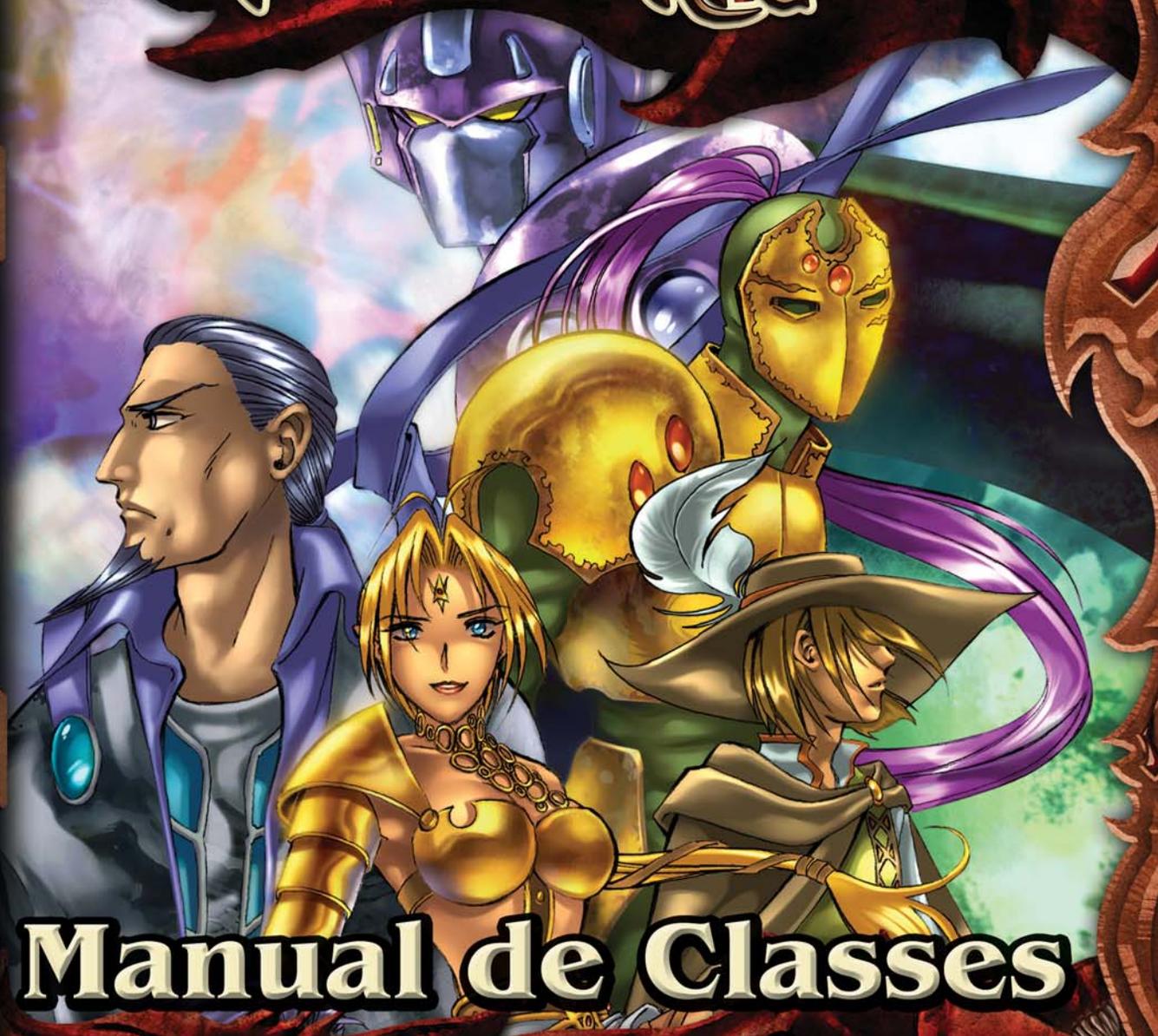


TORMENTA REG



Manual de Classes de Prestígio

Svaldi



À medida que personagens sobem de nível, podem se especializar em um estilo de luta, se juntar a uma das guildas de Arton ou se dedicar ao estudo de segredos mágicos avançados.

Tudo isso é realizado através das classes de prestígio. Este guia explica o que elas são e como usá-las, além de trazer 12 classes de prestígio prontas.

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas na página 45 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio o personagem deve atender a certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos *antes* de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve ter bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não possuem listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando você adquire o primeiro nível em uma classe de prestígio, *não* ganha uma perícia ou talento. Esse é um dos preços a se pagar pelas habilidades mais poderosas de uma dessas classes.

A seguir estão 12 classes de prestígio que você pode usar em seus jogos. Outras classes de prestígio estão disponíveis nos suplementos de *Tormenta*.

- **Algoz:** um guerreiro profano, campeão das forças do mal.
- **Anão Protetor:** um soldado de elite de Doherimm, especializado em defesa.
- **Arqueiro Arcano:** um soldado de elite de Lenórienn, especializado em encantar suas flechas.
- **Arquimago:** um mestre das artes arcanas.
- **Assassino:** um especialista em matar e desaparecer sem deixar rastros.
- **Dançarino das Sombras:** o infiltrador supremo, que opera na fronteira entre a luz e as trevas.
- **Discípulo do Dragão:** um herdeiro do poder de Kallyadranoch, o Deus dos Dragões.
- **Hierofante:** um mestre dos segredos divinos.
- **Mestre do Conhecimento:** um estudioso devoto de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.
- **Taumaturgista:** um conjurador especializado em invocar criaturas.
- **Teurgista Místico:** um conjurador capaz de usar magia tanto arcana quanto divina.
- **Trapaceiro Arcano:** um ladino que combina magia com truques.

Algoz

A luta do bem contra o mal em Arton costuma se apresentar na forma de poucos campeões heroicos combatendo uma infinita horda de monstros e vilões. Em geral, as forças malignas são muitas, mas cada adversário é individualmente fraco, enquanto que o bem conta com uma seleta elite.

Infelizmente, nem sempre é o caso. O algoz é um campeão das forças do mal.

O oposto completo do paladino, o algoz é um guerreiro profano, alguém que forma pactos com deuses malignos, demônios ou outras entidades blasfemas. Oferece servidão (e, alguns dizem, sua própria alma) em troca de poder e apoio de seu patrono.

Todo algoz é um aventureiro corrompido, alguém que trocou sua vida, seu livre arbítrio e seu potencial como herói por capacidades demoníacas. Alguns vivem apenas para cumprir as missões designadas por seus senhores sinistros. Outros trabalham de forma independente, apenas prestando contas de vez em quando a seus mestres — podem até mesmo forjar verdadeiros impérios para si, com seus próprios servos e capangas. Outros ainda dedicam-se unicamente a caçar e matar heróis, ou algum herói específico. Dizem os boatos que paladinos muito poderosos contam com um algoz criado por forças das trevas apenas para destruí-los.

É raro que um algoz trabalhe bem em um grupo de aventureiros, mas esse fato notável pode acontecer. Existem inimigos que ameaçam demônios tanto quanto deuses bondosos, e podem provocar uma união temporária de um algoz com um grupo típico. Contudo, em geral, quando um algoz é encontrado, está no meio de alguma missão ou plano maligno, e deve ser detido.

Pré-requisitos

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

- **Bônus base de ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Conhecimento (religião).
- **Talentos:** Ataque Poderoso, Trespassar.
- **Tendência:** qualquer Maligna.

Características de classe

Pontos de vida: um algoz recebe 5 (+ mod. Con) PV por nível.

Habilidades de classe

Destruir o Bem: como uma ação livre, o algoz pode usar esta habilidade antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Se o alvo for Bondoso, o algoz soma seu bônus de Carisma à jogada de ataque, e seu nível nesta classe à jogada de dano. Contra um alvo não Bondoso, a habilidade não tem efeito, mas gasta um uso diário mesmo assim. O algoz pode usar esta habilidade uma vez por dia. A cada três níveis seguintes, ele recebe um uso diário adicional.

