevemente concedendo-lhe os efeitos de uma certa magia dependendo da escola da magia conjurada. Esta consequência dura até o final do seu próximo turno em vez da duração usual. Usar Manto de Escola novamente encerra qualquer benefício de magia existente que você tenha recebido de Manto de Escola.

- **Abjuração** *pele de pedra*
- **Adivinhação** *ver invisibilidade*
- **Conjuração** *piscar*
- **Encantamento** *heroísmo*
- **Evocação** *escudo de fogo*
- **Ilusão** *invisibilidade* (encerra normalmente após uma ação hostil)
- **Necromancia** *vitalidade falsa*
- **Transmutação** *passos velozes*

16º NÍVEL

CONCENTRAÇÃO SEM ESFORÇO

TALENTO 16

MAGUS

Acionamento Seu turno começa.

Você pode sustentar uma magia com pouco mais do que um pensamento. Você imediatamente recebe os efeitos da ação Sustentar uma Magia, permitindo-lhe prolongar a duração de uma de suas magias de magus ativas.

GOLPE DE MAGIA DISSIPANTE

TALENTO 16

MAGUS

Requerimentos Você possui uma magia armazenada em sua arma ou corpo devido a Golpe de Magia.

Sua magia armazenada tenta eliminar a magia afetando uma criatura atingida. Faça um Golpe contra uma criatura. Se este Golpe descarregar sua magia armazenada, você também tenta neutralizar uma única magia (à sua escolha) ativa no alvo. O nível de neutralização de Golpe de Magia Dissipante é igual ao nível da magia armazenada, e o modificador do teste de neutralização é o modificador padrão para neutralizar com uma magia (seu modificador de Inteligência mais seu bônus de proficiência de conjuração, mais quaisquer bônus ou penalidades que se apliquem especificamente a testes de neutralização).

18º NÍVEL

GOLPE DE MAGIA VERSÁTIL

TALENTO 18

MAGUS

Você pode canalizar todo o reino de possibilidades de seu grimório em um ataque. Uma vez durante suas preparações diárias, você pode usar um espaço de magia para conter esse potencial infinito (em vez de utilizá-lo para preparar uma única magia). Quando usar Golpe de Magia para alterar uma magia, em vez de conjurar uma magia preparada, você pode usar este espaço de magia para conjurar qualquer magia de seu grimório que seja pelo menos 2 níveis inferior ao espaço de magia designado; a magia age de todas as formas como uma magia 2 níveis inferior. Você não possui qualquer magia em particular preparada nesse espaço de magia até conjurá-la.

SEGUNDA CHANCE DE GOLPE

TALENTO 18

MAGUS

Quando seu alvo se provar resiliente à sua mágica, você pode retornar a magia de volta à sua arma ou corpo para golpear novamente. Quando descarregar uma magia de Golpe de Magia, se o alvo não sofrer efeito (por um sucesso crítico no salvamento dele, por uma falha na sua rolagem de ataque de magia, por imunidade e etc.), a magia não é descarregada e você pode continuar a tentar descarregá-la com um Golpe posterior. A magia deve ser descarregada antes do final do seu próximo turno, como o normal para um Golpe de Magia.

20º NÍVEL

GOLPE DE MAGIA SUPREMO

TALENTO 20

MAGUS

Você quase dispensa qualquer esforço para executar Golpes de Magia. Você fica permanentemente acelerado. Você pode usar sua ação extra somente para Golpear com um ataque desarmado ou arma armazenando uma magia de Golpe de Magia.

MAGIA GIRATÓRIA

TALENTO 20

MAGUS

Você combina o poder de uma magia de alvos múltiplos com uma rajada giratória de ataques. Você usa Golpe de Magia, depois Conjura uma Magia com tempo de execução de 1 ou 2 ações e então realiza um Golpe corpo a corpo contra cada inimigo em seu alcance corpo a corpo. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado todos os ataques. Se descarregar a magia, você pode afetar cada criatura que atingir com um Golpe, até a quantidade máxima de alvos normalmente permitidos pela magia.

MAGIAS DE BATALHA

ATAQUE RÁPIDO

FOCO 7

INCOMUM | MAGUS | TRANSMUTAÇÃO

Execução somático

Duração 1 minuto

Você invoca sua magia para acelerar seus ataques. Você recebe a condição acelerado e pode usar a ação extra a cada rodada apenas para ações de Golpe.

CONTRAMEDIDAS MÁGICAS

FOCO 3

INCOMUM | ABJURAÇÃO | MAGUS

Execução somático

Acionamento Você é mirado por uma magia ou está na área de uma magia.

