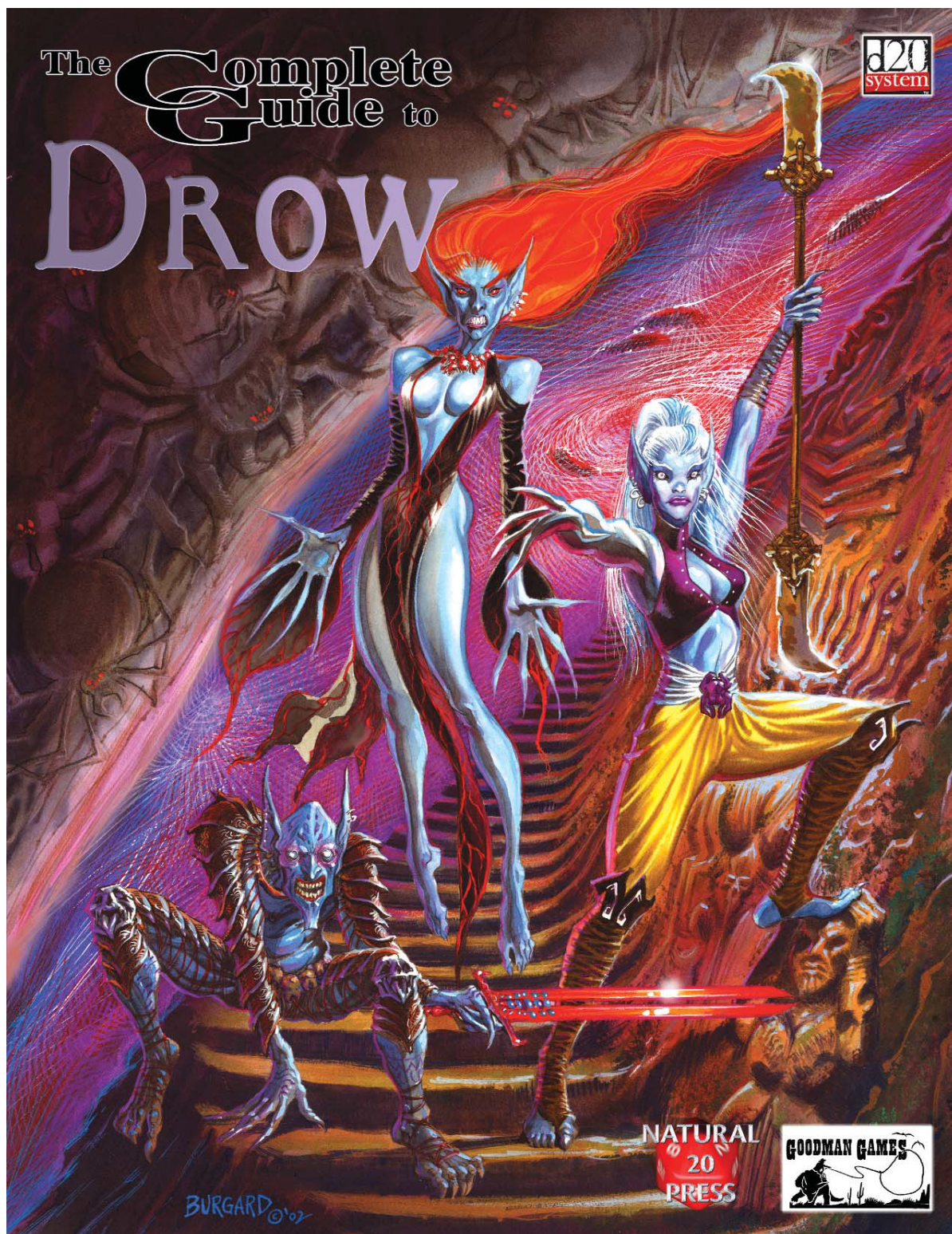


The Complete Guide to DROW

d20
system





Guia Completo para Drows

Créditos Versão Original

Original: The Complete Guide to Drow
Escritor: Jeffrey Quinn
Capa: Tim Burgard
Interior: Brad McDevitt
Editor: Joseph Goodman
Designer Gráfico: Joseph Goodman

Créditos Versão Brasileira

Tradução: Gori e Ferrão
Revisão: Ferrão
Edição: Ferrão

Não se esqueça de ler o resto da série
Complete Guide em www.goodman-games.com

Baseado nas regras oficiais de DUNGEONS & DRAGONS criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e na edição do jogo DUNGEONS & DRAGONS 3.5 criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas reais, organizações, lugares ou eventos é mera coincidência.
Este material é apenas um brinde concebido pela comunidade Drakóntinos – Equipe de Tradução, portanto não é autorizada sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/dnd

DRAKÓNTINOS RPG

www.drakontinosrpg.blogspot.com/





ÍNDICE

Anatomia dos Drows.....	04	Equipamentos para Drows.....	40
Introdução.....	05	Magias Drow.....	48
Origens e Fisiologia.....	06	Novas Magias.....	52
Estrutura Social.....	07	Campanhas.....	61
Personagens Drow.....	14	Novos Monstros.....	66
Classes de Prestígio.....	20	Licença de Jogo Aberto.....	74
Novos Talentos.....	37		



Anatomia dos Drows



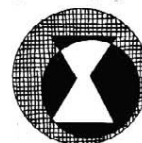
O Drow tende a ser muito musculoso e magro. Seus dedos são dotados de uma falange extra, útil para a linguagem de sinais.

Olhos de drow são semi-serrados e protuberantes, melhorando a sua visão no escuro.



Aranhas são de suma importância para a religião Drow. Muitos de seus símbolos, casas e estandartes suportam imagens de aranhas.

Não surpreendentemente, drows tendem a vestir roupas finas. Couros negros, para se misturar com as trevas são populares, assim como as sedas tecidas a partir de teias de aranhas. As armas e armaduras têm um aspecto sinistro, normalmente de partes de insetos atroz. Aqui é mostrado um machado de guerra e um capacete, aparentemente de um inseto atroz, em vez de serem forjados.



BK/17-2003



INTRODUÇÃO

O feroz e terrível Drow têm assombrado a história dos elfos desde o início dos tempos. Muitas raças da superfície que se aventuram nos reinos subterrâneos têm encontrado uma recepção hostil por estes elfos negros. Poucos regressaram às terras iluminadas para contar sobre o terrível mundo dos Drows.

Este livro oferece um Guia Completo para os Drows. Abrange tudo o que você precisa para utilizá-los em sua campanha: a estrutura social, hábitos culturais, combate, estratégias e diretrizes para a criação de indivíduos e famílias. Este livro é neutro em termos de mundo, e as informações encontradas aqui podem ser usadas em qualquer campanha. Você deve encontrar

facilidade para alterar as informações para atender qualquer campanha que você queira usar.

Embora este livro abranja uma grande quantidade de novos materiais de base especificamente para personagens Drow, os Drows são inerentemente fortes no arcano e devoto na arte divina.

Na capa mostra três Drows habitantes dos salões de Underdark: Bralda, a Drow Druida usando uma lança; Fratia, o Drow guerreiro empunhando um gládio duplo e Nalda, cujas garras são como a lâmina de uma espada. Maiores informações sobre estes NPCs podem ser descoberto nas próximas páginas.



ORIGENS E FISIOLOGIA

As guerras que dizimaram as nações élficas e atormentaram suas tribos, ficaram conhecidas como as Guerras dos Parentes. Durante essas guerras, um seleto grupo de elfos alpinos cresceu em poder e começaram a cantar hinos a deuses maléficos conhecidos. Ben'docian era o nome desta sub-raça de elfo. Eles eram altos, ferozes e muito orgulhosos. Eles viviam em falésias e construíam suas cidades no interior das montanhas. Os Ben'docians passaram a serem chamados de Drouin, nome élfico para "elfos escuros".

Como as Guerras dos Parentes progrediram, e os Drouin começaram a procurar ainda mais por poderes a partir do caótico fundo do abismo, os seres humanos e os anões se aliaram aos outros elfos para exterminar este odiado inimigo. As fortalezas Drouin foram desfeitas pela poderosa força combinada de exércitos Humanos, Anões e Elfos que perseguiram o impiedoso Drow, como lhes chamou o homem, desde as montanhas.

À medida que os anos esticaram em décadas, os Drows buscaram um lugar para chamar de lar. Foram então divididos em três nações. Duas dessas nações foram assentadas nas selvas tropicais e desertos áridos. Eles voltaram ao seu antigo modo de vida nômade como seus antepassados. Eles ainda vivem nos subterrâneos, com olhos roxos e cabelos prateados como seus parentes, mas também passaram à obedecer seus novos ambientes com outras mudanças sutis.

Os Ben'docians que se mudaram para a selva começaram a exibir pele de cor verde. As suas orelhas alongadas foram aumentando até quase duplicar o seu tamanho original. Eles descobriram que os seus talentos para magia arcana estavam começando a mudar para um aspecto mais natural. Eles ainda apelam para os deuses maléficos por orientação e apoio, mas apenas alguns desses poderes são respondidos. A sua força aumentou, mesmo que seus números comessem a diminuir com os constantes ataques de dinossauros e outros elfos. Logo a última linhagem dos verdadeiros elfos Ben'docian morreu, deixando um legado esquecido e santuários há muito enterrados nas mais inóspitas selvas do mundo.

Os Ben'docians que se mudaram para o deserto tomaram o nome de Drouin, como recordação do que seus primos tinham feito para eles. Como eles vivem nos desertos, sua coloração escurecida passou para tons de caramelo e ricos tons castanhos. As gerações que vieram tiveram suas pernas e seus corações endurecidos por causa de toda a areia das dunas. Tornaram-se bandidos nômades, temidos por todos aqueles que cruzaram seu caminho. Mas suas vidas não terminaram em derramamento de sangue. Em vez disso, eles foram criados através da mistura consangüínea de homens que muitas vezes chamam o deserto de lar. Isto se tornou a raiz das tribos beduínas que habitam os desertos por estes dias.

Foi o terceiro grupo, que recuou para os salões e cavernas profundas sob a superfície da terra que agora é chamado Drow. Este grupo era liderado por fortes guerreiras clérigas que haviam fugido do genocídio das fortalezas em sua montanha. Sob sua liderança, os Drows passaram a viver nos mais profundos corredores de Underdark, onde até mesmo os anões temiam ir.

Depois de algumas gerações de trabalho árduo e pela bênção de deuses maléficos, os Drows forjaram-se em uma sociedade baseada em torno do ódio e vingança que sentiam em seus corações contra seus primos da superfície. Com este ódio e a recém descoberta devoção aos seus deuses, vieram mudanças físicas. A primeira foi a sua pele escura. Ao contrário do padrão assumido, nem todos os Drows são de cor escura. Alguns começam a assumir um pálido reflexo de luz através da pele. Isto faz com que pareçam ter um cinzento muito escuro.

Devido ao seu ambiente, uma espessa cabeleira branca e olhos vermelhos brilhantes substituíram o antigo cabelo prata e os olhos azuis. A sua alta estatura foi substituída por uma média. Seus corpos são curtos e musculosos. Seus dedos são longos e têm um par adicional de falanges para melhorar sua linguagem de sinais.

A partir das cinzas da guerra, a vida passou a ser uma corrida de horror e de resistência. Bem-vindo a vida secreta dos Drows.



ESTRUTURA SOCIAL

Famílias

Família é tão importante para o Drow como é para os anões e para seus primos elfos da superfície. As famílias Drow são governadas pela matriarca da casa. Ela é o centro da família religiosa e do estilo de vida tático.

Na seqüência, o poder familiar é da filha mais velha, uma clériga. Um dia esta filha mais velha irá assumir o controle da família, após a atual matriarca morrer tanto por velhice ou por intrigas. A maior parte das vezes, estas intrigas são iniciadas pela filha mais velha, que procura garantir seu lugar como a matriarca da nova família.

O poder de uma família é avaliado não só pela forma como muitos membros batalham, mas também pelo número de fiéis seguidores dos deuses Drow. Se uma família derrota outra no campo de batalha, a primeira família normalmente rende suas clérigas e sacerdotes para o vencedor. Isto torna a família vencedora mais próxima dos deuses Drow e ganham ainda mais aliados.

Os outros membros de uma família Drow, como magos e guerreiros, também são altamente valorizados. Um mago que tenha um bom desempenho em nome da família,

muitas vezes consegue uma liberdade pessoal maior para exercer suas próprias metas. Guerreiros que apresentam uma aptidão natural para derrotar um inimigo e manter intacta a segurança interna da família, pode eventualmente ganhar o respeito e o favor das mulheres da casa.

Os Drows masculinos não são dispensáveis, mas são vistos como pouco mais que escravos. Todas as famílias tentam manter um número de homens no mínimo, e caso haja vários nascimentos de machos, é visto como um sinal de doença aos olhos dos deuses Drow.

Nomes Drow

Drows possuem denominações exóticas e distintas. Estes nomes remontam a uma época em que o idioma élfico ainda era rudimentar. Os nomes nas tabelas seguintes são os mais comuns para machos e fêmeas.

Apelidos também são trazidos desde dias antigos. Cada família tem seu nome e símbolo da casa distintos. Normalmente o exército da casa usa essas credenciais para que os mortos possam ser separados. O quadro seguinte possui uma lista curta dos milhares de nomes das famílias Drow.

Nomes Comuns para Drow Feminino

Holdiril	Linyaron	Lirramo	Ondenirnë	Carteril	Elessil
Elca	Urantirnë	Mirtisolmo	Landosar	Andalin	Norquelië
Nómion	Firamo	Testilúmë	Arnerion	Nendë	Ormanya
Ertárië	Emeldur	Calastinindë	Quernil	Fëarandil	Oiolossë
Nóran	Fëalucil	Eäralistámo	Cirdil	Carahtámo	Inquë
Eldarinquë	Rungironwë	Vanya	Tálemo	Tyelminwë	Illassalmo
Nercarien	Lómion	Mandil	Eldandiril	Fardanirya	Hyarfilmen
Aldecar	Illindë	Eärámë	Illirivë	Teryendur	Firehtil
Elónetil	Íremo	Márion	Núlion	Arolirel	Rauco
Vangórë	Telpalin	Melerassë	Artenel	Moncil	Fanyon
Itelmil	Anyon	Aryoril	Itanarnë	Ambarto	Varalúre
Yaluranwë	Laurossil	Oiomonwë	Erien	Curenne	Nonondil
Ainelundúya	Tyámo	Anirel	Naurendë	Neracilmo	Cindil
Angonnil	Iterenya	Ainondë	Emba	Arcámion	Elotenar



Nomes Comuns para Drow Masculino

Arerthorn	Corarg	Bormuk	Athanil	Anvarthand	Bogarthak
Arinarg	Drartheon	Carongruk	Droon	Briel	Drirtoon
Bradrim	Kumararg	Farangrarg	Girmorn	Cahagrane	Ganadrane
Fasarmane	Magrak	Groon	Gormeon	Falormad	Gladrane
Glak	Miguxor	Harkun	Hudrath	Fangrand	Glarthorn
Glugrith	Onvinil	Igrath	Kinorarg	Halangrarg	Gliorn
Inormane	Orurtharg	Ilareon	Lormand	Ithonarg	Hatresh
Irangruk	Sarmog	Logorak	Marg	Karugrorn	Imgorthim
Kangrorn	Siraldron	Othonorn	Obonarg	Mingath	Iraeon
Lurormand	Tarongrane	Sarhun	Oringrarg	Odrarg	Lororane
Onganarg	Thargrim	Thielak	Tasarthane	Tarmun	Mareon
Sarmun	Thirmad	Thoringrand	Tharirak	Thangard	Orthorn
Sodril	Toruk	Thorogril	Thorongrane	Thirthad	Shirorn
Tharthak	Ugrarmane	Ugorthorn	Torodrane	Thorogrin	Sirorthim
Toonil	Vorarg	Ugrogroon	Torormog	Thulak	Thororarg
Ugrirthiel	Zasorthane	Umgard	Urorim	Vorkor	Valdrorn

Nomes das Famílias Drow

Aganuzar	Aminîlû	Abêrâma	Amrê	Abâr	Agânâte
Alkathân	Amulzibêth	Abêthâni	Avalbanâth	Abazrâbal	Alkamar
Athullônî	Arân	Abrinal	Avrazân	Abrazân	Amalbârik
Azrimindar	Avramîn	Alkamân	Barzî	Abrizanâth	Amitthôrush
Batân	Gimîrân	Amlû	Ginal	Agamarân	Armî
Bazar	Gimrizân	Aphanuzîr	Imân	Avalê	Azradî
Bellanunâth	Ginâth	Athân	Imrâ	Azân	Barik
Belunidân	Giranâth	Âthi	Kazar	Banuzamân	Gimalzigar
Benâth	Ninirazân	Belthurân	Minâth	Gimrinal	Gimlanunâth
Imrazîr	Nizar	Girân	Muruk	Ilêth	Izridas
Nazimrâk	Phalkumân	Girinâth	Tâmar	Imrizgân	Minallêth
Nidanitân	Phazîr	Idân	Tânal	Inzilêth	Târuk-Benâth
Nilbazarân	Yônârik	Imrithôr	Tarik	Izrumân	Yandân
Nimir	Zardûn	Minulnâth	Zinâth	Nâte	Zagân
Tarân-Girân	Zenal	Yôzar	Zinittarun	Urkazîr	Zigân
Zanâth	Zenalbanâth	Zigirmîn	Zirun	Zibarân	Zimillêth
Zendanâth	Zigar	Zimrân	Zôrî		



Sacerdotes e Clérigas

Para o Drow, uma clériga não é apenas a sua líder religiosa, mas a espinha dorsal da sua árdua sociedade. As clérigas Drow detêm uma parte da sociedade através do culto a uma série de deuses.



ANGARD

Angard

O deus Drow da magia, Angard, é neutro. Ele é conhecido como o Vida Eterna, Senhor do Poder, bem como a Sábio das Trevas. Angard pouco se importa com seus seguidores e sua paixão é pelo poder mágico. Ele não se preocupa com o modo dos outros deuses Drow prosseguirem os seus próprios objetivos. Seu símbolo é o de duas mãos abertas se tocando na ponta dos dedos indicadores e polegares, formando um triângulo, com um olho em chamas no centro. Normalmente Drows feiticeiros e magos o adoram. Os domínios em

que ele está associado são Mal, Conhecimento e Magia. A adaga é sua arma preferida.

Clérigos de Angard são normalmente homens Drow. Eles são viciados em utilizar feitiços de grandes danos e apresentam talento para magias de Convocação. Nas grandes batalhas, clérigos de Angard mantêm o controle sobre Golens de Pedras e Golens Aranha (ver Apêndice 1: Novos Monstros, para mais informações sobre esses constructos). Os clérigos de Angard normalmente não ficam fisicamente no campo de batalha, embora possam defender-se muito bem.



BARGÚL

Bargúl

Bargúl é uma idolatrada heroína Drow que liderou a maioria de sua raça nas entranhas da terra, muitos milênios atrás, durante as terríveis "Guerras dos Parentes". Ela é leal e é chamada de Sabre da Escuridão, Líder dos exércitos de Thorrin, e Deusa Heroína Drow.

Bargúl foi a primeira Drow a responder o chamado de Tororthun, e foi recompensada pela Rainha Aranha. Bargúl agora serve como Deusa Drow da morte e dos mortos-vivos. Clérigas que a adoram têm acesso aos domínios da Morte, Drow e Zumbis. Sua arma favorita é quaisquer tipo de espada.

Há muito poucas clérigas para esta antiga heroína Drow. As clérigas que não são devotas costumam se casar com guerreiros Drow. Na batalha, clérigas podem ser encontradas na frente das fileiras, dilacerando o inimigo. Elas também reanimam os mortos no campo de batalha e enviam essas tropas de zumbis e esqueletos contra os seus inimigos. A única vez que uma clériga de Bargúl não vai aderir a uma batalha é contra outros Drows. De acordo com os seus conceitos, clérigas de Bargúl encontrarão o Drow após a morte e, por isso, não podem matar outro Drow a sangue frio. No entanto, isso não limita a sua capacidade de levantar ou reanimar os mortos no campo de batalha para o seu lado.



CORITH

Corith

Esta terrível divindade Drow é conhecida como a melhor Princesa Aranha do caos e mal. Ela não é aceita na maior parte das regiões profundas que os Drows chamam de lar. Já que ela não está associada com as profundezas, Drows Druidas e rangers maléficos a veneram. Os domínios que ela está associada são Caos, Terra e Aranha. Corith é simbolizada por uma aranha saindo de dentro de uma rocha dividida. A adaga é sua arma preferida.



Gamakh



Gamakh é o deus Drow da tirania e da guerra. Seus títulos incluem General Negro, Morte a Vista e Justiceiro Negro. Gamakh parece ser um meio-Drow/meio-aranha-centauro - como uma criatura com oito pernas e quatro braços. Cada um de seus braços detém uma arma, e seu rosto é parcialmente coberto por uma máscara de adamantium que corre para baixo do lado esquerdo do seu rosto. Seu símbolo é uma aranha, que segura uma espada longa e um machado no final das suas oito pernas. Comandantes, soldados e guardas Drow chamam Gamakh de pai e ele é reverenciado acima de todos os outros. Seus domínios são Combate, Destruição, Força e Guerra. Espada longa e machado são suas armas favoritas.

A Rainha Aranha



A Rainha Aranha é a deusa caótica padroeira dos Drows. Alguns dizem que ela é louca e reside no abismo em sua grande teia demoníaca esperando as infelizes almas dos Drows para o seu julgamento final. Ocasionalmente ela e Tororthun são confundidas como sendo a mesma deusa em diferentes formas. Dizem que a Rainha Aranha foi criada a partir de um Drow que sofreu ferimentos durante a luta entre os elfos nas Guerras dos Parentes. Ela pode lançar uma terrível maldição sobre o Drow cuja fé oscila entre as divindades. Clérigos Drow da Rainha Aranha têm acesso aos domínios Drow, Venenos e Aranha. A sua arma preferida é o chicote.

Tororthun



longa e besta.

Quando as Clérigas Drow chegam até os limites da caverna de suas antigas casas subterrâneas, é a grande rainha Tororthun que chega para ajudá-las a escolher seus seguidores. Ela é chamada de Pedra Aranha, Oito Pernas do Mundo, ou ainda, de Rainha dos Condenados. Alguns dizem que Tororthun é a forma verdadeira da Rainha Aranha, quando esta não está sentada em sua grande teia de traições no abismo. Tororthun é protetora dos artesãos e de qualquer outro Drow que viva no interior da terra. Clérigas Drow de Tororthun terão acesso aos seguintes domínios: Terra, Venenos e Aranha. Suas armas preferidas são espada



Cidades Drow

As cidades dos Drows são grandes e impressionantes. Estalactites e estalagmites são ambas utilizadas em conjunto para maximizar o espaço em que vivem nas cavernas de Underdark. As cidades são normalmente divididas em quartos onde eles separam as diferentes classes de habitantes.

Normalmente, uma casa de poder significativo vai ocupar mais de uma seção da cidade, cujas “ruas sem lei” regem a forma de uma sociedade sem moral. Isto cria a ilusão de segurança, nas escuras e aterradoras ruas da cidade. Punhais e espadas são comuns mesmo entre escravos e visitantes de uma outra cidade Drow, pois as ruas são pouco seguras, mesmo que fiscalizadas pelas patrulhas Drow (na maioria das vezes são essas mesmas patrulhas que devem ser defendidas).

As ruas devem sua lealdade as clérigas dos templos e as matriarcas das casas mais poderosas na cidade, mas os nobres renegados e as guildas de ladinos que sempre seguem a corrupção e enganam eles próprios. Um Drow ladino não é normalmente encontrado nas casas, em vez disso, ele é deixado nas ruas da cidade para se auto-defender. Aqueles que sobrevivem por mais de um ano, são encontrados por suas famílias, treinados nas artes arcanas, e retornam aos lugares de poder dentro da família, normalmente, como assassinos.

Os jovens de raças humanas, e até mesmo gnomos, levariam séculos para começar a compreender a criação de uma cidade Drow. Os limites decorrem de rochas escarpadas e estão todas decoradas, esculpidas, e magicamente transformadas em uma verdadeira reflexão conturbada da sua herança élfica. Estas “obras de arte” mostram como a mente Drow se tornou perturbada.

Comércio com outras Raças

Embora os Drows normalmente sejam atacados assim que avistados, outras raças do Underdark saúdam os comerciantes Drows em suas cidades. Mesmo os obstinados anões se permitem fazer comércio com um Drow. Drows criam armas e armaduras de excepcional qualidade, e a maior parte desses itens são mágicos. No mercado negro das regiões de Underdark, comerciantes Drow podem ser encontrados vendendo seus venenos e armas mágicas de guerra.

