# DUNGEONS & DRAGONS®

## LIVRO DO JOGADOR®

Heróis Arcanos, Divinos e Marciais

REGRAS BÁSICAS DE RPG

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt

# DUNGEONS & DRAGONS®

## LIVRO DO JOGADOR®

Heróis Arcanos, Divinos e Marciais

REGRAS BÁSICAS DE RPG

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt

# Créditos da Edição Original


Equipe de Design do D&D® 4ª Edição: **Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt**

Tropa de Elite de Finalização do D&D 4ª Edição: **Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt**

Design do Livro do Jogador: **Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt**

Desenvolvimento do Livro do Jogador: **Andy Collins, Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer, Stephen Schubert**

Edição do Livro do Jogador: **Michele Carter, Jeremy Crawford**

Coordenação de Edição do Livro do Jogador: **Kim Mohan**

Design & Desenvolvimento Suplementar: **Richard Baker, Greg Bilsland, Logan Bonner, Bart Carroll, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Jesse Decker, Michael Donais, Robert Gutschera, Gwendolyn F. M. Kestrel, Peter Lee, Julia Martin, Kim Mohan, David Noonan, Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Ed Stark, Rodney Thompson, Rob Watkins, Steve Winter, Chris Youngs**

Diretor de R&D, Roleplaying Games/Publicação de Livros: **Bill Slavicsek**

Design de Roteiro e Gerente de Desenvolvimento de D&D: **Christopher Perkins**

Design de Sistema e Gerente de Desenvolvimento de D&D: **Andy Collins**

Diretor de Arte Sênior do D&D: **Stacy Longstreet**

Ilustração das Capas: **Wayne Reynolds (capa), Rob Alexander (contracapa)**

Designers Gráficos: **Keven Smith, Leon Cortez, Emi Tanji**

Design Gráfico Suplementar: **Karin Powell, Mari Kolkowsky, Shauna Narciso, Ryan Sansaver**

Arte Conceitual: **Rob Alexander, Dave Allsop, Christopher Burdett, Adam Gillespie, Lars Grant-West, David Griffith, Lee Moyer, William O'Connor**

Ilustrações Internas: **Zoltan Boros & Gabor Szikszai, Matt Cavotta, Eric Deschamps, Wayne England, David Griffith, Ralph Horsley, Howard Lyon, Raven Mimura, Lee Moyer, William O'Connor, Steve Prescott, Dan Scott, Anne Stokes, Franz Vohwinkel, Eva Widermann**

Design de Script do D&D: **Daniel Reeve**

Equipe da Marca D&D: **Liz Schuh, Scott Rouse, Sara Girard, Kierin Chase, Martin Durham, Linae Foster**

Especialistas em Produção Editorial: **Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff**

Gerente de Prelo: **Jefferson Dunlap**

Técnicos de Imagem: **Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen**

Gerente de Produção: **Cynda Callaway**

Inspirado no Design das Edições Anteriores por **E. Gary Gygax, Dave Arneson** (1ª Edição e antes); **David "Zeb" Cook** (2ª Edição); **Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison** (3ª Edição)

*Agradecimentos Especiais a Brandon Daggerhart, guardião do Pendor das Sombras*

*Em memória de E. Gary Gygax*



EUA, CANADÁ, ÁSIA, PACÍFICO, & AMÉRIA LATINA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPA
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
*Please keep this address for your records*

WIZARDS OF THE COAST, BÉLGICA
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Livro do Jogador, Guia do Mestre e Manual dos Monstros, D&D Insider e todos os nomes e logotipos dos demais produtos citados são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e nos demais países. Todos os personagens, nomes de personagens e demais características distintivas são propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Este material é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado dessa obra ou da arte contida nela é proibido sem a permissão expressa da Wizards of the Coast, Inc. Essa é uma obra de ficção. Quaisquer semelhanças com pessoas, organizações, lugares ou eventos verdadeiros é pura coincidência.

Impresso nos EUA. © 2008 Wizards of the Coast, Inc. VISITE NOSSO WEBSITE EM WWW.WIZARDS.COM/DND


# Créditos da Edição Brasileira


**Copyright© Wizards of the Coast**

Título Original: **Player's Handbook®**

Coordenação Editorial: **Devir Livraria**

Editor: **Otávio A. Gonçalves**

Revisão: **Douglas Ricardo Guimarães, Otávio A. Gonçalves**

Editoração Eletrônica: **Tino Chagas, Vitor Yamana**

Tradução: **Bruno Cobbi Silva**

DEV217367200

ISBN 978-85-7532-345-8

1ª edição – publicado em Maio/2009

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**
**(Câmara Brasileira do livro, SP, Brasil)**

Dungeons & Dragons : livro do jogador 4.0 : heróis arcanos, divinos e marciais : regras básicas de RPG / Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt; [tradução Bruno Cobbi SIlva]. -- São Paulo : Devir, 2008.

Título original: Dungeons & Dragons : Player´s Handbook.

Vários ilustradores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Collins, Andy. II. Wyat, James. III Título.

08-08939 CDD-793.9
-793,93

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93



Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à
DEVIR LIVRARIA
Visite nosso site: www.devir.com.br



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

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.p

# SUMÁRIO


1: COMO JOGAR ..... 4
Um Jogo de Interpretação ..... 6
Um Mundo Fantástico ..... 7
O Quê é um Jogo de D&D? ..... 8
Como Jogar ..... 9
A Mecânica Central ..... 11
Três Regras Básicas ..... 11

2: CRIANDO PERSONAGENS ..... 12
Criação de Personagens: ..... 14
Raça, Classe e Função ..... 14
Valores de Atributo ..... 16
Interpretação ..... 18
Tendência vs. Personalidade ..... 19
Realizando Testes ..... 25
Adquirindo Níveis ..... 27
Reciclagem ..... 28
Os Três Estágios ..... 28
Planilha de Personagem ..... 30

3: RAÇAS DE PERSONAGEM ..... 32
Anões ..... 34
Draconatos ..... 36
Eladrin ..... 38
Elfos ..... 40
Halfling ..... 42
Personagens Pequenos ..... 43
Humanos ..... 44
Meio-Elfos ..... 46
Tieflings ..... 48

4: CLASSES DE PERSONAGEM ..... 50
Apresentando as Classes ..... 52
Trilhas Exemplares ..... 53
Destinos Épicos ..... 53
Tipos de Poderes e Utilizações ..... 54
Fontes de Poder ..... 54
Lendo os Poderes ..... 54
Bruxo ..... 60
Trilhas Exemplares ..... 71
Clérigo ..... 74
Trilhas Exemplares ..... 86
Guerreiro ..... 89
Trilhas Exemplares ..... 100
Ladino ..... 103
Trilhas Exemplares ..... 113
Mago ..... 116
Magos e Rituais ..... 118
Trilhas Exemplares ..... 128
Paladino ..... 132
Trilhas Exemplares ..... 142
Patrulheiro ..... 146
Trilhas Exemplares ..... 156
Senhor da Guerra ..... 159
Trilhas Exemplares ..... 169
Destinos Épicos ..... 172

5: PERÍCIAS ..... 176
Treinamento em Perícias ..... 178
Usando Perícias ..... 178
Perícias de Conhecimento ..... 179
Descrição das Perícias ..... 180

6: TALENTOS ..... 190
Escolhendo Talentos ..... 192
Descrições dos Talentos ..... 193
Talentos do Estágio Heróico ..... 193
Talentos do Estágio Exemplar ..... 202
Talentos do Estágio Épico ..... 206
Talentos de Multiclasse ..... 208

7: EQUIPAMENTO ..... 210
Moedas e Dinheiro ..... 212
Armaduras e Escudos ..... 212
Armas ..... 215
Equipamento de Aventura ..... 221
Itens Mágicos ..... 223
Como Identificar Itens Mágicos ..... 223
Armaduras ..... 227
Armas ..... 232
Bastões ..... 236
Cajados ..... 238
Orbes ..... 240
Símbolos Sagrados ..... 241
Varinhas ..... 243
Anéis ..... 244
Itens Para os Braços ..... 245
Itens Para a Cabeça ..... 247
Itens Para a Cintura ..... 248
Itens Para as Mãos ..... 249
Itens Para os Pés ..... 250
Itens Para o Pescoço ..... 251
Itens Maravilhosos ..... 253
Poções ..... 255

8: AVENTURAS ..... 256
Missões ..... 258
Encontros ..... 258
Recompensas ..... 259
Exploração ..... 260
Descanso e Recuperação ..... 263

9: COMBATE ..... 264
Sequência de Combate ..... 266
Visualizando a Ação ..... 266
Iniciativa ..... 267
Rodada Surpresa ..... 267
Tipos de Ação ..... 267
Agindo no Turno ..... 268
Ataques e Defesas ..... 269
Tipos de Ataque ..... 270
Escolhendo Alvos ..... 272
Jogadas de Ataque ..... 274
Defesas ..... 274
Bônus e Penalidades ..... 275
Resultados dos Ataques ..... 277
Durações ..... 278
Testes de Resistência ..... 279
Modificadores de Ataque ..... 279
Vantagem de Combate ..... 279
Cobertura e Ocultação ..... 280
Atacando o que Não se Pode Ver ..... 281
Movimento e Posição ..... 282
Tamanho e Espaço das Criaturas ..... 282
Deslocamento ..... 283
Movimento Tático ..... 283
Queda ..... 284
Flanquear ..... 285
Puxar, Empurrar e Conduzir ..... 285
Teleporte ..... 286
Alternância ..... 286
Ações em Combate ..... 286
Adiar ..... 286
Agarrar ..... 287
Ajustar ..... 287
Ataque Básico ..... 287
Ataque de Oportunidade ..... 288
Caminhar ..... 288
Corrida ..... 288
Defesa Total ..... 290
Encontrão ..... 290
Escapar ..... 290
Espremer-se ..... 290
Golpe de Misericórdia ..... 290
Investida ..... 291
Levantar-se ..... 291
Pontos de Ação ..... 291
Preparar uma Ação ..... 291
Prestar Auxílio ..... 292
Rastejar ..... 292
Retomar o Fôlego ..... 292
Usar um Poder ..... 292
Cura ..... 293
Cura em Combate ..... 293
Regeneração ..... 293
Pontos de Vida Temporários ..... 293
Morte e Morrendo ..... 295
Nocauteando Criaturas ..... 295
Inconsciência ..... 295
Curando um Moribundo ..... 295

10: RITUAIS ..... 296
Como Adquirir e Dominar um Ritual ..... 298
Como Realizar um Ritual ..... 298
Lendo um Ritual ..... 299
Descrições dos Rituais ..... 300

CRÉDITOS AOS JOGADORES DA VERSÃO DE TESTE ..... 316

ÍNDICE ..... 317

PLANILHA DE PERSONAGEM ..... 318

CAPÍTULO 1

# Como Jogar

RALPH HORSLEY

**IMAGINE UM mundo de guerreiros audazes, magos poderosos e monstros terríveis.**

Imagine um mundo de ruínas ancestrais, cavernas profundas e grandes vastidões selvagens, onde apenas os heróis mais bravos ousam se aventurar.