Detectar o Bem: o algoz pode lançar a magia *detectar o Bem* à vontade, sem gastar PM.

Algoz

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Detectar o bem, destruir o bem 1/dia
2º	+2	Bênção das trevas, canalizar energia negativa 1d6
3º	+3	Aura de desespero, chamas sombrias (arma)
4º	+4	Destruir o bem 2/dia
5º	+5	Canalizar energia negativa 2d6, corcel infernal
6º	+6	Chamas sombrias (armadura)
7º	+7	Destruir o bem 3/dia
8º	+8	Canalizar energia negativa 3d6
9º	+9	Chamas sombrias (explosão)
10º	+10	Campeão do mal, destruir o bem 4/dia

Bênção das Trevas: no 2º nível, o algoz soma seu bônus de Carisma a seus testes de resistência.

Canalizar Energia Negativa: a partir do 2º nível, você pode emanar uma onda de energia negativa que alcança até 9m a partir de você. Você pode causar dano a criaturas vivas ou curar mortos-vivos, à sua escolha. A quantidade de dano ou cura é igual a 1d6, mais 1d6 a cada três níveis seguintes. Criaturas que recebam dano têm direito a um teste de Verdade (CD 10 + nível de classe do algoz + modificador de Carisma) para reduzir esse dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + o modificador de Carisma do algoz.

Aura do Desespero: a partir do 3º nível, o algoz irradia uma aura de terror que impõe uma penalidade de -2 nos testes de resistência de todos os inimigos a até 3m.

Chamas Sombrias: o algoz possui a habilidade de criar e manipular chamas sombrias. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + mod. Car do algoz.

No 3º nível, o algoz pode usar esta habilidade para cobrir sua arma de chamas. O efeito dura um minuto, e durante este tempo os ataques corpo-a-corpo do algoz causam 1d6 pontos de dano adicional de fogo.

No 6º nível, o algoz pode usar esta habilidade para cobrir sua armadura de chamas. O efeito dura um minuto, e durante este tempo o algoz recebe cura acelerada 5.

No 9º nível, o algoz pode usar esta habilidade para disparar uma bola de fogo a até 30m. Qualquer criatura a até 6m do centro da explosão sofre 12d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD 10 + nível de classe do algoz + modificador de Carisma) reduz o dano à metade.

Corcel Infernal: no 5º nível, o algoz recebe os serviços de um pesadelo, uma montaria profana (veja o *Bestiário de Arton, Vol. 1*), enviada por seus mestres malignos. O algoz e o pesadelo têm um vínculo mental, sendo capazes de se comunicar telepaticamente. Se o pesadelo morrer, o algoz fica atordoado por 1d4 rodadas. Ele pode invocar um novo pesadelo após um dia de sacrifícios e rituais sombrios.

Campeão do Mal: no 10º nível, o algoz se torna um campeão do mal, capaz de se fortalecer a partir da dor de heróis valorosos. Sempre que o algoz derrotar (reduzir a 0 ou menos pontos de vida) um personagem Bondoso, ele recupera 100 pontos de vida, todo o dano de habilidade e todas as condições (como se tivesse sido afetado pela magia *cura completa*). Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Paladinos Caídos

Nada traz mais prazer a uma força do mal do que corromper um herói do bem. Um personagem com níveis de paladino que se torne um algoz perde todos os seus poderes de paladino, mas recebe os seguintes poderes adicionais, de acordo com a quantidade de níveis de paladino que tinha.

1 a 2: um uso diário adicional de destruir o bem.

3 a 4: cura pelas mãos (como a habilidade do paladino, mas só pode ser usada no algoz ou em seu corcel infernal).

5 a 6: arma da destruição (os ataques corpo-a-corpo do algoz contam como armas mágicas Malignas).

7 a 8: armadura do terror (+2 na classe de armadura).

9 a 10: poder profano (uma vez por dia, pode gastar uma ação padrão para receber +4 nas jogadas de ataque e dano por um minuto).

11+: pode trocar níveis de paladino por níveis de algoz permanentemente. Por exemplo, um paladino 15 pode se tornar um paladino 5/algoz 10.



Anão Protetor

Muito tempo atrás, os anões do reino subterrâneo de Doherimm travavam uma sangrenta e longa guerra contra uma raça de trolls subterrâneos chamada ghillanin. Durante boa parte do conflito, os anões conseguiram manter-se em vantagem, mas os terríveis trolls encontraram uma brecha nas defesas e invadiram o reino. Para combater os inimigos foram convocados todos os anões de todas as partes de Arton, evento que ficou conhecido como Chamado às Armas. A estratégia foi bem-sucedida, e a orgulhosa raça, mesmo com baixas irreparáveis, venceu a guerra após dez anos de luta.



Como resultado desse conflito, surgiu entre os anões uma extrema preocupação com a segurança do reino. Era preciso garantir que uma tragédia como aquela jamais voltasse a acontecer. Assim, foi criada a Guarda de Elite, um destacamento especial dentro do exército dos anões, com o objetivo de proteger áreas críticas de Doherimm.

Em Arton, um anão protetor provavelmente será membro da Guarda de Elite. Anões protetores também existem em pontos remotos do reino, defendendo comunidades afastadas da capital. Normalmente, apenas anões guerreiros e paladinos de Khalmyr abraçam esta carreira, mas clérigos também podem acabar se tornando protetores.

É raro que um anão protetor abandone Doherimm para participar de aventuras fora do reino, mas pode ocorrer que um ou mais membros desta classe sejam destacados para missões em terreno estrangeiro quando necessário. Normalmente tais missões envolvem escoltar diplomatas ou nobres, ou então zelar pela segurança de algum objeto sagrado ou mágico. De qualquer modo, quando um anão protetor é visto na superfície, algo muito importante (ou grave) está para acontecer.

Pré-requisitos

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

- **Raça:** anão.
- **Bônus base de ataque:** +5.
- **Talento:** Vitalidade.
- **Tendência:** qualquer Leal.

Características de classe

Pontos de vida: um anão protetor recebe 6 (+ mod. Con) PV por nível.

Habilidades de classe

Posição Defensiva: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode adotar uma posição defensiva. Nesta posição, você recebe +1 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo e +4 na classe de armadura e nos testes de resistência, mas não pode se mover. A posição defensiva dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Constituição (mas você pode terminá-la antes, se quiser). A cada dois níveis, você recebe uma utilização diária adicional.

Esquiva Sobrenatural: no 2º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido. Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Redução de Dano: no 2º nível, você recebe redução de dano 1. A cada dois níveis, sua RD aumenta em 1.

Anão Protetor

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Posição defensiva 1/dia
2º	+2	Esquiva sobrenatural, redução de dano 1
3º	+3	Posição defensiva 2/dia
4º	+4	defesa móvel (1,5m), redução de dano 2
5º	+5	Posição defensiva 3/dia
6º	+6	Esquiva sobrenatural aprimorada, redução de dano 3
7º	+7	Posição defensiva 4/dia
8º	+8	Defesa móvel (total), redução de dano 4
9º	+9	Posição defensiva 5/dia
10º	+10	Bastião, redução de dano 5

Defesa Móvel: a partir do 4º nível, você consegue movimentar-se até 1,5m por rodada enquanto mantém sua posição defensiva.

A partir do 8º nível, você consegue movimentar-se normalmente enquanto mantém sua posição defensiva.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 6º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Bastião: no 10º nível, você torna-se um bastião impenetrável de defesa, capaz de suportar qualquer rigor enquanto estiver protegendo algo ou alguém. Enquanto estiver na posição defensiva, você pode continuar agindo normalmente mesmo que seus pontos de vida cheguem 0 ou menos. Quando a posição defensiva acaba, você sofre todos os efeitos de seu dano atual, podendo até mesmo cair inconsciente ou morrer.

Arqueiro Arcano

Nos áureos tempos em que as torres de Lenórienn erguiam-se imponentes na paisagem de Lamnor e os elfos ainda eram uma raça orgulhosa, ser um arqueiro arcano era uma honra. Somente membros da nobreza podiam assumir este papel, que requer um treinamento árduo e longo. Estes arqueiros costumavam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins.