Drows não permitem estranhos em suas cidades, no entanto, se ajudarem no transporte de bens, podem ser bem-vindos por toda a cidade. Drows preferem o comércio com outras raças em postos avançados e especialmente em mercados seguros contra um ataque. Outro objetivo dos Drows é de não permitir que as outras raças influenciem o seu público com suas ideologias comuns e rumores, e temem ser roubados. No mundo caótico do Drow, não é apenas paranóia ou loucura, mas também é uma tática de sobrevivência.

Drow na Guerra

Dependendo da situação e números, Drows utilizam várias táticas na sua luta contra as outras raças, a maioria utilizando as escuras salas do Underdark a seu favor. Quando ocorre um único combate nas sombras, ou marcham para a guerra sob a bandeira da sua casa, os Drows são táticos ao extremo. Eles usam seu ambiente, equipamentos, habilidades, escravos, e construções mortais com tamanha eficiência como nunca vista nos elfos da superfície desde as Guerras dos Parentes, que enviou o povo Drow aos subterrâneos.



Exércitos Familiares

Os exércitos Drow são normalmente divididos conforme a matriarca de cada família. Estes Drows são ferozes e obedientes, seguindo os princípios de uma forte e favorecida deusa-matriarca, enquanto que outras unidades contam com um fraco ou mau líder. Exércitos Drow são constituídos por inúmeros tipos de unidades.

Estas unidades dividem-se em quatro categorias distintas: o Comando Pessoal, as Tropas de Choque ou de Elite, o Exército Regular e, finalmente, as Forragens.

Comando Pessoal

O comando de uma equipe do exército Drow consiste na matriarca da casa, um mínimo de duas clérigas em boas condições com os seus deuses, um conjurador arcano, o atual patriarca da casa, e qualquer ajuda demoníaca ou elementar que seu deus possa ter enviado para ajudá-los. Uma Matriarca de uma casa é uma Clériga de nível 10. As outras clérigas que servem de apoio para a Matriarca, ou são suas próprias filhas ou clérigas com fé na mesma deusa. As clérigas de apoio, têm um número total de níveis igual a metade do nível da matriarca. O conjurador arcano é normalmente um homem de pelo menos nível 8. Nível que está relacionado com a matriarca, quer seja através do sangue ou porque está noivo de uma das clérigas de apoio. O patriarca da casa comanda o exército juntamente com a matriarca, ele também executa missões especiais (exemplo: atacar o comando pessoal do exército oponente, ou assassinar a matriarca de uma casa rival). Demônios também não são incomuns no comando.

Tropas de Choque ou Elite

Uma pequena unidade de guardas, assassinos, guerreiros adamantinos, ou lâminas negras terão normalmente apoio e lideram o ataque a uma fortificação rival. Estes são guerreiros que tiveram formação especial e são difíceis de substituir, se forem destruídos. Clérigos da divindade que não sejam da matriarca, podem ser encontrados como Tropa de Elite no apoio a outras tropas.

Exército Regular

Normalmente são guerreiros Drows. Estes Drows são considerados típicos recrutas adicionais sem habilidades especiais. As suas mortes não são consideradas como perdas até que mais de 50% desses soldados sejam mortos. Clérigos estão disponíveis para reanimar esses guerreiros para que possam continuar a lutar por sua casa.

Forragens

Tropas de escravos, mercenários contratados, aliados Orcs e Goblins e menores casas Drow que estão apoiando uma casa maior são todos considerados como forragem. Estas tropas estão destinadas a morrer em combate. Clérigas trabalham para reanimar os mortos, para que eles possam continuar a lutar muito depois da sua própria morte.

Cercos

A mentalidade de um Drow não é utilizada em estratégias de ataques prolongados ou para cercos. A sua natureza caótica obtém um melhor resultado quando vão contra uma fortificação e seus ataques iniciais incapacitam os defensores. No entanto, os Drows são capazes de manter o cerco com as suas magias superiores e avanços tecnológicos.

Drows usam a defesa em todas as posições. Se essas tropas de choque não podem violar a fortificação, soldados adamantinos, guardas escuros, feiticeiros, e clérigas entram na linha de frente para neutralizar a oposição. Se isso não funcionar, ou se o ataque Drow tiver mais de 25% de vítimas, eles vão deixar o campo de batalha de forma tão rápida e silenciosamente como surgiram.

Engenharias de Guerra

Apenas quando os seus deuses ou sua matriarca decretarem que uma fortificação deve cair, o Drow irá mostrar como eles podem ser verdadeiramente destrutivos. Nestes casos, magos e clérigos passam a controlar mortos-vivos e cobras constritoras que podem violar uma fortificação. Guerreiros Drows vão para o campo de batalha em veículos puxados por mortos-vivos, ou montados em aranhas e besouros atroz. O Drow também usará a mortal e mágica aranha ballista¹ se elas estiverem à sua disposição.



1. Aranha Ballista, veja Apêndice I: Novos Monstros.

Tropas com veículos pesados movem-se para servir como apoio em combate, e não mais de uma dúzia destas abominações estarão em campo por vez. Estas bestas morto-vivas são controladas pelo Drow que estiver dentro delas. Eles podem escalar superfícies tão rápidas como uma aranha. Além de sua mobilidade, a aranha também pode criar uma grande explosão mágica uma vez por rodada. Esta magia causa 2d8 pontos de dano a qualquer coisa próxima (um

sucesso em Reflexo, CD 15, causa metade do dano). Se o Drow for morto ou incapacitado, a criatura morta-viva deixará de funcionar até que outro Drow tome seu lugar. Se o Drow desejar fazer qualquer outro ataque, ele deve ter Combate Montado como talento.

Transporte Animado: Consulte a página 63 para as estatísticas completas.

Aranha Balista: Veja página 65 para as estatísticas completas.

Exércitos Típicos por Tamanho de Casa

	Casa Pequena	Casa Média	Casa Grande
Comando	M: 10; 2C: 5; A: 8; P: 8	M: 12; 3C: 6; 2A: 8; P: 10; 1D	M: 15; 6C: 8; 3A: 8; P: 12; 2D
Elite	2d12 GA	3d12 GA; 2d12 GN	4d12 GA; 3d12 GN; 2d12 D
Regular	4d20 T	6d20 T	10d20 T
Forragens	4d20 G; 2d20 O	6d20 G; 4d20 O; 1 CM	10d20 G; 6d20 O; 1d4 CM

Matriarca (M): O número após o código é o nível de clérigo da matriarca. Quanto maior for a casa, maior a probabilidade de se ter um multi-classe clérigo/guerreiro. Além disso, a matriarca também terá 2d4 guardas Drow adicionais (guerreiros Drow com metade do seu nível) para protegê-la.

Clérigas (C): O número antes do código é o número de clérigas presentes no comando, o número após indica o seu nível de clérigo.

Arcano (A): O número antes do código é o número de arcanos presentes no comando, o número após indica a seu nível como arcano ou feiticeiro.

Patriarca (P): O número após seu código é o seu nível como guerreiro. Quanto maior for a casa, maior a probabilidade de se ter um patriarca com uma classe de prestígio tipo Assassino, Guarda Negro ou Lâmina Negra.

Demônios (D): O número antes do código indica que o número de demônios no comando. O MJ deve determinar o tipo de demônio aleatoriamente. Este demônio irá normalmente ter 2d12 subordinados dretch tanar'ri como sua guarda pessoal.

Guerreiro Adamantino (GA): Determine aleatoriamente o número de Guerreiros Adamantinos.

Guardas Negros (GN): Determine aleatoriamente o número de Guardas Negros.

Lâmina Negra (LN): Determine aleatoriamente o número de Lâminas Negras.

Tropas típicas (T): O número de guerreiros Drow no seu exército. Para cada dez Drows guerreiros, há uma clériga Drow de apoio em batalha. Para cada duas clérigas de apoio, existe um Drow arcano e uma Drow de qualquer nível mais alto que coordena as outras clérigas.

Escravos Goblin (G): O número de escravos Goblin em seu exército. Para cada vinte escravos Goblin, há uma clériga Drow e um guerreiro Drow para apoiá-los. Se há mais de quarenta Goblins em campo, também haverá outra clériga de nível mais alto que coordene todos os subordinados Drows.

Escravos Orc (O): O número de Orcs escravos em seu exército. Por cada doze Orcs escravos, há uma clériga Drow e um guerreiro Drow para apoiá-los.

Casa Menor (CM): Este é o menor número de casas que podem entrar em uma batalha como aliados. Cada uma dessas casas segue as regras da próxima casa maior (exemplo: uma casa grande tem até quatro casas médias como apoio, ou uma casa média tem uma casa pequena como apoio).

PERSONAGENS DROW



Os Drows são uma raça subterrânea de elfos. Possuem corações negros e um padrão caótico, temido pela maioria das outras raças do subterrâneo e pelas raças da superfície. Como raça de personagem, eles não são muito diferentes.

Contos sobre Drows solitários que espreitam o mundo superior são sussurrados em tavernas. Alguns desses contos falam sobre sombrias figuras solitárias na estrada que ofereceram assistência àqueles com problemas. Outras histórias falam sobre assassinos renegados, afastados de sua terra natal. Não importa o conteúdo, os contos sempre são envoltos em uma aura de medo e mistério.

Drows que caminham na superfície normalmente são renegados que renunciaram a seus lares ancestrais pela chance de uma nova vida. Algumas vezes ele é um campeão da lei e da justiça, mas é mais provável que seja um assassino solitário e mercenário, que espreita os humanos e elfos da superfície. O Drow solitário pode ser macho ou fêmea, mas raramente é um clérigo ou devoto de uma das divindades Drow.

Drows machos são mais propensos a uma vida de aventuras solitária. Em uma sociedade matriarcal, há pouco espaço para um Drow macho solitário chamar de lar. Alguns machos, como punição por infrações menores, são deixados na superfície após causarem desordem, ou deixados para morrer com o resto dos infratores e desordeiros. Machos Drow possuem todas as características raciais de sua espécie, mas são muito menos carismáticos do que a sua contraparte feminina.

As fêmeas Drow raramente são renegadas. Se uma fêmea é pega sozinha na superfície, ela é provavelmente uma devota que foi enviada para longe de sua família por algum capricho envolvendo sua divindade. Esses casos são raros.

Algumas fêmeas guerreiras só serão deixadas para trás após alguma revolta, ou quando capturadas pelos primos elfos da superfície. As mulheres Drow são mais carismáticas que seus colegas do sexo masculino e têm todas as características normais da raça.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DROW

- +2 de destreza, -2 de constituição, +2 de inteligência, +2 de carisma (personagens masculinos possuem -2 de carisma);

Drows são inteligentes e possuem reflexos incrivelmente afinados após anos de vida nas perigosas entranhas do mundo.

- **Criatura média:** como criaturas médias, os Drow não recebem bônus ou penalidades por tamanho.
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Magias:** Drows são imunes a magias e efeitos de sono e recebem +2 de bônus racial nos testes de Resistência contra magias e efeitos de encantamento. Esse bônus é somado ao bônus de +2 de Resistência nos testes de Vontade contra magia e efeitos similares a magia.
- **Resistência à magia:** 11 + Nível de personagem.
- **Habilidades similares a magia:** 1/dia – globos de luz, escuridão, fogo das fadas. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de nível equivalente ao nível de personagem do Drow.
- **Visão no escuro:** os Drows podem ver na escuridão mais profunda e nos negrumes dos salões subterrâneos de sua terra natal. A habilidade de enxergar no escuro alcança 36 metros.
- +2 nos testes de Observar, Ouvir e Procurar. Um Drow que passe a até 1,5 metros de distância de uma porta secreta ou camuflada pode fazer um teste de procurar como se estivesse ativamente olhando para ela. A habilidade dos Drows de detectar portas secretas é tão aguçada que as outras raças do subterrâneo raramente conseguem se esconder desses inimigos mortais.
- **Cegueira sob luz intensa:** Exposições súbitas a luzes intensas (como a luz solar ou a magia luz do dia) cegam um Drow durante uma rodada. Além disso, ele sofre -1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque e testes de Resistência enquanto estiver sob uma fonte de luz brilhante.
- **Idiomas básicos:** Élfico e Subterrâneo. Idiomas adicionais: Comum, Abissal, Dracônico, Anão, Gnomo, Gnoll, Goblin, Orc e Terran. Os Drows normalmente conhecem a língua de seus inimigos assim como das poucas raças que consideram seus aliados, incluindo os goblins e orcs, que são vistos como escravos.
- **Ajuste de Nível:** +1
- **Classe Favorecida:** Clérigo (ou Feiticeiro para personagens masculinos). Um personagem Drow multiclasse desconsidera sua classe favorita para



determinar a penalidade de experiência. Clérigas de divindades Drow são normalmente multiclasse (Guerreira/Clériga, por exemplo).

STATUS SOCIAL

No caótico mundo dos Drow, onde você se encontra na hierarquia social é quase tão importante quanto servir fielmente à sua divindade. Quando estiver criando um personagem Drow, considere a tabela abaixo para determinar onde seu personagem se encontra:

D100	Status Social
01-10	Renegado
11-30	Família Mercante
31-70	Padrão
71-75	Artesão
76-80	Nobre, caído
81-90	Escravo
91-100	Nobre, boa estirpe

Renegado: laços com a sociedade Drow. A maioria dos Drows de Tendência neutro ou bom é deste tipo. Há 50% de chance deste personagem ser caçado pela família ou por antigos sócios que ele abandonou. Os personagens adquirem a perícia sobrevivência.

Padrão: não há bônus ou penalidades aos Drows de família padrão.

Artesão: o Drow pertence a uma família mercante. O personagem começa o jogo com 3d4x10 PO em dinheiro e pode ter um ofício gratuito. O personagem deve estar disposto a realizar missões para a família acima de qualquer outra, a menos que esta esteja diretamente relacionado à igreja de uma divindade Drow.

Família Mercante: O personagem vêm de uma família influente de negociadores e mercadores do bazar Drow. Personagens com essa estirpe começam o jogo com 3d4x10 PO em dinheiro. O carisma mínimo para um personagem dessa linhagem é 12 e o personagem adquire a profissão (Mercador) como perícia adicional. O personagem deve estar disposto a empreender missões para sua família ao invés de qualquer outro negócio, a menos que esteja diretamente relacionado com a igreja de um dos deuses Drow.

Nobreza (Boa Estirpe): Estes Drow vivem para venerar os deuses. Eles começam o jogo com um recurso adicional de 3d4x10 PO em dinheiro e adquirem a perícia Sobrevivência.

Nobreza (Caídos): Os nobres caídos não duram muito na sociedade Drow. Eles são caçados a todo instante e são vistos como amaldiçoados pelos deuses. Eles devem obter conhecimento (Natureza) como perícia adicional e começam o jogo com 1d4x10 PO em dinheiro.

Escravo: esses pobres desafortunados começam o jogo sem dinheiro! Eles podem escolher duas profissões ou ofícios livremente.

MUTAÇÕES DROW

Drows machos e fêmeas são conhecidos por todo o submundo por sua promiscuidade. Os escravos são castigados (ou recompensados) duramente por seus mestres com uma voltinha em suas camas. Embora as exóticas e sedutoras fêmeas Drow pareçam ser uma tentadora oferta para a raça servil, raramente um escravo retorna vivo deste encontro. Quando o escravo retorna desse galanteio, no entanto, alguns retornam com um novo meio-Drow a reboque. Embora essas mutações quase sempre sejam destruídas, junto com a felicidade dos pais, algumas proles sobrevivem e passam a explorar o desconhecido das cavernas.

Alguns Drows costumam reforçar seu sangue fazendo a união da escuridão e dos demônios inomináveis em seus aposentos. Com a ajuda de estranhos rituais e magia de sangue, alguns Drows demoníacos nascem para liderar os exércitos em batalha. Desses demônios, uma nova sub-raça de Drows emergiu.

Búrol

Daqueles nascidos naturalmente entre as mutações meio Drow, os Búrol são os mais incomuns. Búrol literalmente significa “as mentes quebradas” em linguagem subterrânea, já que esses estranhos seres são o resultado da estranha união entre um Drow e um devorador de mentes. São naturalmente psíquicos, como suas contrapartes devoradoras de mente, mas



possuem como herança Drow sua graça e astúcia.

Os Búrol são altos comparados com os Drows padrão, chegando a atingir 1,80 m. São esguios, pesando pouco mais de 40 kg. Sua pele é violeta escuro, com longos cabelos negros. Seus olhos opacos variam de cor entre branco leitoso e o cinza rochoso. Seus dedos são longos e possuem uma junta extra, com apenas três dedos por mão e um polegar em cada e sua boca com três tentáculos, acompanhada de perfeitos dentes negros.

Os (felizmente) poucos búrols que perambulam pelas cavernas mais profundas nutrem um ódio latente por todas as formas de vida. Já que cérebros são sua comida favorita, esses caçadores que nunca dormem estão sempre à caça de criaturas sapientes para se alimentar. Se encontrados em ambiente selvagem, todo cuidado é pouco para não perturbar o búrol quando este estiver se alimentando, ou ele entrará em um frenesi selvagem do quais muitos grupos Drow não retornaram.



Características Raciais dos Búrols

- +4 de força, +2 de inteligência, +2 de sabedoria, -4 de carisma: Búrols são astutos e rápidos, o que os torna caçadores formidáveis.
- **Criatura média:** como criaturas médias, os Drows não recebem bônus ou penalidades por tamanho.
- **Deslocamento:** 9 metros.

- **Magias:** Búrols são imunes a magias e efeitos de sono e recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento. Esse bônus é adicional além do bônus de +2 de resistência nos testes de vontade contra magia e efeitos similares a magia.
- **Resistência à magia** 11 + Nível de personagem.
- **Rajada Mental:** É um ataque em cone, de 18 metros de alcance. Qualquer um pego pela rajada deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (CD17) ou ficará atordoado por 3d4 rodadas. O Búrol normalmente caça usando essa habilidade, arrastando em seguida uma ou duas vítimas do ataque para se alimentar.
- **Psiônico:** *Encantar monstros, detectar pensamentos, levitação e sugestão.* Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de nível igual ao nível do personagem.
- **Agarrar Aprimorado:** Para usar essa habilidade, o Búrol deve agarrar uma criatura de tamanho pequena a grande atacando com os tentáculos. Se agarrar, ele crava os tentáculos na cabeça da vítima. O Búrol pode agarrar uma criatura de tamanho grande ou maior, contanto que consiga, de alguma forma, cravar os tentáculos na cabeça do oponente. Após um teste bem sucedido de agarrar, o Búrol pode tentar cravar os tentáculos restantes com um simples teste de agarrar. O oponente pode tentar escapar com um teste de reflexos, mas o Búrol recebe +2 de circunstância nos testes para cada tentáculo cravado no início do turno do oponente.
- **Extraí:** Um Búrol que inicie seu turno com os três tentáculos cravados e for bem sucedido em conseguir mantê-los, automaticamente extrai o cérebro do oponente, matando a vítima instantaneamente.
- **Telepatia:** Os Búrol se comunicam telepaticamente com qualquer criatura que possua uma língua e que esteja dentro do alcance de 30 metros.
- **Idiomas básicos:** Subterrâneo. Idiomas adicionais: Comum, dracônico, Anão, Elfico, Gnoll, Gnomo, Goblin, Orc e Terran.
- **Ajuste de Nível:** +5
- **Classe Favorecida:** Ranger. Um Búrol ranger multiclasse desconsidera a classe Ranger quando sofrer penalidade de XP devido a níveis multiclasse.



Drider

Os Driders são os Drows amaldiçoados. Aqueles que falham nos testes de servidão na sociedade Drow vêm-se dolorosamente transformados em Driders (para maiores informações sobre a raça, consulte o LdM).

Características Raciais Driders

- +2 Força, +2 Destreza, +2 Inteligência, -2 Sabedoria, -2 Carisma: Driders preferem atacar das sombras em uma emboscada com suas habilidades naturais similares a magia, para só então atacar duramente com sua força natural.
- **Criatura grande:** Driders recebem -1 de penalidade na CA e em testes de ataque, mas podem usar armas maiores que as armas humanas e sua capacidade de levantar ou carregar é duas vezes maior do que criaturas de tamanho médio.
- **Deslocamento:** 9 metros; Escalada 4 metros.
- **Habilidades similares à magia:** 1/dia – globos de luz, escuridão, *detectar caos / mal / bem / ordem*, *detectar magia*, *fogo das fadas* e *levitação*. Essas habilidades são similares às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (teste de resistência CD13 + Nível de magia).
- **Magias:** Uma vez por dia, um drider clérigo pode, adicionalmente, conjurar *clarividência* / *clauridiência*, *discernir mentiras*, *dissipar magias* e *sugestão* como um conjurador de 6º nível.
- **Veneno:** Mordida, Fortitude CD 16 anula. Dano inicial e secundário 1d6 de dano temporário na força.
- **Perícias:** Um Drider recebe +4 nos testes de Esconder-se e mover em silêncio.
- **Idiomas:** Drow, Comum, Subterrâneo. Idiomas adicionais: Anão, Dracônico, Gnomo, Goblin, Orc, e Troll.
- **Ajuste de Nível:** +2.
- **Classe Favorecida:** Clérigo. Um Drider multiclasse desconsidera a classe de clérigo quando determinar penalidades em XP por níveis multiclasse.

Shatúrug

Orcs que sobrevivem à “recompensa” Drow podem gerar um bastardo Shatúrug.

Essa criatura meio-orc / meio-Drow é mantida escondida e segura dos Drows pelas tribos orcs. Eles são criados e treinados em combate pelos melhores guerreiros orcs e geralmente lideram as tropas em combate. Eles são mais fortes, rápidos e de longe mais inteligentes do que qualquer outro orc da tribo. Algumas vezes, isso faz com que o Shatúrug saia e explore sozinho as cavernas para desafiar qualquer um que pudesse opor-se a ele. Algumas vezes, essas criaturas são capturadas por escravistas Drow para lutarem em suas arenas por esporte ou são forçados a cruzar com outro Shatúrug na esperança de criar uma tropa de elite.

Os Shatúrug atinge a estatura média entre 1,50 e 1,80 metros. Possuem uma lisa e macia pele negra e grandes dentes amarelados. Seus olhos são vermelho sangue com manchas douradas, e altamente reflexivos, surgindo como dois pontos de luz vermelha na escuridão.

Características Raciais do Shatúrug

- +4 força, +2 destreza, +2 inteligência, -2 Sabedoria, -4 Carisma: Shatúrugs são fortes e inteligentes, liderando os exércitos das tribos orcs ou das casas Drows à vitória.
- **Tamanho médio:** Os Shatúrugs não recebem bônus ou penalidades por tamanho.
- **Deslocamento:** 9 metros.
- **Magias:** Shatúrugs são imunes a magia de sono e efeitos de sono e recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento. Esse bônus é adicional aos +2 de bônus de Vontade contra magias ou efeitos similares a magia.
- **Visão no escuro:** os Shatúrugs podem ver na escuridão mais profunda e nos negrumes dos salões subterrâneos de sua terra natal. A habilidade de enxergar no escuro alcança 36 metros.
- **Cegueira sob luz intensa:** Exposições súbitas a luzes intensas (como a luz solar ou a magia luz do dia) cegam um Drow durante uma rodada. Além disso, ele sofre -1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque e testes de resistência enquanto estiver sob uma fonte de luz brilhante.
- **Idiomas:** Subterrâneo e Orc. Idiomas adicionais: Comum, Dracônico, Anão, Elífico, Gnomo, Goblin, Gnoll e Subterrâneo.
- **Ajuste de Nível:** +1



- **Classe Favorecida:** Guerreiro. Um Shatúrug multiclasse desconsidera a classe de guerreiro quando determinar penalidades em XP por níveis multiclasse.

Shur

Os Shur são um cruzamento mágico e mortal entre um demônio e um Drow. Eles são comandantes e magos da mais alta ordem. Eles não admitem nenhum Drow como seu mestre e consideram apenas as divindades Drow como seus iguais ou melhores. São temidos por muitos habitantes da superfície. Os poucos que sobreviveram a um encontro com essas criaturas, sendo considerados por muitos como algo parecido com um tocado pelos planos, como um tiefling ou aasimar.

Shurs são Drows com aparência demoníaca, com grandes asas parecidas com as de um morcego e grandes e brancas presas. Eles parecem diferentes, mas agem como os Drows, se não de forma mais agressiva e excessivamente confiante.

Características Raciais Shur

- +2 Destreza, -2 Constituição, +2 Inteligência, +2 Carisma: Os Shurs são os líderes e vingadores da raça Drow.