Imagine um mundo de espadas e magia, um mundo de elfos e goblins, um mundo de gigantes e dragões.

Este é o mundo de DUNGEONS & DRAGONS ® (também conhecido como D&D), o ápice dos jogos de interpretação de fantasia. Você representa o papel de um herói lendário – um guerreiro hábil, um clérigo valente, um ladino mortífero ou um mago conjurador de feitiços. Com alguns amigos bem dispostos e um pouco de imaginação, você mergulhará em missões audaciosas e buscas épicas, colocando-se diante de uma imensa gama de desafios temíveis e monstros sanguinários.

Prepare-se – o *Livro do Jogador* contém tudo o que você precisa para criar seu próprio personagem heróico! Para introduzi-lo em sua primeira aventura, este capítulo discute os seguintes tópicos.

- **Um Jogo de Interpretação:** Sob quais aspectos uma aventura de D&D é diferente de todos os outros jogos que você já viu.
- **O Quê é um Jogo de D&D?** Os ingredientes essenciais de uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS .
- **Como Jogar:** Uma explicação sobre o que acontece durante o jogo, incluindo um pequeno exemplo de atividades na mesa.
- **A Mecânica Básica:** A única regra fundamental que você tem de saber para enfrentar a maioria dos desafios que surgirão no jogo.

# UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO

DUNGEONS & DRAGONS é um jogo de interpretação (role-playing game, ou RPG). Na verdade, foi o D&D que inventou esse tipo de jogo e deu início a essa indústria.

Um jogo de interpretação é uma brincadeira de contar histórias com elementos do faz-de-conta, que muitos de nós usávamos para nos divertirmos quando éramos crianças. Entretanto, um jogo de interpretação como D&D possui forma e estrutura definidas, que gera histórias mais coerentes e oferece infinitas possibilidades.

D&D é um jogo de aventuras fantásticas. Você cria um personagem, junta-se a outros heróis (os personagens dos seus amigos), explora um mundo e combate monstros. Embora uma sessão de D&D utilize dados e miniaturas, toda a ação acontece na sua imaginação. Assim, você tem a liberdade para criar qualquer cenário, com um orçamento infinito para os efeitos especiais e tecnologia para fazer qualquer coisa acontecer.

O que torna D&D um jogo único é o Mestre. É ele quem assume o papel de principal narrador e árbitro da partida. O Mestre cria as aventuras para os personagens e descreve as ações para os jogadores. Ele é a engrenagem que torna o RPG infinitamente flexível – uma pessoa capaz de reagir a qualquer situação em jogo, não importa a reviravolta ou mudança proposta pelos jogadores, transformando uma aventura de D&D em uma história vibrante, empolgante e imprevisível.

A aventura é o coração de D&D. Será como num filme ou livro de fantasia, mas os personagens criados por você e seus amigos serão as estrelas da história. O Mestre descreve o cenário, mas ninguém sabe o que vai acontecer até os personagens fazerem alguma coisa – e qualquer coisa é possível! Os heróis podem explorar uma masmorra sombria, uma cidade em ruínas, um templo perdido no coração da selva ou uma caverna repleta de lava nas profundezas de uma montanha misteriosa. Eles solucionam enigmas, conversam com outros personagens, enfrentam vários tipos de monstros fantásticos e descobrem itens mágicos e tesouros fabulosos.

D&D é um jogo cooperativo, no qual você e seus amigos têm de trabalhar juntos para chegar ao fim de cada aventura e se divertir. É um jogo de narração, cujo único limite é a sua imaginação. É um jogo de fantasia e aventuras, baseado nas tradições das maiores histórias de fantasia de todos os tempos. Numa aventura, é possível realizar qualquer tarefa que se possa imaginar. Quer conversar com o dragão em vez de lutar contra ele? Que tal se disfarçar de orc e invadir o covil asqueroso do inimigo? Vá em frente e faça uma tentativa. Suas ações podem resultar em sucessos e fracassos espetaculares, mas de qualquer modo você estará contribuindo para o desdobramento da história dessa aventura e provavelmente se divertindo bastante no processo.

Para "vencer" uma partida de DUNGEONS & DRAGONS, basta participar de uma história empolgante, na qual aventureiros corajosos enfrentam perigos mortíferos. O jogo não tem um final verdadeiro; quando uma história ou missão acaba, é possível começar outra imediatamente. Muitas pessoas que gostam de D&D continuam jogando durante meses ou anos, encontrando-se com seus amigos toda semana para continuar a história de onde ela parou na última sessão de jogo.

Seu personagem evolui conforme a aventura progride. Cada monstro derrotado, missão concluída e tesouro recuperado não só aprofunda a continuidade da história, como também oferece novas habilidades aos personagens. Esse aumento de poder é representado pelo nível do seu herói; à medida que o jogo avança, o personagem ganha mais experiência, eleva seu nível e domina habilidades novas e mais eficazes.

De tempos em tempos, um personagem pode acabar levando a pior, perecendo nas garras de monstros ferozes ou tombando diante de vilões cruéis. Entretanto, mesmo quando seu personagem for derrotado, você não terá "perdido" o jogo. Os companheiros do herói podem usar magias poderosas para revivê-lo, ou você pode criar outro aventureiro para prosseguir de onde o seu antigo herói faleceu. Talvez ele não tenha conseguido concluir a aventura, mas se o jogador se divertiu e ajudou a criar uma grande história, que todos vão se lembrar durante muito tempo, o grupo todo sairá vitorioso.

WILLIAM O'CONNOR

# Um Mundo Fantástico

O mundo de Dungeons & Dragons é um lugar de magia e monstros, de guerreiros corajosos e aventuras espetaculares. Ele se fundamenta numa base de fantasia medieval clássica e inclui criaturas, lugares e poderes que transformam o mundo de D&D em um lugar único.

Esse mundo é antigo, construído sobre as ruínas de impérios ancestrais, num cenário repleto de lugares de aventura e mistério. As lendas e artefatos dos reinos antigos ainda existem – assim como suas ameaças terríveis.

A era atual não está sob o controle de nenhum império extenso. O mundo está mergulhado numa idade de trevas, entre o colapso do último grande império e a ascensão do próximo, que pode demorar séculos para ocorrer. Alguns reinos menores prosperam com segurança: baronatos, capitanias, cidades-estado. No entanto, cada povoado é como um ponto de luz no meio de uma vasta escuridão, um porto seguro, uma ilha de civilização em meio às terras selvagens que recobrem o mundo. Os aventureiros podem descansar e se recuperar nesses povoados durante os intervalos das suas aventuras. Todavia, nenhum local é completamente seguro e as aventuras podem acontecer dentro (e abaixo) desses lugares, assim como acontecem nas terras abandonadas.

Durante suas aventuras, seu personagem poderá visitar diversos locais fantásticos: cavernas com túneis amplos, entrecortados por rios de lava; torres que flutuam nos céus, sustentadas pela magia ancestral; florestas com árvores deformadas e estranhas, cobertas de nevoeiros brilhantes – à medida que o jogo se desenrola, seu personagem pode encontrar qualquer coisa que você for capaz de imaginar.

Os monstros e as criaturas sobrenaturais são parte desse mundo. Eles espreitam nos lugares escuros entre os pontos de luz. Alguns são ameaças, outros querem ajudar os heróis, e muitos se encaixam em ambos os papéis e podem reagir de modo diferente, quando são abordados pelos aventureiros.

A magia está por toda parte. As pessoas acreditam e aceitam o poder que a magia oferece. Entretanto, os verdadeiros mestres da magia são bastante raros. Muitas pessoas têm acesso a formas limitadas de magia e esses feitiços menores ajudam os habitantes dos pontos de luz a sustentarem suas comunidades. Contudo, aqueles que têm o poder de moldar sua magia como um ferreiro manipula o metal são tão raros quanto os aventureiros e surgem diante do seu personagem e seus companheiros como amigos e inimigos.

Mais cedo ou mais tarde, todos os aventureiros acabam usando a magia, de uma forma ou de outra. Os magos e os bruxos retiram a magia da estrutura do universo, moldam-na de acordo com sua vontade e arremessam rajadas explosivas contra seus inimigos. Os clérigos e os paladinos invocam a ira de suas divindades para destruir seus oponentes com a radiância divina, ou clamam pela misericórdia dos deuses para curar os ferimentos de seus aliados. Os guerreiros, patrulheiros, ladinos e senhores da guerra não usam poderes mágicos tão óbvios, mas sua perícia com as armas mágicas transformam-nos em mestres do campo de batalha. Nos estágios mais avançados do jogo, até mesmo os aventureiros que não utilizam magias realizam façanhas que nenhum mortal é capaz de sonhar realizar sem auxílio sobrenatural – brandindo machados gigantes em golpes que estremecem a terra à sua volta ou se ocultando nas sombras para ficarem invisíveis.

## A História do D&D

Antes dos jogos de interpretação, antes dos jogos de computador e antes mesmo dos baralhos de *cards* colecionáveis, havia os jogos de estratégia (conhecidos também como *wargames*). Usando miniaturas de chumbo para recriar batalhas históricas famosas, os jogadores desse gênero inventaram um passatempo totalmente original. Em 1971, Gary Gygax criou o *Chainmail* (ou "Cota de Malha", nome de uma armadura medieval), um conjunto de regras que incluía criaturas fantásticas e magia nos jogos de estratégia convencionais. Em 1972, Dave Arneson apresentou a Gygax uma novidade; ao invés de controlar um exército numeroso, cada jogador controlaria um único personagem: um herói. Em vez de lutarem uns contra os outros, os heróis deveriam cooperar para eliminar os inimigos e rebecer recompensas. Essa combinação de regras, miniaturas e imaginação criou uma experiência de jogo completamente nova e, em 1974, Gygax e Arneson publicaram o primeiro conjunto de regras para jogos de interpretação com o selo da TSR, Inc. – o jogo Dungeons & Dragons .

Em 1977, essas regras foram reescritas e reformuladas no Conjunto Básico de Dungeons & Dragons e, subitamente, D&D estava a caminho de se tornar um fenômeno. Um ano depois, a primeira edição do Advanced Dungeons & Dragons foi publicada numa série de livros de alta qualidade em capa dura.

No decorrer da década de 1980, o jogo apresentou um crescimento notável. Romances, um desenho animado, jogos de computador e os primeiros cenários de campanha (Forgotten Realms e Dragonlance) foram lançados e, em 1989, a ansiosamente esperada segunda edição do AD&D surgiu como uma verdadeira tempestade. A década de 1990 começou firme, com o lançamento de outros cenários de campanha (incluindo Ravenloft, Dark Sun e Planescape), mas à medida que a década foi chegando ao fim, o cometa D&D foi perdendo o impulso. Em 1997, a Wizards of the Coast comprou a TSR; logo, toda a equipe de criação começou a trabalhar na terceira edição do jogo de interpretação original.