Mas nos dias de hoje, Lenórienn é apenas uma lembrança e os elfos estão espalhados e desorganizados. Atualmente, os arqueiros arcanos são raros. Poucos sobreviveram ao massacre, e menos ainda surgiram mais tarde — pois não existe mais uma comunidade élfica onde possam treinar sua arte. Por sua raridade, aqueles que ainda existem são extremamente respeitados pela maioria dos membros da raça, e vistos como um retrato do orgulho élfico.

Um dos maiores heróis da história de Lamnor, Lariandhas Arianathanor, era um arqueiro arcano de extrema habilidade. Inúmeras lendas e canções narraram seus extraordinários feitos e seu triste fim, envenenado por uma amante graças às vis maquinacões de seus rivais na corte élfica. A importância de Lariandhas é tão grande entre os arqueiros arcanos que, dizem algumas lendas, ele voltará dos mortos e será o responsável por disparar a flecha de fogo que matará Thwor Ironfist, o líder da Aliança Negra.



Pré-requisitos

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

- **Raça:** elfo.
- **Bônus base de ataque:** +4.
- **Talentos:** Tiro Certo.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível.

Características de classe

Pontos de vida: um arqueiro arcano recebe 4 (+ mod. Con) PV por nível.

Habilidades de classe

Aprimorar Flecha (M): todas as flechas que você dispara se tornam mágicas (mas apenas para você), fornecendo um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano. A cada dois níveis subsequentes, o bônus da flecha aumenta em +1.

Encantar Flecha (M): no 2º nível, você adquire a habilidade de carregar uma flecha com uma magia de área. O alcance da magia passa a ser o alcance da flecha, e o ponto central da magia passa a ser o local que a flecha atingir. Lançar a magia e disparar a flecha exige uma ação completa. Note que a flecha continua causando seu dano normal, se atingir uma criatura ou objeto!

Flecha Perseguidora (M): a partir do 4º nível, uma vez por dia, você pode disparar uma flecha que persegue sua vítima, alcançando-a mesmo que ela esteja escondida ou atrás de uma curva. Você ainda precisa acertar o alvo com sua jogada de ataque, mas recebe um bônus de +4, e ignora quaisquer penalidades por camuflagem ou cobertura.

Flecha Alternante (M): a partir do 6º nível, uma vez por dia, você pode disparar uma flecha que alterna entre os planos material e etéreo, o que permite que ela atravesse objetos sólidos. Você pode usar esta flecha para atingir uma vítima atrás de uma porta ou parede, ou mesmo dentro de uma sala fechada, por exemplo. Você ainda precisa acertar o alvo com sua jogada de ataque, mas ignora qualquer penalidade por cobertura.

Chuva de Flechas: a partir do 8º nível, uma vez por dia,

Arqueiro Arcano

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Aprimorar flecha +1
2º	+2	Encantar flecha
3º	+3	Aprimorar flecha +2
4º	+4	Flecha perseguidora
5º	+5	Aprimorar flecha +3
6º	+6	Flecha alternante
7º	+7	Aprimorar flecha +4
8º	+8	Chuva de flechas
9º	+9	Aprimorar flecha +5
10º	+10	Criar flecha da morte

você pode disparar uma flecha em cada inimigo que esteja vendo e que esteja dentro do alcance do arco, até um limite de 10 inimigos por nível de classe. Usar esta habilidade é uma ação completa.

Criar Flecha da Morte (M): no 10º, você adquire a habilidade de criar uma *flecha da morte*. Criar esta flecha leva um dia, e você só pode ter uma *flecha da morte* de cada vez (se você criar uma segunda *flecha da morte*, a primeira perde seu poder). Um alvo atingido pela *flecha da morte* deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 20) ou será destruído. Mesmo que o teste de resistência seja bem-sucedido, a *flecha da morte* causa dano dobrado.

Arquimago

Alguns praticantes de magia arcana alcançam o mais alto patamar possível, graças a seu esforço e paixão pela arte. São conhecidos como arquimagos.

Em Arton, existem poucos arquimagos de grande renome: Talude, o Mestre Máximo da Magia; Vectorius, o Senhor de Vectora, e Reynard, um desafador da Tormenta, são alguns dos mais famosos. Mas o mundo tem histórias sobre outros grandes magos do passado. Antes da Grande Batalha, nos tempos áureos de Lamnor, é dito que três grandes arquimagos muito poderosos viviam na parte sul do continente. Porém, as mesmas lendas sustentam que os três desapareceram após batalharem ferozmente uns contra os outros. Ninguém conhece o motivo do conflito.

Outra arquimaga lendária teria sido a bruxa Hangpharstyth, que enlouqueceu e morreu em uma explosão mística em seu castelo, no istmo que liga os dois continentes principais e hoje recebe seu nome.

A despeito de fama ou anonimato, aqueles que alcançam o título de arquimago possuem uma compreensão suprema da magia e das forças que regem Arton. São algumas das mais poderosas e temidas pessoas do mundo.

Pré-requisitos

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

• **Perícias:** treinado em Conhecimento (arcano), treinado em Identificar Magia.

• **Talentos:** Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]).

• **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 7º nível.

Características de classe

Pontos de vida: um arquimago recebe 2 (+ mod. Con) PV por nível.

Habilidades de classe

Magias: níveis de arquimago se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcana que o personagem já possua para propósitos de magia conhecidas e PM.

Alta Arcana (M): você descobriu fórmulas avançadas, que permitem que você molde magias conforme sua vontade. A cada nível, você pode escolher uma habilidade da lista a seguir. Entretanto, cada habilidade exige que você sacrifique permanentemente uma determinada quantidade de PM.

Alcance Arcano: você pode usar magias de toque em alvos a até 9m. Você deve fazer um ataque de toque à distância para acertar o alvo. Você pode escolher esta habilidade duas vezes, para aumentar o alcance para 18m. Esta habilidade exige o sacrifício de 4 PM.

Domínio da Contramágica: quando você anula uma magia, ela é revertida de volta ao seu conjurador, como se tivesse sido afetada por *reverter magia*. Se a magia não puder ser afetada por *reverter magia* é apenas anulada. Esta habilidade exige o sacrifício de 4 PM.

Domínio dos Elementos: você pode alterar o elemento que suas magias usam. Quando lança uma magia arcana cujo descritor seja ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, você pode mudar seu descritor para um outro qualquer desse grupo. Por exemplo, você pode lançar *tempestade glacial* (descritor frio) como uma magia de ácido, criando uma *tempestade ácida*. Esta habilidade exige o sacrifício de 4 PM.

Domínio da Modelagem: você pode alterar magias de área ou efeito que usem forma de cilindro, cone, dispersão, emanação ou explosão. A alteração consiste em criar espaços dentro da área ou efeito que não são afetados pela magia. A dimensão mínima de um desses espaços é um cubo de 1,5m de lado. Esta habilidade exige o sacrifício de 3 PM.

Fogo Arcano: você pode converter energia arcana em um raio de poder bruto. O raio é um ataque de toque à distância com alcance de 90m, que causa 1d6 pontos de dano por nível de classe, mais 1d6 pontos de dano por PM gasto para criar o raio. Por exemplo, um arquimago de 4º nível que converta uma magia de 3º nível dispara um raio que causa 7d6 pontos de dano. Esta habilidade exige o sacrifício de 5 PM.

Habilidade Mágica: você pode sacrificar uma quantidade de PM à sua escolha para ganhar uma habilidade mágica que você pode usar duas vezes por dia como uma ação padrão. Essa habilidade mágica será uma magia que possa ser lançada com os PM sacrificados. Por exemplo, um arquimago que sacrifique 4 PM ganha uma habilidade mágica que custa até 4 PM (uma magia de 4º nível, uma magia de 2º nível potencializada, uma magia de 1º nível maximizada...). Esta habilidade exige o sacrifício de 2 PM (além dos PM sacrificados para determinar a habilidade mágica). Usar uma habilidade mágica funciona como lançar uma magia,



**Vectorius, senhor de Vectora:
um dos dois maiores
arquimagos de Arton.**

Arquimago

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Alta arcana, magias
2º	+1	Alta arcana
3º	+1	Alta arcana
4º	+2	Alta arcana
5º	+2	Alta arcana

mas não exige gestos e palavras mágicas, apenas concentração. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes, para ganhar novas habilidades mágicas ou para aumentar os usos diários de uma habilidade mágica que já possuía.