- **Criatura média:** como criaturas médias, os Drow não recebem bônus ou penalidades por tamanho.
- **Deslocamento:** 9 metros / 18 metros vôo.
- **Magias:** Shurs são imunes a magias e efeitos de sono e recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento. Esse bônus é adicional, além do bônus de +2 de

resistência nos testes de vontade contra magia e efeitos similares a magia.

- **Resistência:** ao frio, fogo e ácido (20).
- **Resistência à Magia:** 11 + Nível de personagem.
- **Habilidades similares a magia:** Sem limite – Escuridão 1/dia – globos de luz, fogo das fadas e *flecha ácida de melf*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de nível equivalente ao nível de personagem do Shur.
- **Telepatia:** Os Shur se comunicam telepaticamente com qualquer criatura que possua uma língua e que esteja dentro do alcance de 30 metros.
- **Perícias:** Os Shur recebem +2 de bônus em Blefar, Esconder-se, Ouvir, Observar e Procurar.
- **Visão no escuro:** os Shur podem ver na escuridão mais profunda e nos negrumes dos salões subterrâneos de sua terra natal. A habilidade de enxergar no escuro alcança 36 metros.
- **Cegueira sob luz intensa:** Exposições súbitas a luzes intensas (como a luz solar ou a magia luz do dia) cegam o Shur durante uma rodada. Além disso, ele sofre -1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque e testes de resistência enquanto estiver sob uma fonte de luz brilhante.
- **Idiomas:** Subterrâneo e Élfico. Idiomas adicionais: Comum, Dracônico, Anão, Gnoll, Gnomo, Goblin, Orc e Terran.
- **Ajuste de Nível:** +3
- **Classe Favorecida:** Guardião negro. Um Shur multiclasse desconsidera sua classe favorita para determinar a penalidade de experiência.

Urbam

Temidos por seus parentes goblins e ultrajados por seus mestres Drow, um Urbam é o insano e falho cruzamento entre essas raças. Esses enlouquecidos goblinóides Drows são mantidos pelas casas Drows apenas para entretenimento. Eles dão péssimos escravos e são caóticos demais para pertencerem aos exércitos de qualquer casa. No entanto, eles estão devastando a raça muito depressa, sempre produzindo mais urbams com outro da mesma espécie ou com goblins.



Esses humanóides canibais perambulam avidamente sobre as quatro patas, murmurando no idioma goblin. Eles conservam a pele e o porte físico de suas contrapartes Drow, mas são protuberantes e verrugosos, freqüentemente com feridas abertas ou rachaduras com sangue em seus corpos.

Poucas dessas criaturas sobrevivem tempo suficiente para servir a algum propósito aos Drows, exceto em esportes sangrentos nas arenas ou serem usados como bucha de canhão para os exércitos dos clãs.

Muitas sacerdotisas Drow usam o urbam para a prática de tortura em suas câmaras.

Características Raciais Urbam

- **+4 destreza, -4 Sabedoria, -4 Carisma:** Urbam são rápidos e suicidas, preferindo morrer pela causa a eles confiada do que pelas mãos de seus mestres Drow.
- **Criatura Pequena:** Urbam recebem +1 de bônus na CA e em jogadas de ataque, além de +4 nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores do que os Humanos, e sua capacidade de carga é de 3/4 das criaturas de tamanho médio.
- **Deslocamento:** 9 m;
- **Perícias:** Urbam recebem +2 de bônus nos testes de Ouvir, Observar e Procurar.
- **Visão no escuro:** os Shur podem ver na escuridão mais profunda e nos negrumes dos salões subterrâneos de sua terra natal. A habilidade de enxergar no escuro alcança 36 metros.
- **Cegueira sob luz intensa:** Exposições súbitas a luzes intensas (como a luz solar ou a magia luz do dia) cegam o Shur durante uma rodada. Além disso, ele sofre -1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque e testes de resistência enquanto estiver sob uma fonte de luz brilhante.
- **Idiomas:** Subterrâneo e Goblin. Idiomas adicionais: Comum, Dracônico, Anão, Élfico, Gnoll, Gnomo, Orc e Terran.
- **Ajuste de Nível:** +0.
- **Classe Favorecida:** Ladino. Um Urbam multiclasse desconsidera sua classe favorita para determinar a penalidade de experiência.



CLASSES DE PRESTÍGIO

A sociedade Drow é cheia de sociedades secretas e ordens de fé conceituadas. Segue abaixo uma amostra, escolhida entre os grupos mais comuns aos quais os Drow podem pertencer. Além desses, é comum encontrar Drows Assassinos, Guardiões Negros e Mestres do Conhecimento (veja LM para maiores informações sobre essas classes de prestígio).

SOLDADO ADAMANTINO

O soldado adamantino é a perfeita combinação da graça assassina Drow e da engenhosidade mecânica. Esses soldados são a tropa de elite suprema. Poucos desses temíveis guerreiros são encontrados em patrulha próximos a territórios hostis (exceto em saques à superfície). O Soldado Adamantino odeia luzes brilhantes e necessitam da radiação emitida pelas câmaras e corredores Drow para funcionar. Normalmente usam armamento pesado em sua eterna luta contra os hostis habitantes do subterrâneo.

Dado de Vida: 1d10

Pré-requisitos

Para se qualificar como um Soldado Adamantino, o personagem deve preencher os seguintes requisitos:

Tendência: Mal (Qualquer)

Raça: Drow ou meio-Drow

Bônus Base de Ataque: +6

Especial: O personagem deve ter ao menos um membro mecânico funcional (ver página 40 para maiores informações sobre as opções de membros).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um soldado adamantino são: Concentração (Cons), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofício (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des). Ver Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador para descrição das perícias.

Pontos de perícia por nível: 4 + Modificador de Inteligência.

Características da classe

Usar armas/armaduras: O Soldado Adamantino sabe usar todas as armas simples e comuns e as armaduras leves, médias e pesadas. Note que usar uma arma mais pesada do que uma armadura de couro causa penalidade nas perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade e Acrobacia.

Resistência Adamantina: Um Soldado Adamantino recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência por cada membro artificial no primeiro nível. No entanto, sua RM cai 5 pontos por membro artificial que possuir. Esse aumento na resistência e redução na RM é causado pelas ligas de adamantium usadas na construção do membro artificial. Se o membro for exposto diretamente à luz do sol ou à magia Luz Solar, o membro pode ser destruído (Fortitude CD 20+1 por turno de exposição).

Bloqueio Reflexivo: O Soldado Adamantino recebe o talento Bloqueio Reflexivo como talento grátis que não conta em seu número total de talentos.

Punho do Martelo: quando o Soldado Adamantino atingir com seu membro adamantino, ele causa um dano mágico adicional com o golpe. Ele só pode usar esta habilidade uma vez por dia para cada dois níveis na classe (exemplo: um soldado adamantino de 5º nível será capaz de usar a habilidade 3 vezes por dia). No segundo nível, o dano será +1d6 de dano mágico de Força. No 6º nível, o dano aumenta para 3d6 e 5d6 no 10º nível. O braço mecânico do soldado adamantino apresenta um brilho roxo quando esta habilidade é ativada. A habilidade é usada apenas se o soldado atingir o alvo ou caso passe um número de rodadas igual ao seu modificador de constituição, o que ocorrer primeiro. Essa habilidade sobrenatural só poder ser utilizada uma vez por rodada.



Tabela 1-1: Soldado Adamantino

Nível de Classe	Bonus Base de Ataque	Fort	Ref	Sab	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Resistência Adamantina, Bloqueio Reflexivo
2	+2	+3	+0	+0	Punho do Martelo +1d6
3	+3	+3	+1	+1	-----
4	+4	+4	+1	+1	Arma de Enxerto
5	+5	+4	+1	+1	Braço-Escudo
6	+6	+5	+2	+2	Punho do Martelo +3d6
7	+7	+5	+2	+2	Braço-Arma
8	+8	+6	+2	+2	Braço Poderoso
9	+9	+6	+3	+3	-----
10	+10	+7	+3	+3	Punho do Martelo +5d6

Arma de Enxerto: No 4º nível, o soldado adamantino pode conectar qualquer arma branca ou escudo ao seu membro artificial. Esse enxerto leva uma rodada para completar, durante a qual o soldado adamantino só poderá se defender. Essa habilidade é ativada silenciosamente pela vontade do cavaleiro e só pode ser interrompida caso o cavaleiro falhe em um teste de Constituição (CD 15). Quando o enxerto estiver completo, ele não poderá ser desarmado caso enxerte uma arma ou pode usar o talento bloqueio com escudo livremente se tiver enxertado um escudo. Armas e escudos comuns não

oferecem testes de resistência a essa habilidade. Contudo, itens mágicos requerem um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou este item não poderá ser enxertado ao soldado. Se a resistência do item falhar, o soldado poderá enxertá-lo sem maiores problemas.

Braço-Escudo: No 5º nível, o soldado adamantino é capaz de mudar a forma do braço artificial em um pequeno escudo. Essa transformação leva uma rodada e ocorre de acordo com a vontade do cavaleiro. O braço então age como um escudo de adamantite



pequeno, concedendo +2 de bônus na classe de armadura. O soldado ganha ainda os talentos desviar flechas e bloqueio com escudo enquanto o membro estiver na forma de escudo. O membro transformado em escudo não poderá manusear armas ou segurar outra arma. Qualquer objeto que esteja sendo carregado pelo braço quando este se transformar será automaticamente derrubado. Transformar o braço de volta ao normal leva uma rodada (portanto, apenas ações defensivas podem ser realizadas durante o processo). Essa habilidade é considerada uma habilidade sobrenatural.



Braço-Arma: No 7º nível, um soldado adamantino pode transformar seu braço em qualquer arma na qual ele seja proficiente. Essa arma é considerada uma arma mágica e concede +2 de bônus de aprimoramento. Leva uma rodada para transformar o braço na arma ou reverter em braço novamente. Apenas ações defensivas podem ser realizadas durante o processo.

Braço Poderoso: No 8º nível, o soldado adamantino pode canalizar a radiação natural do ambiente subterrâneo através de seu braço artificial. Essa canalização resulta em um cone de força mágica de 36 metros, terminando em uma abertura de 3 metros de diâmetro. Essa força mágica causa 8d6 de dano +1d6 por ponto de modificador de constituição (se houver). Esta habilidade sobrenatural pode ser utilizada uma vez por dia por ponto de bônus de constituição e não mais do que uma vez por rodada. É considerada uma ação de ataque total e gera ataques de oportunidade. A habilidade é disparada apenas pela vontade do soldado adamantino.

Nota Especial: Há diversas variações dessa classe de prestígio entre as raças conscientes do mundo. Os Anões têm os grandes Guerreiros de Mithral; os Elfos da superfície possuem os Caçadores da Floresta Sombria; até mesmo os ferozes Orcs possuem os terríveis Punhos da Pedra de Sangue. O essencial da classe de prestígio não se altera. No entanto, cabe ao narrador determinar como a habilidade Resistência Adamantina irá funcionar em cada um desses casos.

Druida Sangrento (Variação da classe Druida)

Nas profundezas das entranhas da terra vive uma seita amaldiçoada de Drows Druidas, proibidos pela eternidade de andarem sob a luz e do ar puro da superfície. Eles conspiram e deixam sua raiva ferver como um câncer supuroso no coração do subterrâneo. Quando há a necessidade de convocar essas perversões obscuras do mundo natural para ajudar na defesa das comunidades Drow, é como se a própria terra os vomitasse grosseiramente para a batalha. Na sociedade Drow, os Druidas Sangrentos são mestres diplomatas, assassinos secretos e necromantes genuínos. Ganhar a ira de um Druida sangrento é tolice; ganhar a ira de uma conclave é a morte.

Druidas Sangrentos possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: Como são diplomatas e conselheiros, um bom valor em Carisma e em Inteligência podem ajudar o Druida no dia a dia.



Tendência: Todo Druida Sangrento é Neutro e Mau. Se sua Tendência mudar, ele perde todas as suas habilidades e não poderá lançar magias até que consiga restaurar a Tendência.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Druida Sangrento (e suas habilidades chave) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Alquimia) (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab). Veja capítulo 4: Perícias no Livro do Jogador para descrição das perícias.

Pontos de Perícia no primeiro nível: (4 + Modificador de Inteligência) x4

Pontos de Perícia por nível: 4 + Modificador de Inteligência.

Características da classe

Usar armas e armaduras: Druidas Sangrentos sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Armaduras de qualquer tipo interferem na habilidade de conjurar magias do Druida Sangrento, o que pode fazer com que falhem (se essas magias tiverem componentes somáticos).

Magias: um Druida Sangrento conjura magias divinas, assim como o Druida comum. Ele deve preparar suas magias de acordo com a lista de magias (veja abaixo), considerando que ele possa conjurar as magias daquele nível. Ele prepara e conjura magias da mesma forma que um Druida. Para aprender ou preparar uma magia, o Druida Sangrento deve ter um valor de Sabedoria de pelo menos 10+nível da magia. A CD do Teste de Resistência das magias do Druida Sangrento é 10 + nível de magia + modificador de Sabedoria. As magias extras dos Druidas Sangrentos são calculadas pelo valor de Sabedoria. Devido à lista única de magias do Druida Sangrento e ao seu habitat, eles são proibidos de usar qualquer magia enquanto utilizarem armadura. Usar uma armadura aumenta as chances de se perder uma magia. É devido à chance de falha arcana que um Mago ou Feiticeiro rivalizam e resultam na listagem de penalidades por uso de armaduras. O número de magias por dia de

um Druida Sangrento é igual ao seu nível de conjurador divino + nível de Druida Sangrento (como na tabela 1-2: Druida Sangrento).

Dado de vida: 1d8

Ritual de Compromisso: Quando o período de aprendizado do Druida sangrento se encerra, o mestre que o ensinou o obriga a matar o próprio companheiro animal. Enquanto o sangue quente do companheiro animal escorre pelas mãos do Druida sangrento, o candidato roga à deusa Drow Corith por sua bênção. Essa bênção recai na forma da companhia animal do Druida retornando dos mortos, imbuída de poderes infernais (ver Companheiros Diabólicos para maiores informações).

Forma Sombria: No nível 2, um Druida Sangrento ganha a habilidade similar a magia Metamorfose para um animal de tamanho pequeno ou médio e retorna ao original como a habilidade Forma Selvagem dos Druidas. Druidas Sangrentos podem usar esta habilidade mais vezes por dia no 3º, 4º, 7º e 8º níveis. Além disso, ele ganha a habilidade de assumir a forma de animais atrozos 1x / dia no 5º nível.

No 10º nível, o Druida ganha a habilidade de se transformar em uma criatura pequena, média ou atroz, além de imbuir o modelo abissal a esses animais (veja o Livro dos Monstros para modelo de criaturas abissais) e retornar à sua forma original 1/dia. Enquanto estiver em sua forma abissal, o Druida ganha o uso das habilidades normalmente associadas à criatura, Inteligência e Sabedoria.

Imunidade a venenos: No nível 6, Druidas Sangrentos tornam-se totalmente imunes a todos os venenos naturais, industriais e mágicos, toxinas e drogas. Isso se dá devido ao intrínseco relacionamento do Druida com todos os tipos de veneno, sua criação e utilização.

Resistência ao fogo e a terra: No nível 9, o Druida Sangrento adquire resistência ao fogo, ácido e terra (20).

Modelo Inicial de Druida Sangrento

Armadura: Nenhuma

Armas: Clava (1d6, Crit. x2, 3m, 1,5kg, Médio, Concussão)



Pontos de Perícia: Escolha um número de perícias igual a 4 + modificador de inteligência.

Talento: Prontidão

Carga: Mochila, cantil, ração de viagem (1 dia), saco de dormir, sacola, diversos cogumelos e fungos.

Ouro: 1d6 P.O.



Tabela 1-2: Tabela de Progressão do Druida Sangrento

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	Magias por Dia									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 ^o	+0	+2	+0	+2	Senso da natureza, companheiro animal	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2 ^o	+1	+3	+0	+3	Ritual de Compromisso	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3 ^o	+2	+3	+1	+3	Rastro Invisível	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4 ^o	+3	+4	+1	+4	Resistir ao chamado da natureza	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5 ^o	+3	+4	+1	+4	Forma Sombria (1/Dia)	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6 ^o	+4	+5	+2	+5	Forma Sombria (2/Dia)	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7 ^o	+5	+5	+2	+5	Forma Sombria (3/Dia)	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8 ^o	+6/+1	+6	+2	+6	Forma Sombria (Grande)	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9 ^o	+6/+1	+6	+3	+6	Imunidade a Venenos	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10 ^o	+7/+2	+7	+3	+7	Forma Sombria (4/Dia)	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11 ^o	+8/+3	+7	+3	+7	Forma Sombria (Minúscula)	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
12 ^o	+9/+4	+8	+4	+8	Forma Sombria (Atroz)	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13 ^o	+9/+4	+8	+4	+8	As Mil Faces	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14 ^o	+10/+5	+9	+4	+9	Forma Sombria (5/Dia)	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15 ^o	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Forma Sombria (Imensa), Corpo Eterno	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
16 ^o	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma Sombria (Extraplanar 1/Dia)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17 ^o	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18 ^o	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma Sombria (6/Dia), Extraplanar (3/dia)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19 ^o	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Resistência a fogo e terra	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20 ^o	+15/+10/+5	+12	+6	+12	-	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



LÂMINA SOMBRIA

Os Lâminas Sombrias são a última combinação entre a enigmática arte das sombras e dos assassinos. Os Drows utilizam essa tropa de elite nos exércitos de suas famílias para eliminar estruturas de comando inimigas, frequentemente permitindo que seus agentes infiltrem-se nas famílias rivais em reconhecimento por anos. Os Lâminas Sombrias mais sábios aprenderam a ser mercenários e aprenderam os caminhos do submundo como ninguém mais. Eles controlam as sombras das vielas Drow e controlam os becos disformes que levam a seus territórios. Quando a necessidade de derrotar um inimigo estrangeiro de uma cidade Drow surge, o Lâmina Sombria é o primeiro a entrar em batalha e o último a sair.

Os Drows não são a única raça a convocar o poder desses assassinos. Raças tanto da superfície quanto do subterrâneo já utilizaram seu poder para mudar o curso da história de uma nação. Esses Drow ensinaram suas habilidades a aliados confiáveis, criando uma irmandade das sombras que recobre os cantos sombrios ao redor do mundo.

Dado de Vida: 1d6

Pré-Requisitos

Para se qualificar como um Lâmina Sombria, o personagem deve preencher os seguintes critérios:

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

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: 7 graduações em Blefar, 7 graduações em Sentir Motivação e 7 graduações em Sobrevivência.

Talento: Rastrear

Perícias de classe

As perícias de classe de um Lâmina Sombria (e as habilidades-chave de cada uma) são: Blefar (Car), Conhecimento (Anatomia) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int),

Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des).

Veja no Livro do Jogador para descrição das perícias.

Pontos de perícia por nível: 4+modificador de inteligência.

Habilidades de classe

Usar armas e armaduras: Os Lâminas Sombrias focam seu treino em armas que podem ser facilmente ocultadas e utilizadas em ataques furtivos. Eles sabem usar bestas leve ou de mão, adagas, dardos, florete, porrete, arco curto simples e composto e espadas curtas. Sabem utilizar todas as armaduras leves, mas não escudos.

Magias: A partir do primeiro nível, o Lâmina Sombria é capaz de conjurar um pequeno número de magias arcanas. Para conjurar uma magia, o personagem deve possuir um valor de inteligência igual a 10 + nível de magia. Personagens com inteligência 10 ou inferior será incapaz de lançar magias. As magias bônus do Lâmina Sombria são definidas pela inteligência e o teste de resistência é 10 + nível de magia + modificador de inteligência (se houver). Quando o personagem adquirir 0 magias de um certo nível, quer dizer que só poderá lançar as magias bônus. Um Lâmina Sombria sem magias de bônus não poderá lançá-las. Segue abaixo a lista de magias. Um personagem lâmina negra prepara magias como um mago.

Acerto Crítico: No 5º nível, o personagem adquire total domínio sobre a habilidade de atingir o ponto vital em suas vítimas. Seu multiplicador aumenta em 1 (por exemplo, um acerto crítico com uma espada longa, que normalmente tem seu incremento decisivo x2, aumenta seu decisivo para x3 com essa habilidade).

Ataque Furtivo: Caso o alvo do Lâmina Sombria venha a perder seu bônus de destreza na CA (tendo ele ou não um modificador de destreza que dê o bônus), o personagem causa +1d6 de dano extra à vítima. Esse dano aumenta para +2d6 no quarto nível, +3d6 no sexto nível, +4d6 no oitavo e +5d6 no décimo nível. No caso de um acerto crítico, o dano do ataque furtivo não é multiplicado. É preciso concentração e precisão para atingir um ponto vital, portanto ataques furtivos à distância só serão eficazes



se o alvo estiver a menos de 9 metros de distância. Com um porrete ou através de ataques desarmados, o Lâmina Sombria pode realizar um ataque incapacitante ao invés de dano normal. Ele não pode usar uma arma para causar esse dano durante um ataque furtivo (mesmo sob a penalidade de -4) devido à necessidade de aperfeiçoar o uso da arma para realizar o ataque furtivo. Um Lâmina Sombria só pode realizar ataques furtivos contra criaturas vivas que possuam anatomia compreensível – mortos-vivos, construtos, plantas, limos e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Toda criatura imune a sucessos decisivos também é imune a ataques furtivos. Além disso, o Lâmina Sombria deve ser capaz de enxergar o alvo bem o suficiente para encontrar um ponto vital e ser capaz de atingi-lo. O personagem não poderá realizar um ataque furtivo em uma criatura que esteja encoberta ou protegida ou atingindo os membros de uma vítima cujos pontos vitais estão protegidos. Caso o personagem adquira um bônus no ataque furtivo oriundo de qualquer outra fonte (como por níveis de ladino), os bônus se acumulam.

Ataque Incapacitante: Quando o Lâmina Sombria causar dano a um oponente através de um Ataque Furtivo, o alvo recebe 1 ponto de dano na Força.

Especialização em Arma: Ao atingir o 7º nível, o personagem recebe o talento Especialização em Arma. Este talento aumenta o dano causado com aquela arma em +2. O personagem não precisa do talento Foco em Arma para usar esta habilidade. Se a arma for uma arma de ataque à distância, o dano só se aplica se o alvo estiver a menos de 9 metros de distância, pois apenas a essa distância o personagem terá precisão suficiente para realizar o ataque de forma mais eficaz.

Esquiva Sobrenatural: A partir do nível 3, o Lâmina Sombria mantém seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (caso haja) se for surpreendido ou se o atacante for invisível. A partir do nível 6, o personagem não poderá mais ser flanqueado. Um ladino de 4º nível ou mais ainda poderá flanquear.

Evasão: Caso um Lâmina Sombria seja bem sucedido em um teste de Reflexo contra um ataque, ele não receberá dano algum, ao invés de metade do dano normalmente causado em um teste bem sucedido deste tipo. A Evasão só poderá ser utilizada caso o Lâmina Sombria esteja

usando armaduras leves ou esteja sem armadura.

Evasão Aprimorada: esse talento extraordinário é adquirido no 9º nível e funciona como a evasão. O personagem não recebe dano caso seja bem sucedido em um teste de Reflexos e só recebe a metade do dano caso falhe (se o personagem tiver como sair da direção do ataque com uma velocidade sobrenatural).

Fintar: O Personagem pode desorientar seus inimigos com uma deslumbrante exibição de maestria em combate. Com um teste bem sucedido em Blefar, o personagem pode fazer seu inimigo acreditar que ele atacará de uma direção, enquanto ele na verdade atacará pelo outro. Caso seja bem sucedido, o personagem adiciona seu nível ao dano causado durante a finta. A manobra deve ser anunciada antes da rolagem de dados e é considerada uma ação de ataque total.

Flecha Mortífera: Quando o Lâmina Sombria atinge o segundo nível, ele é capaz de realizar ataques furtivos à distância. Esses ataques não sofrem mais as penalidades por distância e podem ser feitos com o alcance total da arma (ao invés de apenas a menos de 9 metros).

Maestria em Combate: Ao atingir o nível 3º e a cada 2 níveis (5º, 7º e 9º), o Lâmina Sombria pode escolher uma das habilidades a seguir:

Oportunista: Uma vez por rodada, o personagem pode fazer um ataque de oportunidade contra um oponente que já tenha sofrido dano em combate por outro personagem. Esse ataque conta como um ataque de oportunidade do personagem nesta rodada. Mesmo que o personagem possua o talento Reflexos de Combate não poderá usar essa habilidade mais de uma vez por rodada.

Percepção de Combate: No início do combate, o personagem deve escolher um alvo e fazer um teste de Sentir Motivação (CD igual ao ataque do adversário). Caso seja bem sucedido, o personagem pode adicionar +1 de Deflexão na CA a cada nível. Apenas um alvo pode ser escolhido por rodada. No entanto, esse alvo pode ser trocado a cada rodada.