Em 2000, a terceira edição de D&D foi lançada e elogiada pelas inovações que trazia na mecânica das regras. Nesse período, Dungeons & Dragons atingiu novos patamares de popularidade e, celebrando seu trigésimo aniversário, publicou uma incrível coleção de livros de regras, suplementos e aventuras. Vimos o D&D crescer e deixar sua marca na cultura popular. Ele inspirou diversas gerações de jogadores, escritores, desenvolvedores de jogos digitais, cineastas e muitos outros com a sua habilidade de expandir a imaginação e inspirar a criatividade.

Agora, nós alcançamos uma nova etapa. Esta é a 4ª edição de Dungeons & Dragons. Tudo é novo e empolgante, brilhante e encantador. Ela foi baseada no que já existia e pretende estabelecer com firmeza a identidade de D&D para a próxima década. Quer você conheça o jogo desde que ele surgiu ou tenha acabado de descobri-lo, esta nova edição é a sua porta de entrada para um mundo de fantasia e aventura.

Todas as aventuras de Dungeons & Dragons apresentam quatro ingredientes básicos: pelo menos um jogador (quatro ou cinco é o mais indicado), um Mestre, uma aventura e os acessórios (livros, suplementos e dados de jogo).

## Os Personagens dos Jogadores

Como jogador, você cria um personagem – um aventureiro heróico. Este herói é parte de uma equipe que descobre masmorras, combate monstros e explora as vastidões desconhecidas do mundo. Um personagem criado pelos jogadores é chamado de personagem do jogador (PdJ). Assim como os protagonistas de um livro ou filme, os PdJs estão no centro da ação durante a partida.

Ao jogar com seu personagem de D&D, você se colocará no papel dele e escolherá quais decisões ele tomará. Você é quem decide qual porta o personagem abrirá em seguida, quando ele vai atacar um monstro, negociar com um vilão ou aceitar uma missão perigosa. Essas decisões serão tomadas com base na personalidade, motivações e objetivos do seu personagem e você pode até falar como ele ou representá-lo, se desejar. Você tem um controle quase ilimitado sobre o que o seu personagem pode dizer ou fazer durante o jogo.

## O Mestre de Jogo

Uma pessoa tem função especial nas partidas de D&D: o Mestre de Jogo (ou, simplesmente, o Mestre). Ele vai apresentar a aventura e os desafios que os PdJs tentarão superar. Qualquer partida de D&D exige um Mestre – é impossível jogar sem ele.

O Mestre de Jogo tem diversas atribuições no jogo.

- **Criador de Aventuras:** O Mestre cria as aventuras (ou escolhe quais aventuras prontas) que você e os demais jogadores enfrentarão.
- **Narrador:** O Mestre define o transcorrer da história e apresenta os desafios e encontros que os PdJs devem superar.
- **Controlador dos Monstros:** O Mestre controla os monstros e vilões que os PdJs combatem, escolhendo as ações e jogando os dados de ataque dessas criaturas.
- **Árbitro:** Quando não estiver claro o que deve acontecer, o Mestre decide como aplicar as regras e determinar o rumo da história.

O Mestre controla todos os monstros e vilões da aventura, mas ele não é um adversário dos outros jogadores. O trabalho do Mestre é oferecer a estrutura para que o grupo todo se divirta com uma aventura empolgante. Isso significa que ele desafiará os PdJs com encontros e tarefas interessantes, mantendo o ritmo do jogo e aplicando as regras corretamente.

Muitos jogadores de D&D consideram que ser o Mestre é a melhor parte do jogo. Assumir o papel de Mestre não é necessariamente uma decisão irrevogável – você e seus amigos podem se revezar como Mestres de uma aventura para outra. Se você acha que vai gostar de ser o Mestre para o seu grupo, vai encontrar todas as ferramentas que precisa para ajudá-lo no *Guia do Mestre* .

## A Aventura

Obviamente, os aventureiros precisam de aventuras. Uma aventura de Dungeons & Dragons consiste de uma cadeia de eventos. Quando os jogadores decidem qual é o caminho a seguir e como seus heróis reagem às consequências dos encontros e desafios subsequentes, eles transformam a aventura numa história contagiante sobre seus próprios personagens. As aventuras de D&D são cheias de ação, combate, mistérios, magias, desafios e muitos monstros!

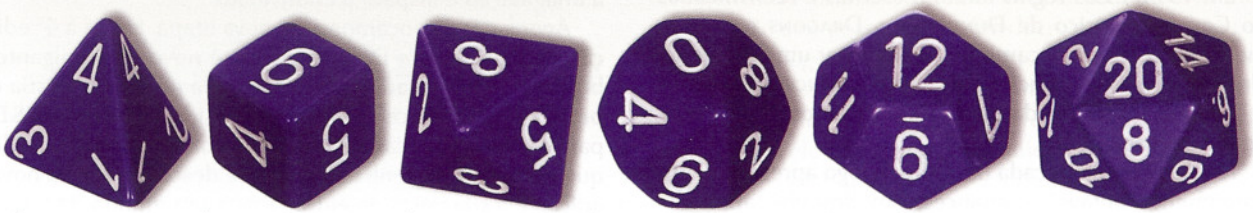
### DADOS DE JOGO

O jogo utiliza dados poliédricos com diferentes quantidades de faces, como mostra a ilustração abaixo. Dados como esses podem ser encontrados na loja onde você comprou esse livro, em qualquer loja de jogos e em diversas livrarias.

Nas regras de D&D, esses diferentes dados são indicados pela letra "d" seguida do número de faces: d4, d6 (o dado comum, com seis faces, que a maioria dos jogos utiliza), d8, d10, d12 e d20.

Quando for preciso jogar os dados, as regras indicarão o número de dados que deve ser lançada, quantas faces eles têm e quais modificadores acrescentar. Por exemplo, "3d8 + 5" significa que você deve jogar três dados de oito lados e somar 5 ao resultado.

É possível usar d10s para jogar as porcentagens, caso seja necessário. Jogue 1d10 para representar a dezena e outro 1d10 para as unidades, e isso resultará em qualquer número entre 1 e 100. Dois "10" equivale a um resultado 100, mas fora isso qualquer "10" na dezena conta como um "0" – portanto um 10 no dado de dezenas e um 7 nas unidades será igual a 07 (e não 107!).



*d4* *d6* *d8* *d10* *d12* *d20*

Existem três tipos de aventuras:

- **Prontas pra Jogar:** O Mestre pode comprar ou obter aventuras prontas, escritas por profissionais, de diversas fontes, incluindo o www.dndinsider.com.
- **Componentes e Idéias para Aventuras:** A maioria dos suplementos de D&D oferece elementos de aventuras – idéias para mapas, vilões e monstros interessantes – que o Mestre pode reunir numa história. A revista Dungeon Magazine (www.dndinsider.com) também é uma fonte abundante de material para aventuras.
- **Artesanais:** Vários Mestres preferem criar suas próprias masmorras e aventuras, desenvolvendo encontros desafiadores, repletos de monstros do *Manual dos Monstros* e tesouros do *Livro do Jogador* .

Uma aventura pode ser uma simples "exploração de uma masmorra" – um conjunto de salas cheias de monstros e armadilhas, com um pouco de história que fornece a motivação dos aventureiros para explorá-la – ou pode ser complexa, como o mistério de um assassinato ou um caso de intriga política. Ela pode durar uma única sessão de jogo ou se estender por muitas partidas. Por exemplo, explorar um enorme castelo assombrado pode exigir cinco ou seis sessões de jogo, cerca de dois meses de tempo real.

Quando o mesmo grupo de personagens ingressa em várias missões com o mesmo Mestre, durante aventuras consecutivas, eles estão numa campanha. A história dos heróis não termina numa única aventura e pode continuar por quanto tempo vocês quiserem!

## Livros e Dados de Jogo

A ação do jogo acontecerá quase completamente na sua imaginação, mas você ainda precisará de algumas "peças de jogo" nas partidas de D&D.

- ***Livro do Jogador:*** Cada jogador precisa ter um *Livro do Jogador* para consultar.
- ***Guia do Mestre e Manual dos Monstros:*** O Mestre precisa ter uma cópia de cada um desses livros (e os jogadores também podem apreciar seu conteúdo).
- **Dados:** Uma partida de Dungeons & Dragons exige um conjunto de dados especiais para jogar (consulte a caixa de texto).
- **Planilha de Personagem:** Para registrar todas as informações importantes sobre o seu personagem, use a planilha fornecida no final desse livro ou procure uma em www.devir.com.br.

Você também pode considerar que alguns dos seguintes acessórios serão muito úteis na sua mesa de jogo.

- **Miniaturas:** Cada jogador precisa de uma miniatura para representar seu personagem e o Mestre precisa de figuras para os monstros. As peças oficiais de *D&D Miniaturas* são personalizadas para serem utilizadas durante as partidas de D&D.
- **Matriz de Combate ou Masmorras Montáveis:** O combate em D&D se utiliza de um tabuleiro com quadrados de uma polegada (cerca de 2,5 cm). Você pode adquirir uma matriz de combate personalizada em diversas lojas de passatempos e jogos, experimentar o *D&D Dungeon Tiles* – cartões de encaixe que podem ser usados como tabuleiro para representar uma grande variedade de locais – ou criar sua própria matriz.

# COMO JOGAR?

O seu "peão" numa partida de Dungeons & Dragons é o seu personagem. Ele vai representá-lo dentro do mundo de jogo. Por meio dele, você poderá interagir com o cenário da maneira que quiser. O único limite é a sua imaginação e às vezes, o resultado dos dados..

Basicamente, uma partida de D&D consiste de um grupo de personagens enfrentando a aventura apresentada pelo Mestre. Toda aventura é composta por encontros – qualquer tipo de desafio que os personagens enfrentam.

Existem dois tipos de encontro:

- Os **encontros de combate** são as batalhas contra os adversários perversos. Num encontro de combate, os personagens e os monstros atacam uns aos outros em turnos até que um dos lados seja derrotado.
- Os **encontros gerais** incluem armadilhas letais, enigmas complexos e outros obstáculos a serem ultrapassados. Muitas vezes, esses encontros são superados usando as perícias dos heróis, em outras eles são vencidos usando a magia de forma perspicaz e alguns não dependem de nada, além da astúcia dos jogadores. Os encontros gerais também abrangem as interações sociais, como as tentativas de persuasão, negociação e interrogatório de um personagem do Mestre (PdM). Quando você decidir que o seu personagem deseja falar com uma pessoa ou um monstro, este será um encontro geral, sem combate.

## Exploração

Entre os encontros, os personagens exploram o mundo. Você decide os caminhos que o seu personagem percorrerá nas viagens e o que ele tentará fazer em seguida. A exploração é um bate-bola entre os jogadores, dizendo ao Mestre o que desejam que seus personagens tentem fazer, e o Mestre, revelando aos jogadores as consequências dessas ações na história.