Poder Mágico: a CD dos testes de resistência contra suas magias aumenta em +1. Esta habilidade exige o sacrifício de 5 PM.

Assassino

Em Arton, nunca chame alguém de assassino! Muitos deles consideram isso uma grosseria imperdoável. Preferem ser conhecidos como “Removedores de Pessoas Inconvenientes”.

Os assassinos... Há... Removedores são especialistas em venenos, disfarces e camuflagem. Usam essas técnicas com um único fim: aproximar-se de seu alvo e matá-lo. Alguns assassinos, mais honrados, oferecem às suas vítimas uma chance de lutar e travam longos duelos; outros preferem eliminar seus alvos de forma rápida e limpa, com uma flecha certeira ou veneno fulminante. Outros ainda, movidos pela crueldade, fazem suas vítimas agonizar durante longas horas...

Contratar os serviços de um assassino... Digo, removedor será sempre arriscado. Por causa do alto preço cobrado, apenas os muito ricos usam seus serviços. Mesmo assim, alguns mudam de lado ao tilintar do ouro, voltando-se contra seus contratadores. Outros seguem severos códigos de honra, que obrigam-nos a sempre cumprir seus contratos.

Assassinos são temidos em qualquer lugar. Até mesmo outros tipos de malfetores não veem com bons olhos os adeptos desta profissão. Muitos ladrões heroicos, que preferem ver o lado “romântico” de sua função, ofendem-se quando comparados ou confundidos com assassinos.

Para os assassinos, que devem ser sutis e discretos e manter sua verdadeira natureza oculta, é essencial ter uma marca registrada — algo que ateste a autoria de seu trabalho, pois assim podem ser reconhecidos por suas façanhas. O modo como fazem isso varia. Alma, uma assassina notória em Yuden, ficou famosa por jamais deixar qualquer marca de violência em suas vítimas. Nunca ninguém conseguiu descobrir seu método. Já os assassinos da Serpente Noturna, uma guilda de Ahlen, costumam deixar ao lado de suas vítimas uma pequena estatueta de serpente, feita em prata.

Não existe ofensa maior do que copiar a marca de outro assassino, para incriminá-lo, conquistar notoriedade ou por qualquer outro motivo. Invariavelmente o autor da afronta é caçado e morto.

Embora sejam letais e habilidosos, assassinos geralmente evitam matar qualquer pessoa além de seu alvo, a menos que esta se interponha entre ele e seu objetivo.

Pré-requisitos

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

- **Perícias:** Enganação 8 graduações, Furtividade 8 graduações.
- **Talento:** Usar Venenos.
- **Tendência:** qualquer não Bondosa.
- **Especial:** deve matar alguém sem nenhuma razão que não seja se tornar

um assassino.

Características de Classe

Pontos de Vida: um assassino ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.



Habilidades de Classe

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Ataque Mortal: se você estudar um alvo e atingi-lo com um ataque furtivo, poderá matá-lo ou paralisá-lo, à sua escolha. Estudar uma vítima exige uma ação de movimento por rodada, durante três rodadas, durante as quais a vítima não pode percebê-lo como um inimigo. O alvo tem direito a um teste de Fortitude (CD 10 + seu nível de classe + mod. Int); se falhar, morrerá ou ficará paralisado por 1 minuto. Se a vítima for bem-sucedida no teste de resistência, ou se você não fizer o ataque na terceira rodada de estudo, deverá passar outras três rodadas estudando sua vítima para usar esta habilidade.

Fabricar Venenos: você conhece as melhores matérias-primas para a criação de venenos. A partir do 2º nível, você paga 1/6 do custo de um veneno para fabricá-lo com a perícia Ofício, em vez de 1/3. Além disso, a CD para resistir a um veneno criado por você aumenta em +1.

Resistência a Venenos: seu treino com venenos deixou-lhe resistente a eles. No 4º nível, você recebe um bônus de +4 nos testes de resistência contra venenos.

Golpe Venenoso: você sabe como golpear com armas envenenadas de modo a maximizar os efeitos do veneno. A partir do 6º nível, quando ataca com uma arma envenenada, você soma seu bônus de Inteligência na CD para resistir ao veneno.

Imunidade a Venenos: depois de tanto tempo em contato com venenos, seu organismo se habituou a eles. No 8º nível, você se torna imune a venenos.

Morte Invisível: você pode realizar um ataque mortal sem que ninguém perceba — nem mesmo sua vítima! No 10º nível, quando realiza um ataque mortal, você pode fazer com o alvo sofra seus efeitos após um minuto. O alvo, e qualquer outra criatura a até 9m de distância dele, tem direito a um teste de Percepção (CD 30) para perceber o que você fez (por exemplo, notando um filete de sangue no pescoço da vítima...). Caso contrário, só percebem quando o ataque mortal tem efeito — mas aí já é tarde demais.

Assassino

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Ataque furtivo +1d6, ataque mortal
2º	+2	Fabricar venenos
3º	+3	Ataque furtivo +2d6
4º	+4	Resistência a venenos
5º	+5	Ataque furtivo +3d6
6º	+6	Golpe venenoso
7º	+7	Ataque furtivo +4d6
8º	+8	Imunidade a venenos
9º	+9	Ataque furtivo +5d6
10º	+10	Morte invisível

Dançarino das Sombras

Entre os ladinos, existem aqueles que se especializam em trabalhar à noite e na escuridão, acostumando-se com as sombras a ponto de adquirir com elas uma afinidade quase sobrenatural. Os dançarinos das sombras levam essa maestria até o próximo nível, realmente moldando essas zonas de escuridão à sua vontade.

Por suas extraordinárias habilidades furtivas, dançarinos das sombras acabam quase sempre assumindo o papel de espíes. Alguns agem de modo independente, mas é mais comum que existam grandes guildas organizadas para treinar novos agentes. Também conhecidas apenas como “guildas das sombras”, estas organizações funcionam sob a fachada aparentemente inofensiva — como uma guilda comercial, um grupo de estudiosos ou mesmo uma ordem de clérigos.

Nem todas as guildas das sombras têm propósitos sinistros: conta-se que existe uma delas a serviço da família real de Deheon, com o objetivo de infiltrar agentes próximos aos regentes de nações problemáticas — como Yúden, Portsmouth e Tapista — para vigiar seus movimentos. Estes, por sua vez, muito provavelmente também devem possuir dançarinos contratados com os mesmos objetivos...

Alguns dançarinos das sombras preferem empregar seus talentos de maneiras bem mais peculiares. Aghbar, o Magnífico, é famoso por usar suas habilidades em espetáculos de escapismo. Atualmente ele é uma das principais atrações no Circo dos Irmãos Thiannate. Um bom número de pequenos cultos à deusa Tenebra também são quase totalmente integrados por dançarinos.

Pré-requisitos

Para se tornar um dançarino das sombras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** Atuação (dança) 8 graduações, Furtividade 8 graduações.

- **Talentos:** Mobilidade, Sorrateiro.

Características de classe

Pontos de vida: um dançarino das sombras recebe 3 (+ mod. Con) PV por nível.

Habilidades de Classe

Mimetismo: você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo que esteja sendo observado.

Visão no Escuro: você recebe visão no escuro 18m. Se você já possui visão no escuro, seu alcance aumenta em +18m.

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. A partir do 2º nível, quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Ilusão Sombria (M): a partir do 3º nível, você pode lançar a magia *imagem silenciosa* uma vez por dia.