Você rapidamente cria uma proteção mágica para si, sob medida para uma magia prestes a lhe ferir. Contra a magia acionadora, você recebe +2 de bônus de estado na CA e em jogadas de salvamento, além de adquirir resistência 5 contra o dano da magia.

Elevada (+1) Aumente a resistência em 2 pontos.

IMPRESSÃO RÚNICA

FOCO 4

INCOMUM | EVOCACÃO | MAGUS

Execução somático

Distância toque; **Alvos** você ou uma arma que você está empunhando

Duração 1 minuto

Seus ataques desarmados ou sua arma recebe os benefícios de uma runa de arma escolhida quando você conjurar esta magia: *chocante*, *congelante*, *corrosivo*, *flamejante*, *mutável*, *retornante*, *toque fantasma* ou *trovejante*. Se esta magia fosse fazer uma arma possuir mais runas de propriedade do que seu máximo normal, uma das runas de propriedade existentes (à sua escolha) é suprimida até a magia ser encerrada. Para ataques desarmados, se esta magia fosse lhe dar mais runas de propriedade do que você poderia ter por *bandagens das pancadas poderosas*, uma das runas de propriedade existentes (à sua escolha) é similarmente suprimida até a magia ser encerrada. Se for conjurada em uma arma, esta magia é encerrada se você deixar de segurar a arma.

Elevada (7º) Acrescente *afiada* à lista de runas que você pode escolher, assim como *chocante maior*, *congelante maior*, *corrosivo maior*, *flamejante maior* e *trovejante maior*.

POTÊNCIA DE MAGUS

FOCO 1

INCOMUM	EVOCACÃO	MAGUS
---------	----------	-------

Execução  somático

Distância toque; **Alvos** você ou uma arma que você está empunhando

Duração 1 minuto

O alvo recebe o benefício de uma *runa de potência de arma +1*, concedendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque com a arma ou ataques desarmados alvo, se tiver mirado em si. Se conjurar uma arma, esta magia é encerrada se você deixar de segurar a arma.

Elevada (3º) Os ataques desarmados ou armas são +1 *impactante*.

Elevada (4º) Os ataques desarmados ou armas são +2 *impactante*.

Elevada (7º) Os ataques desarmados ou armas são +3 *impactante maior*.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semão.

Pathfinder Secrets of Magic Class Playtest (Second Edition) © 2020, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Lyz Liddell, and Mark Seifter.

Pathfinder Segredos da Magia: Teste de Jogo das Classes (Segunda Edição) © 2020, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Secrets of Magic Class Playtest (Second Edition) by Bruno Mares.

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs e Robert G. McCreary

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn

Diretor de Design Visual • Sarah E. Robinson

Diretor de Desenvolvimento de Jogo • Adam Daigle

Desenvolvedora Líder de Campanha Organizada • Linda Zayas-Palmer

Desenvolvedores • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley,

Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie e Jason Tondro

Líder de Design do Starfinder • Joe Pasini

Desenvolvedor de Starfinder Sênior • John Compton

Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Gerente de Design • Mark Seifter

Líder de Design Pathfinder • Logan Bonner

Designers • Lyz Liddell e Michael Sayre

Editores • Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton e

Lu Pellazar

Gerente de Direção de Arte • Sonja Morris

Diretores de Arte • Kent Hamilton e Adam Vick

Designer Gráfico Sênior • Emily Crowell

Designer Gráfico • Tony Barnett

Diretor de Estratégia de Marca • Mark Moreland

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Presidente • Jeffrey Alvarez

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • David Reuland

Diretor Técnico • Vic Wertz

Gerente de Projetos • Glenn Elliott

Coordenador de Projetos • Lee Rucker

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Diretor de Licenciamento • John Feil

Produtor de Mídia Social • Payton Smith

Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente do Campanha Organizada • Tonya Woldridge

Assistente de Campanha Organizada • Alex Spiedel

Contador • William Jorenby

Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Generalista de Recursos Humanos • Devinne Caples

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Gerente de Conteúdo Web • Maryssa Lagervall

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenadora da Loja Online • Katina Davis

Equipe de Atendimento ao Cliente • Joan Hong, Samantha

Phelan, Calliope Taylor e Diego Valdez

Equipe do Armazém • Mika Hawkins, Heather

Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney

Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor Executivo • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares

Revisão • Calvin Semão

Diagramação • Rafael Tschope

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Segredos da Magia: Teste de Jogo das Classes (Segunda Edição) © 2020, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Acessórios Pathfinder, Aventuras Pathfinder, Batalhas Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Contos Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Lendas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Pebes Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Presságios Perdidos Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Pebes Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas comerciais de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.
Produzido no Brasil. Setembro de 2020.