Por exemplo, suponha que os personagens tenham descido em um abismo sombrio. Quando atingem o fundo, o Mestre diz que os personagens enxergam três túneis que se aprofundam nas trevas. Os jogadores decidem qual túnel seus personagens irão investigar e contam ao Mestre. Isso é a exploração. É possível tentar praticamente qualquer coisa: encontrar um lugar para se esconder e armar uma emboscada caso monstros saiam dos túneis, gritar "Olá, tem monstros aí dentro?" o mais alto possível, ou ainda procurar cuidadosamente no fundo do abismo, em busca de algo interessante que esteja caído entre as rochas e o musgo. Isso tudo também é exploração.

As decisões tomadas durante a exploração conduzem aos encontros. Por exemplo, um dos túneis pode terminar em um ninho de gricks famintos – se você decidir seguir esse caminho, estará indo na direção de um encontro de combate. Outro túnel pode conduzir até uma porta selada com uma tranca mágica que os personagens devem atravessar – um encontro geral.

Durante a exploração de uma masmorra ou outro local de aventuras, é possível tentar qualquer uma das ações a seguir:

- Seguir um corredor, atravessar uma passagem, cruzar uma sala.
- Ouvir através de uma porta para saber se há alguma coisa do outro lado.
- Tentar abrir uma porta para ver se está trancada.
- Derrubar uma porta trancada.
- Procurar tesouros numa sala.
- Puxar alavancas, empurrar estátuas ou arrastar a mobília.
- Arrombar a tranca de uma arca de tesouro.
- Desativar uma armadilha.

O Mestre decide o que acontece diante das ações realizadas. Algumas obtêm sucesso automaticamente (em geral o personagem consegue se deslocar sem maiores problemas), outras exigem uma ou duas jogadas de dados, chamadas de testes (arrombar uma porta trancada, por exemplo) e algumas simplesmente não dão certo. Seu personagem pode realizar qualquer proeza que um humano forte, esperto, ágil e bem equipado existente nos mundos de fantasia seria capaz. Ele não conseguirá abrir caminho através de uma porta de ferro blindada usando as mãos nuas, por exemplo – a menos que haja uma poderosa magia para ajudá-lo nessa tarefa!

## Agindo no Turno

Durante a exploração, geralmente não é necessário realizar turnos. O Mestre costuma perguntar "O que vocês fazem agora?", os jogadores respondem e então ele diz o que acontece. É possível fazer perguntas, oferecer sugestões aos demais jogadores ou declarar uma nova ação ao Mestre a qualquer momento. Entretanto, tente levar os demais jogadores em consideração. Eles também querem que seus personagens realizem ações.

Durante os encontros de combate, a mecânica é diferente: os personagens dos jogadores e os monstros realizam turnos numa sequência rotativa constante, chamada ordem de iniciativa.

### Exemplo de Jogo

Descrevemos a seguir uma típica sessão de D&D. Os aventureiros estão explorando as ruínas de uma antiga fortaleza dos anões, que agora está infestada de monstros. Os jogadores nessa partida são:

Dave, o Mestre de Jogo;

Toby, cujo personagem é o guerreiro humano Ammar;

Cam, jogando com Isidro, um ladino halfling;

Daneen, cuja personagem é uma maga eladrin chamada Serissa.

**Dave** (*Mestre*): "Os velhos degraus de pedra sobem aproximadamente 10 m na lateral da montanha, ao longo de um riacho gelado que escorre através da caverna. Os degraus terminam numa plataforma, diante de uma grande porta de pedra entalhada com a imagem do rosto de um anão barbudo. Ela está entreaberta, cerca de 30 cm. Há um gongo de bronze pendurado na alcova de uma parede mais próxima. O que vocês vão fazer?"

**Cam** (*Isidro*): "Eu vou rastejar para a frente e espiar através da abertura."

**Daneen** (*Serissa*): "Quero dar uma olhada mais de perto no gongo."

**Toby** (*Ammar*): "Eu vou ficar para trás e vigiar, caso Isidro arrume qualquer encrenca."

**Cam** (*Isidro*): "Sem chance, eu sou profissa."

**Dave** (*Mestre*): "Certo, primeiro Serissa. É um velho gongo usado, feito de bronze. Também há um pequeno martelo pendurado do lado dele".

**Toby** (*Ammar*): "Não toque nisso."

**Daneen** (*Serissa*): "Eu não ia fazer isso! Parece uma campainha. Não há motivo para avisar os monstros que estamos aqui."

**Dave** (*Mestre*): "Bem, agora Isidro: já que está tentando ser silencioso, Cam, faça um teste de Furtividade."

**Cam** (*joga um teste de Furtividade para Isidro*): "Consegui um 22."

**Dave** (*Mestre*): "Isidro foi bem silencioso". *Dave compara o resultado do teste de Furtividade de Isidro com o resultado do teste de Percepção dos monstros que ele sabe que estão na sala seguinte. A jogada do Cam superou o teste de Percepção, portanto os monstros não sabem que o halfling está ali.*

**Daneen** (*Serissa*): "Então, o que ele vê?"

**Dave** (*Mestre*): "Você está perto do gongo, lembra? Isidro, você espia pela abertura da porta e enxerga um grande salão de pedra, com diversos pilares grossos. Há um grande buraco de fogueira no centro da sala, cheio de carvão em brasa. Você percebe quatro humanóides bestiais com cabeças de hiena agachados em torno da fogueira, e um grande animal – como uma hiena verdadeira, só que muito maior – cochilando no chão, perto deles. Os homens-hiena estão armados com lanças e machados.

**Toby** (*Ammar*): "Gnolls! Eu odeio esses bichos."

**Daneen** (*Serissa*): "Parece que nós vamos ter que entrar lutando. Nós podemos com eles?"

**Cam** (*Isidro*): "Sem problemas, temos o elemento surpresa."

**Dave** (*Mestre*): "Então vocês entram pela porta?" *Os jogadores todos concordam que sim.* "Mostrem onde os seus personagens vão ficar antes de entrar."

*Os jogadores organizam as miniaturas dos seus personagens sobre as peças de Dungeon Tiles que Dave preparou para o encontro. Agora eles estão na plataforma, bem do lado de fora da sala com os gnolls.*

**Toby** (*Ammar*): "Certo, vamos no três. Um... Dois... Três!"

**Dave** (*Mestre*): "Vocês surpreenderam os gnolls! Todos joguem iniciativa e vamos ver se vocês podem ou não com esses caras."

O que acontece em seguida? Será que Ammar, Isidro e Serissa derrotarão os gnolls? Isso depende de como os jogadores interpretarão seus personagens e de quanta sorte eles terão nas suas jogadas de dados!

# A MECÂNICA BÁSICA

Como descobrir se o golpe de espada do seu personagem feriu o dragão ou apenas resvalou nas escamas duras como aço do monstro? Como saber se o ogro acreditou na mentira deslavada do seu personagem, ou se foi possível nadar contra a correnteza do rio para alcançar a outra margem?

Todas essas respostas dependem de regras muito simples e básicas: decida o que seu personagem quer fazer e conte ao Mestre; o Mestre vai pedir que o personagem faça um teste e determinar as chances de sucesso (um número alvo para o teste).

Jogue um dado de vinte faces (d20), adicione quaisquer modificadores relevantes (mostrados na planilha do personagem) e compare o resultado final com o número alvo definido pelo Mestre. Pronto!

**A MECÂNICA BÁSICA**

1. Jogue um d20 (quanto maior o resultado, melhor!)
2. Adicione quaisquer modificadores relevantes
3. Compare o resultado final com o número alvo

Se o resultado for igual ou maior que o número alvo, o personagem obtém sucesso. Se o resultado for menor que o número alvo, ele fracassa.

Quando obtém sucesso no teste, o jogador determina as consequências. Se o teste foi um ataque, ele calcula o dano. Caso seja um teste para definir se o personagem conseguiria pular uma vala, o resultado mostrará a distância percorrida no salto. Um sucesso em um teste para se esconder indica que os monstros não perceberam o herói.

Existem mais alguns detalhes, mas essa mecânica básica controla todo o jogo de D&D. Todas as outras regras são ampliações ou refinamentos dessa mecânica.

# Três Regras Básicas

Além da mecânica básica, três princípios básicos nunca devem ser esquecidos. As regras do jogo são baseadas nas seguintes suposições:

## Regras Simples, Muitas Exceções

Cada classe, raça, talento, poder e monstro em D&D desrespeitam as regras de algum modo durante o jogo. Elas podem ser exceções simples – a maioria dos personagens não sabe usar arcos longos, mas qualquer elfo sabe – ou bem complexas – um golpe de espada normalmente causa alguns pontos de dano, mas um guerreiro de nível elevado é capaz de ativar um poder que derrubaria vários monstros num único ataque. Todos esses elementos são pequenas distorções das regras, e quase todos os livros de Dungeons & Dragons estarão repletos desses elementos de jogo.

## Específico contra Geral

Se uma regra específica contradiz uma regra geral, sempre considere o efeito específico. Por exemplo, a regra geral afirma que normalmente é impossível ativar um poder diário como parte de uma investida. Contudo, se o personagem tiver um poder diário que afirma que ele pode fazer exatamente isso, considere a regra específica. Isso não significa que o personagem é capaz de usar qualquer poder diário quando realizar uma investida, apenas esse.

## Arredonde Sempre para Baixo

Exceto quando indicado o contrário, se você obtiver uma fração como resultado de um cálculo, sempre arredonde para baixo, mesmo que a fração seja maior que 1/2. Por exemplo, essa regra se aplica quando você calcula metade do nível do personagem; caso o resultado seja um número decimal, sempre arredonde o valor para baixo, até o próximo menor número inteiro disponível.

## D&D INSIDER

Está pensando que o jogo não passa das palavras escritas nessas páginas? Se enganou! Visite o site www.dndinsider.com (em inglês) para conseguir mais informações, ferramentas de jogo e participar da comunidade do seu cenário favorito. Com uma assinatura simbólica do D&D Insider, você tem acesso ao conteúdo online das revistas *Dragon Magazine* e da *Dungeon Magazine* que são atualizadas constantemente, diversas vezes durante a semana. Além de grandes artigos, idéias para aventura e informações dos bastidores, o *D&D Insider* fornece um banco de dados digital e interativo com tudo sobre D&D; um criador de personagens de D&D, que vai ajudá-lo a construir e atualizar seus aventureiros; um conjunto de ferramentas poderosas para auxiliar os Mestres a conduzir suas aventuras e campanhas; e a extraordinária Mesa Virtual de D&D, que transforma a internet na mesa de jogo da sua casa, para que você possa jogar D&D com amigos distantes – a qualquer momento, em qualquer lugar! O *D&D Insider* está em constante atualização com novo material, novas histórias, novas ferramentas e novas características dedicadas ao fenômeno que é a experiência de jogar D&D.

CAPÍTULO 2

# Criando Personagens

**Seu primeiro** passo numa partida de D&D é imaginar e então criar seu próprio personagem. Esse personagem é uma combinação do herói fantástico que existe na sua mente e das diversas regras de jogo que descrevem o que ele ou ela é capaz de fazer. Você escolhe uma raça (como elfo ou draconato), uma classe (como mago ou guerreiro), e poderes distintos, como feitiços mágicos ou orações divinas. Então, você inventa uma descrição para a personalidade e uma história para o seu aventureiro.