Esquiva Sobrenatural: no 3º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido. Caso já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

Evasão: a partir do 5º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Caso já tenha recebido evasão de outra classe, você recebe evasão aprimorada.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada: a partir do 7º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Evasão Aprimorada: a partir do 9º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e sofre apenas metade do dano se falhar.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.

Invocar Sombra: a partir do 3º nível, você pode invocar uma sombra (veja *Tormenta RPG*, página 287) como uma ação completa, uma vez por dia. Vocês podem se comunicar telepaticamente, e a sombra lhe obedece fielmente. A tendência da sombra é igual à sua, e ela não pode criar outras sombras, mas é imune a expulsar/fascinar mortos-vivos. A sombra lhe serve por uma hora, quando então se dissipa. A cada dois níveis, a sombra recebe 2 níveis, o que lhe fornece 12 pontos de vida e +1 na classe de armadura, jogadas de ataque e dano e testes de resistência.

Salto das Sombras: a partir do 4º nível, se você estiver em uma área coberta de sombras, pode se transportar instantaneamente para qualquer outra área coberta de sombras a até 9m (mesmo que essa área esteja atrás de uma parede). Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por dia. No 6º e 8º níveis você adquire um uso diário adicional desta habilidade.

Forma Sombria: no 10º nível você adquire a habilidade de dissolver seu corpo em um vulto feito de pura escuridão. Quando usa esta habilidade, você fica incorpóreo — só pode ser afetado por armas mágicas, magias ou ou-

Dançarino das Sombras

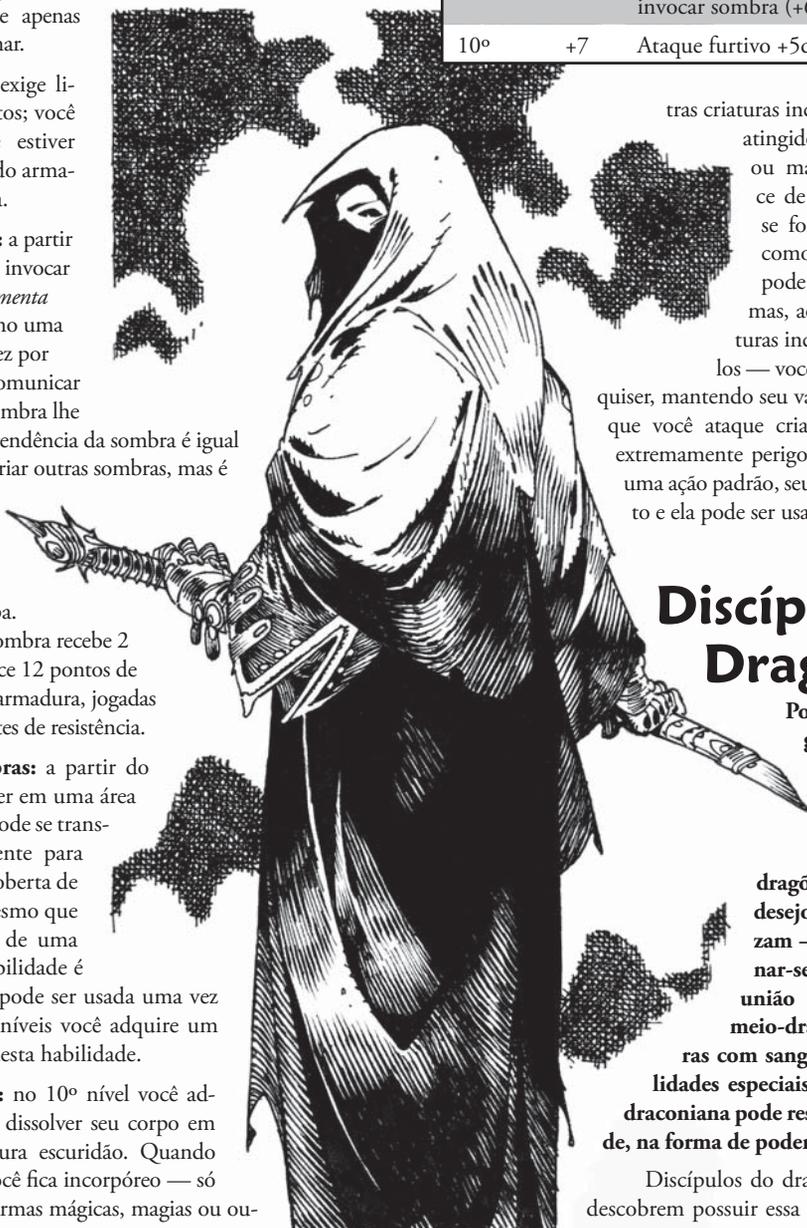
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Mimetismo, visão no escuro
2º	+1	Ataque furtivo +1d6, ilusão sombria
3º	+2	Esquiva sobrenatural, invocar sombra
4º	+3	Ataque furtivo +2d6, salto das sombras 1/dia
5º	+3	Evasão, invocar sombra (+2 níveis)
6º	+4	Ataque furtivo +3d6, salto das sombras 2/dia
7º	+5	Esquiva sobrenatural aprimorada, invocar sombra (+4 níveis)
8º	+6	Ataque furtivo +4d6, salto das sombras 3/dia
9º	+7	Evasão aprimorada, invocar sombra (+6 níveis)
10º	+7	Ataque furtivo +5d6, forma sombria

tras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingido por uma arma mágica ou magia, tem 50% de chance de ignorar o ataque (exceto se for um ataque de essência, como *misséis mágicos*). Você pode atravessar objetos sólidos, mas, ao contrário de outras criaturas incorpóreas, pode manipulá-los — você pode ficar sólido quando quiser, mantendo seu valor de Força. Isso permite que você ataque criaturas físicas, tornando-se extremamente perigoso! Usar esta habilidade é uma ação padrão, seus efeitos duram um minuto e ela pode ser usada uma vez por dia.

Discípulo do Dragão

Por seu imenso poder, dragões consideram-se criaturas nobres, privilegiadas, muito superiores às outras raças. Contudo, vez por outra dragões podem experimentar desejos pelos seres que desprezam — ou até mesmo apaixonar-se por eles. Os frutos dessa união podem ser poderosos meio-dragões, ou apenas criaturas com sangue de dragão, sem habilidades especiais. No entanto, a herança draconiana pode ressurgir gerações mais tarde, na forma de poderes fantásticos.

Discípulos do dragão são aventureiros que descobrem possuir essa herança, e então apri-





Características de classe

Pontos de vida: um discípulo do dragão recebe 6 (+ mod. Con) PV por nível.

Habilidades de classe

Armas Dracônicas: você recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho (1d4 para uma criatura Média) e um ataque natural de mordida, que causa dano equivalente a uma espada curta própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode fazer dois ataques de garras e um de mordida com uma ação padrão, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque.

Benção de Kallyadranoch: Kallyadranoch, criador dos dragões, é o Deus do Poder — e a única constante entre seus descendentes é que eles são poderosos, seja através da espada, seja através da magia. No 1º nível, escolha entre poder marcial ou poder mágico. Uma vez feita, esta escolha não pode mais ser mudada.

Poder Marcial: o bônus base de ataque desta classe se torna igual ao do guerreiro (+1 por nível). Além disso, no 4º e no 8º níveis você recebe um talento de combate à sua escolha.

Poder Mágico: níveis ímpares de discípulo do dragão se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcaica que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM. Por exemplo, um feiticeiro 8/discípulo do dragão 5 irá lançar magias como um feiticeiro 11.

Escamas: você recebe um bônus de +1 na CA. A cada três níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1, à medida que sua pele se torna mais dura e resistente.