Sucesso Decisivo Aprimorado: Quando o Lâmina Sombria inicia sua carreira, ele escolhe uma arma à qual irá se dedicar deste ponto em diante. A partir de então, ele recebe o talento Sucesso Decisivo Aprimorado na arma escolhida como um talento extra que não conta no limite de talentos do personagem. Essa habilidade não se acumula



com o talento padrão Sucesso Decisivo Aprimorado, nem exige do personagem os pré-requisitos para utilizar essa habilidade.

Talento: O personagem pode selecionar um Talento ao invés de uma Habilidade Especial.



Tabela 1-3: Lâmina Sombria						Magias por dia			
Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	1	2	3	4
1	+0	+2	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, Sucesso decisivo aprimorado	0	-	-	-
2	+1	+3	+3	+0	Flecha Mortífera, Evasão	1	-	-	-
3	+2	+3	+3	+1	Esquiva sobrenatural(destreza na CA), maestria em combate	1	0	-	-
4	+3	+4	+4	+1	Ataque furtivo +2d6	1	1	0	-
5	+4	+4	+4	+1	Acerto crítico, Maestria em Combate	2	1	1	0
6	+5	+5	+5	+2	Ataque Furtivo +3d6, Esquiva Sobrenatural (não pode ser flanqueado)	2	1	1	1
7	+6	+5	+5	+2	Especialização em Arma, Maestria em Combate	2	2	1	1
8	+7	+6	+6	+2	Ataque furtivo +4d6	3	2	2	1
9	+8	+6	+6	+3	Evasão Aprimorada, Maestria em Combate	3	2	2	2
10	+9	+7	+7	+3	Ataque furtivo +5d6	3	3	2	2



GUARDIÃO

O GuardiãO é um Demônio mestre. Quando uma casa Drow necessita de convocar demônios, eles clamarão pelo GuardiãO.

O conhecimento que estes possuem, tornam o Drow um adversário formidável, com uma vontade de ferro e um grande espírito de aventura. As questões de disputas familiares raramente incomodam o GuardiãO, uma vez que as Sacerdotisas temem suas habilidades de utilizar os habitantes dos planos inferiores como aliados.

Guardiões podem ser masculinos ou femininos. Eles aprendem o seu ofício em conciliábulos secretos, que matam aqueles que traem os seus segredos. As matriarcas e seus companheiros mais confiáveis sabem como entrar em contato com o GuardiãO, mas raramente sabem a sua verdadeira identidade. Eles usam símbolos enigmáticos, ritos antigos, ou intermediários anônimos para chamar o GuardiãO. Muitas vezes, eles simplesmente pintam uma runa específica ao lado de sua casa e aguardam que o GuardiãO detecte-os através de Vidência.

A classe de GuardiãO é extremamente perigosa. Exige convocar e controlar criaturas que são mais do que capazes de destruir o GuardiãO com apenas um pensamento. O menor erro pode custar sua vida, já um erro mais grave pode custar a sua alma eterna. Esta é uma das razões pelos Guardiões terem tantos segredos: Só os mais qualificados são aceitos em suas fileiras, e eles devem sempre se proteger contra os inimigos que tentam sabotar a sua convocação.

Dado de Vida: 1d6.

Pré-Requisitos: Para se tornar um GuardiãO, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

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

Raça: Drothir, Drow, ou Meio-Drow.

Bônus Base de Ataque: +6

Perícias: Conhecimento (Arcano) 8 graduações, Conhecimento (Religião) 8 graduações, Conhecimento (Planos) 8 graduações, Identificar Magia 10 graduações.

Talentos: Duplicar Invocação, Vontade de Ferro.

Conjuração: Habilidade de conjurar magias divinas ou arcanas de nível 3.

Características de Classe

Perícias de Classe: Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (Arcano) (Int), Conhecimento (Religião) (Int), Conhecimento (Planos) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Armas e Armaduras: Guardiões sabem usar todas as armas simples. Mas não usam armaduras ou escudos. Se um GuardiãO usar uma armadura ou um escudo de qualquer tipo, ele pode sofrer Falha de Magia Arcana.

Magias: A cada novo nível de experiência, o GuardiãO ganha novas magias por dia, como se ele ainda estivesse ganhando um nível de uma classe conjuradora anterior a classe de prestígio. Ele não ganha, no entanto, os benefícios adicionais por nível da classe de personagem. Isso efetivamente acrescenta um novo nível em sua classe de conjurador, em relação às magias diárias por nível do conjurador.



Tabela 1-4: O Guardião

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia
1	+0	+0	+2	+2	Comunhão dos Amaldiçoados, Ligação, Invocação Demoníaca I	+1 nível de conjurador
2	+1	+0	+3	+3	Invocação Demoníaca II	+1 nível de conjurador
3	+2	+1	+3	+3	Invocação Demoníaca III	+1 nível de conjurador
4	+3	+1	+4	+4	Invocação Demoníaca IV	+1 nível de conjurador
5	+3	+1	+4	+4	Invocação Demoníaca V, Colheita da Alma	+1 nível de conjurador
6	+4	+2	+5	+5	Invocação Demoníaca VI	+1 nível de conjurador
7	+5	+2	+5	+5	Invocação Demoníaca VII	+1 nível de conjurador
8	+6	+2	+6	+6	Invocação Demoníaca VIII	+1 nível de conjurador
9	+6	+3	+6	+6	Invocação Demoníaca IX	+1 nível de conjurador
10	+7	+3	+7	+7	Bênção dos Condenados	+1 nível de conjurador

Comunhão dos Amaldiçoados: A partir do nível 1, o Guardião pode usar a magia "Contato Extra-Planar" (1/dia), no nível 3 (2/dia), nível 5 (3/dia), nível 7 (4/dia) e nível 9 (5/dia).

Ligação: A partir do nível 1, o Guardião é capaz de usar várias outras magias de forma limitada.

- No 1º nível, o Guardião pode usar "Dominar Monstro" (1/dia) em outras criaturas.
- No 2º nível, o Guardião pode usar "Sono" (1/dia) e "Dominar Monstro" (2/dia).
- No 3º nível, o Guardião pode usar "Sono" (2/dia) e "Dominar Monstro" (3/dia).
- No 5º nível, o Guardião pode usar "Prisão" (1/dia); "Sono" e "Dominar Monstro" (3/dia).
- No 7º nível, o Guardião pode usar "Metamorfose" (1/dia); "Prisão" (2/dia); "Sono",

"Descanso Tranquilo" e "Dominar Monstro" (3/dia).

- Finalmente, no 9º nível, ele pode usar "Contingência" (1/dia); Metamorfose (2/dia); "Prisão", "Sono", "Descanso Tranquilo" e "Dominar Monstro" (3/dia).

Invocação Demoníaca: Começando no 1º nível, o guardião pode empregar sua habilidade mais poderosa, Invocação Demoníaca, uma vez por dia.

Devido ao Conhecimento (Religião) que todos os Guardiões tem sobre demônios, eles podem classificar a sua capacidade em nove categorias distintas, como se segue:

- **Invocação Demoníaca I** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 3 DV ou menos.



- **Invocação Demoníaca II** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 4-6 DV, ou 1d3 Demônios de até um total de 3 DV.
- **Invocação Demoníaca III** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 7-8 DV, ou 1d3 Demônios de até um total de 6 DV.
- **Invocação Demoníaca IV** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 9-10 DV, ou 1d4 demônios de até um total de 8 DV.
- **Invocação Demoníaca V** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 11-12 DV, ou 1d4 demônios de até um total de 10 DV.
- **Invocação Demoníaca VI** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 13-14 DV, ou 1d6 demônios de até um total de 12 DV.
- **Invocação Demoníaca VII** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 15-16 DV, ou 1d6 demônios de até um total de 14 DV.
- **Invocação Demoníaca VIII** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 17-18 DV, ou 1d8 demônios de até um total de 16 DV.
- **Invocação Demoníaca IX** => pode invocar um monstro do tipo Demônio com 19 DV, ou 1d10 demônios de até um total de 18 DV.



Esta habilidade não dará ao Guardião o controle sobre o demônio, não o manterá a salvo de um demônio com raiva, nem permitirá a comunicação verbal caso o Guardião já não saiba o idioma do demônio. A duração da invocação é igual a um dia por nível de personagem do Guardião. No final deste período, o demônio é enviado de volta ao seu plano original de existência. Essa habilidade

funciona como as várias magias de monstros, em todos os outros aspectos.

Colheita da Alma: No 5º nível, o Guardião é capaz de se unir a alma de um demônio menor (4 DV ou menos) para criar um nível de magia mais poderosa. Isto pode ser feito uma vez por dia, mas o demônio não precisa se apresentar. Essa Habilidade sempre será considerada uma magia, independentemente dos subtipos ele já possa ter (por exemplo, um Guardião usa a sua Colheita da Alma enquanto lança Mãos Flamejantes, não só causará dano de fogo, o dano será dobrado). Com esta magia, o Guardião ganha um bônus no seu Teste de Resistência igual aos PVs do demônio. Você também pode adicionar este modificador ao nível de conjurador contra resistência à magia. O nível efetivo da magia usando este método é igual ao nível do Guardião mais o PV do Demônio.

O demônio utilizado em uma Colheita da Alma é completamente destruído e nunca mais poderá ser chamado novamente.

Bênção dos Condenados: a Habilidade final do Guardião é de toda compreensão do mundo demoníaco. Ele ganha um bônus de +10 para todo teste em Conhecimento (Religião) e Conhecimento (Arcano) envolvendo demônios. Além dessa capacidade, ele agora tem +5 em Armadura Natural e Redução de Dano 10/frio. Ele ganha +5 de bônus em Resistência a Magia. Agora ele também pode comandar demônios ou fascinar mortos-vivos, como um clérigo maligno, até 3 vezes por dia.

DESALMADO

Os Desalmados são os adoradores mais devotos de um Deus que os abandonou. Por razões desconhecidas para eles, eles têm caído em desgraça aos olhos de sua divindade. Não importa o quão devotadamente rezam, não importa quantos grandes monumentos de fé, eles constroem, não importa as aventuras lendárias que completam, eles fazem isso sem o auxílio de seu Deus.

Mas na tentativa de reacender o reconhecimento do seu Deus, o desalmado descobriu algo. Seu verdadeiro poder vem de dentro. De facto, eles não foram abandonados, eles foram testados. Aqueles que se tornarem desanimados ou ressentidos,



falham no teste. Aqueles que seguem em frente, em nome de seu Deus, eventualmente, encontram um lugar privilegiado ao seu lado. Até então, os Desalmados vagam pelos subterrâneos como animais suicidas, aguardando o dia em que eles sejam mortos e capazes de descansar do seu tormento mortal. Estes Drows são perigosos, mesmo para os padrões Drows. Seus poderes já não vêm dos deuses, mas a partir de uma fonte natural dentro de si, que só o Desalmado parece compreender.

Dado de Vida: 1d8.

Pré-Requisitos: Para se tornar um desalmado, um personagem deve preencher todos os critérios abaixo.

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

Raça: Drow

Talentos: Bênção das Trevas

Magias: Habilidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Especial: Um personagem Desalmado deve ter perdido a fé em seu Deus depois de ter sido concedida a Bênção das Trevas. Poucos Drows alcançam a Bênção das Trevas, já que este favor dos deuses Drow é uma coisa inconstante.

Para aqueles poucos que conseguem encontrar a sua Bênção, mantê-la nem sempre é fácil. Uma vez que o deus perde o interesse em seu seguidor, não é difícil para o seguidor perder sua fé.

Perícias de Classe: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab).

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

Características de Classe

Armas e Armaduras: personagens Desalmados sabem usar todas as armas

simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura, ou escudo. Se um Desalmado usar qualquer tipo de armadura ou escudo, ele não poderá usar sua habilidade de Fundir Alma.

Melhoria da Resistência à Magia: personagens Desalmados são mais resistentes a magia que outros Drows. O Deus deles olha para essas crianças com um olhar atento, conferindo-lhes uma maior Resistência.

No 1º nível, os Desalmados, ganham um bônus de +2 em Resistência à Magia. Este valor aumenta para +4 no 5º nível, e aumenta novamente para +8 no 9º nível.

Fundir Alma: Nos níveis 2, 4, 6 e 8, os Desalmados ganham a habilidade de lançar algumas magias divinas como se fossem habilidades naturais similares à magia. A cada aumento, uma nova lista é adquirida para usar uma vez por dia, e um uso adicional por dia de cada grupo de feitiço anterior é adquirida. Por exemplo, no quarto nível, eles ganham a habilidade de lançar Fundir Alma II (1/dia), e pode lançar Fundir Alma I (2/dia). Essas magias são lançadas como um Feiticeiro lança suas magias. Nenhuma memorização ou oração é necessária. A CD para o Teste de Resistência é 10 + o nível da magia.

Redenção: No 10º nível, os Desalmados ganham uma perspectiva única sobre a vida Drow e, mais importante, o seu lugar na ordem de seu Deus. Ele não foi abandonado. Em vez disso, ele foi testado - e ele passou. O personagem pode optar por ficar aos pés de seu Deus Patrono original, como um servo demoníaco escolhido, ou podem continuar suas aventuras. Se o personagem escolher a segunda opção, ele ganha o uso de todas as suas habilidades de classe de conjuração divina em seu nível de personagem atual, e ganha ainda, um modelo de Criatura Abissal (ver o Livro dos Monstros, pág. 49). Se ele optar por ficar aos pés de seu Deus, ele se torna um NPC no controle do MJ.



Tabela 1-5: O Desalmado

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial
1	+0	+0	+2	+0	+2 Resistência à Magia
2	+1	+0	+3	+0	Fundir Alma I
3	+2	+1	+3	+1	-
4	+3	+1	+4	+1	Fundir Alma II
5	+3	+1	+4	+1	+4 Resistência à Magia
6	+4	+2	+5	+2	Fundir Alma III
7	+5	+2	+5	+2	-
8	+6	+2	+6	+2	Fundir Alma IV
9	+6	+3	+6	+3	+8 Resistência à Magia
10	+7	+3	+7	+3	Redenção

TECELÃO PODEROSO

O Tecelão Poderoso reconstrói, de forma graciosa, fortíssimos membros artificiais em seus guerreiros. Estes machos ou fêmeas Drow, são mestres artesãos a um grau que poderia fazer a maioria dos mortais chorarem ao apreciar sua arte. Itens criados por um Tecelão Poderoso, tanto mágico quanto mundano, são procurados por todo o submundo por sua beleza e poder.

Dado de Vida: 1d8.

Pré-Requisitos: Para se tornar um Tecelão Poderoso, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Drow

Perícias: Ofícios (membro artificial) 10 graduações, Ofícios (armeiro) 6.

Talentos: Membro Artificial, mais quaisquer dois talentos de criação de itens.

Conjuração: Habilidade de conjurar magias arcanas de nível 4.

Perícias de Classe:

As Perícias do Tecelão Poderoso (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab).

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

Características de Classe

Armas e Armaduras: Tecelões de Poder sabem usar todas as armas simples. Eles não podem utilizar qualquer tipo de armadura ou escudo.



Magias: A cada novo nível de experiência, o Tecelão Poderoso ganha novas magias como se ele também tivesse ganho um nível de classe de conjurador, como se pertencesse a classe antes da classe de prestígio. Ela, no entanto, não ganha todos os benefícios adicionais da classe de personagem.

Vincular Poder: Começando no 1º nível, o Tecelão Poderoso pode imbuir temporariamente qualquer item com um feitiço mágico. O item deve valer pelo menos 1 PO e ser um objeto permanente. Qualquer magia de até 3º nível pode ser vinculada ao item. O feitiço vai permanecer no item durante uma hora por nível de conjurador do Tecelão Poderoso, ou até que a palavra mágica seja pronunciada. O item que estiver ligado à magia será destruído quando o feitiço for usado, ou se o tempo do vínculo for ultrapassado.

Inscriver Símbolo: O Tecelão Poderoso é capaz de fazer qualquer feitiço tornar-se um símbolo físico. Estes símbolos podem ser inscritos em qualquer artigo metálico ou pedra, com um valor igual a três vezes o nível da magia em peças de ouro. O símbolo de feitiço dura 24 horas por nível de conjurador, ou até que seja acionado. Esse processo leva 1 minuto por feitiço.

Melhoria do Ofício: O Tecelão Poderoso ganha +5 bônus na perícia Ofício (Artesanato) para verificar a fabricação de um item mágico, o que inclui armas, armaduras, roupas, joias, varinhas, bastões e anéis. Além disso, o Tecelão Poderoso também precisa gastar apenas 50% da quantidade necessária em peças de ouro e pontos de experiência para criar itens mágicos.

Artesanato Maravilhoso: Neste nível de maestria, o Tecelão Poderoso é capaz de criar itens obras-primas. Qualquer item mágico terá 50% mais cargas do que o normal; isso inclui todas as varinhas, pergaminhos e bastões.

Artesanato Perfeito: O Tecelão Poderoso pode criar itens com perfeição. Ele ganha um bônus de +10 na perícia Ofício (Artesanato). Além deste bônus, o Tecelão Poderoso é capaz de fazer uso mais eficaz das suas habilidades mágicas ao criar itens mágicos. Todos os níveis de feitiços usados na criação de um item mágico são considerados iguais ao nível de conjurador do Tecelão Poderoso,

acrescido de 50%. Por exemplo, um Tecelão de nível 10 tentando lançar a magia Força do Touro em um anel, usaria seu nível de conjurador (10), dando a magia uma duração de 10 horas por ativação.



Tabela 1-6: Tecelão Poderoso

Nível de Classe	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Magias especiais por dia
1	+0	+0	+0	+2	Vincular Poder, Inscrever Símbolo, +1 nível de conjurador
2	+1	+0	+0	+3	+1 nível de conjurador
3	+1	+1	+1	+3	+1 nível de conjurador
4	+2	+1	+1	+4	Melhoria do Ofício, +1 nível de conjurador
5	+2	+1	+1	+4	+1 nível de conjurador
6	+3	+2	+2	+5	+1 nível de conjurador
7	+3	+2	+2	+5	Artesanato Maravilhoso, +1 nível de conjurador
8	+4	+2	+2	+6	+1 nível de conjurador
9	+4	+3	+3	+6	+1 nível de conjurador
10	+5	+3	+3	+7	Artesanato Perfeito, +1 nível de conjurador



NOVOS TALENTOS

Os seguintes novos talentos estão disponíveis para todos os personagens drow. A tabela abaixo lista todos os novos talentos, incluindo o seu tipo geral, a criação do item, metamágico ou especial.

Novos Talentos	Pré-requisitos	Benefício
Combate Intuitivo	Des 14, Iniciativa Aprimorada	+2 Iniciativa, +1 CA
Membro Artificial (criação de item)	Dois talentos quaisquer de criação de item.	Cria membros mágicos artificiais.
Benção das Trevas (especial)	Bênção dos deuses	+2 de bônus para alguns tipos de rolagem.
Duplicar Invocação (metamágica)	Dois talentos metamágicos quaisquer.	Lança duas magias na mesma rodada.
Visão no Escuro Maior	Visão no Escuro	Estende Visão no Escuro para 55 m.
Resistência à Magia Avançada	Resistência à Magia +12	+ 4 Resistência à Magia.
Prontidão Melhorada	Prontidão	+2 Ouvir, Observar e Procurar.
Cicatrização Rápida	Con 13	Duplica o resulta do teste de Cura.
Bloqueio Reflexivo	-	Reflexo no lugar de um Ataque de Oportunidade.
Retaliação	BBA +3, Reflexos de Combate	Contra-ataca, na mesma rodada, quando os adversários erram o ataque.

Combate Intuitivo [Geral]

Você reage mais rápido do que os outros em combate.

Pré-requisito: Des 14, Iniciativa Aprimorada

Bônus: Você ganha +2 na Iniciativa e +1 na CA.

Especial: O bônus de Iniciativa acumula com o talento Iniciativa Aprimorada.

Membro Artificial [Criação de Item]

Você pode criar braços e pernas que tenham efeitos mágicos.

Pré-requisito: Dois talentos qualquer de criação de itens.

Bônus: Você pode criar qualquer membro artificial mágico cujos pré-requisitos se encontram a seguir:

* 1.000 PO para cada membro.

* Magias que utilizam XP, utilizarão 1/25 do valor base.

* Matérias-primas custam metade do seu preço base.

Alguns membros mágicos têm custos adicionais em componentes materiais ou XP como observado em suas descrições. Estes custos são extras em relação ao preço base do membro mágico.



Bênção das Trevas [Especial]

Um dos deuses drow concedeu-lhe a sua graça.

Pré-requisito: Essa façanha só está disponível ao drow que tenha:

- * 6 níveis de personagem, sendo ao menos um nível como lançador de magias divinas.

- * Alinhamento mal.

- * Que tenham realizado um serviço especial em nome de um dos deuses drow.

A escolha do MJ = Os deuses drow podem conceder a Bênção apenas aos seus funcionários mais dedicados, assim o PJ deve executar um serviço excepcional para atrair o interesse do seu Deus.

Bônus: Enquanto o PJ permanecer em favor da divindade, ele ganhará um bônus de +2 em uma das seguintes opções: Ataque, Dano, Iniciativa ou Vontade.

Especial: Algum drow que desagrada seu Deus recebe uma versão amaldiçoada deste Talento. Esta versão dará -2 de penalidade para todas as rolagens acima, em vez do bônus de +2.

Duplicar Invocação [Metamágico]

Você pode lançar duas magias na mesma rodada.

Pré-requisito: Dois talentos metamágicos quaisquer.

Bônus: Você pode conjurar duas magias na mesma rodada. Essas magias são lançadas com metade do seu nível normal (por exemplo, se um PJ de nível 10 lançar Mísseis Mágicos e Teia na mesma rodada, ele estaria lançando estas magias como um mago de 5º nível). Este semi-nível das magias afeta apenas as variáveis numéricas, incluindo o nível da magia. Por exemplo, um Feiticeiro de 10º nível pode lançar normalmente magias de nível 5, enquanto que se não estivesse usando este Talento, ele só seria capaz de lançar feitiços com até metade do seu nível de classe normal.

Visão no Escuro Maior [Geral]

Você pode ver ainda mais longe do que outros de sua espécie.

Pré-requisito: Visão no Escuro.

Bônus: O alcance de sua Visão no Escuro aumenta para 55 m. Por exemplo, um Drow

normal teria sua Visão no Escuro aumentada de 36 m para 55 m.

Resistência à Magia Avançada [Geral]

Você tem uma forte resistência à magia.

Pré-requisito: Resistência à Magia 12.

Bônus: Você ganha +4 natural em resistência à magia.

Especial: Você pode escolher esse Talento diversas vezes.

Prontidão Melhorada [Geral]

Seus sentidos são bastante afiados.

Pré-requisito: Prontidão

Bônus: Você ganha um bônus de +2 em Ouvir, Observar e Procurar.

Esse talento se acumula com o bônus adquirido no talento Prontidão.

Rápida cicatrização [Geral]

Você cura mais rapidamente do que outros.

Pré-requisito: Con 13

Bônus: Em um teste de Constituição (CD 15) bem sucedido, você ganha o dobro da quantidade de pontos de vida de descanso normal.

Bloqueio Reflexivo [Geral]

Você pode usar o seu corpo para desviar dos ataques de inimigos.

Bônus: por renunciar um ataque de oportunidade, você pode tentar desviar de ataques bem sucedidos de seus inimigos contra você. Sempre que um ataque lhe acertar e você não estiver surpreso, você pode fazer um teste de Reflexos (CD é igual a 10 + dano). Se o teste for bem-sucedido, você desvia parte de seu corpo a tempo do golpe. Isto permite-lhe receber apenas metade do dano de ataque. Se o teste de Reflexos não for bem sucedido, você toma o dano total do golpe.

Você pode usar essa habilidade somente quando for fazer um ataque de oportunidade.

Retaliação [Geral]

Você pode atacar um oponente, caso o mesmo erre um ataque.



Pré-requisito: Bônus Base de Ataque +3,
Reflexos de Combate.

Bônus: Sempre que o adversário perder um
ataque corpo a corpo você pode fazer um
contra-ataque imediato. Isso conta como um
ataque de oportunidade para a rodada.



EQUIPAMENTOS PARA DROWS

A sociedade Drow favorece grandes mestres artesãos, que são cuidadosamente protegidos pelas casas que cobiçam as magníficas armas que eles podem criar. Combinado com o alto nível de habilidade mágica entre os drows, e uma grande variedade de equipamentos incomuns à sua disposição, o que dá ao drow acesso a uma variedade de equipamentos incomuns e exóticos, tanto mágico quanto mundano. Aqui estão alguns desses itens.