Um personagem é a sua representação dentro do jogo, ele é seu avatar no mundo do D&D. Um herói é uma combinação de estatísticas de jogo e idéias de interpretação; as estatísticas definem os aspectos físicos do que seu personagem é capaz dentro do mundo, enquanto as escolhas de interpretação definem quem ele ou ela é.

Durante o jogo você interpreta as ações de seu aventureiro e decide o rumo que ele vai tomar em suas viagens pelo mundo, explorando masmorras, combatendo monstros e interagindo com os outros heróis e vilões do jogo.

Este capítulo inclui as seguintes seções:

- **Criação de Personagens:** Um guia para o processo de construção dos personagens.
- **Valores de Atributo:** Como gerar os atributos do seu personagem.
- **Interpretação:** Elementos que o ajudam a moldar seu personagem, incluindo tendência, divindades, personalidade, aparência, antecedentes e idiomas.
- **Realizando Testes:** Expande a mecânica básica para explicar as jogadas de dados mais comuns do sistema.
- **Adquirindo Níveis:** Regras para adquirir níveis de experiência e evoluir seu personagem.
- **Planilha de Personagem:** Uma explicação sobre a planilha de personagem e os locais onde você pode encontrar informações sobre cada elemento dessa planilha.

HOWARD LYON

Primeiro, gaste alguns minutos para imaginar o seu personagem. Pense que tipo de herói você deseja que ele se torne. Seu personagem existe na sua imaginação – as estatísticas de jogo servem apenas para ajudá-lo a definir do que ele é capaz nos encontros. Você gosta de ficção fantástica com anões ou elfos? Tente construir um personagem de uma dessas duas raças. Você gostaria que ele fosse o aventureiro mais resistente da mesa? Tente escolher guerreiro ou paladino como classe de personagem. Se não sabe por onde começar, analise as ilustrações apresentadas ao longo desse livro e as descrições resumidas dos personagens na seção de raças, no Capítulo 3, e veja o que mais atrai o seu interesse.

Siga as etapas abaixo para criar o seu personagem de D&D. Você pode segui-las em qualquer ordem; por exemplo, algumas pessoas preferem escolher seus poderes por último.

1. **Escolha sua Raça.** Defina a raça de seu personagem. Sua escolha trará diversas vantagem raciais a seu herói. *Capítulo 3*.
2. **Escolha sua Classe.** A classe representa o treinamento ou profissão do personagem e é sua maior fonte de habilidades. *Capítulo 4*.
3. **Determine os Valores de Atributo.** Defina os Valores de Atributo. Eles representam as capacidades físicas e mentais mais básicas do seu personagem. Sua raça modifica os valores de atributo originais, enquanto sua classe define quais desses valores são de maior importância. *Capítulo 2*.
4. **Escolha suas Perícias.** As perícias determinam sua capacidade de realizar tarefas como saltar sobre valas, esconder-se de perseguidores e identificar monstros. *Capítulo 5*.
5. **Selecione seus Talentos.** Os talentos são vantagens naturais ou treinamentos especiais do seu personagem. *Capítulo 6*.
6. **Escolha seus Poderes.** Cada classe de personagem oferece um leque de opções diferentes de poderes para você escolher. *Capítulo 4*.
7. **Escolha seu Equipamento.** Selecione as armaduras, armas, implementos e o equipamento básico de aventura. Nos níveis mais elevados, o personagem poderá encontrar e criar itens mágicos. *Capítulo 7*.
8. **Faça os Cálculos.** Calcule o número de pontos de vida, a Classe de Armadura e as outras defesas, a iniciativa e os bônus de ataque, dano e perícias. *Capítulo 2*.
9. **Detalhes de Interpretação do Personagem.** Complete eu personagem com detalhes sobre sua personalidade, aparência e crenças. *Capítulo 2*.

## Raça, Classe e Função

As duas primeiras decisões a serem tomadas durante a criação do personagem envolvem a classe e a raça. Juntas, elas indicam o conceito básico do personagem; por exemplo, "anão guerreiro", "eladrin mago" ou "tiefling senhor da guerra". A classe escolhida também determina a função do seu personagem – o papel que ele desempenha quando o grupo de heróis está envolvido numa batalha.

Você deve escolher a combinação de raça e classe que mais lhe interessar. Entretanto, em alguns casos a melhor idéia é considerar primeiro a função que você deseja assumir com o personagem. Por exemplo, se você vai entrar no meio de uma aventura e nenhum dos demais jogadores está interpretando um personagem na função de defensor, seria muito útil escolher um guerreiro ou paladino.

### Raças de Personagem

Uma grande variedade de raças fantásticas povoa o mundo de Dungeons & Dragons – povos como os draconatos, os anões e os elfos. Em qualquer vila ou cidade de tamanho razoável é comum encontrar pelos menos alguns indivíduos de cada raça, mesmo que sejam meros viajantes ou andarilhos mercenários em busca de seu próximo desafio.

Existem muitas outras criaturas inteligentes no mundo, criaturas como dragões, devoradores de mentes e demônios. Estes não são os personagens com os quais você pode jogar – eles são os monstros que o seu aventureiro enfrentará. Seu personagem é um herói de uma das regiões civilizadas do mundo.

Lendários por sua resistência e força de vontade, os **anões** são guerreiros indomáveis e mestres artífices. Os reinos dos anões são poderosas cidadelas nas montanhas, mas pequenos clãs de artesãos da raça podem ser encontrados em qualquer vila ou cidade.

Os **draconatos** são humanóides dracônicos orgulhosos e honrados. Eles vagam pelo mundo como mercenários e aventureiros. Eles são fortes e possuem habilidades similares às dos dragões.

Os **eladrin** são uma raça mágica e graciosa, nativa da Agrestia das Fadas, o reino de Faerie. Esse povo aprecia a magia arcana, a esgrima e as obras perfeitas em metal e jóias. Eles vivem em cidades cintilantes na fronteira com a Agrestia das Fadas.

Parentes dos eladrin, os **elfos** moram nas profundezas das florestas e nas clareiras silvestres do mundo, apreciando a beleza da natureza. Muitos elfos (e alguns eladrin) vivem em caravanas nômades que visitam muitas regiões, permanecendo uma ou duas estações em cada local.

Os **halflings**, a menor das raças civilizadas, são um povo corajoso, astuto e adorável. Eles se reúnem em pequenos clãs espalhados pelos charcos e ao longo dos rios do mundo, viajando e negociando bastante com as outras raças.

Bravos e ambiciosos, os **humanos** são mais numerosos que as outras raças, e suas cidades-estado estão entre os pontos mais brilhantes desse mundo sombrio. Entretanto, ainda existem vastas porções do mundo onde nenhum humano jamais pisou.

Da união entre elfos e humanos surgiram os **meio-elfos**. Combinando várias das melhores características dos humanos e dos elfos, os meio-elfos têm capacidades distintas dessas duas raças. Eles são carismáticos e versáteis.

Os **tieflings** são uma raça descendente de ancestrais humanos que barganharam com poderes abissais. Eles são solitários e vivem nas sombras da sociedade humana, confiando apenas em seus aliados mais fiéis.

Você pode obter mais informações sobre as raças no Capítulo 3.

Cada raça de personagem possui vantagens inatas que a torna mais adequada a determinadas classes. Entretanto, você pode criar quaisquer combinações que desejar. Não há nada de errado em jogar com algo exótico; os anões não costumam ser ladinos, mas você pode criar um anão ladino eficaz, escolhendo cuidadosamente seus talentos e poderes.

## Classes de Personagem

Existem diversos tipos de heróis e vilões pelo mundo – ladinos furtivos, magos astutos, guerreiros robustos e muitos outros. A raça do personagem define sua aparência básica e seus talentos naturais, mas a classe do personagem é a sua vocação escolhida, é a verdadeira trilha que ele decidiu seguir. Você pode obter mais informações sobre as classes no Capítulo 4.

**Bruxo:** Detentores de um conhecimento proibido, os bruxos são praticantes de uma magia perigosa, que disparam energias tórridas contra os seus inimigos. Se quiser lidar com poderes misteriosos, destruir os adversários com rajadas poderosas de energia mística e atormentá-los com maldições, um bruxo é a melhor opção.

**Clérigo:** Corajosos e dedicados, os clérigos são os guerreiros sagrados e os curandeiros do mundo. Se você quiser lançar rajadas de energia divina contra seus inimigos, fortalecer seus companheiros com poderes mágicos e de recuperação, e liderá-los rumo a vitória com sua sabedoria e determinação, escolha um clérigo.

**Guerreiro:** Os guerreiros são especialistas no combate armado, confiando nos músculos, na técnica e na própria coragem para sobreviver. Se você deseja mergulhar no combate franco, proteger seus companheiros e subjugar os inimigos com sua força, enquanto eles golpeiam inutilmente a armadura pesada que protege o seu corpo, escolha um guerreiro.

**Ladino:** Ladrões, vigaristas, exploradores de masmorras, faz-tudo... os ladinos têm fama de criminosos e trapaceiros. Se você quer se esgueirar através das sombras, cruzar o campo de batalha com acrobacias sem temer as represálias dos inimigos, e surgir do nada apontando uma lâmina para a garganta do oponente, escolha um ladino.

**Mago:** Como mestres de poderes arcanos incríveis, os magos abdicam dos combates físicos em prol de magias espetaculares. Se você deseja arremessar bolas de fogo que incineram os inimigos, conjurar magias que modificam o campo de batalha ou pesquisar rituais arcanos que podem alterar o tempo e o espaço, você deve jogar com um mago.

**Paladino:** Lutadores e campeões devotos de suas divindades, os paladinos são cavaleiros cheios de inspiração divina que sempre assumem a linha de frente nas batalhas. Se você quiser desafiar os oponentes para duelos isolados, lutar em nome de uma causa e destruir os inimigos com poderes divinos, então o paladino é a sua classe.

**Patrulheiro:** Rastreadores e batedores especialistas, os patrulheiros são combatentes das regiões ermas, que se destacam usando táticas de guerrilha. Se você quer dominar as artes do arco e da lâmina, desaparecer pelos bosques como um fantasma e derrubar os inimigos antes que eles saibam onde você está, escolha um patrulheiro.

**Senhor da Guerra:** Obstinados e treinados no combate franco, os senhores da guerra são militaristas brilhantes com o dom da inspiração. Se você deseja liderar o combate com a ponta da sua espada, coordenar táticas geniais com seus companheiros, fortalecendo e curando-os quando eles hesitarem, escolha um senhor da guerra.

## Função do Personagem

Cada classe de personagem é especializada numa das quatro funções básicas de combate: controle e ataques de área, defesa, cura e apoio e ação ofensiva. As funções que representam esses papéis são: **agressor, controlador, defensor e líder**. Um grupo clássico de aventureiros inclui um personagem em cada uma dessas funções: mago, guerreiro, clérigo e ladino.