Herança de Kallyadranoch: à medida que você se torna cada vez mais dragão, adquire a força e resistência dessas criaturas. No 2º nível, você recebe +2 de Força; no 4º nível, +2 de Constituição; no 6º nível, +2 de Força (para um total de +4); por fim, no 8º nível, você recebe +2 de Constituição (para um total de +4).

ram suas habilidades para aumentar seus poderes. Muitos fazem isso porque não se ajustam à sociedade onde nasceram, buscando conforto na herança dracônica. Não é raro que decidam louvar os Dragões-Reis — os seis maiores e mais antigos dragões de Arton, que representam as seis espécies principais. O modo como são recepcionados varia: é sabido que Beluhga costumava aceitá-los de bom grado em suas terras geladas, enquanto Sckhar não costuma mostrar a mesma boa vontade.

Também não é raro que um discípulo do dragão se isole em algum ponto remoto, ou procure um monastério em busca de entendimento e paz interior.

Pré-requisitos

Para se tornar um discípulo do dragão, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** Conhecimento (arcano) 8 graduações.
- **Talentos:** Vitalidade.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível sem preparação.

Discípulo do Dragão

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Armas dracônicas, bênção de Kallyadranoch, escamas +1
2º	+1	Herança de Kallyadranoch (For +2)
3º	+2	Sopro
4º	+3	Escamas +2, herança de Kallyadranoch (Con +2)
5º	+3	Percepção às cegas 9m
6º	+4	Herança de Kallyadranoch (For +4)
7º	+5	Escamas +3
8º	+6	Herança de Kallyadranoch (Con +4)
9º	+7	Asas
10º	+7	Apoteose dracônica, escamas +4

Sopro: a partir do 3º nível, você pode disparar um sopro de energia que atinge um cone de 9m e causa 1d10 pontos de dano por nível nesta classe de prestígio (Ref CD 10 + seu nível de classe + mod. Con reduz à metade). O tipo de energia depende do tipo de dragão no qual você está se transformando — dragão branco, frio; negro, energia negativa; marinho, ácido; azul, eletricidade; vermelho, fogo, e verde, ácido. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Percepção às Cegas: no 5º nível, você adquire os sentidos apurados de um dragão, e pode usar sensibilidade a tremores e olfato no lugar da visão. A até 9m, escuridão e invisibilidade não afetam-no.

Asas: no 9º nível, um par de asas de couro nasce de suas costas. Você pode voar com deslocamento de 18m.

Apoiose Dracônica: no 10º nível, seu processo de transformação chega ao fim, e você se torna aquilo que nasceu para ser. Você se torna um meio-dragão, recebendo Força +4, Constituição +2, Inteligência +2, Carisma +2 e imunidade a sono, paralisia e ao mesmo tipo de energia de seu sopro.

Hierofante

O povo comum acredita que basta ter fé para ser abençoado pelos deuses. Até mesmo aventureiros e sábios por vezes deixam-se levar pela crença de que, com devoção suficiente por uma divindade, qualquer um pode ascender a um verdadeiro santo, capaz dos maiores milagres. Alguns magos gostam de reafirmar isso, declarando-se superiores aos “meros crentes”.

Mas não é verdade. O real domínio da magia divina exige devoção, coragem, talento inato e muito, muito estudo. Os raros indivíduos que atingem essa compreensão suprema do poder clerical são chamados de hierofantes.

O hierofante é alguém tão conectado aos dogmas de seu deus e à natureza da energia divina que pode manipulá-la de formas desconhecidas para outros. O hierofante não está, necessariamente, preocupado com ascender na hierarquia clerical ou liderar uma fé. Muitos contentam-se em estudar e rezar em isolamento, em mosteiros solitários. Outros nunca deixam seu papel de aventureiros, indo cada vez mais longe em busca por conhecimento divino e tentando espalhar a palavra dos deuses aos três cantos do mundo.

De qualquer forma, o hierofante é uma criatura serena, sábia, que entende os misteriosos designios dos deuses e conhece seu papel no universo. Uma espécie de santo, não teme a morte, não imagina ser superior ou inferior ao que realmente é. Seja um clérigo, um druida ou outro tipo de devoto, o hierofante parece estar num estado intermediário entre os Reinos dos Deuses e Arton — mas não negligencia seus deveres mundanos.



Pré-requisitos

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

- **Perícias:** treinado em Conhecimento (religião), treinado em Identificar Magia.

- **Talentos:** Foco em Perícia (Conhecimento [religião]).

- **Magias:** capacidade de lançar magias divinas de 7º nível.

Características de classe

Pontos de vida: um hierofante recebe 4 (+ mod. Con) PV por nível.

Habilidades de classe

Magias: níveis de hierofante se acumulam com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magia conhecidas e PM.

Mistérios Divinos (M): você aprendeu segredos teológicos, que permitem que você molde magias conforme sua vontade. A cada nível, você pode escolher uma habilidade da lista a seguir. Entretanto, cada habilidade exige que você sacrifique permanentemente uma determinada quantidade de PM.

Alcance Divino: você pode usar magias de toque em alvos a até 9m. Você deve fazer um ataque de toque à distância para acertar o alvo. Você pode escolher esta habilidade duas vezes, para aumentar o alcance para 18m. Esta habilidade exige o sacrifício de 4 PM.

Cura da Fé: qualquer magia que cure pontos de vida que você lançar em uma criatura da mesma tendência cura a quantidade máxima, como se afetada pelo talento Maximizar Magia (mas sem pagar PM extras). Esta habilidade não funciona em você. Mortos-

Hierofante

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias, mistérios divinos
2º	+1	Mistérios divinos
3º	+1	Mistérios divinos
4º	+2	Mistérios divinos
5º	+2	Mistérios divinos

-vivos afetados por esta habilidade sofrem a quantidade máxima de dano. Esta habilidade exige o sacrifício de 5 PM.

Dádiva do Divino: você pode transferir um ou mais usos diários de sua habilidade canalizar energia para uma criatura voluntária. A transferência dura de um dia a uma semana, à sua escolha, e durante este período seus usos diários da habilidade ficam reduzidos pela quantidade que você transferiu. A criatura usa o nível do hierofante para determinar o efeito de canalizar energia, mas seu próprio modificador de Carisma. Você deve possuir níveis de clérigo para escolher esta habilidade. Esta habilidade exige o sacrifício de 4 PM.

Expurgar Infiéis: qualquer magia que cause dano por energia negativa que você lançar em uma criatura de tendência oposta (veja a tabela abaixo) causa dano máximo, como se afetada pelo talento Maximizar Magia (mas sem pagar PM extras). Mortos-vivos afetados por esta habilidade curam a quantidade máxima de pontos de vida. Esta habilidade exige o sacrifício de 3 PM.

Tendência do Hierofante	Tendência Oposta
Leal e Bondoso	Caótico e Maligno
Neutro e Bondoso	Neutro e Maligno
Caótico e Bondoso	Leal e Maligno
Leal e Neutro	Caótico e Neutro
Neutro	Leal e Bondoso, Caótico e Bondoso, Leal e Maligno e Caótico Maligno*
Caótico e Neutro	Leal e Neutro
Leal e Maligno	Caótico e Bondoso
Neutro e Maligno	Neutro e Bondoso
Caótico e Maligno	Leal e Bondoso

*Um hierofante neutro escolhe uma dessas tendências para opor, para os propósitos desta habilidade.

Habilidade Mágica: você pode sacrificar uma quantidade de PM à sua escolha para ganhar uma habilidade mágica que você pode usar duas vezes por dia como uma ação padrão. Essa habilidade mágica será uma magia que possa ser lançada com os PM sacrificados. Por exemplo, um hierofante que sacrifique 4 PM ganha uma habilidade mágica que custe até 4 PM (uma magia de 4º nível, uma magia de 2º nível potencializada, uma magia de 1º nível maximizada...). Esta habilidade exige o sacrifício de 2 PM (além dos PM sacrificados para determinar a habilidade mágica). Usar uma habilidade mágica funciona como lançar uma magia, mas não exige gestos e palavras mágicas, apenas concentração.

Você pode escolher esta habilidade diversas vezes, para ganhar novas habilidades mágicas ou para aumentar os usos diários de uma habilidade mágica já possuída.

Maestria da Energia: sempre que você usa a habilidade canalizar energia (positiva ou negativa), seu efeito aumenta em +2d6. Você deve possuir níveis de clérigo para escolher esta habilidade. Esta habilidade exige o sacrifício de 4 PM.