Itens normais

Armadura de Quitina: Esta armadura é feita de placas de carapaças de insetos gigantes. A armadura faz com que o portador pareça ter um olhar feroz e alienígena. Ela vem com um capacete (feito a partir da cabeça do inseto) e caneleiras. A quitina é costurada a um suporte de pano macio para um maior silêncio e máxima mobilidade.

Armadura de Quitina: Média; Custo: 100 PO;
Bônus de Armadura: +4; Penalidade de Destreza: +4; Falha de Armadura: -3; Magia Arcana: 20%; Deslocamento (9 m): 6 m; (6 m): 4,5 m; Peso: 9 Kg.

Clava Dupla Drow: Esta é uma arma dupla. Você pode lutar com ela como se estivesse

lutando com duas armas, mas se você fizer isso, estará sujeito a todas as penalidades de um ataque normal associadas em uma luta com duas armas. A criatura usando esta arma dupla com apenas uma mão, não poderá usá-la como uma arma dupla.

Machado Duplo: Esta é uma arma comum entre os Shatúrug. A grande lâmina desta arma é flexível e dividida ao centro, dando-lhe a aparência de uma lâmina dupla.

Punhal Duplo: Esta é uma variação do machado duplo. A lâmina é flexível e feito para ser jogado a distâncias maiores do que um punhal comum.

Espada Longa Dupla: Quando um Drow recebe permissão para entrar nas fileiras dos Lâminas Negras, é que ele normalmente empunha esta arma dupla. Estas espadas longas deixam ferimentos devastadores em suas vítimas e são perfeitas para o estilo de vida cruel dos Drows.

Adaga da Aranha Venenosa: Estas adagas apresentam duas lâminas com pontas penetrantes e longas. Estas pontas são ocas e guardam uma toxina letal, que é mantida como um veneno. O tipo de veneno na Adaga da Aranha Venenosa cabe ao portador, mas os tipos mais comuns são Sangue de Pulga Subterrânea, Extrato de Flor Subterrânea e as Lágrimas da Viúva Negra. O espaço é grande o suficiente para transportar 10 doses de veneno.



Armas Drow								
Armas Exóticas	Tamanho	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance (m)	Tipo	Peso (Kg)
Clava Dupla Drow	Duas mãos	100 PO	1d8/1d8	1d10/1d10	x3	-	Cortante	11
Machado Duplo	Uma mão	45 PO	1d8	1d10	19-20 / x3	-	Cortante	6
Punhal Duplo	Luz	15 PO	1d3	1d4	19-20 / x3	6	Cortante	2
Espada Longa Dupla	Uma mão	30 PO	1d6	1d8	19-20 / x3	-	Cortante	4
Adaga da Aranha Venenosa	Luz	150 PO	1d3	1d4	19-20 / x2	1,5	Perfurante	0,45
Venenos Drow								
Veneno	Tipo		Dano Inicial		Danos Secundários		Custo	
Sangue de Pulga Subterrânea	Lesão (CD 18)		2d6 Des		-		250 PO	
Saliva de Gafanhoto Subterrâneo	Contato (CD 16)		1d4 Int		1d4 Sab		500 PO	
Esporos das Profundezas	Inalado (CD 15)		1d6 Con		Morte		2500 PO	
Extrato de Flor Subterrânea	Lesão (CD 17)		Inconsciência		Morte		1500 PO	
Musgo do Sono	Lesão (CD 14)		-		Sono		200 PO	
Lágrimas da Viúva Negra	Lesão (CD 15)		1d4 Con		1d4 For		180 PO	



Venenos

Drows usam suas armas com veneno. Uma vez que eles dependem de Furtividade e devem superar a Resistência à Magia de seus inimigos mais poderosos, o veneno é a solução perfeita.

A maioria dos venenos drows são feitos a partir de insetos, aracnídeos e fungos que crescem no subterrâneo profundo. Venenos de insetos são bons para causar convulsões. Venenos de aracnídeos causam danos internos aos órgãos, às vezes de forma grave o suficiente para matar. Venenos de fungos causam alucinações, sono, ou outra forma de incapacitar, às vezes com consequências fatais.

Os venenos aqui apresentados são de exclusividade aos Drows. Eles são muito caros para se comprar em qualquer outro lugar (o dobro do preço listado na tabela acima para as comunidades subterrâneas não Drows, e três vezes na superfície).

Sangue da Pulga Subterrânea: as cavernas são muito mais do que um aborrecimento para a maioria das criaturas, uma vez por ano, estas pulgas se reúnem para fazer seu acasalamento e podem ser mortais para quem se aproximar. É durante este período que, a cada ano, o sangue da Pulga Subterrânea é pesquisado pelos druidas locais. Precisa-se de aproximadamente 200 Pulgas Subterrâneas para fazer uma única dose de veneno de seus corpos prensados. Uma vez que seu sangue foi extraído, ele é cozido e separado para que apenas uma substância espessa e vermelha permaneça. Este sangue é então aplicado nas armas.

Saliva de Gafanhoto Subterrâneo: eles se alimentam de musgo e fungos subterrâneos. Estes gafanhotos são tão destrutivos quanto os da superfície, mas a sua saliva é altamente valorizada pelos druidas de comunidades drow. Necessita-se de 10 ml de saliva desses pequenos insetos para criar uma pegajosa dose de veneno que pode ser aplicada a qualquer arma. Clérigas de Corith algumas vezes aplicam este veneno em seus punhais quando interrogam suspeitos de espionagem.

Esporos das Profundezas: é um tipo de fungo, cuidadosamente cultivado nos jardins dos subterrâneos. O caule deste fungo é colhido, bem como a tampa é removida e replantada. O tronco oco atua como meio de

lançamento deste potente veneno, através de um sopro. Na primeira rodada, os esporos atacam a garganta e os pulmões. Um minuto depois, os esporos começam a enraizar-se no sistema respiratório da vítima, causando morte imediata. Existem esporos suficientes em um tronco para uma única dose de veneno.

Extrato de Flor Subterrânea: Esta flor é equivalente ao lírio da superfície. Estas flores são azuis e amarelas, uma das poucas plantas no mundo que floresce em cavernas subterrâneas. Druidas Drows cultivam estas flores por causa de seu potente pólen. Este pólen é misturado com óleos graxos e aplicado nos virotes de besta. Os polens lançados por 12 flores são suficientes para criar apenas uma única dose de veneno.

Musgos do Sono: Estes musgos são um tipo raro de líquen fosforescente que cresce sobre os depósitos de feldspatos nos subterrâneos. Em seu estado natural, ele é um líquen de cor rosada com manchas negras. Alquimistas Drows colhem os musgos e, em seguida, ferve-os até certa consistência. Quando chega a este estado, ligeiramente rosa e pegajoso, ele pode ser aplicado às armas para induzir Sono por 1d4 horas.

Lágrimas da Viúva: druidas retiram cuidadosamente o veneno da aranha gigante Viúva Negra, duas vezes por ano, em uma cerimônia especial que homenageia Tororthun, a Rainha Aranha. Esse veneno é muito tóxico e é aplicado nas armas pelas Clérigas de Tororthun. Este veneno é altamente ilegal para qualquer Drow, que não seja um seguidor de Tororthun. Ser apanhado com este veneno é punível com pena de morte (com uma reanimação posterior como morto-vivo).

Membros Artificiais

Um Drow teve muitos séculos de vida para se adaptar ao uso do adamantium, um metal extremamente durável encontrado em grandes quantidades apenas nas regiões mais profundas. Sua natural Resistência à Magia, faz com que o adamantium se torne particularmente útil com certas utilizações, e para uma em particular: próteses.

No mundo brutal dos Drows, a perda de um membro é muito mais comum do que na superfície. Melhor sobreviver com apenas uma mão do que não sobreviver. E, graças à Mestres Artesãos Drow, particularmente os



tecelões de poder, que muitos Drows são equipados com próteses que os tornam mais poderosos do que eram anteriormente.

Os membros artificiais são caros, mas vale o preço, especialmente para os guerreiros mais valiosos de uma casa. Uma vez que uma casa construiu uma reputação com determinado soldado, por sua habilidade de combate, a ele é quase garantido receber um membro artificial, com a funcionalidade básica se algo acontecer com ele em batalha.

Além do bônus de +1 no Mod. Deflexão da CA concedido pelos membros artificiais, alguns também possuem propriedades mágicas, concedendo poderes para aqueles que os utilizam. Muito poucos membros têm cargas; mas funcionam indefinidamente.

Qualquer personagem pode usar uma perna artificial, caso estejam conectados com um personagem que tenha habilidade com Membro Mecânico. Apenas três membros com magia podem ser usados a qualquer momento; membros adicionais servem ao seu propósito, mas suas propriedades mágicas serão perdidas.

Descrição Física: Os membros artificiais não têm modificador de peso, o membro é uma parte do corpo natural do personagem. Membros artificiais são normalmente criados a partir de qualquer metal mágico, mas os drows preferem a natureza radioativa do adamantium. Um membro tem CA = 15, 60 pontos de vida, dureza = 20, a CD = 27, e adiciona +1 no Bônus de Deflexão na CA por membro usado.

Ativação: Normalmente, a capacidade de um membro é ativada por uma palavra de comando (uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade). Alguns membros têm métodos de ativação excepcionais, de acordo com as respectivas descrições.

Geração Aleatória: Para gerar aleatoriamente um membro artificial, faça uma rolagem utilizando a tabela abaixo. Existe igual possibilidade que o membro será ou um braço ou uma perna (50% possibilidade para cada um). Os membros indicados nesta tabela não são os únicos membros artificiais que existem. Seja diabolicamente criativo ao determinar que poderes os membros podem ter.

Qualidades Especiais: Role 1d100. Um resultado de 01 indica que o membro está inteligente, 02-31 indica que algo (um projeto, inscrição, etc) fornece uma pista para a sua função, e 32-100 indica que não há qualidades especiais.

Membros inteligentes têm habilidades extras e, ocasionalmente, têm poderes extraordinários e efeitos especiais.

- **Braço da Deflexão:** Este braço permite que o usuário use o Talento Desviar Objetos. Apenas um braço artificial pode ser encantado com este Talento.

Abjuração fraca.

Nível de Conjurador: 5;

Efeito: escudo;

Preço de Mercado: 6.180 PO.

- **Esmurrador:** Este membro é usado para bater em adversários (como um escudo). Não importa o tamanho do atacante, este membro mágico causa 1d8 pontos de dano mais modificadores de Força e atua como uma arma quando usado para bater.

Transmutação moderada;

Nível de Conjurador: 8;

Efeito: força do touro;

Preço de Mercado: 4.090 PO.

- **Braços-Força:** Estas armas de adamantium são construídas em preto esmaltado e cheias de cravos. Um par de braços contribui para o aumento no valor de Força, na forma de um bônus de +4 ou +6.

Esses itens mágicos estão disponíveis apenas como braços, só vêm em pares e são inúteis sozinhos.

Transmutação moderada;

Nível de Conjurador: 10;

Efeito: força do touro;

Preço de Mercado: 18.500 PO (+4) ou 39.000 PO (+6).

- **Braçadeiras-Protetoras:** Estes braços artificiais parecem ser cobertos com uma resina. Eles cercam o usuário com um campo de força invisível, concedendo-lhe um bônus de armadura entre +1 e +8. Ambos os braços devem ser usados para a magia ser eficaz. Esta armadura natural permite um Modificador de Deflexão na CA.

Abjuração moderado;

Nível de Conjurador: 7;

Efeito: armadura arcana, nível de classe do criador deve ser duas vezes maior que o valor colocado nas braçadeiras; **Preço de Mercado:** 3.100 PO (1), 6.400 PO (2), 11.900 PO (+3), 19.600 PO (4), 29.500 PO (5), 41.600 PO (6), 55.900 PO (+7) e 72.400 PO (8).

- **Pernas Furtivas:** Estas pernas são magicamente construídas de modo que não



só faz pouco som, mas silencia seu redor. Ele adiciona um bônus de +10 nos testes de Furtividade do seu portador.

Nível de Conjurador: 5;

Preço de Mercado: 4.090 PO.

Velocidade: O portador desta perna artificial recebe o dobro do deslocamento normal.

Velocidade: Se mais do que uma destas pernas forem usadas, os efeitos serão aumentados para o triplo da velocidade de movimento normal.

Transmutação;

Nível de Conjurador: 3;

Preço de Mercado: 4.750 PO.



Membros Artificiais			
Médio	Maior	Artificial Limb	Preço de Mercado (PO)
1-10	-	Proteção (1)	3.100
11-20	-	Bashing	4.090
21-30	-	roubando	4.090
31-40	-	Velocidade	4.750
41-50	-	Arrow deflexão	6.180
51-60	-	Controlar Mortos-Vivos	6.180
61-70	-	Resistência à Magia (13)	6.180
71-80	1-10	Proteção (2)	6.400
81-90	11-20	Resistência à Magia (15)	11.360
91-94	21-30	Proteção (+3)	11.900
95-97	31-40	Potência (4)	18.500
98-99	41-50	Resistência à Magia (17)	18.540
100	51-60	Proteção (+4)	19.600
-	61-70	Resistência à Magia (19)	27.720
-	71-80	Proteção (5)	29.500
-	81-90	Energia (6)	39.000
-	91-98	Proteção (6)	41.600
-	99	Proteção (7)	55.900
-	100	Proteção (8)	72.400

Resistência à Magia: Estes membros encantadas concedem Resistência à Magia, enquanto forem usados. A resistência à magia é de 13, 15, 17, ou 19. Se a criatura já tem naturalmente Resistência à Magia, use o valor mais alto, seja de qualquer membro ou sua resistência natural.

Força; Abjuração;

Nível de Conjurador: 15;

Efeito: resistência à magia;

Preço de Mercado: 6.180 PO (13), 11.360 PO (15), 18.540 PO (17) ou 27.720 PO (19).

Controlar Mortos-Vivos: Este membro, uma perna ou um braço, permite ao usuário a capacidade de controlar mortos-vivos como um Clérigo maligno do mesmo nível.

Necromancia fraca;

Nível de Conjurador: 5; como um clérigo maligno com a habilidade de fascinar mortos-vivos;

Preço de Mercado: 6.180 PO.

Máscaras Drow: De todas as criações dos drows, as mais famosas são suas máscaras ornamentadas. Estas máscaras são belas peças que cobrem o rosto do Drow quando ele se encontra em sociedades secretas, bordéis escuros ou balneários comuns.

Enquanto muitos a usam apenas para esta finalidade, algumas dessas máscaras são mais do que aparentam. Elas possuem terríveis poderes ou melhoram os atributos e habilidades naturais do usuário.

A seguir estão algumas das inumeráveis máscaras que os Drows são conhecidos por criar. Elas podem ser compradas em mercados de qualquer grande cidade do submundo, e raramente são ilegais para se possuir ou vender.

Máscara da Ofuscação: Estas máscaras são ornamentadas com gemas pretas ou vermelhas. Eles são projetadas para piscar como uma luz brilhante até duas vezes por dia, sob comando do usuário. Qualquer um dentro de 6 m, com exceção do usuário, deve fazer um teste de Reflexo (CD 14) ou ficará cego por 1D4 rodadas.

Evocação moderada;

Nível de Conjurador: 7; Criar Item Maravilhoso;

Preço de Mercado: 2.000 PO.

Máscara do Fantasma: Estas máscaras são feitas de um fino tecido de seda de aranha negra. Elas são tão finas que são quase transparentes. Estas máscaras são comumente usadas como véus ou meia máscara. Elas permitem que o usuário se torne etéreo (como a magia Passeio Etéreo) uma vez por dia. O personagem permanecerá etéreo por quanto tempo desejado, mas uma vez que ele volte ao normal, ele não poderá se tornar etéreo novamente nesse dia.

Transmutação;

Nível de Conjurador: 13; Criar Item Maravilhoso; Passeio Etéreo.



Preço de Mercado: 50.000 PO.

Máscara da Invulnerabilidade: Estas máscaras completas, feitas de ouro negro, concedem +5 de Redução de Danos ao usuário.

Abjuração;

Nível de Conjurador: 18; Criar Item Maravilhoso;

Preço de Mercado: 10.000 PO.

Máscara do Controle de Mortos-Vivos: Estas máscaras são feitas de placas finas de ossos costurados em um suporte de seda macia de aranha. O usuário de uma dessas máscaras pode controlar até 26 PV de mortos-vivos por dia, como a magia Controlar Mortos-Vivos. Ao amanhecer de cada dia, o usuário perde o controle de todos os mortos-vivos ainda sob seu domínio.

Necromancia;

Nível de Conjurador: 13; Criar Item Maravilhoso; Controlar Mortos-Vivos;

Preço de Mercado: 50.000 PO.

Radiação no subsolo

Devido aos grandes depósitos de minério de diamante e mithril perto das cidades drow, radiação mágica é um tipo de energia muito real.

Se os itens mágicos de um drow são levados para muito longe desses locais (por exemplo, na superfície), os efeitos radioativos começam a perder suas qualidades mágicas. A taxa à qual ocorre esta deterioração depende tanto do tipo de produto, quanto do seu valor. Consulte a tabela a seguir para saber as taxas de deterioração dos itens mágicos.



Item mágico	Tipo de taxa de deterioração
Armaduras e escudos	-1 CA (começando com qualquer bônus mágico), por semana longe da radiação, até que o objeto se desintegra em pó.
Armas	-1 de dano (começando com qualquer bônus mágico), por semana longe da radiação, até que o objeto se desintegra em pó.
Poções	Torna-se um veneno se ficar longe da radiação por mais de 24 horas.
Anéis	Começa a deteriorar-se a uma taxa de 250 PO por dia longe da radiação; deixa de funcionar quando ficar com menos de 1.000 PO restante; se desintegra em pó quando este valor chegar a zero.
Pergaminhos	Desintegra depois de 24 horas longe da radiação.
Itens Maravilhosos	Começa a deteriorar-se a uma taxa de 250 PO por semana longe da radiação; deixa de funcionar se o item ficar com menos de 1.000 PO; se desintegra em pó quando nenhum valor sobrar.
Varinhas	Perde quatro cargas por dia longe da radiação, se desintegra em pó quando não sobrar nenhuma carga.



MAGIAS DROW

A vida no submundo forçou uma adaptação. Quando você é um mago drow, que fica cego sob qualquer luz forte, lançar uma bola de fogo se torna tão perigoso em si mesmo como para seus inimigos!

Esta seção discute algumas magias desenvolvidas pelos Drows, especialmente aquelas que lidam com Magias das Sombras, e também os novos domínios dos Deuses Drow.

DOMÍNIOS DOS CLÉRIGOS

DOMÍNIO DE COMBATE

Divindade: Gamakh

Poderes Concedidos: Você recebe +1 bônus para todas as jogadas de ataque.

Magias de Domínio de Combate

- 1) Ataque Certo
- 2) Arma Espiritual
- 3) Espada Sombria
- 4) Arma Mágica Maior
- 5) Névoa Mortal
- 6) Barreira de Lâminas
- 7) Pele de Pedra
- 8) Martelo do Caos
- 9) Machado de Gamakh

DOMÍNIO DROW

Divindades: Bargúl, Tororthun

Poderes Concedidos: Você pode lançar qualquer Magia Drow como se tivesse um nível de conjurador. Magias Drow são consideradas todas as novas magias localizadas neste livro e todas as magias encontradas neste domínio.

Magias de Domínio Drow

- 1) Banir
- 2) Silêncio
- 3) Escuridão Profunda
- 4) Comunhão
- 5) Círculo da Morte
- 6) Dano
- 7) Palavra do Caos
- 8) Campo Antimagia
- 9) Drenar Energia

DOMÍNIO DO VENENO

Divindade: Tororthun

Poderes Concedidos: Você pode usar a magia Veneno, três vezes por dia.

Magias de Domínio do Veneno

- 1) Detectar Veneno
- 2) Prolongar Veneno
- 3) Veneno
- 4) Armadura Venenosa
- 5) Flecha Venenosa
- 6) Névoa Venenosa
- 7) Resistência à Magia
- 8) Chuva Venenosa
- 9) Mão de Tororthun

DOMÍNIO DA SOMBRA

Divindade: Angard

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você pode convocar um tipo de Sombra à seu serviço. A Sombra tem PV igual a metade de seus níveis de classe. Ao final de uma hora, a Sombra retorna ao Plano das Sombras.

Magias de Domínio da Sombra

- 1) Mãos Sombrias
- 2) Sombra
- 3) Lâmina Sombria
- 4) Visão Sombria
- 5) Conjuração Sombria
- 6) Evocação Sombria
- 7) Conjuração Sombria Maior
- 8) Evocação Sombria Maior
- 9) Trevas

DOMÍNIO DA ARANHA

Divindades: Corith, Tororthun

Poderes Concedidos: Você pode expulsar ou comandar aranhas, como um clérigo faz com mortos-vivos. Você pode usar esta habilidade um total de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Magias de Domínio da Aranha

- 1) Passos sem Pegadas
- 2) Escalar como Aranha
- 3) Teia
- 4) Liberdade de Movimento
- 5) Peste de Insetos (aranhas, em vez de gafanhotos)
- 6) Velocidade da Aranha
- 7) Visão da Verdade
- 8) Portal Periódico
- 9) Invocar Alma da Aranha



DOMÍNIO DO MORTO-VIVO

Divindade: Bargúl

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você pode criar mortos-vivos. Estes mortos-vivos sob seu controle apresentam +2 de Resistência. O número total de Dados de Vida dos mortos-vivos que podem ser criados e controlados é igual ao nível de Clérigo x 2,5.

Magias de Domínio do Morto-Vivo

- 1) Detectar Morto-Vivo
- 2) Profanar
- 3) Falar com os Mortos
- 4) Enfraquecimento
- 5) Não Santificado
- 6) Criar Mortos-Vivos
- 7) Dedo da Morte
- 8) Criar Morto-Vivo maior
- 9) Lamento de Banshee

MAGIAS DO DRUIDA SANGRENTO

Magias de nível 0

Causar Ferimentos Leves
Consertar
Criar Água
Curar Ferimentos Mínimos
Detectar Magia
Detectar Veneno
Intuir Direção
Ler Magia
Orientação
Purificar Comida e Bebida
Resistência
Torpor
Virtude

Magias 1º Nível

Causar Ferimentos Leves
Causar Medo
Invocar Aliado Diabólico I
Curar Ferimentos Leves
Detectar Animais ou Plantas
Detectar Armadilhas e Poços
Fogo de Faerie
Invisibilidade para Animais
Névoa Obscura
Passo sem Rastro
Presa Mágica
Raio de Enfraquecimento
Suportar Elementos
Toque Macabro

Magias de 2º Nível

Amolecer Terra e Pedra

Aquecer Metais
Assustar
Borrão
Esfriar Metal
Invocar Aliado Diabólico II
Convocar Enxame
Corrompendo Trevas
Detectar Pensamentos
Encantar Pessoa ou Animal
Falar com Animais
Mão Espectral
Objeto Oscuro
Prender Animal
Produzir Radiação
Prolongar Veneno
Quebrar
Resistir a Elementos
Restauração Menor
Teia
Toque do Carniçal

Magias de 3º Nível

Causar Ferimentos Moderados
Cilada
Contágio
Crescer Plantas
Curar Ferimentos Moderados
Diminuir Plantas
Dominar Animais
Formato da Pedra
Invocar Aliado Diabólico III
Lama em Pedra
Neutralizar Veneno
Pico de Crescimento
Presa Mágica Maior
Proteção Contra Elementos
Remover Doença
Respirar na Água
Toque Vampírico
Veneno

Magias de 4º Nível

Causar Ferimentos Graves
Controlar Plantas
Curar Ferimentos Graves
Dissipar Magia
Extinguir
Invocar Aliado Diabólico IV
Liberdade de Movimento
Medo
Pico de Pedras
Repelir Insetos
Verme Gigante
Vidência

Magias de 5º Nível

Ampliar Animais
Animar Morto-Vivo



Causar Ferimentos Críticos
Controlar Ventos
Curar Ferimentos Críticos
Despertar
Invocar Aliado Diabólico V
Lama em Pedra
Ler Magia
Muralha com Cravos
Parede Radioativa
Pedra em Lama
Praga de Insetos
Proteção Contra a Morte
Santificar

Magias de 6 º Nível

Analisar encantamento
Circulo da Morte
Encontrar o Caminho
Dissipar Magia Maior
Círculo de Cura
Punho de Ferro
Repelir Radiação
Conversar com Pedras
Invocar Aliado Diabólico VI
Teletransporte por Árvores
Parede de Pedra

Magias de 7 º nível

Alterar Forma
Controlar Morto-Vivo
Dedo da Morte
Grande Vidência
Prejudicar
Curar
Irradiar
Invocar Aliado Diabólico VII
Metal em Madeira
Visão da Verdade
Caminhar no Vento

Magias de 8 º Nível

Clone
Comandar Plantas
Dedo da Morte
Invocar Aliado Diabólico VIII
Palavra de Recordação
Repelir metal ou pedra
Reverter Gravidade
Seca Horrível

Magias de 9 º Nível

Alterar Forma
Antipatia
Curar Ferimentos Críticos em Massa
Drissipar Magia
Enxame Elemental
Invocar Aliado Diabólico IX
Previdência

Simpatia
Terremoto

MAGIAS DO LÂMINA SOMBRIA

Magias de 1º Nível

Ataque Sombrio
Detectar Portas Secretas
Dormir
Mãos Sombrias
Névoa Sombria
Sombra
Ventriloquismo

Magias de 2 º Nível

Borrão
Cegueira / Surdez
Escuridão
Proteção contra Flechas
Sombra
Visão no Escuro

Magias de 3 º Nível

Cavalo Fantasma
Dificultar Detecção
Falar com Sombras
Lâmina Sombria
Parede de Sombras

Magias de 4 º Nível

Enervação
Liberdade de Movimento
Conjuração de Sombra
Tampar Visão

Fundir Alma

Fundir Alma I

Criar Água
Amaldiçoar
Suportar Elementos
Proteção contra o Bem
Resistência
Virtude

Fundir Alma II

Detectar a Lei
Detectar o Bem
Escudo
Prender a Alma
Resistência a Elementos
Silêncio

Fundir Alma III



Cegueira / Surdez

Contágio

Círculo Mágico contra o Bem

Fundir-se com Pedra

Luz de Fogo

Lâmina Sombria

Dissipar Magia

Liberdade de Movimento

Dificultar Detecção

Polimorfo

Espada Amaldiçoada (reverso de Espada
Sagrada)

Fundir Alma IV

Dissipar o Bem



NOVAS MAGIAS

Armadura Venenosa

Conjuração (Criação) [Força, Veneno]

Nível: Clr Veneno 4, Fet / Mag 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora / nível

Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência à Magia: Sim (inofensivo)

Um campo de força cor verde envolve de veneno a armadura, proporcionando +5 pontos de Resistência contra Veneno por nível do conjurador e um bônus de +6 em Deflexão na CA. Como a magia Armadura Arcana, a armadura usada com esta magia não tem nenhuma Penalidade por Armadura, Falha de Magia Arcana ou Redução de Velocidade. Uma vez que esta armadura é feita de energia, criaturas etéreas não podem ignorá-la, como fazem com armaduras normais.