As funções dos personagens identificam quais classes podem "substituir" umas às outras. Por exemplo, se não houver um clérigo no seu grupo, um senhor da guerra pode substituí-lo perfeitamente no papel de líder.

As funções também servem como ferramentas úteis para construir grupos de aventureiros. É uma boa idéia preencher cada função com pelo menos um personagem. Se houver cinco ou seis jogadores no seu grupo, é melhor aumentar o número de defensores, depois de agressores. Todavia, mesmo que nem todas as funções estejam ocupadas, o grupo ainda será eficiente – só significa que os aventureiros precisarão compensar a função ausente.

Os próximos volumes do *Livro do Jogador* apresentarão classes adicionais para todas essas funções.

### Poderes de Ataque e Poderes Utilitários

Cada classe fornece ao personagem determinados poderes de **ataque**, usados para ferir ou atrapalhar os inimigos, e poderes **utilitários**, que ajudam o personagem e seus aliados. Os poderes pertencentes a cada um dessas amplas categorias também são divididos de acordo com a frequência com que podem ser ativados.

Os poderes **sem limite** podem ser usados quantas vezes for preciso, uma vez por rodada. Um personagem é capaz de ativar os poderes **por encontro** muitas vezes num mesmo dia de aventura, mas ele precisa descansar alguns minutos entre uma execução e outra, logo eles somente podem ser utilizados uma vez a cada encontro. Os poderes **diários** são tão dramáticos e poderosos que é possível utilizá-los apenas uma vez por dia.

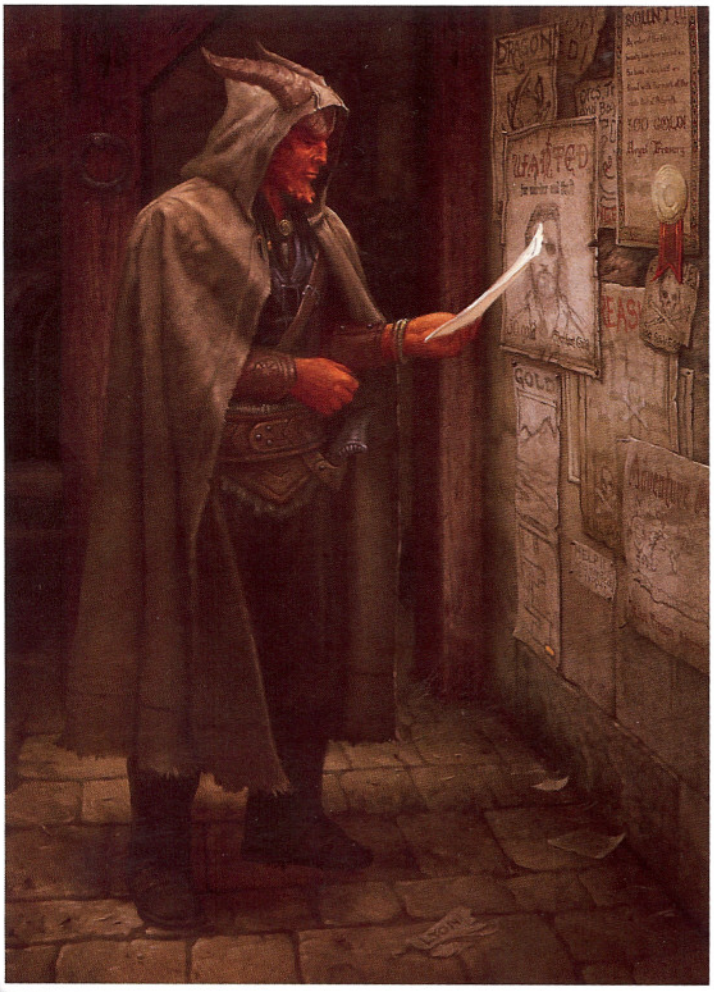
### Agressor (Bruxo, Ladino, e Patrulheiro)
Os agressores se especializam em causar grandes quantidades de dano num mesmo alvo. Eles possuem a ofensiva mais concentrada entre todos os personagens do jogo. Os agressores utilizam sua mobilidade superior, a trapaça ou magias para se deslocarem entre os oponentes e alcançar o inimigo que querem atacar.

### Controlador (Mago)
Os controladores lidam com uma grande quantidade de inimigos ao mesmo tempo. Eles preferem a ofensiva em relação à defensiva, utilizando poderes que causam dano em diversos inimigos simultaneamente, assim como efeitos mais sutis, que enfraquecem, confundem ou atrasam os oponentes.

### Defensor (Guerreiro, Paladino)
Os defensores têm as proteções mais eficazes do jogo e uma boa ofensiva de curto alcance. Eles são os combatentes de linha de frente do grupo; não importa sua localização no campo de batalha, a ação sempre estará ao seu redor. Os defensores possuem habilidades e poderes que impedem os inimigos de ultrapassá-los e ignorá-los em combate.

### Líder (Clérigo, Senhor da Guerra)
Os líderes inspiram, curam e ajudam os demais personagens do grupo. Os líderes têm boas defesas, mas sua força se concentra nos efeitos que protegem seus companheiros e afetam inimigos específicos, tornando-os alvos mais fáceis para o grupo.

Os clérigos e senhores da guerra (e os demais líderes) encorajam e incentivam seus companheiros de aventuras, mas não é por desempenharem a função de líder que eles serão necessariamente os porta-vozes ou comandantes do grupo. O "líder do grupo" – se o grupo tiver um – pode ser facilmente um bruxo carismático ou um paladino autoritário. Os líderes (a função) cumprem seu papel dentro da mecânica do jogo; os líderes de grupo surgem por meio da interpretação.




## Valores de Atributo

Depois de escolher a classe e a raça, determine os Valores de Atributo do personagem. Os seis atributos fornecem uma descrição rápida das características físicas e mentais do seu herói. Ele é musculoso ou intuitivo? Genial ou encantador? Sagaz ou ousado? Os atributos definem essas qualidades – suas forças, assim como as suas fraquezas.

A **Força (For)** indica a potência física do seu personagem. É importante para a maioria dos personagens que se engaja diretamente em combate.

- Os ataques básicos corpo a corpo são baseados em Força.
- Os clérigos, guerreiros, paladinos, patrulheiros e senhores da guerra têm poderes baseados em Força.
- A Força contribui na defesa de Fortitude.
- A Força é o atributo-chave nos testes da perícia Atletismo.

A **Constituição (Con)** representa a saúde, vigor e energia vital do personagem. Qualquer personagem se beneficia de um alto valor de Constituição.

- O valor de Constituição é somado aos pontos de vida no 1º nível.
- O número de pulsos de cura que podem ser usados por dia é influenciado pela Constituição.
- Muitos poderes dos bruxos são baseados na Constituição.
- A Constituição contribui na defesa de Fortitude.
- A Constituição é o atributo-chave nos testes da perícia Tolerância.

A **Destreza (Des)** representa a coordenação, a pontaria, a agilidade, os reflexos e o equilíbrio do personagem.

- Os ataques básicos à distância são baseados em Destreza.
- Muitos poderes dos patrulheiros e ladinos são baseados em Destreza.
- A Destreza contribui na defesa de Reflexos.
- Se o personagem usar armaduras leves, a Destreza contribui na Classe de Armadura.
- A Destreza é o atributo-chave nos testes das perícias Acrobacia, Furtividade e Ladinagem.

HOWARD LYON

A **Inteligência (Int)** define a velocidade de aprendizado e raciocínio do personagem.

- Os poderes dos magos são baseados em Inteligência.
- A Inteligência contribui na defesa de Reflexos.
- Se o personagem usar armaduras leves, a Inteligência contribui na Classe de Armadura.
- A Inteligência é o atributo-chave nos testes das perícias Arcanismo, História e Religião.

A **Sabedoria (Sab)** representa o bom senso, a percepção, a disciplina e a empatia do personagem. O valor de Sabedoria é utilizado para perceber detalhes, pressentir ameaças e analisar as outras pessoas.

- Muitos poderes dos clérigos são baseados em Sabedoria.
- A Sabedoria contribui na defesa de Vontade.
- A Sabedoria é o atributo-chave nos testes das perícias Exploração, Socorro, Intuição, Natureza e Percepção.

O **Carisma (Car)** demonstra a força da personalidade, da persuasão, da liderança e da atração física do personagem.

- Muitos poderes dos paladinos são baseados em Carisma.
- O Carisma contribui na defesa de Vontade.
- O Carisma é o atributo-chave nos testes das perícias Blefe, Diplomacia, Intimidação e Manha.

Cada um dos valores de atributo é um número que varia entre 1 e 20 (ou mais) e representa o poder ou a potência do atributo em questão. Um personagem com Força 16 é muito mais forte do que um personagem com Força 6. Um valor 10 ou 11 é a média de um ser humano, mas os personagens dos jogadores estão muito acima da média em quase todos os atributos. À medida que o personagem adquire níveis, os valores de seus atributo se aprimoram.

Os valores de atributo definem um modificador, que é somado nas jogadas de ataque, nos testes e nas defesas. Por exemplo, realizar um ataque básico corpo a corpo com um machado de batalha usa a Força, portanto o modificador desse atributo é sempre somado nas jogadas de ataque e dano com essa arma. Se a Força do personagem for igual a 17, esse bônus será de +3.

Os valores de atributo também influenciam as defesas (consulte a pág. 274), já que esse modificador também é somado nas defesas do personagem.

- Na **defesa de Fortitude**, adicione o melhor valor entre os modificadores de Força e Constituição.
- Na **defesa de Reflexos**, adicione o melhor valor entre os modificadores de Destreza e Inteligência.
- Na **defesa de Vontade**, adicione o melhor valor entre os modificadores de Sabedoria e Carisma.
- Se o personagem estiver usando uma armadura leve ou não estiver usando armadura, o melhor modificador dentre os valores de Destreza e Inteligência também é somado na **Classe de Armadura**.

**MODIFICADORES DE ATRIBUTOS**

| Valor | Modificador | Valor | Modificador |
|---|---|---|---|
| 1 | -5 | 18-19 | +4 |
| 2-3 | -4 | 20-21 | +5 |
| 4-5 | -3 | 22-23 | +6 |
| 6-7 | -2 | 24-25 | +7 |
| 8-9 | -1 | 26-27 | +8 |
| 10-11 | +0 | 28-29 | +9 |
| 12-13 | +1 | 30-31 | +10 |
| 14-15 | +2 | 32-33 | +11 |
| 16-17 | +3 | ..... | |



# Definindo os Valores de Atributo

Você pode usar um dos três métodos a seguir para obter os Valores de Atributo do personagem. Não importa o método utilizado, você pode distribuir os resultados obtidos como desejar entre os atributos. Lembre-se, a classe indica quais são os atributos mais importantes para o aventureiro e a raça modifica alguns desses valores.

Os atributos aumentam à medida que o personagem adquire níveis (confira a tabela de Evolução do Personagem, pág. 29). Quando distribuir os resultados iniciais dos seus atributos, lembre-se que eles vão se aprimorar com o tempo.