Poder da Natureza: você pode transferir suas habilidades de classe de druida para uma criatura voluntária. A transferência dura de um dia a uma semana, e durante este período você não pode usar a habilidade de classe transferida. Você pode transferir qualquer habilidade de classe com exceção da capacidade de lançar magias, podendo transferir empatia selvagem, companheiro animal (seu próprio companheiro animal acompanha a criatura durante o período da transferência), caminho da floresta, rastro invisível, forma selvagem, imunidade a venenos, mil faces e corpo atemporal. No caso de forma selvagem, você pode transferir apenas alguns usos diários, mantendo outros para si. Você deve possuir níveis de druida para escolher esta habilidade. Esta habilidade exige o sacrifício de 4 PM.

Mestre do Conhecimento

Acadêmicos, sábios e estudiosos compõem o contingente de mestres do conhecimento em Arton. Muitos são reclusos, afundados em livros e pergaminhos na Academia Arcana, em templos de Tanna-Toh e outras instituições dedicadas ao estudo e pesquisa. Outros preferem conquistar seu conhecimento em longas jornadas, muitas vezes ao lado de aventureiros — pois acreditam que há coisas realmente importantes para saber, mas estas ficam escondidas em locais perigosos. Assim, o mestre do conhecimento muitas vezes decide acompanhar um grupo de heróis, ajudando-os com sua sabedoria, mas também colhendo novas e preciosas informações.

Também não é raro o membro desta classe que acaba atuando como conselheiro pessoal de algum governante, ou mesmo como membro de um conselho regente. Praticamente todos são devotos fervorosos (mas nem sempre clérigos) de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre do conhecimento, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em duas perícias de Conhecimento.
- **Talento:** Foco em Perícia (qualquer Conhecimento).
- **Magias:** conhecer cinco magias de adivinhação, sendo que pelo menos uma deve ser de 3º nível.

Características de Classe

Pontos de Vida: um mestre do conhecimento ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de mestre do conhecimento se acumulam com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magia conhecidas e PM.

Segredo: durante seus estudos, mestres do conhecimento descobrem mistérios de todos os tipos. No 1º nível, e a cada dois níveis seguintes, você escolhe um segredo da tabela a seguir. Cada segredo só pode ser escolhido uma vez.

Segredo	Benefício
Maestria instantânea	Treinamento em uma perícia
Mistério da movimentação	+1,5m de deslocamento
Segredo da vitalidade	+3 pontos de vida
Segredo do corpo saudável	+2 em testes de Fortitude
Segredo da escapada	+2 em testes de Reflexos
Segredo da força interior	+2 em testes de Vontade
Truque de arma	+1 nas jogadas de ataque
Truque de esquiva	+1 na classe de armadura
Conhecimento aplicável	Um talento qualquer
Descoberta arcana	+3 pontos de magia

Conhecimento: a partir do 2º nível, você pode fazer testes de qualquer perícia de Conhecimento como se fosse treinado nela, com um bônus igual ao seu nível + modificador de Inteligência. Esta habilidade funciona como conhecimento de bardo, e níveis de mestre do conhecimento se acumulam com níveis de bardo para determinar o bônus do teste.

Poliglota: a partir do 4º nível, sempre que você tem contato com um idioma que não conhece, pode fazer um teste de Inteligência (CD 15). Se for bem-sucedido, entende o suficiente do idioma para comunicação básica. Se você falhar, pode tentar novamente no dia seguinte, depois de permitir que sua mente descanse por um tempo.

Conhecimento Maior: a partir do 6º nível, você pode identificar itens mágicos com uma análise rápida. Isso exige uma ação completa, e funciona como se você tivesse lançado *identificação*.

Poliglota Verdadeiro: a partir do 8º nível, você consegue entender e falar perfeitamente qualquer idioma, sem necessidade de teste.

Mestre do Conhecimento

Nível	BBA	Habilidades de Classe
-------	-----	-----------------------

1º	+0	Magias, segredo
2º	+1	Conhecimento
3º	+1	Segredo
4º	+2	Poliglota
5º	+2	Segredo
6º	+3	Conhecimento maior
7º	+3	Segredo
8º	+4	Poliglota verdadeiro
9º	+4	Segredo
10º	+5	Conhecimento verdadeiro

Conhecimento Verdadeiro: a partir do 10º nível, você pode usar seu conhecimento acumulado para descobrir informações sobre um assunto qualquer. Isso exige uma ação completa, e funciona como se você tivesse lançado *lendas e histórias*. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.



Taumaturgista

Certos conjuradores confiam no poder de invocar criaturas de outros planos para auxiliá-los em seus objetivos. Selam pactos, forçam os extraplanares a ajudá-los, servem a eles ou até mesmo formam amizades verdadeiras. Todos esses são conhecidos como taumaturgistas.

Membros malignos desta classe especializam-se na invocação de diabos e demônios, enquanto que aqueles de tendência Bondosa concentram-se em conjurar criaturas celestiais. Em ambos os casos, tais criaturas quase sempre são provenientes dos Reinos dos Deuses — e por esse motivo quase todos os taumaturgistas iniciaram suas carreiras como clérigos. Usam suas habilidades para conjurar e controlar seres fantásticos nati- vos desses Planos, empregando-os para satisfazer os desejos de seu patrono divino.

Correm rumores de que alguns taumaturgistas estão pesquisando formas de conjurar os temíveis demônios da Tormenta, fazendo pactos profanos com seus Lordes — da mesma forma como agem os servos da Tormenta. Outros tentam atingir o mesmo objetivo com a intenção de capturar e estudar os monstros, para auxiliar as forças do bem. Se alguém será bem-sucedido na empreitada, e se tal fato será bom ou ruim, só o tempo poderá dizer...

Pré-requisitos

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

- **Talento:** Potencializar Invocação.
- **Magias:** capacidade de lançar a magia aliado extraplanar menor.

Características de Classe

Pontos de Vida: um taumaturgista ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Barganha Planar: quando você lança uma magia aliado extraplanar (incluindo suas versões menor e maior), pode fazer um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Intuição da criatura para convencê-la a ajudá-lo por um preço reduzido. Se você for bem-sucedido, precisa pagar apenas metade do custo normal.

Magias: níveis de taumaturgista se acumulam com níveis numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Estender Invocação: a partir do 2º nível, qualquer magia de invocação que você lançar tem sua duração duplicada, como se afetada pelo talento Estender Magia. Você ainda pode usar o talento Estender Magia (nesse caso, a duração da magia é triplicada).

Potencializar Invocação Maior: no 3º nível, o bônus que suas criaturas invocadas recebem pelo talento Potencializar Invocação aumenta para +4.

Invocação Contingente: a partir do 4º nível, você pode preparar uma magia de invocação para se ativar em resposta a um evento.

Você deve lançar a magia de invocação — mas, em vez de funcionar na hora, ela fica dormente até ser ativada por uma condição à sua escolha. Quando essa condição acontecer, a magia funciona imediatamente, sem que você precise gastar uma ação, e mesmo que não seja seu turno. A condição para ativar a magia deve ser clara, mas pode ser genérica (por exemplo, quando você for atacado por uma criatura, quando cair inconsciente, quando estalar os dedos...). Você só pode ter uma magia dormente de cada vez.

Parceiro Planar: a partir do 5º nível, você pode usar uma magia aliado extraplanar para ganhar um seguidor permanente. A criatura invocada lhe servirá fielmente enquanto você lutar por uma causa importante para ela. Para ganhar um seguidor permanente, você deve lançar a magia e fazer uma oferenda de 1.000 TO por nível da criatura invocada (a habilidade barganha planar pode ser usada para reduzir esse custo). O nível da criatura deve ser menor que o seu, e você só pode ter um seguidor por vez graças a essa habilidade.