A Resistência a Veneno vem na forma de redução de danos, -5 pontos (por nível do conjurador) do dano total causado em quem estiver usando a Armadura Venenosa. Estes serão considerados pontos extras de vida, que só podem ser usados contra dano por veneno. Se um tipo de ataque por veneno tiver outros efeitos, esta armadura fornecerá ao usuário um bônus de +1 por nível de conjurador para salvá-lo.

Foco: Um saco de veneno de uma aranha, e carapaça de um besouro.

Ataque Sombrio

Adivinhação [Sombra]

Nível: Fet / Mag 1

Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada / nível de conjurador

Esta magia lhe concede uma visão da próxima ação do inimigo. Sua rolagem de Iniciativa terá +4 de bônus. Além disso, você também ganha um bônus de +10 na sua próxima jogada de ataque (dentro do período de duração do feitiço). Você não será afetado pela Chance de Falha, aplicada aos ataques contra alvos ocultos. Não mais do que uma jogada de ataque pode receber este bônus mágico.

Foco: A sua arma corpo a corpo é o foco deste feitiço.

Chuva Venenosa

Evocação [Veneno]

Nível: Clr Veneno 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (122 m + 12 m / nível).

Efeito: nuvem de 9 metros de raio de chuva venenosa.

Duração: 1 rodada / nível

Resistência: Reflexo anula (ver texto)

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma nuvem de vapores que derrama uma chuva de veneno em todos aqueles que estiverem embaixo. A nuvem se move através do ar, a uma velocidade de 9 metros por rodada. Você pode se concentrar em controlar a nuvem durante cada movimento ou especificar uma rota simples, como mover para frente, em círculos, ou algo semelhante. Direcionar o movimento da nuvem ou mudar sua rota é uma ação padrão para você. A nuvem sempre se move durante o seu turno na ordem de iniciativa. Se a nuvem move-se além do alcance da magia, ela vai se mover em uma direção aleatória por 1D6 rodadas e depois se dissipar.

O veneno que cai a partir da nuvem é mortal para todos aqueles que entram em contato com ele. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra sua CD permite que as criaturas sob a nuvem saltem para fora da área de efeito naquela rodada. Se o teste falhar, as criaturas serão envenenadas pela chuva. Este veneno causa 2D6 pontos de dano temporários na Constituição e, após um minuto, mais 2D6 pontos de danos permanentes na Constituição. O dano por veneno não tem teste de Resistência (apenas o Reflexo inicial, para sair do caminho da nuvem). Resistência à Magia não impede uma criatura de tomar dano (rolando Resistência à Magia normalmente). A exposição contínua não acumula os efeitos, nenhuma criatura perderá mais de 4D6 Con através desta magia.

Criaturas que são reduzidos a um valor de Constituição igual a 0, por meio desta magia, poderão ser reanimados pela magia Animar Morto-Vivo como um tipo especial de morto-vivo chamado de Zumbi Venenoso (ver Apêndice 1: Novos Monstros).

Corrompendo Trevas

Evocação [Trevas]

Nível: Druida Sangrento 2



Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: (30 m + 10 m / nível).

Área: emanção em forma de cone

Duração: 10 minutos / nível (D)

Resistência: Reflexos anula (ver texto)

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria um cone de iluminação sombria com seu alcance máximo. Todas as criaturas na área ganham Ocultação (20% chance de erro). Mesmo as criaturas que normalmente podem ver em tais condições, com visão no escuro ou visão na penumbra, têm a chance de falhar enquanto estiver sob efeito desta magia.

Luzes normais (tochas, velas, lanternas, e assim por diante) são incapazes de iluminar a área, assim como a magia Luz de nível inferior. Magia Luz de nível Superior não são afetadas pela escuridão.

Além disso, todas as criaturas dentro da área da magia, mesmo aliados, devem fazer um teste de Reflexos bem-sucedido para evitar 1D4 PV de dano por ácido por nível de conjurador (máximo 10D4).

Espada Sombria

Evocação [Guerra, Sombra]

Nível: Fet / Mag 3, Guerra 3, Clr Sombra 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Sim

Uma espada feita de sombras aparece na sua mão. Você é capaz de atacar imediatamente com ela. Causando 1D8 pontos de dano e não pode ser bloqueada por uma armadura física ou escudos, passando através deles. Armaduras e Escudos não contam na CA contra essa arma, porque a espada passa através deles. Destreza, Deflexão, Tamanho, Armadura Natural e outros tipos de bônus ainda se aplicam na CA. Uma Espada Sombria não pode prejudicar mortos-vivos, constructos e objetos.

Falar com Sombras

Adivinhação [Sombra]

Nível: Fet / Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Você

Duração: 1 minuto / nível

Você pode compreender e comunicar-se com sombras, incluindo criaturas das sombras e sombras normais criadas por objetos e outros seres. Você é capaz de fazer perguntas e receber respostas das sombras. O senso de realidade de uma sombra normal é subjetiva, uma vez que as sombras mudam conforme se aproxima da escuridão ou da luz, de modo que não será capaz de dar (ou reconhecer) descrições detalhadas das criaturas, ou responder perguntas fora do que possa ter testemunhado.

Essa magia não faz das sombras criaturas amigáveis ou cooperativas. Sombras inteligentes são cautelosas e astutas, susceptíveis a mentir e serem evasivas, enquanto as Sombras sem inteligência (uma sombra de um objeto, por exemplo) vão fazer comentários fúteis.

Flecha Venenosa

Conjuração (Criação)

Nível: Fet / Mag 6, Veneno 5

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (122 m + 12 m / nível)

Efeito: Uma flecha com veneno.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula os efeitos do veneno.

Resistência à Magia: Sim

Uma flecha mágica com veneno é criada. Você deve ter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. A flecha causa 1d4 pontos de dano mágico e força o alvo a fazer um teste de Fortitude. Se o teste falhar, o personagem sofre dano na Força, como se estivesse afetado pela magia Veneno.

Componente Material: pétala de uma flor.

Foco: Uma flecha (pode ser substituída por um símbolo sagrado se conjurada por um conjurador divino).

Invocar Aliado Diabólico I

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa.

Alcance: Pequeno (7 m / 2 níveis)

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma das duas pode estar a mais de 9 m de distância.

Duração: 1 rodada / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não



Esta magia invoca uma versão diabólica de uma criatura natural, que ataca seus inimigos. A criatura poderá atacar imediatamente após ser invocada. A criatura terá todas as habilidades da sua contraparte. Você poderá indicar a direção da batalha. As criaturas invocadas agem normalmente e desaparecem ao fim do seu turno. Escolha uma criatura de nível 1 na tabela “Invocar Aliado Diabólico”. Todas as criaturas na tabela são más, a não ser que especifique o contrário.

Invocar Aliado Diabólico II

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 2

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma delas pode ficar mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 2 ou 1d3 criaturas de nível 1 do mesmo tipo.

Invocar Aliado Diabólico III

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 3

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma das duas que pode ser mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 3, 1d3 criaturas de nível 2 do mesmo tipo, ou 1d4 + 1 criatura de nível 1 do mesmo tipo.

Invocar Aliado Diabólico IV

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 4

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma delas pode ficar mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 4, 1d3 criaturas de nível 3 do mesmo tipo, ou 1d4 + 1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

Invocar Aliado Diabólico V

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 5

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma delas pode ficar mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 5, 1d3 criaturas de nível 4 do mesmo tipo, ou 1d4 + 1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

Invocar Aliado Diabólico VI

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 6

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma delas pode ficar mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 6, 1d3 criaturas de nível 5 do mesmo tipo, ou 1d4 + 1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.



Invocar Aliado Diabólico		
Nível 1 Demônio Dretch Diabo Lêmure Besouro Diabólico Aranha Diabólica Víbora Diabólica (Miúda)	Nível 2 Demônio Quasit Texugo Diabólico Morcego Diabólico Rato Diabólico Víbora Diabólica (Pequena)	Nível 3 Diabo das Correntes Texugo Diabólico Morcego Diabólico Elemental (Pequeno) Víbora Diabólica (Média)
Nível 4 Diabo Gato Infernal Texugo Atroz Diabólico Morcego Atroz Diabólico Víbora Diabólica (Grande) Xorn Inferior	Nível 5 Diabo Barbado Elemental (Médio) Víbora Diabólica (Enorme) Salamandra	Nível 6 Demônio Bebilith Diabo de Chifres Elemental (Grande) Xorn
Nível 7 Demônio Glabrezu Elemental (Enorme) Xorn Anciã	Nível 8 Demônio Marilith Diabo do Gelo Elemental (Superior) Salamandra Nobre	Nível 9 Demônio Balor Diabo Lorde das Profundezas Elemental (Anciã)

Invocar Aliado Diabólico VII

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 7

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma delas pode ficar mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 7, 1d3 criaturas de nível 6 do mesmo tipo, ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

Invocar Aliado Diabólico VIII

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 8

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma delas pode ficar mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 8, 1d3 criaturas de nível 7 do mesmo tipo, ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

Invocar Aliado Diabólico IX

Conjuração (Invocação) [ver texto]

Nível: Druida Sangrento 9

Efeito: Uma ou mais criaturas, nenhuma delas pode ficar mais do que 9 m separadas uma da outra.

Como Invocar Aliado Diabólico I, exceto que você pode chamar uma criatura de nível 9, 1d3 criaturas de nível 8 do mesmo tipo, ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

Invocar Alma da Aranha

Conjuração (Invocação)

Nível: Clr Aranha 9.

Componentes: V, G, FD.

Tempo de Execução: 1 rodada completa.

Alcance: Curto (7 m + 1,5 m / 2 níveis).

Efeito: Invoca 1d4 Almas da Aranha.

Duração: 1 rodada / nível de conjurador

Resistência: nenhuma

Resistência à Magia: Não

Esta magia invoca 1d4 Almas da Aranha (ver o capítulo Novos Monstros) para ajudar no que for preciso. As Almas da Aranha aparecem onde você designar e agem imediatamente, no seu turno.

Irradiar

Evocação [Radiação]

Nível: Druida Sangrento 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (122 m + 12 m / nível).

Área: Propagação de 20 m de raio

Duração: Instantânea



Resistência: Reflexos reduz à metade.

Resistência à Magia: Sim

Cria uma bola de energia radioativa que pode ser arremessada contra os adversários, causando 1D10 pontos de dano por radiação por nível de conjurador (Máximo 20D10) para todas as criaturas em uma área de 6 metros de raio. Objetos também podem tomar esse dano e não se salvar contra o efeito.

A bola de energia radioativa aparece na palma da sua mão e pode ser arremessada. A esfera azul-esverdeada, em seguida, avança até o destino desejado e explode em uma brilhante explosão verde-arroxeadada, causando danos à tudo dentro da área. Se a bola colide com uma barreira física antes que ela chegue ao seu destino, a bola explode prematuramente, causando danos ao objeto atingido e tudo em volta, em um raio de 6 m da explosão.

Componente Material: Um pequeno fragmento de diamante que é destruído quando a magia é lançada.

Machado de Gamakh

Evocação [Força]

Nível: Clr (Guerra) 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Efeito: Machado de Força Mágica

Duração: 1 minuto / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Os poucos Drow que veneram Gamakh usam esta magia de domínio em combate como a arma definitiva contra os seus inimigos. Por meio desta magia, surge um machado mágico de grande poder. O Machado de Gamakh é um machado mágico grande +5. É totalmente sem peso. O machado causa 2D12 pontos de dano em um ataque bem-sucedido contra um adversário, mais dois pontos de dano por nível do Clérigo (máximo de 40). Se o adversário for um morto-vivo, todo o dano é triplicado. O machado de Gamakh não pode ser dado a outra criatura, e desaparece da existência caso o portador seja desarmado ou fique inconsciente.

Mão de Tororthun

Necromancia [Veneno]

Nível: Clr (Veneno) 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 25 m

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Instantânea

Resistência: Fortitude anula (ver texto)

Resistência à Magia: Sim

Este feitiço terrível é a maior honra que qualquer adorador de Tororthun pode receber. Quando este feitiço é lançado, uma grande explosão de energia venenosa é liberada contra um único alvo. Se o alvo falhar em um teste de Fortitude, ele morre em uma horrível explosão de entranhas e bolhas pegajosas de veneno. Uma criatura morta desta forma, não poderá ser ressuscitada por qualquer magia do tipo Desejo.

Construtos, mortos-vivos e criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser prejudicadas pela magia.

A explosão exige que todas as criaturas dentro de um raio de 10 metros façam um teste de Reflexos. Se este teste falhar, essas criaturas recebem 2D12 pontos de dano e 10D6 adicional por fragmentos de ossos envenenados que voam.

Criaturas que morrerem pelo dano venenoso podem ser ressuscitadas normalmente.

Mãos Sombrias

Transmutação [Sombra]

Nível: Fet / Mag 1, Clr Sombra 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 3 m

Efeito: explosão semicircular de sombras 3 m de comprimento, centrada nas suas mãos.

Duração: Instantânea

Resistência: Reflexos reduz metade

Resistência à Magia: Sim

Uma onda de escuridão sai de suas mãos. Você deve unir suas mãos e, em seguida, separá-las rapidamente, em qualquer direção. A lâmina de escuridão é quase tão grossa quanto sua mão.

Qualquer criatura na área de alcance recebe 1D4 pontos de dano por frio por nível de conjurador (máximo de 5D4). Essa magia está relacionada com a magia da superfície Mãos Flamejantes, mas é considerada mais prática em um ambiente sem luz, e tem servido aos Drows Lâminas Sombrias muito bem por muitos anos.

Martelo do Caos

Evocação [Força]

Nível: Clr (Guerra) 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão



Alcance: 122 m (+ 40 m / nível).

Efeito: Martelo de Guerra da Força

Duração: 1 minuto / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Esta magia de Domínio da Guerra cria um martelo cravejado de pura força, iniciando um ataque sangrento. O martelo, feito de energia rubra, materializa na mesma rodada, então, causa Fúria.

O martelo tem como alvo o inimigo mais próximo. Ele ataca como se fosse um martelo +5, dando ao possuidor 18 de Força e o mesmo Bônus Base de Ataque equivalente ao nível do personagem (incluindo vários ataques, se for o caso).

Na primeira rodada, o Martelo do Caos dedica todos os seus ataques aos inimigos mais próximos. Se o primeiro alvo é morto, ele ataca outro aleatoriamente, numa distância de até 36 m. Os ataques subsequentes continuam a mudar os alvos aleatoriamente em cada rodada, até que o tempo acabe ou que não haja mais inimigos.

Se passar duas rodadas sem inimigos, o martelo desaparece.

O martelo tem uma mente própria. Ele sempre ataca os inimigos, mas depende da perspectiva de Gamakh. Um aliado também pode ser atacado pelo martelo, caso tenha lutado contra Gamakh no passado. Todos que tenham traído Gamakh vão ser atacados pelo Martelo de Guerra, assim como todos os não-fiéis de Gamakh que usarem o martelo. Concentração é necessária para a arma continuar lutando.

Em todos os outros aspectos, é igual a magia Arma Espiritual.

Muralha com Cravos

Conjuração (Criação)

Nível: Druida Sangrento 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m / nível)

Efeito: Muralha com cravos rochosos, de até 3 m² / nível.

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Como sua contraparte druida, Muralha de Espinhos, a Muralha com Cravos cria uma barreira de cravos rochosos - como emaranhados de videira afiados. Qualquer criatura que forçar a passagem por uma Muralha com Cravos leva +20 pontos de dano

por rodada, enquanto estiver se movendo através da muralha. Além deste dano, a criatura que estiver atravessando a área também recebe +1 ponto de dano temporário em Constituição por rodada. Destreza e Bônus de Esquiva na CA não contam para esse cálculo. Se os Pontos de Vida forem reduzidos para 10 ou menos pontos, a criatura não perderá mais um ponto de dano temporário na Constituição.

Criaturas podem forçar seu caminho através da Muralha com Cravos, fazendo um teste de Força (CD 24). A criatura pode mover-se através dela um número de metros igual ao resultado do teste de Força - 23, portanto, uma criatura que rolou um teste de Força = 28 seria capaz de mover-se 5 m nessa rodada.

A tentativa de cortar a muralha irá resultar em uma arma danificada. Só armas de concussão podem destruir com segurança os tentáculos de rocha e os cravos. Todas as outras armas devem ter sucesso em um teste de Fortitude (CD igual a CD da magia) ou levará 15 pontos de dano. Consulte o Livro do Mestre para pontos de vida das armas e outros itens. A magia Destruir também funciona bem contra a Muralha com Cravos, desintegrando-a em um pó fino. A magia Muralha com Cravos segue todas as outras regras da magia Muralha de Espinhos.

Névoa Sombria

Conjuração [Sombra]

Nível: Fet / Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Efeito: Uma névoa escura salta de suas mãos e, centrada em você, se espalha por 9 m de largura e 6 m de altura.

Duração: 1 minuto / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Uma névoa escura começa a saltar a sua volta. Uma vez criada, a névoa se torna fixa e não pode ser movida.

A névoa encobre toda a visão, incluindo Visão no Escuro, de todos que estiverem no alcance da magia. Qualquer criatura que esteja a mais de 5 metros de distância terá metade da ocultação (ataques terão 50% de falha e o atacante não poderá usar Visão no Escuro para localizar o alvo).

Qualquer luz mais forte que a luz de uma tocha que tocar a névoa, irá se apagar em quatro rodadas. Luz solar direta ou magia Luz do Dia vai dispersar a névoa em uma rodada.



Névoa Venenosa

Conjuração (Criação) [Veneno]

Nível: Clr Veneno 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m / nível).

Efeito: Névoa se dispersa por 30 m de raio e 3 metros de altura.

Duração: 1 minuto / nível.

Teste de Resistência: Ver texto.

Resistência à Magia: Sim

Essa magia gera uma intensa névoa, similar à Névoa e Névoa Mortal exceto que ela aparece na forma venenosa.

Essa magia mata qualquer criatura viva, com 6 ou menos PV (sem oportunidade de salvar), e as criaturas superiores a 6 PV devem fazer um teste de Fortitude para tentar se salvar, ou morrerá. Aqueles que se salvam tomam 1D6 pontos de dano por veneno, +1 ponto por nível de conjurador (máximo de 20) para cada rodada que eles permanecerem na Névoa Venenosa.

Como a magia Névoa Mortal, a Névoa Venenosa avança na velocidade de 3 metros por rodada. A névoa é mais pesada que o ar e sempre procura o ponto mais baixo para se deslocar, mesmo entrando em pequenos buracos ou fissuras. A névoa também pode mover-se acima da água, na mesma velocidade, mas não pode se tornar subaquática.

Parede de Sombras

Evocação [Sombra]

Nível: Fet / Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m / nível).

Efeito: Parede de até 10 m de comprimento e 5 m de altura / nível de conjurador.

Duração: 1 rodada / nível de conjurador

Resistência: Fortitude reduz metade

Resistência à Magia: Sim

Uma cortina de sombra negra aparece, dando as criaturas atrás da parede um bônus +10 em Esconder-se.

O lado que recebe a magia Parede de Sombras é bastante translúcida, e qualquer criatura deste lado pode ver através dela sem ser prejudicada pela escuridão. Uma Parede de Sombras não podem se formar em uma área ocupada por objetos físicos ou outras criaturas.

A parede causa 2D6 pontos de dano de energia negativa, +1 ponto por nível de conjurador (até um máximo de 20), para qualquer criatura que tentar atravessá-la. Mortos-Vivos, tanto corpóreos quanto incorpóreos, serão curados em vez de tomar danos pela parede. Um teste de Fortitude irá reduzir esse dano a metade.

Se qualquer parte da Parede de Sombras levar 20 pontos de dano por magias ou efeitos de luz em uma rodada, a parede será destruída. Uma magia de luz causa 1d4 pontos de dano / nível contra a parede.

Componente Material: Uma pequena lanterna que tem sido pintada de preto.

Parede Radioativa

Evocação [Radiação]

Nível: Druida Sangrento 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m / nível)

Efeito: Parede que emite radiação de até 6 m / nível de altura; ou um anel de radiação com um raio de até 1,5 m / 2 níveis do conjurador.

Duração: Concentração + 1 rodada / nível.

Teste de Resistência: Ver texto

Resistência à Magia: Sim

A Parede Radioativa permanece imóvel, emanando energia radioativa multicolorida. Em um dos lados, a parede emite ondas desta energia, causando inicialmente 3D6 pontos de dano por radiação, para as criaturas que estiverem até de 3 m de distância, e 1D6 pontos de dano por radiação, para criaturas que estiverem entre 3 e 6 m. Para cada rodada depois disso, a criatura receberá um dano adicional de 3D8 pontos de danos por radiação, +1 ponto por cada nível do conjurador (máximo +20). Qualquer criatura que tentar passar através da parede, receberá dano triplo.

Se a parede for criada em um espaço ocupado por criaturas, essas criaturas tomarão dano como se estivesse passando através da parede. Cada criatura pode evitar esse dano fazendo um teste de Reflexos bem sucedido, contra um teste de Resistência do conjurador. Se a criatura obtiver sucesso em seu teste de Reflexos, ela atravessa para o outro lado da parede, mas recebe o dano por proximidade.

Produzir Radiação

Evocação [Radiação]

Nível: Druida Sangrento 2



Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Radiação na palma da mão

Duração: 1 rodada / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Você é capaz de criar bolas de radiação em sua mão. A pouca luz emitida pela radiação ilumina um área de até 10 metros, e nem você ou seu equipamento serão prejudicados.

Você pode atacar os adversários com um ataque de toque corpo a corpo, com danos causados pela radiação de 1D4 + 1 ponto para cada dois níveis do conjurador (máximo de 10). Você também pode lançar a bola de radiação até 36 metros como se lançasse uma arma. Ao fazer isso, você deve fazer um ataque de toque à distância (sem nenhuma penalidade) e tratar os danos como um ataque corpo a corpo.

Se a duração permitir, a radiação reaparece em sua mão, depois de arremessada.