## Método 1: Conjunto Padrão

Distribua como quiser os seis números a seguir entre os valores de atributo do seu personagem: **16, 14, 13, 12, 11, 10**.

Aplique os modificadores da raça escolhida (consulte o Capítulo 3) só depois que tiver definido os atributos iniciais do personagem.

## Método 2: Valores Personalizados

Esse método é um pouco mais complicado do que o conjunto padrão, mas fornece resultados equivalentes. Com esse método, você pode construir um personagem que é realmente bom num valor de atributo em troca de valores medianos nos outros cinco.

Comece com os seguintes valores: 8, 10, 10, 10, 10, 10. Você tem 22 pontos para gastar aprimorando-os. O custo para aumentar cada valor está indicado na tabela abaixo.

| Valor | Custo | Valor | Custo |
|---|---|---|---|
| 9 | – (1)* | 14 | 5 |
| 10 | 0 (2)* | 15 | 7 |
| 11 | 1 | 16 | 9 |
| 12 | 2 | 17 | 12 |
| 13 | 3 | 18 | 16 |

* Se o valor inicial é 8, é possível gastar 1 ponto para aumentá-lo para 9 ou 2 pontos para 10. É necessário aumentar qualquer atributo até 10 antes de aprimorá-lo novamente.

Seguem alguns exemplos de conjuntos de atributos que podem ser gerados usando esse método:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| 14 | 14 | 13 | 13 | 13 | 11 |
| 14 | 14 | 14 | 12 | 12 | 11 |
| 14 | 14 | 14 | 14 | 12 | 8 |
| 15 | 14 | 13 | 12 | 12 | 11 |
| 15 | 15 | 13 | 12 | 11 | 10 |
| 16 | 15 | 12 | 11 | 11 | 10 |
| 16 | 14 | 14 | 12 | 11 | 8 |
| 16 | 16 | 12 | 10 | 10 | 10 |
| 16 | 16 | 12 | 11 | 11 | 8 |
| 17 | 15 | 12 | 11 | 10 | 8 |
| 17 | 14 | 12 | 11 | 10 | 10 |
| 18 | 13 | 13 | 10 | 10 | 8 |
| 18 | 14 | 11 | 10 | 10 | 8 |
| 18 | 12 | 12 | 10 | 10 | 10 |

Aplique os ajustes da raça escolhida (consulte o Capítulo 3) depois que tiver definido os atributos iniciais do personagem.

### Método 3: Jogando os Dados

Alguns jogadores gostam da idéia de obter os valores dos seus atributos aleatoriamente. Os resultados desse método podem ser muito bons ou muito ruins. Na média, eles geralmente serão um pouco piores do que o conjunto padrão. Com resultados muito altos, o personagem acabará se destacando, mas com resultados muito baixos, você pode ser forçado a criar um personagem inadequado ao jogo. Use esse método com cautela.

Jogue 4 dados de seis faces (4d6) e some os três maiores resultados. Faça isso seis vezes e então distribua os números obtidos entre os seis atributos do seu personagem. Depois, aplique os modificadores raciais.

Quando a soma dos modificadores dos atributos for menor que +4 ou maior que +10, antes de considerar os ajustes raciais, o Mestre pode julgar que seu personagem é fraco ou forte demais comparado aos demais do grupo, e decidir ajustar seus atributos para que eles funcionem melhor na campanha.

Você não deve utilizar esse método de geração dos valores de atributo estiver planejando jogar com esse personagem nos eventos da RPGA.

## Perícias, Talentos, Poderes e Equipamentos

Para finalizar os aspectos exclusivos do personagem, escolha suas perícias, talentos, poderes e equipamentos.

A classe do personagem indicará quantas perícias ele terá no 1º nível. Algumas raças também concedem opções adicionais de perícias. Consulte o Capítulo 5 para obter detalhes sobre todas as perícias.

Escolha um talento do estágio heróico no 1º nível (ou dois, se o personagem for humano). Algumas classes também concedem talentos adicionais. Consulte o Capítulo 6 para obter as descrições dos talentos.

A escolha dos poderes de classe define como o personagem atuará dentro e fora do combate. Todas as classes descritas no Capítulo 4 oferecem sugestões para você escolher diversos poderes que refletem seu estilo de herói.

Por último, consulte o Capítulo 7 para escolher o equipamento. O personagem começa sua carreira no 1º nível com 100 peças de ouro, o suficiente para se equipar com os itens básicos (e talvez ainda sobrem algumas moedas de troco).

## Faça os Cálculos

Depois de escolher todos os demais aspectos do personagem, é hora de fazer os cálculos da planilha. Todas as fórmulas necessárias estão descritas na página 30, com instruções para preencher a ficha do personagem.

## Interpretação

Dungeons & Dragons é, antes de mais nada, um jogo de interpretação – isso significa representar o papel de um personagem durante o jogo. Algumas pessoas encaram essa "interpretação" naturalmente, com facilidade; outras a enxergam como um desafio. A próxima seção está aqui para ajudá-lo – quer você se sinta confortável e familiarizado com a interpretação ou seja um novato diante desse conceito.

Seu personagem é mais do que uma mera combinação de raça, classe e talentos. Ele (ou ela) também será um dos protagonistas de um enredo vivo e envolvente. Como um herói de qualquer bom filme ou livro de fantasia, ele terá ambições e medos, preferências e antipatias, motivações e manias, momentos de glória e de fracassos. Os melhores personagens de D&D misturam a história contínua de suas carreiras de aventuras com características e traços marcantes. Jaden, um humano guerreiro de 4º nível é um personagem do jogador totalmente pronto para jogar, mesmo sem nenhum detalhe, mas a personalidade de Jaden, o Sinistro – taciturno e fatalista, embora honesto – sugere uma abordagem específica para negociar com PdMs ou discutir os assuntos com os demais personagens. Uma personalidade bem construída amplia de maneira dramática sua experiência de jogo.

D&D é um jogo de interpretação, mas não é (necessariamente) um exercício de improviso teatral. Algumas vezes, o papel que você interpreta é a função de defensor ou líder – o seu personagem está envolvido no combate e tem uma tarefa a desempenhar para que a sua equipe saia vitoriosa. Contudo, mesmo em combate, é possível refletir nuances de uma personalidade e encaixar diálogos que tornam seu personagem algo além das estatísticas na planilha.

### A RPGA

**A RPGA é a experiência oficial de jogo organizado da Wizards of the Coast, que promove mundialmente o jogo Dungeons & Dragons. Por meio da RPGA, é possível participar de campanhas globais persistentes, interagir com milhares de membros da comunidade e receber brindes exclusivos por participar nos eventos e jogar D&D. Seja jogando em casa, na sua loja favorita ou viajando para convenções e outros eventos, a RPGA tem algo para oferecer a todos. Visite o site da RPGA em www.wizards.com/rpga (em inglês) ou www.devir.com.br/rpg/rpga (em português) para maiores informações.**

# Tendência

Quando (ou se) escolher uma tendência, você estará indicando a dedicação do seu personagem a um conjunto de princípios morais: bondoso, leal e bondoso, maligno ou caótico e maligno. Num aspecto cósmico, esse é o "lado" pelo qual ele acredita estar lutando mais firmemente.

**TENDÊNCIA**

A tendência do personagem (de uma forma ou de outra) descreve sua postura moral:

- **Bondoso:** Liberdade e gentileza.
- **Leal e Bondoso:** Civilidade e lealdade.
- **Maligno:** Tirania e ódio.
- **Caótico e Maligno:** Entropia e destruição.
- **Imparcial:** Sem tendência; indiferente; não toma partido.

Para determinar se um efeito ou magia afeta o personagem, as criaturas leais e bondosas são consideradas bondosas, e os monstros caóticos e malignos são considerados malignos. Por exemplo, um herói leal e bondoso é capaz de utilizar um item mágico que só pode ser empunhado por criaturas bondosas.

As tendências estão relacionadas às forças universais, acima das divindades ou quaisquer outras alianças que os personagens tiverem. Caso o seu personagem seja um clérigo de nível elevado e escolha a tendência leal e bondosa, ele estará lado a lado com Bahamut, independente de adorar ou não essa divindade. Bahamut não vai liderar a sua equipe sob nenhum aspecto, será apenas um elemento particularmente importante (que tem uma grande quantidade de seguidores). A maioria das pessoas do mundo e muitos personagens dos jogadores não se relacionam com qualquer um desses lados – eles são imparciais. Adotar e seguir uma tendência representa uma escolha consciente.

Caso escolha uma tendência para o seu personagem, você deve optar entre bondoso ou leal e bondoso. A menos que seu Mestre esteja conduzindo uma campanha na qual todos os personagens são malignos ou caóticos e malignos, criar um personagem com essas tendências atrapalhará o grupo de aventuras e pode fazer com que os outros jogadores fiquem aborrecidos com você.

Veja a seguir, alguns detalhes sobre as quatro tendências (e sobre a falta delas).

## A Tendência Bondosa

*Proteger os fracos daqueles que iriam dominá-los ou matá-los é a coisa certa a se fazer.*

Um personagem bondoso acredita que é correto ajudar e proteger aqueles em necessidade. Ele não será obrigado a sacrificar-se para ajudar os outros ou ignorar completamente suas próprias necessidades, mas talvez seja preciso que ele coloque as carências alheias acima das dele... em alguns casos, mesmo quando isso significa se colocar em risco. Sob muitos aspectos, essa é a essência de ser um aventureiro heróico: as pessoas da aldeia são incapazes de se defender dos goblins saqueadores, então o personagem desce na masmorra – colocando-se sob um risco significativo – para dar fim aos ataques dos goblins.

O personagem é capaz de seguir as regras e respeitar a autoridade, mas ele estará plenamente ciente de que o poder corrompe os indivíduos que o possuem, com frequência a ponto de levá-los a explorar esse poder com fins egoístas ou malignos. Quando isso acontece, o personagem não se sente obrigado a seguir a lei cegamente. É melhor que a autoridade esteja nas mãos dos membros da comunidade do que nos punhos de qualquer indivíduo ou classe social. Quando a lei se transforma em exploração, ela cruza a fronteira para o território maligno e os personagens bondosos tendem a combatê-la.

O bem e o mal representam pontos de vista fundamentalmente diferentes, cosmicamente opostos e incapazes de coexistir em paz. No entanto, os personagens bondosos se dão bem com os leais e bondosos – mesmo quando um personagem bondoso acha que seus companheiros leais são exageradamente dedicados à obediência das leis, ao invés de apenas fazer a coisa certa.

## A Tendência Leal e Bondosa

*Uma sociedade organizada protege a todos do mal.*

Se o personagem for leal e bondoso, ele respeita a autoridade dos códigos de conduta pessoais, as leis e os líderes. Ele acredita que esses códigos são a melhor maneira de atingir seus ideais. Somente a autoridade promove o bem-estar dos seus seguidores e evita que eles prejudiquem uns aos outros. Os personagens leais e bondosos acreditam tão fortemente quanto os bondosos no valor da vida e colocam ainda mais ênfase na necessidade dos fortes protegerem os fracos e libertarem os oprimidos. Os exemplos de tendência leal e bondosa são os campeões esplendorosos

### Tendência vs. Personalidade

A tendência não é parte da personalidade do personagem? Sim e não.