Taumaturgista

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Barganha planar, magias
2º	+1	Estender invocação
3º	+1	Potencializar invocação maior
4º	+2	Invocação contingente
5º	+2	Parceiro planar

Teurgista Místico

Quase todos concordam que a magia divina vem dos deuses, mas a verdadeira origem da magia arcana não parece ser um consenso geral. Existem duas correntes de pensamento principais, cada uma defendida por um dos maiores conhecedores de magia de Arton: Vectorius afirma que poderes arcanos são um recurso natural a ser explorado com rigor e disciplina, enquanto a Deusa da Magia seria uma fraude; por outro lado, o grande Talude é um devoto fervoroso de Wynna, e afirma que a magia arcana seria sua generosa dádiva para todos que a aceitarem.

A existência do teurgista místico não favorece nenhuma das teorias. Estes conjuradores são igualmente habilidosos com magia arcana e divina, utilizando ambas como se fossem a mesma — seja absorvendo-a, como diz Vectorius, seja caindo nas graças de Wynna, como afirma Talude. De fato, alguns teurgistas afirmam ter conquistado seu poder com estudo e treino, enquanto outros agradecem à Deusa da Magia pela bênção recebida.

Independente da origem de seu poder, o teurgista místico é um conjurador versátil — e sua presença em qualquer grupo de aventureiros é bastante apreciada, especialmente quando não se pode contar com um mago e também um clérigo. A mais conhecida representante desta classe é Gwen Haggengar, sumo-sacerdotisa de Wynna.

Pré-requisitos

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

- **Perícias:** treinado em Conhecimento (arcano) e Conhecimento (religião).
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas e divinas de 2º nível.



Teurgista Místico

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Magias
2º	+1	—
3º	+1	—
4º	+2	—
5º	+2	—
6º	+3	—
7º	+3	—
8º	+4	—
9º	+4	—
10º	+5	Apoteose mística

Características de Classe

Pontos de Vida: um teurgista místico ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de teurgista místico se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcana e numa classe conjuradora divina que o personagem já possua para propósitos de magia conhecidas e PM. Por exemplo, um mago 3/clérigo 3/teurgista místico 5 irá lançar magias como um mago 8/clérigo 8.

Apoteose Mística: no 10º nível, o teurgista místico consegue unir os dois tipos de energia mística — arcana e divina — em uma só. Ele soma seus pontos de magia arcanos e divinos em um único valor, e pode usar esse valor para memorizar ou lançar tanto magias arcanas quanto divinas.

Trapaceiro Arcano

Estes astutos aventureiros combinam a versatilidade da magia com a furtividade e malandragem dos ladinos, sendo em geral praticantes de magia que veneram Hynninn, o Deus dos Ladrões. Como seria de se esperar, a maioria dos membros desta classe é proveniente de Ahlen, o famigerado Reino da Intriga — mas eles podem ocorrer em quase qualquer parte do Reinado. Em Wynlla, por exemplo, seu versátil conjunto de habilidades é empregado em jogos de intriga e espionagem entre magos rivais.

Existe no Reinado uma sociedade secreta informal composta apenas por trapaceiros arcanos — a Leal Fraternidade de Hackletraktaloom. Exceto pelo fato de que o grupo nada tem de fraterno ou leal, nada é muito certo a seu respeito. Seus objetivos são desconhecidos, seus membros não são facilmente identificados, e qualquer um interrogado a respeito nega a existência da fraternidade até a morte. Uma vez por ano eles se reúnem em lugar desconhecido, onde pregam peças uns nos outros e participam de um grande concurso, no qual cada participante tenta explicar quem ou o que é ou foi o tal Hackletraktaloom (uma vez que nem eles mesmos sabem o que diabos isso significa).

Pré-requisitos

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

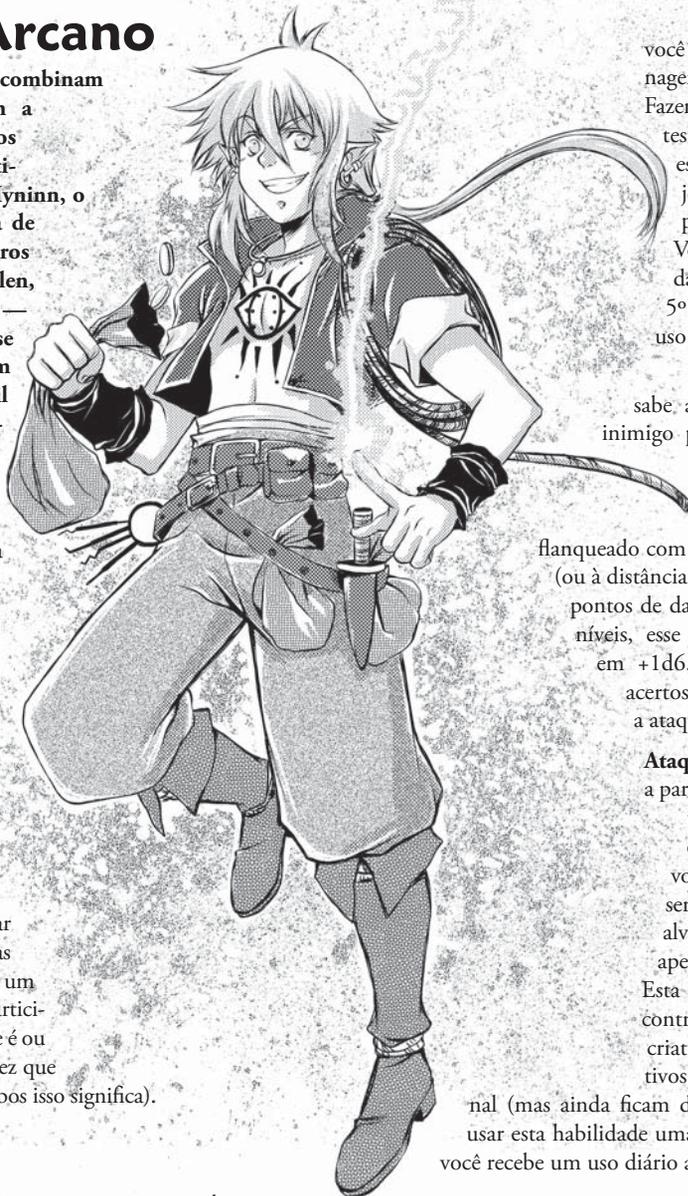
- **Perícias:** treinado em Enganação e Ladinagem.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 2º nível.
- **Tendência:** qualquer não Leal.
- **Especial:** ataque furtivo +2d6.

Características de Classe

Pontos de Vida: um trapaceiro arcano ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de trapaceiro arcano se acumulam com níveis numa classe conjuradora arcano que o personagem já possua para propósitos de magia conhecidas e PM.



Ladinagem à Distância: você pode usar a perícia Ladinagem a uma distância de 9m. Fazer isso aumenta a CD do teste em +5, e você não pode escolher 10. Qualquer objeto a ser manipulado deve pesar no máximo 2kg. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. No 5º e 9º níveis você recebe um uso diário adicional.

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. A partir do 2º nível, quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis, esse dano adicional aumenta em +1d6. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Ataque Furtivo Improvisado: a partir do 3º nível, quando faz um ataque corpo-a-corpo ou à distância a até 9m, você pode declarar que ele será um ataque furtivo. O alvo fica desprevenido, mas apenas contra esse ataque. Esta habilidade pode ser usada contra qualquer criatura, mas criaturas imunes a ataques furtivos não sofrem dano adicional (mas ainda ficam desprevenidas). Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. No 7º nível você recebe um uso diário adicional.

Trapaceiro Arcano

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Ladinagem à distância 1/dia, magias
2º	+1	Ataque furtivo +1d6
3º	+2	Ataque furtivo improvisado 1/dia
4º	+3	Ataque furtivo +2d6
5º	+3	Ladinagem à distância 2/dia
6º	+4	Ataque furtivo +2d6
7º	+5	Ataque furtivo improvisado 2/dia
8º	+6	Ataque furtivo +4d6
9º	+7	Ladinagem à distância 3/dia
10º	+7	Ataque furtivo +5d6

Open Game License

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 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.