Punho de Ferro

Transmutação

Nível: Druida Sangrento 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Duração: 1 minuto / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Punho de Ferro torna uma das tão sólida e resistente como ferro. Isso permite que o Druida faça ataques corpo a corpo com um punho fechado como se tivesse o talento Combate Desarmado. O Punho de Ferro é considerada uma arma mágica +3. Ela provoca 1D8 pontos de dano físico, +1 ponto por nível (máximo de 20) + quaisquer modificadores de força.

Por exemplo: Anindóre, Drow Druida Sangrento 11, tem Força 14. Ela ataca com o Punho de Ferro um Goblin. Quando rolar dano, Anindóre daria 1D8 +13 (+11 pontos de seu nível +2 pontos de dano de sua Força) pontos de dano no Goblin. Isto é mais do que suficiente para destruir a pobre criatura.

Repelir Radiação

Abjuração [Radiação]

Nível: Druida Sangrento 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 3 m

Efeito: 10 m de raio centrado em você.

Duração: 1 minuto / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Como Repelir Madeira, este feitiço cria ondas de energia invisível e intangível a partir de você. Todos os elementos ou objetos radioativos são afastados 10 m de distância de você. Objetos radioativos fixos e objetos pesando mais de 500 quilos não são afetados por esta magia. Todo o resto, incluindo objetos animados e criaturas, são afastados de você.

Objetos radioativos, como armaduras e armas Drow são empurradas para trás, arrastando seus portadores com eles. Mesmo itens mágicos que sejam encantados com os efeitos radioativos, serão repelidos, embora um campo anti-magia bloqueie os efeitos.

Sombra

Evocação [Sombra]

Nível: Fet / Mag 2, Clr Sombra 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m / nível).

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Sim

Um míssil de energia sombria voa de suas mãos para atingir o alvo. O míssil causa 1D4 pontos de dano por nível (máximo 10D4).

Como Mísseis Mágicos, a Sombra sempre atinge seu alvo, mesmo que em combate corpo a corpo, sobre qualquer cobertura ou camuflagem inferior que total. Porém partes específicas de uma criatura não podem ser atingidas. Objetos inanimados também não serão afetados por essa magia. Para cada dois níveis do conjurador, o míssil causa -1 de penalidade na Resistência à Magia do alvo (máximo de -5).

Velocidade da Aranha

Transmutação

Nível: Fet / Mag 7, Clr Aranha 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora / nível

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Sim

A criatura transmutada se torna mais rápido e pode subir paredes como uma aranha (veja a magia Patas de Aranha). A magia concede um



bônus de 1,5 m / nível de seu deslocamento base. Esta magia também concede a possibilidade de escalar e caminhar em paredes e tetos como a magia Patas de Aranha, sendo que para este movimento o usuário não precisa ter mãos ou pés descalços.

Componente Material: beber uma gota de sangue de aranha.

Veneno

Necromancia

Nível: Fet / Mag 4 , Clr Veneno 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa.

Alcance: Toque (veja descrição abaixo)

Duração: Instantânea (ver texto)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O drow tem uma afinidade natural com aranhas. Quando esta magia é lançada, seus dentes começam a escorrer um veneno verde. Ao fazer um ataque de mordida bem sucedido, o personagem pode envenenar o alvo com um veneno debilitante. Este veneno causa imediatamente 1D6 pontos de dano temporário na Força e outros 1D6 pontos de dano temporário na Força um minuto depois. Os efeitos do veneno podem ser cancelados com um teste de Fortitude (CD igual a quantidade de rodadas).

Foco: O veneno de uma aranha pequena (pode ser substituído por um símbolo sagrado se conjurado por um conjurador divino).

Visão Sombria

Adivinhação [Sombra]

Nível: Fet / Mag 4, Clr Sombra 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Veja o texto

Efeito: sentir magia

Duração: 1 minuto / nível de conjurador

Resistência: Nenhuma

Resistência à Magia: Não

Você pode ver e ouvir o Plano das Sombras, a partir do Plano Material. Você deve obter sucesso em um teste de Observar (CD 15).

Você também pode ver o Plano Material a partir do Plano das Sombras. Isso também requer um teste de Observar (CD 17).



CAMPANHAS

Definições

Ao longo deste capítulo, teremos um novo olhar sobre os Drows. Mas o Drow também pode servir em outras campanhas, como futurista, cyberpunk, e até mesmo nos dias modernos. Eles podem ser de clãs de assassinos tradicionais que vagam na noite para tentar derrubar corporações, ou até mesmo um projeto de pesquisa que criaria uma raça geneticamente melhorada, mas que deu terrivelmente errado. As possibilidades do Drow em outras campanhas são intermináveis.

- Piratas do espaço Drow desviaram um transporte que levava suprimentos necessários para uma colônia na lua.
- Na selva de concreto, uma família Drow contratou os PJs para eliminar uma corporação rival que desenvolve uma nova biotecnologia muito necessária.
- Um laboratório militar de genética explodiu enquanto conduzia experimentos, o único sobrevivente é uma criatura que os cientistas chamam pelo codinome "Drow".
- Pessoas foram mortas, e somente um elfo de pele escura foi visto deixando o local.

O restante desta seção continua a lidar com o Drow como base para novas campanhas, mas deixe sua imaginação voar alto, o Drow pode trazer infinitas possibilidades para suas aventuras.

Motivações dos Drows

Muitos aventureiros já entram em contato com os Drows desde sua ida para as cavernas. Caçar um Drow maligno é o principal interesse de numerosas campanhas para o Underdark. Moradores da superfície vão para até as salas escuras onde só os elfos e anões não têm medo de avançar em busca de ouro, magia, ou vingança. Por outro lado, o Drow também têm razão suficiente para entrar em conflito direto com os aventureiros.

Grupos de Drows vão à superfície ou outros locais do subterrâneo em busca de escravos ou pilhar. Muitas vezes, esses grupos podem aparecer em qualquer ponto da superfície, mas normalmente podem ser encontrados perto de uma caverna. A verdadeira razão pela qual um Drow decide ir para a superfície, não é atacar um local arborizado ou uma

fazenda distante de tudo. Eles vão à superfície para atrair atenção para si, levando suas maiores magias com eles. Eles então esperam para emboscar alguns infelizes adversários, aproveitando-se de seu poder.

O caótico mundo dos Drows empresta numerosas motivações políticas para uma campanha relacionada as casas mais poderosas. Quando os deuses Drow comandam uma casa para ir à guerra com outra casa, muitas vezes as repercussões do conflito podem ser sentidas na superfície. Quando estão prestes a ir para a guerra, eles usam todos os seus recursos e mandam diplomatas para conseguirem ganhar conhecimento e equipamentos que possam dar a sua casa uma vantagem sobre o seu adversário. Isso faz com que os Drows usem magia de ilusão, uma vez que eles percorrem Fortalezas e Assentamentos de seres que vivem no subterrâneo em busca de equipamentos e possíveis reforços.

Intriga política não é a única disputa nas guerras das casas, também há disputas por água, rotas comerciais, famílias e grupos de poder. Isso faz com que aventureiros da superfície entrem em conflito direto com os Drows. Sacerdotisas usam agentes sobre seus adversários e, assim, garantem uma posição mais favorável na hierarquia da sua fé. Sacerdotisas Drow e casas nobres vão semear boatos, tanto quanto as suas vozes possam ser ouvidas, na tentativa de atrair moradores da superfície para confronto direto. E assim que tenham vencido a batalha contra os moradores da superfície, eles vão se apresentar como salvadores, destruindo ou escravizando os aventureiros.

Alguns aventureiros caem nas armadilhas dos Drows sem saber quem estava se escondendo no escuro. Drows tentam prender o grupo em sua teia de enganos e infelicidades. Seus rumores e maquinações podem levar os aventureiros a se sentirem abandonados, ou pedirem a morte. Quando um Drow é descoberto pelos aventureiros, a sociedade Drow normalmente o expulsa de Underdark, como um renegado caçado e marcado para morrer, ele então deverá encontrar os aventureiros e destruí-los.

Ganchos para Aventuras

Embora as situações acima possam dar ao PJ ou NPC Drow muitos motivos para entrar em



uma campanha, existem várias outras opções. Aqui estão alguns ganchos para aventuras com Drows em seu jogo:

- A caravana foi atingida por assaltantes de pele escura durante a noite.
- Uma mina sofreu ataque por Drows.
- Em uma grande cidade, uma recente onda de assassinatos aponta para um culto de um dos Deuses Drow.
- Um grupo de exploradores Gnomos não voltaram de uma viagem para o Underdark.
- Mortos-Vivos estão saindo do interior da Terra para destruir tudo em seu caminho.
- Um chamado às armas tem sido manifestado por numerosos povoados que vivem na sombra de uma grande montanha. Parece que uma entrada para o Underdark foi descoberta recentemente, e querem ter alguma chance para enfrentar os Drows.
- Seis tribos de bárbaros enviaram seus chefes para uma reunião das tribos; mas um dos chefes não compareceu. A única pista para o que aconteceu com ele, é uma única flecha negra coberta de veneno.
- Duas casas Drow estão em guerra. Em uma tentativa de atrair aventureiros contra o rival, uma das casas mandou um recado para a superfície sobre um grande tesouro mágico a ser encontrado no Underdark.
- Um comerciante influente da cidade passa subitamente a vender alguns exóticos biscoitos de Underdark. Ele nunca revela suas fontes, mas rumores dizem que ele é realmente um Drow disfarçado.

Descrevendo Famílias Drow

As regras a seguir permitem que você gere aleatoriamente Famílias Drow. Você pode realmente rolar os dados, se desejar, ou você pode usar estes exemplos como diretrizes

para a criação de suas próprias Famílias. Existem quatro passos para a concepção de uma Família Drow: Estrutura Social, Símbolo, NPCs e Exército.

Primeiro Passo: Estrutura Social

Adultos: Famílias Drow apresentam de 3 a 30 membros adultos. Estes membros da família são aqueles que são geneticamente relacionadas com a atual decisão de chefe da família, seu cônjuge, seus filhos, e os cônjuges dos seus filhos. Role 3D10 para determinar quantos membros adultos existem na família.

Crianças: A critério do Mestre, a família pode incluir jovens (até 10 anos de idade) e adolescentes (entre 11 e 75 anos), igual a 1/4 da população adulta. Suponhamos que metade da população seja de jovens e adolescentes, que são basicamente não combatentes. Eles são semelhantes aos adultos, mas recebem -2 pontos em todos os testes.

Rivalidades: Algumas famílias são divididas em facções, grupos que se unem nos cantos escuros da sua casa subterrânea para tornarem-se chefe da família. Role 1D6 para determinar o número de facções na família. Uma facção sempre terá a mãe, o seu guarda-costas, um cônjuge e seus filhos pequenos. Cada uma das facções é liderada por uma mulher ambiciosa, chamada Mãe.

Você pode dar consistência a estas rivalidades, se desejar. Embora uma ambição simples seja raiz da maioria das rivalidades, em alguns casos, há causas mais profundas que adicionam um toque para a história. Você pode desenvolver um NPC para conduzir cada facção. Veja quadro abaixo. Em uma aventura, qualquer PJ que interaja com a família pode causar uma rivalidade.



Quadro de Rivalidade das Famílias Drow	
D6	Motivação para a Rivalidade
1	Vingança. O Drow tem uma vingança contra um inimigo que é muito poderoso para enfrentar sozinho. O inimigo pode ser uma outra família, outra ordem religiosa, ou um poderoso grupo que destruiu a sua família. Ele quer simplesmente caçar este inimigo e tomar a sua vingança.
2	Diferenças Religiosas. O Drow adora uma divindade que não é a divindade da sua casa.
3	Falcão vs Pombo. O Drow considera que sua atual Mãe é muito passiva. Ela acredita que medidas mais agressivas devam ser tomadas contra os inimigos da família. (Ou vice-versa).
4	Poder. O Drow considera que a posição de Mãe carrega poderes sobrenaturais e habilidades adicionais. Ele deseja estas capacidades para si.
5	Fanático. O Drow acredita que a Mãe é fraca em sua crença em seu Deus. Ele pretende substituir a infiel Mãe para uma casa que é mais forte na fé.
6	Simple Ambição. O Drow não quer nada mais do que ser o chefe da família.

Classificação das Casas: Existe 90% de chance de que a família seja parte de uma cidade, caso contrário, é parte de um posto avançado independente. Se a família é parte de uma cidade, role 2D20. Este número representa o número de outra influente casa Drow na cidade. O MJ pode então escolher onde sua família Drow se encontra nesta

hierarquia, ou você pode rolar aleatoriamente para determinar esta posição. Se sua casa Drow estiver classificada entre as três principais famílias em uma determinada cidade, o tamanho da casa é aumentado. Faça ajustes para a família, de acordo com a seguinte tabela:

Grandes Ajustes nas Casas das Famílias	
Classificação	Ajustes
1	Multiplicar o número de adultos na família por oito. A riqueza da Casa é multiplicada por vinte.
2	Multiplicar o número de adultos na família por quatro. A riqueza da Casa é multiplicada por oito.
3	Duplicar o número de adultos na família. Duplicar a riqueza da Casa.



Símbolo

Todas as famílias Drow têm algum tipo de símbolo que identifica-os no campo de batalha. Símbolos mais comuns incluem imagens sagradas, demoníacas ou de monstros. O símbolo é geralmente relacionado com o envolvimento da família com o resto da sociedade Drow, embora nem sempre. A família Si'Arcteci, por exemplo, vive em uma

cidade Drow onde obras arquitetônicas são altamente valorizadas, assim, seu símbolo é o de uma torre de estalagmite com inúmeras teias finas. Eles carregam varinhas de pedra, um ato que os identifica como artesãos arquitetônicos.

A tabela a seguir permite determinar aleatoriamente um motivo. O Mestre também poderá criar um adequado à sua campanha.

Tabela de Símbolos das Famílias Drow	
1D8	SÍMBOLOS
1.	<i>Imagem Sagrada.</i> Esta família tem uma marca de determinados símbolos sagrados. Ela poderia ter algum significado e aparecem como qualquer forma geométrica ou imagem, incluindo: linhas paralelas, uma aranha estilizada, um besouro, uma mão mutilada, ou qualquer outro padrão estranho.
2.	<i>Animal Local.</i> O animal pode representar uma grande virtude (por exemplo, uma aranha para a sabedoria).
3.	<i>Flora Local.</i> A Drow se identifica com uma planta local, geralmente um que é exclusivo da região, com propriedades especiais (tóxicos, alucinógenos, carnívoras, etc).
4.	<i>Divindade Sagrada.</i> A família tem a sua própria divindade sagrada ou religião. Consiste em imagens da divindade e suas características.
5.	<i>Simbolo Demoníaco.</i> Estas famílias utilizam os símbolos demoníacos para os nomes de demônios como seu símbolo pessoal. Esse demônio poderia comandar uma família Drow.
6.	<i>Criatura Mística.</i> Em algum momento na casa da família, muitas gerações atrás, algum membro encontrou uma criatura mística. A família ficou tão impressionada que adotou a criatura como símbolo.
7.	<i>Terreno Local.</i> A família identifica-se com uma caverna especial, um lago ou oceano Subterrâneo.
8.	<i>Outro.</i> Faça alguma coisa adequada à sua campanha. Talvez as sacerdotisas usem chicotes que foram passados por gerações, por isso seu símbolo é um chicote. Talvez eles tenham uma rixa de longa data com um clã vizinho de anões, assim que seu símbolo é o crânio de um anão com barba.

Habilidades Especiais: Uma família com táticas de combate são modeladas por suas crenças, como refletido por seu símbolo. Em alguns casos, a família pode desenvolver táticas de combate especiais relacionadas ao seu símbolo. A família Si'Arcteci, por exemplo, usa suas varinhas em forma de pedra para fazer com que as paredes e tetos rochosos caem em cima de seus inimigos.

Você pode refletir essa capacidade especial através da concessão de um talento único para cada membro da família. Isto é uma exceção às regras habituais, e exige alguma margem de manobra por parte do MJ; PJs Drow não devem receber esses Talentos gratuitamente no primeiro nível. Além disso, dependendo do Talento, você pode ter que reavaliar a família.

NPCs

Líder: A Mãe da casa tem níveis de classe como um Clérigo.

Nível de classe: A Mãe da casa será nível 1d6 para cada 10 Drows na família. NPCs Drow com níveis de classe, geralmente têm alguns valores de habilidade, que são superiores à média, conforme indicado pelas descrições de classe.

Nem todas as Mães têm guarda-costas, mas algumas sim. A Mãe pode ter até três guarda-costas pessoais para cada 10 Drows na família. Estes Drows têm 1d4 níveis de classe como combatentes. Dependendo dos níveis de poder, os personagens podem ser capazes de mudar a lealdade dos guarda-costas.

Clérigos: Para cada adulto Drow na família, há uma chance cumulativa de 5% que a família terá Clérigos adicionais. As Clérigas terão 1d4 níveis para cada 12 Drows na



família. Para cada dois níveis de classe, a Clériga terá um acólito da mesma fé. Se houver um acólito, este será de primeiro nível, se houver dois, um será de primeiro nível e outro de segundo nível, e assim por diante. Por exemplo, uma família de 24 Drows tem 60% de chance de ter duas Clérigas. As Clérigas terão 2D4 níveis. Se uma Clériga está no nível 1, ela não tem acólitos. Se ela for de nível 2, ela terá um acólito de primeiro nível. Se ela é de nível 4, ela terá um acólito de primeiro nível e um acólito de segundo nível.

Renegados: Renegados não fazem parte de uma família. No entanto, há uma chance de 10% que há um renegado que trabalhe ocasionalmente para a família como um adepto especial.

Passo Quatro: Exército e Casas

O exército da família e os projetos de casas dependem na maior parte do terreno. Em seguida, o mais importante é o tamanho da família, então as personalidades da Mãe, casa e outras sacerdotisas. Imagine as casas como qualquer dungeon ou cidade.



NOVOS MONSTROS

Drows são conhecidos por suas construções e animais mágicos que eles têm treinado especialmente na defesa e expansão de seus reinos subterrâneos. As seguintes criaturas podem ser encontradas trabalhando com, ou para, os Drows.

TRANSPORTE ANIMADO

Morto-Vivo Grande

Dados de Vida: 4d12 +3 (29 PV)

Iniciativa: -1

Velocidade: 12 m, 12 m escalando

Classe de Armadura: 11 (-1 Des, -1 Tamanho, +3 Armadura Natural), Toque 8, Surpreso 11.

Base de Ataque / Agarrar: +2 / +9

Ataque: Forte Explosão +4 à distância (2d8)

Ataque Total: Forte Explosão +4 à distância (2d8)

Espaço / Alcance: 3 m / 3 m

Qualidades Especiais: morto-vivo, apenas ações parciais.

Resistência: Fort +1, Ref +0, Vont +4

Habilidades: For 17, Des 8, Con 0, Int 0, Sab 10, Car 1.

Ambiente: Subterrâneo.

Organização: Sempre com piloto Drow (2-6 como meios de transporte).

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Neutro

Progressão: -

Ajuste de Nível: -

Mesmo na morte, insetos companheiros do Drow continuará servindo seus mestres no campo de batalha. O Drow usa magia necromântica nos besouros e aranhas gigantes para criar estas máquinas de guerra mortos-vivos. Através de magia necromântica, o inseto morto-vivo se transformará em uma poderosa máquina que pode disparar rajadas de energia através de “canhões” especialmente concebidos por fora de sua carapaça.

Um soldado Drow fica na parte oca do Transporte Animado, disparando a rajada de energia contra o inimigo.

O Transporte Animado aparece como qualquer besouro ou aranha de tamanho gigante, embora decadente e um pouco desgastado. Ele anda com passos bruscoss, mas move-se rapidamente pelo campo de batalha. As Casas Drow normalmente pintam seus meios de transporte com os símbolos ou

marcas da casa, de modo que eles possam ser diferenciados em campo.

COMBATE

Forte Explosão: Uma vez por rodada, quando o cavaleiro ativar a arma, o Transporte Animado dispara uma rajada mágica de energia (muito parecida com a magia Mísseis Mágicos) no inimigo. Esta explosão se parece com uma bola de energia azul-esverdeada que atravessa todo o campo de batalha para atingir os adversários. Esta explosão tem um alcance de 36 m e explode em um raio de 10 metros. Todos os seres pegos pela explosão recebem 2D8 pontos de dano.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de magias da mente, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Não fica sujeito a acertos críticos, dano não-letal, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço.

Ações Parciais: os Transportes Animados tem reflexos ruins e só podem executar ações parciais. Assim, eles só podem se mover ou atacar, mas apenas uma por vez.

GOLENS

O Drow emprega o uso de Golens como guardiões especiais e tropas de choque em seus exércitos. Somente em circunstâncias extremas o Drow permitirá um desses Golens caminhar sem um mestre.

Em vez do espírito Elemental da Terra habitual, que normalmente é ligado a um Golem, são os Demônios que assumem os Golens.

Esses Demônios fazem os Golens mais fortes e mais resistentes a magia, do que suas contrapartes da superfície, e dar-lhes habilidades únicas.

COMBATE

O criador de um Golem poderá comandá-lo, um Golem pode chegar a ter 18 m e pode ver e ouvir seu criador. Se não forem comandados, o Golem normalmente segue a última instrução recebida, embora se for atacado ele revidará o ataque. O criador pode dar uma ordem simples, como governar em sua ausência.

Golens não precisam respirar e são imunes à magias, a não ser quando especificado o contrário.



Não estão sujeitos a acertos críticos, dano não-letal, dano por habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço.

Imunidade à Magia (Ext): Golens resistem completamente a ataques mágicos e efeitos sobrenaturais, exceto se indicado ao contrário.

CONSTRUÇÃO

O custo para cada Golem inclui um corpo físico, e todos os materiais e componentes mágicos que são consumidos ou se tornarão parte permanente do mesmo.

Compreender os processos da criação de um Golem requer um personagem com Ofício (Armas e Armaduras Mágicas) e o Talento Criar Ítem Maravilhoso. O criador deve se esforçar por pelo menos 8 horas por dia em um laboratório ou oficina especialmente preparada. A câmara é semelhante ao laboratório de um alquimista e seu uso custará 500 PO.

Quando não estiver trabalhando sobre os rituais, o criador deve descansar e não pode realizar nenhuma outra atividade, exceto comer, dormir ou falar. O criador pode executar a construção e os rituais juntos. Se o criador perder um dia dos rituais, o processo falha e deve ser iniciado todo novamente. O dinheiro gasto estará perdido, mas não o XP. O corpo do Golem poderá ser reutilizado, assim como o laboratório.

Completando o ritual o XP apropriado será drenado do criador e não poderá lançar qualquer magia no final do dia. O criador deve lançar os feitiços, mas eles também podem vir de fontes externas, como pergaminhos.

GOLEM DE CARAPAÇA

O Golem de Carapaça parece um inseto humanóide. Ele tem grandes olhos salientes e grandes cravos que cobrem seu corpo quitinoso. Apresenta seis metros de altura, e é muito poderoso.

COMBATE

Empalar: A armadura de um Golem de Carapaça é coberta de grandes cravos. Quando o Golem entra em combate, ele vai tentar usar esses cravos nos adversários menores. Com um ataque bem sucedido, o

Golem causa 1d8 + 5 pontos de dano perfurante (crítico x3).

Imunidade à Magia: Golens de Carapaça são imunes a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes:

Efeitos do fogo e frio: diminui seu deslocamento por 3D6 rodadas, sem teste de resistência.

Efeito Sonoro: cura 1 ponto para cada 3 pontos de dano que tenha recebido. Por exemplo, um Golem de Carapaça é atingido pela magia "Vibração Sônica" e recebe 18 pontos de dano, ele perderá apenas 6 pontos de vida. O Golem pode fazer um teste de Resistência contra esses Efeitos Sonoros.

CONSTRUÇÃO

A Golem de Carapaça custa 60.000 PO para sua criação, incluindo 1.500 PO para a construção do corpo. Montar o corpo requer um sucesso em Ofício (Armadura) (CD 15). O criador deve estar no nível 14 e ser capaz de lançar magias de Druida ou Druida Sangrento. Completando o ritual, será drenado 1200 XP do criador, exige-se como material um inseto gigante, cravos rochosos, e a invocação de um Aliado da Natureza III ou a invocação de um Aliado Diabólico III.

GOLEM DE PEDRA LISA



O Golem de Pedra Lisa pode ter até quatro metros de altura, com brilh

antes olhos verdes.

O Golem de Pedra Lisa é muito poderoso, o Demônio dentro dele sempre vigiará a batalha e atacará os inimigos de seu mestre.



COMBATE

Pedrada: O Golem de Pedra Lisa usa uma versão modificada da magia “Mísseis Mágicos” uma vez por dia. Esta versão faz com que pequenas pedras sejam lançadas da mão do Golem para atacar um único alvo. Trate essas pedras exatamente como a magia “Mísseis Mágicos” em todos os outros aspectos, como se fosse um Feiticeiro/Mago de nível 16 (5 pedras, automático, dano 1D4 por pedra).

Imunidade à Magia: Golens de Pedra Lisa são imunes a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto como segue:

A magia “Mover Terra” afasta o Golem por 36 m e causa 3D12 pontos de dano a ele. A magia “Desintegrar” retarda o Golem por 1D6 rodadas e causa 1D12 pontos de dano. Uma magia “Terremoto” lançada diretamente em um Golem de Pedra Lisa faz com que ele pare de se mover nessa rodada e causa 5D10 pontos de dano. O Golem não recebe nenhum teste de resistência contra qualquer um destes efeitos.

CONSTRUÇÃO

O Golem custa 80.000 PO para ser criado, incluindo 2.000 PO para a construção do corpo. O corpo necessita de um teste bem-sucedido em Ofício (escultura ou alvenaria) (CD 15).

O ritual requer um conjurador de nível 16, que possa lançar magias divinas. Completando o ritual, são drenados 1400 XP do conjurador e exige as magias “Animar Objetos”, “Comunhão”, “Oração” e “Ressurreição”.

GOLEM DE ARANHA

O Golem de Aranha apresenta mais de 10 metros de altura e pesa cerca de 600 quilos de liga de diamante. Ele foi moldado para se parecer com uma grande aranha com padrões de runas através de seu corpo. Mesmo que seja feito de metal, os olhos deste Golem parecem brilhar com a mesma radiação verde que permeia as cavernas e corredores em torno das cidades Drow. Esses Golems são usados para proteger as famílias nobres, templos e locais comuns, e nunca são usadas como armas ofensivas na guerra.

COMBATE

Veneno: Quando um Golem de Aranha morde um oponente, ele injeta no alvo com potente veneno. Trate este veneno como uma magia lançada por um Feiticeiro de 16^º nível.

Imunidade à Magia: Como um Golem de Pedra, ele é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto como segue:

A magia “Pedra em Lama” irá diminuir seu tamanho (como a magia) por 2D6 rodadas, sem teste de resistência. Quando a lama transmutar novamente para rocha, irá curar todos os pontos de vida perdidos. A magia “Pedra em Carne” realmente não mudará a estrutura do Golem, mas o tornará vulnerável a qualquer ataque normal nas próximas duas rodadas.

CONSTRUÇÃO

O Golem custa 90.000 PO para ser criado, incluindo 10.000 PO para o corpo.

Montar o corpo requer um sucesso em Ofícios (Escultura ou Alvenaria), CD 17.

O criador deve estar no nível 16 e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual drena 1600 XP do conjurador, requer veneno de aranha e a magia “Desejo Restrito”.



GOLEMS			
	Carapaça Constructo (Médio)	Pedra Lisa Constructo (Pequeno)	Aranha Constructo (Grande)
Dados de Vida:	7D10 + 20 (59 PV)	10D10 +10 (65 PV)	8D10 +30 (74 PV)
Iniciativa:	+1	-1	+5
Deslocamento:	9 m	6 m	12 m, escalada 12 m
CA:	23 (+1 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 22	25 (-1 Des, +1 tamanho, +15 natural), toque 10, surpresa 26	22 (+5 Des, -1 tamanho, +8 natural), toque 14, surpresa 17
Base de Ataque / Agarrar:	+5 / +10	+8 / +7	+5 / +20
Ataque:	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2D6 +5)	Corpo a corpo: pancada +15 (dano: 3D4 +7)	Corpo a corpo: 8 pancadas +12 (dano: 2D6 +7), ou Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 2d8 +7 + veneno)
Espaço / Alcance:	1,5 m / 1,5 m	1,5 m / 1,5 m	3 m / 3 m
Ataques Especiais:	Empalar	Pedrada	Veneno
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade à magia, redução de dano 5	construir, imunidade mágica, redução de dano 10	construir, imunidade a magia, redução de dano 15
Testes de Resistências:	Fort +2, Ref +3, Von +2	Fort +3, Ref +2, Von +3	Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 21, Des 12, Con 0, Int 0, Sab 11, Car 1	For 25, Des 8, Con 0, Int 0, Sab 11, Car 1	For 25, Des 20, Con 0, Int 0, Sab 11, Car 1.
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou grupo (2-4)	Solitário ou grupo (2-4)	Solitário ou grupo (2-4)
Nível de Desafio:	5	7	12
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Sempre neutro	Sempre neutro
Progressão:	8-12 DV (Grande); 13-20 DV (Enorme)	6-12 DV (Médio); 7-18 DV (Grande)	9-16 DV (Enorme); 17-24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	-	-	-

ARANHA BALISTA

Constructor Médio

Dados de Vida: 2D10 +20 (31 PV)

Iniciativa: 0

Deslocamento: 15 m, escalada 15 m

CA: 14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14.

Base de Ataque / Agarrar: +1 / +2

Ataque: uma bola sônica à distância (dano: 4D8 sonoro).

Ataque Total: uma bola sônica à distância (dano: 4D8 sonoro).

Espaço / Alcance: 1,5 m / 1,5 m

Qualidades Especiais: características de constructo.

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +0, Von -5

Habilidades: For 12, Des 10, Con 0, Int 0, Sab 1, Car 1

Ambiente: Qualquer

Organização: 2-6

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum



Tendência: Sempre Neutro

Progressão: -

Ajuste de Nível: -

A Aranha Balista é uma aranha grande com oito pernas. Ela se move pelo comando da pessoa que a criou, atacando o que seu criador deseja com uma bola sônica.

COMBATE

A Aranha Balista ataca seus adversários, lançando bolasônicas uma vez por rodada. Estas bolas de energia causam 4D8 pontos de dano sônico em um ataque bem-sucedido. Todos aqueles que estiverem dentro de um raio de 6 metros da explosão, precisará ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará surdo, como a magia "Silêncio".

Constructor: Imune aos efeitos da mente, veneno, doenças e efeitos semelhantes. Não está sujeito a acertos críticos, dano não letal, dano por habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço.

ARANHA DA ALMA

Extra-Planar (Pequeno)

Dados de Vida: 16D8 +32 (102 PV)

Iniciativa: +12

Deslocamento: 12 m, escalada 12 m

CA: 29 (+8 Des, +1 tamanho, +10 natural), toque 19, surpresa 21

Base de Ataque / Agarrar: +12 / +12

Ataques: Corpo a corpo: 2 patas +21 (dano: 1d4+4), ou Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4 mais veneno).

Ataque Total: Corpo a corpo: oito patas +15 (dano: 1d4+4), ou Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4 mais veneno)

Espaço / Alcance: 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, teia, roubar alma.

Qualidades Especiais: Redução de Danos 15/magia, características de demônio.

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +20, Von +11

Habilidades: For 19, Des 26, Con 15, Int 14, Sab 12, Car 6

Perícias: Escalar +28, Esconder-se +28, Saltar +24, Escutar +21, Furtividade +28, Procurar +21, Sentir Motivação +21, Observar +21

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma (Pata), Foco em Arma (Pata)

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 17-23 PV (Médio); 24-30 PV (Grande); 31-36 PV (Enorme)

Ajuste de Nível: -

A Aranha da Alma é do mesmo plano que o resto dos demônios que se assemelha. Eles caçam as almas perdidas mortais maus quando estão nas Camadas Infinitas do Abismo. Eles, então, prendem e atormentam as almas para a sua própria diversão ou eles trabalham com os demônios mais fortes para levar as almas para pagar sua penitência.

Aranhas da Alma parecem aranhas gigantes normais, exceto que elas têm um corpo branco coberto por um invólucro quitinoso muito difícil de quebrar e suas mandíbulas são duas vezes o tamanho normal. Aranhas da Alma tem olhos grandes que parecem vagamente humanoide e são muito inteligentes.

Elas falam Abissal e Subterrâneo.

COMBATE

Aranhas da Alma sempre tentam atacar surpreendendo suas vítimas com sua estonteante velocidade e agilidade. Elas podem usar todas as suas oito patas em combate, batendo e cortando seus adversários com a casca que cobre seu corpo. Se a presa não cair para este ataque, a Aranha da Alma, então, tenta morder, deixando seu veneno retardar a criatura até que ela possa roubar sua alma.

Imunidade: Demônios são imunes à veneno e eletricidade.

Qualidades Demoníacas: Como todos os demônios, as Aranhas da Alma tem as seguintes qualidades:

Resistência: Os demônios têm resistência 20 contra frio, fogo e ácido.

Roubar Alma: 4x por dia, a Aranha da Alma pode aprisionar a alma de uma vítima dentro de sua teia. A Aranha da Alma deve rolar um ataque de toque contra um oponente preso em sua teia, se este ataque for bem sucedido, a alma da criatura será presa na teia.

Teia: 6x por dia, uma Aranha da Alma pode disparar teias de seu abdômen. Este ataque é como a magia "Teia", com algumas exceções: O alcance é de 9 m, e as teias são permanentes, não mágica, e não pode ser dissipada.

A CD para fugir ou libertar-se das teias é 20, e há 75% de chance de que ela não vá queimar caso coloquem fogo nela.



Telepatia: Os demônios podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura num diâmetro de 30 m, que sejam inteligentes.

Veneno: Mordida; teste de resistência de Vontade (CD 20); dano inicial lento (como a magia), dano secundário: 2D6 pontos de dano temporário de Constituição.

Viagem Planar: Esta habilidade afeta apenas a Aranha da Alma. Trata-se de uma variação da magia de mesmo nome.

ZUMBI VENENOSO

Um Zumbi Venenoso é o produto de uma criatura queimada pelos efeitos da magia “Chuva Venenosa”. Eles são criaturas terríveis de se ver, distorções de suas vidas anteriores. Sua carne é puxada e tem uma palidez esverdeada. Apresentam buracos de queimaduras em seus corpos por causa da magia “Chuva Venenosa” que os criou. Seus músculos são rasgados e seus ossos se projetam para fora de sua pele. Há um brilho verde por trás de seus olhos, e um líquido verde atravessa seus corpos e a baba de suas bocas.

Por causa de sua absoluta falta de inteligência, as instruções dadas para os recém-criados Zumbis Venenosos devem ser muito simples.

Como Criar um Zumbi Venenoso

“Zumbi Venenoso” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos) que tenha um esqueleto (referido daqui por diante como “criatura-base”).

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ele conserva quaisquer subtipos que não sejam relacionados com tendências como Bem, Caos, por exemplo. Ele não ganha o subtipo Avançado. Ele usa todas as estatísticas da criatura base e habilidades especiais, exceto como observado aqui:

Dados de Vida: Elimine os dados de vida da classe do personagem (para 1, no mínimo) e substitua os Dados de Vida restantes por D12.

Velocidade: Se a criatura base pode voar, sua capacidade de manobra é reduzida para (desajeitado).

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural aumenta de acordo com o tamanho do Zumbi Venenoso.

Minúsculo = 0

Pequeno = +1

Médio = +2

Grande = +3

Enorme = +4

Gigante = +7

Colossal = +11

Base de Ataque: Um Zumbi Venenoso tem um Bônus Base de Ataque igual a 1/2 dos dados de vida da criatura-base.

Ataques: O Zumbi Venenoso mantém todos os ataques com armas naturais e manufaturadas da criatura-base. Ele também poderá utilizar os mesmos Talentos e armas da criatura-base. Um Zumbi Venenoso também ganha um ataque de pancada.

Danos: Armas naturais e manufaturadas causam dano normal. Os danos causados pela pancada irá depender do tamanho do Zumbi Venenoso. (Utilize a tabela abaixo caso ache melhor).

Dados	Tamanho
1d3	Minúsculo
1d4	Pequeno
1d6	Médio
1d8	Grande
2d6	Enorme
2d8	Imenso
4d6	Colossal

Ataques Especiais: um Zumbi Venenoso perde todos os ataques especiais da criatura-base, mas ganha os seguintes ataques especiais:

Contato Venenoso: Sempre que um Zumbi Venenoso tocar ou for tocado por um adversário (por exemplo, a partir de um Ataque Desarmado), um teste de Fortitude será necessário ou o adversário ficará envenenado. A CD pode variar, dependendo do tamanho do Zumbi Venenoso: Pequeno (ou Minúsculo) CD 13, Médio CD 15, ou Grande (ou maior) CD 18. O veneno é exatamente como a magia “Veneno”.

Saliva Venenosa: Linha de veneno com 1,5 m de altura, 1,5 m de largura e 9 m de comprimento, uma vez a cada rodada; Teste de Reflexo desviar (CD 10 + ½ PV do Zumbi). Zumbis Venenosos não usarão essa habilidade, a menos que esteja desesperado ou frustrado. Eles, na maioria das vezes, cospem quando tiverem seus pontos de vida reduzidos a menos da metade ou quando eles não conseguirem bater no adversário.

Qualidades Especiais: Um Zumbi Venenoso perde quase todas as qualidades especiais da criatura base. Com exceção das qualidades especiais que melhoram seus ataques corpo a corpo ou ataques à distância.



Um Zumbi Venenoso ganha as seguintes qualidades especiais:

Somente Ações Parciais: o Zumbi Venenoso apresenta poucos Reflexos e podem executar apenas uma única ação de movimento ou de ataque em cada rodada. Um Zumbi Venenoso pode se mover e atacar na mesma rodada, mas apenas se ele tentar uma Investida.

Redução de Danos: o Zumbi Venenoso ganha 5/cortante.

Visão no escuro: Zumbi Venenoso ganha visão no escuro por 18 m.

Testes de Resistências: os Bônus Base de Resistência são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV, e Von +1/2 DV + 2.

Habilidades: Força +2, Destreza -2, não tem pontuação em Constituição ou Inteligência, Sabedoria muda para 10, e seu Carisma será 1.

Perícias: Um Zumbi Venenoso não tem pontos de Perícias.

Talentos: Um Zumbi Venenoso perde todos os talentos da criatura-base e ganha Resistência.

Ambiente: Qualquer terrestre e subterrâneo.

Organização: Solitário.

Desafio: Depende da quantidade de DV, veja tabela abaixo:

DV	Nível de Desafio
1/2	1/2
01	1
02	2
03-04	3
05-07	4
08-10	5
12-14	6
15-16	7
18-20	8

Tesouro: Nenhum.

Alinhamento: Sempre Neutro e Mau.

Ajuste de Nível: -.



	Zumbi Venenoso Kobold Morto-Vivo (Pequeno)	Zumbi Venenoso Humano Morto-Vivo (Médio)	Zumbi Venenoso Troglodita Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d12 +3 (16 PV)	2d12 +3 (16 PV)	4d12 +3 (29 PV)
Iniciativa:	0	-1	-2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados, incapaz de correr)	9 m (6 quadrados, incapaz de correr)	9 m (6 quadrados, incapaz de correr)
Classe de Armadura:	13 (+1 tamanho, +2 natural), toque 11, surpresa 13	11 (-1 Des, +2 natural), toque 8, surpresa 11	16 (-2 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base / Agarrar:	+1 / -4	+1/+2	+2/+3
Ataque:	Corpo a corpo: Lança +1 (Dano: 1D6-1 / x3) ou Pancada +1 (Dano: 1d4-1 + veneno). À distância: Besta Leve +2 (1d6/19-20).	Corpo a corpo: Pancada +2 (Dano: 1D6 +1 + veneno) ou Clava +2 (Dano: 1d6 +1).	Corpo a corpo: Clava Grande +3 (1d10 +1) ou Mordida +3 (1d4 +1 mais veneno) ou Pancada +3 (dano: 1d6 +1 mais veneno). À distância: Azagaia +0 (1d6 +1).
Ataque Total:	Corpo a corpo: Lança +0 (Dano: 1D6-1 / x3) ou Pancada +0 (Dano: 1D4-1 + veneno). À distância: Besta Leve +1 (Dano: 1D6/19-20)	Corpo a corpo: Pancada +2 (Dano: 1D6 +1 + veneno) ou Clava +2 (Dano: 1d6 +1).	Corpo a corpo: Clava Grande +3 (1d10 +1) ou Mordida +3 (1d4 +1 mais veneno) ou Pancada +3 (dano: 1d6 +1 mais veneno). À distância: Azagaia +0 (1d6 +1).
Espaço / Alcance:	1,5 m / 1,5 m	1,5 m / 1,5 m	1,5 m / 1,5 m
Ataques Especiais:	Contato Venenoso, Saliva Venenosa	Contato Venenoso, Saliva Venenosa	Contato Venenoso, Saliva Venenosa
Qualidades Especiais:	Ações parciais, redução de dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo.	Ações parciais, redução de dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo.	Ações parciais, redução de dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo.
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +3	Fort +0, Ref -1, Von +3	Fort +1, Ref -1, Von +4
Habilidades:	For 8, Des 11, Con -, Int -, Sab 10, Car 1	For 12, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1	For 12, Des 7, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Florestas temperadas	Qualquer	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	2	2	3
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	-	-	-
Ajuste de Nível:	-	-	-



LICENÇA DE JOGO ABERTO

Este material é Conteúdo de Jogo Aberto, e é licenciado para uso público sob os termos da Licença de Jogo Aberto v1.0a.

INFORMAÇÕES LEGAIS

Permissão de copiar, modificar e distribuir este documento é concedida apenas através do uso da Licença de Jogo Aberto, versão 1.0a.

Este documento dá uma interface às regras e materiais básicos necessários para criar conteúdo compatível com o mais vendido sistema de RPG de mesa do mundo.

Este material está sendo lançado usando a Licença de Jogo Aberto Versão 1.0a e você deve ler e entender os termos dessa licença antes de usar este material.

O texto da Licença de Jogo Aberto não é por si Conteúdo de Jogo Aberto. Instruções sobre o uso da Licença são dadas dentro da própria Licença.

Todo o resto do texto deste documento é Conteúdo de Jogo Aberto como descrito na Seção 1(d) da Licença.

Mais informações sobre a Licença de Jogo Aberto podem ser encontradas em www.opengamingfoundation.org.

Os termos da Licença de Jogo Aberto Versão 1.0a são como se segue:

LICENÇA DE JOGO ABERTO Versão 1.0a

O texto seguinte é propriedade da Wizards of the Coast, Inc. e é Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Todos os direitos reservados.

1. Definições: (a) "Contribuidores" significa os donos de copyrights e/ou trademarks que contribuíram Conteúdo de Jogo Aberto; (b) "Material Derivado" significa material protegido por copyright incluindo trabalhos e traduções derivados (inclusive a outras linguagens de computador), modificação, correção, adição, extensão, atualização, aperfeiçoamento, compilação, resumo ou outra forma na qual um trabalho existente possa ser reformado, transformado ou adaptado; (c) "Distribuir" significa reproduzir, licenciar, alugar, arrendar, vender, publicar, transmitir ou de outra forma distribuir; (d) "Conteúdo de Jogo Aberto" significa a mecânica de jogo e inclui os

métodos, procedimentos, processos e rotinas na medida que tal conteúdo não incorpore a Identidade do Produto e é um aperfeiçoamento sobre o material anterior e qualquer conteúdo adicional claramente identificado como Conteúdo de Jogo Aberto pelo Contribuidor, e significa qualquer trabalho coberto por esta Licença, inclusive traduções e trabalhos derivados sob lei de copyright, mas especificamente exclui Identidade do Produto. (e) "Identidade do Produto" significa produto e nomes de linhas de produção, logotipos e marcas de identificação inclusive "trade dress"; artefatos; criaturas personagens; histórias, enredos, elementos temáticos, diálogo, incidentes, linguagem, trabalho artístico, símbolos, projetos visuais, retratos, imagens, formatos, poses, conceitos, temas e representações gráficas, fotográficas ou de outra natureza visual ou sonora; nomes e descrições de personagens, magias, encantamentos, personalidades, equipes, pessoas, imagens e habilidades especiais; lugares, localidades, ambientes, criaturas, equipamento, habilidades ou efeitos mágicos ou sobrenaturais, logotipos, símbolos ou designs gráficos; e qualquer outra trademark ou trademark registrada claramente identificada como identidade de Produto pelo dono da Identidade de Produto, e que especificamente exclui o Conteúdo de Jogo Aberto; (f) "Trademark" significa os logotipos, nomes, marcas, sinais, lemas, desenhos que são usados pelo Contribuidor para identificar a si ou a seus produtos ou os produtos associados contribuídos à Licença de Jogo Aberto pelo Contribuidor (g) "Usar", "Usado" ou "Uso" significa usar, Distribuir, copiar, editar, formatar, modificar, traduzir e de outra forma criar Material Derivado do Conteúdo de Jogo Aberto. (h) "Você" ou "Seu" significa o licenciado em termos deste acordo.

2. A Licença: Esta Licença se aplica a qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que contém uma advertência indicando que o Conteúdo de Jogo Aberto só pode ser Usado sob e dentro dos termos desta Licença. Você deve afixar tal advertência a qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que você venha a Usar. Nenhum termo pode ser somado ou subtraído desta Licença exceto como descrito na própria Licença. Nenhum outro termo ou condição pode se aplicar a Conteúdo de Jogo Aberto algum distribuído usando esta Licença.



3. Oferta e Aceitação: Ao Usar o Conteúdo de Jogo Aberto você indica Sua aceitação dos termos desta Licença.

4. Concessão e Consideração: Em consideração por concordar em usar esta Licença, os Contribuidores concedem a Você uma licença perpétua, internacional, livre de royalties e não-exclusiva com os exatos termos desta Licença para Usar o Conteúdo de Jogo Aberto.

5. Representação de Autoridade para Contribuir: Se Você está contribuindo com material original como Conteúdo de Jogo Aberto, Você representa que Suas Contribuições são Sua criação original e/ou Você tem direitos suficientes para conceder os direitos conduzidos por esta Licença.

6. Advertência de Copyright da Licença: Você deve atualizar a porção de ADVERTÊNCIA DE COPYRIGHT desta Licença para incluir o texto exato da ADVERTÊNCIA DE COPYRIGHT de qualquer Conteúdo de Jogo Aberto que Você esteja copiando, modificando ou distribuindo, e Você deve incluir o título, a data de copyright e o nome do dono do copyright à ADVERTÊNCIA DE COPYRIGHT de qualquer Conteúdo de Jogo Aberto original que você Distribua.

7. Uso da Identidade do Produto: Você concorda em não Usar nenhuma Identidade do Produto, incluindo como uma indicação de compatibilidade, exceto se expressamente licenciado em outro Acordo independente com o dono de cada elemento dessa Identidade do Produto. Você concorda em não indicar compatibilidade ou co-adaptabilidade com Trademark ou Trademark Registrada alguma em conjunção com um trabalho contendo Conteúdo de Jogo Aberto exceto se expressamente licenciado em outro Acordo independente com o dono de tal Trademark e Trademark Registrada. O uso de qualquer Identidade de Produto em Conteúdo de Jogo Aberto não constitui um desafio à posse dessa Identidade do Produto. O dono de qualquer Identidade de Produto usada em Conteúdo de Jogo Aberto reterá todos os direitos, título e interesse em e a essa Identidade de Produto.

8. Identificação: Se você distribui Conteúdo de Jogo Aberto Você deve claramente indicar que porções do trabalho que você está distribuindo são Conteúdo de Jogo Aberto.

9. Atualizando a Licença: Wizards ou seus Agentes designados podem publicar versões atualizadas desta Licença. Você pode usar qualquer versão autorizada desta Licença para copiar, modificar e distribuir qualquer Conteúdo de Jogo Aberto originalmente distribuído sob qualquer versão desta Licença;

10. Cópia desta Licença: Você DEVE incluir uma cópia desta Licença com cada cópia do Conteúdo de Jogo Aberto que Você Distribua.

11. Uso de Créditos do Contribuidor: Você não pode comercializar ou publicar o Conteúdo de Jogo Aberto usando o nome de um Contribuidor qualquer a menos que Você tenha permissão escrita do Contribuidor para fazê-lo.

12. Inabilidade de Cumprimento: Se for impossível para Você cumprir com qualquer um dos termos desta Licença com respeito a algum ou todo o Conteúdo de Jogo Aberto graças a estatuto, ordem judicial ou regulamento governamental então Você não pode Usar Material de Jogo Aberto nenhum assim afetado.

13. Término: Esta Licença terminará automaticamente se Você falhar em cumprir com todos os termos nesta e falhar em curar tal brecha dentro 30 dias de se tornar ciente da brecha. Todas as sublicenças sobreviverão ao término desta Licença;

14. Reforma: Se alguma condição desta Licença for acreditada impossível de se forçar, tal condição será reformada apenas na medida necessária para torná-la forçável.

15. ADVERTÊNCIA DE COPYRIGHT
Licença de Jogo Aberto v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Documento de Regras do Sistema Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Autores Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, baseado no material original por E. Gary Gygax e Dave Arneson.

FIM DA LICENÇA