Certos traços de personalidade têm um peso moral, em particular aqueles que influenciam a maneira de interagir com os outros. A crueldade e a generosidade podem ser consideradas traços de personalidade, mas elas também são manifestações das suas crenças sobre a importância e o valor das outras pessoas. Um personagem que aspira ser bondoso pode ter um comportamento cruel, mas se essa característica se manifestar com muita frequência ou de formas extremas, será difícil dizer que ele está realmente sustentando seus ideais morais.

Outros traços de personalidade não têm nenhum peso moral. Uma pessoa detalhista ou organizada pode ser tanto maligna quanto bondosa. Um brincalhão compulsivo também pode ser bondoso ou maligno. A maioria das peculiaridades não está relacionada à tendência, mas pode afetar a maneira como a personalidade se traduz em atitude. Um piadista maligno prefere brincadeiras cruéis, que causam ferimentos ou prejuízos pessoais, enquanto um bondoso certamente evitaria essas atitudes nocivas.

da integridade, honra e verdade, que arriscam ou até mesmo sacrificam suas vidas para impedir o avanço do mal sobre o mundo.

Quando os líderes exploram sua autoridade para obter ganhos pessoais, quando a lei concede condições privilegiadas para alguns cidadãos e reduz os demais à escravidão ou torna-os intocáveis, a lei se transforma no mal e a autoridade vira tirania. Os personagens leais e bondosos não apenas são capazes de desafiar estas injustiças, como são moralmente inclinados a fazê-lo. Entretanto, eles preferem trabalhar dentro do sistema para consertar esses problemas, em vez de recorrerem a métodos rebeldes ou anárquicos.

### A Tendência Maligna

*É meu direito clamar pelo que os fracos possuem.*

Um personagem maligno não vai necessariamente sair do seu caminho para ferir as pessoas, mas pode muito bem tirar vantagem das fraquezas dos outros para conseguir o quer.

Um personagem maligno utiliza as regras e a ordem para maximizar suas vantagens pessoais. Ele não se incomoda se essas leis prejudicam outros indivíduos. Ele apóia estruturas institucionais que lhe concedam poder, mesmo que isso custe parte da liberdade alheia. A escravidão e as estruturas sociais mais rígidas não são apenas aceitas como também são desejadas pelos personagens malignos, desde que eles estejam em condição de tirar benefícios disso.

### A Tendência Caótica e Maligna

*Não me importo com o que tenho que fazer para conseguir o que quero.*

Um personagem caótico e maligno nutre total desrespeito pelos demais. Na mente dele, ele é o único indivíduo que importa e ele matará, roubará e trairá os outros para conseguir poder. Sua palavra de honra é insignificante e suas atitudes são destrutivas. A visão de mundo do personagem caótico e maligno pode ser tão deturpada que ele destrói qualquer coisa ou pessoa que não contribua diretamente com os seus interesses.

Segundo os padrões das pessoas bondosas e leais, um vilão caótico e maligno é tão abominável quanto um maligno, talvez mais. Os monstros caóticos e malignos, como os demônios e orcs, representam tanta ameaça à civilização e ao bem-estar quanto os monstros perversos. As criaturas malignas e os seres caóticos se opõem ao bem, mas não nutrem nenhum respeito entre si e raramente cooperam para um objetivo comum.

### Imparciais

*Só me deixe seguir meu caminho.*

Quando é imparcial, o personagem não busca prejudicar ninguém, nem deseja o mal para os demais. Todavia, ele também não sai do seu caminho para se colocar em risco sem nenhuma expectativa de recompensa. Ele apóia a lei e a ordem quando isso lhe traz benefícios. Ele valoriza sua própria liberdade, sem se preocupar muito em proteger a liberdade alheia.

Algumas pessoas e a maioria das divindades imparciais não são indecisas com relação à sua tendência. Em vez disso, elas optaram por não escolher, seja porque vêem os benefícios tanto do bem quanto do mal, ou porque se consideram além dos conceitos da moralidade. A Rainha de Rapina e seus seguidores se encaixam na última hipótese, acreditando que, como a morte recai sobre todas as criaturas, independente da tendência, as escolhas morais são irrelevantes em sua missão.

## Divindades

As divindades são criaturas imortais e poderosas, habitantes dos domínios incontáveis que giram pelo Mar Astral. Elas surgem nos sonhos e visões dos seus seguidores e se manifestam de diferentes formas, conforme demonstram as obras de arte que as representam. A natureza genuína dessas entidades está além de qualquer forma física. Corellon geralmente é descrito como um eladrin, mas ele não se parece mais com um eladrin do que com uma pantera feérica – ele é um deus e transcende as leis físicas que regem até mesmo os anjos nas suas formas concretas.

Algumas divindades são bondosas ou leais e bondosas, enquanto outras são malignas, caóticas e malignas ou imparciais. Cada divindade tem uma visão sobre como o mundo deveria ser, e os agentes dessas entidades buscam propagar essa visão no mundo. Com exceção dos deuses caóticos e malignos (Gruumsh e Lolth), todas as divindades são inimigas dos demônios, monstros que preferem destruir o mundo em vez de governá-lo.

A maioria das pessoas adora mais de uma divindade, rezando para deuses diferentes em situações distintas. Os plebeus de uma pequena aldeia podem visitar um templo que tem três altares, onde rogam a Bahamut por proteção, rezam para Pelor por colheitas férteis e pedem que Moradin aperfeiçoe as técnicas artesanais da família. Os clérigos e paladinos geralmente servem a uma única divindade, representando a causa particular dessa deidade no mundo. Os demais aventureiros navegam nesse espectro, pagando tributos a todo o panteão, servindo fervorosamente a uma determinada divindade ou ignorando completamente os deuses na sua própria busca em ascender à divindade.

Muitas divindades têm visões contraditórias sobre como o mundo deveria funcionar. Até mesmo os arautos e seguidores de divindades que partilham a mesma tendência podem entrar em conflito.

## Avandra

*Bondosa*

A deusa da mudança, Avandra representa a liberdade e se regozija nas negociações, nas viagens, nas aventuras e nas fronteiras. Seus templos são raros nas terras civilizadas, mas seus santuários na beira das estradas estão espalhados no mundo todo Os halflings, os comerciantes e muitos tipos de aventureiros são atraídos pela sua crença e as pessoas erguem brindes em sua honra, por considerá-la como a deusa da sorte. Seus mandamentos são os seguintes:

- A sorte favorece aos corajosos. Faça seu destino com suas próprias mãos e Avandra sorrirá para você.
- Levante-se contra aqueles que lhe oprimirem e incentive os outros a lutarem por sua própria liberdade.
- A mudança é inevitável, mas ela exige que os fiéis façam sua parte para assegurar que seja para melhor.

## Bahamut

*Leal e Bondoso*

Chamado de Dragão de Platina, Bahamut é o deus da justiça, da proteção, da nobreza e da honra. Os paladinos leais e bondosos costumam adorá-lo e os dragões metálicos o cultuam como o primeiro de sua estirpe. Os monarcas são coroados em seu nome. Ele comanda seus seguidores a:

- Sustentar os mais elevados ideais de honra e justiça.
- Estar em vigilância constante contra o mal e combatê-lo sob todos os aspectos.
- Proteger os fracos, libertar os oprimidos e defender a ordem.

## Corellon

*Imparcial*

Um deus da primavera, da beleza e das artes, Corellon é o patrono da magia arcana e das fadas. Ele semeou a magia arcana no mundo e plantou a maioria das florestas ancestrais. Os artistas e os músicos o adoram, assim como aqueles que consideram os encantamentos uma arte, e seus santuários podem ser encontrados em toda a Agrestia das Fadas. Ele despreza Lolth e suas sacerdotisas por liderarem a corrupção dos drow. Sua doutrina envolve:

- Cultivar a beleza em tudo o que se faz, seja conjurando uma magia, compondo uma saga, soprando uma flauta ou praticando as artes da guerra.
- Buscar itens mágicos perdidos, rituais esquecidos e obras de arte ancestrais. Corellon pode tê-las inspirado nos primeiros dias do mundo.
- Combater os seguidores de Lolth em todas as oportunidades.

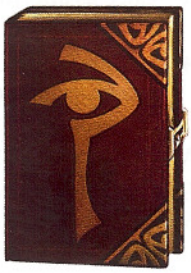
## Erathis

*Imparcial*

Erathis é a deusa da civilização. Ela é a musa das grandes invenções, fundadora das cidades e autora das leis. Os governantes, juízes, pioneiros e cidadãos dedicados reverenciam-na e seus templos geralmente estão em locais proeminentes na maioria das metrópoles do mundo. Suas leis são muitas, mas seus propósitos são diretos:

- Trabalhe com os demais para alcançar seus objetivos. A comunidade e a ordem são sempre mais fortes do que os esforços desarticulados de indivíduos solitários.
- Altere as regiões selvagens para torná-las adequadas à habitação e defenda a luz da civilização contra a escuridão do desconhecido.
- Procure novas idéias, invenções e novas terras para colonizar, novos ermos para conquistar. Construa máquinas, funde cidades, sustente impérios.

## Ioun



*Imparcial*

Ioun é a deusa do conhecimento, do talento e da profecia. Os sábios, os visionários e os estrategistas adoram-na, assim como todos que vivem por meio do conhecimento e poder mental. Corellon é o patrono da magia arcana, mas Ioun é a madrinha do seu estudo. As livrarias e academias arcanas são construídas em seu nome. Seus dogmas também são ensinamentos:

- Busque a perfeição da mente promovendo o equilíbrio entre razão, percepção e emoção.
- Acumule, preserve e compartilhe o conhecimento em todas as suas formas. Promova a educação, construa bibliotecas e procure o conhecimento perdido e antigo.
- Esteja sempre alerta aos seguidores de Vecna, que buscam controlar o conhecimento e manter segredos. Combata suas intrigas, desmascare seus segredos e cegue-os com a luz da verdade e da razão.

LEE MOYER (5)

## Kord

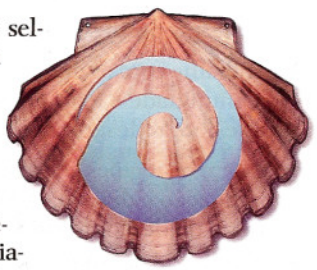
*Imparcial*

Kord é o deus da tempestade e o senhor da batalha. Ele aprecia a força, proezas no campo de batalha e o trovão. Os guerreiros e atletas o adoram. É um deus caprichoso, descontrolado e selvagem, que convoca tempestades sobre as terras e mares; as pessoas que desejam um clima melhor o agradam com orações e brindes impetuosos. Ele tem poucas doutrinas:

- Seja forte, mas não utilize sua força para promover a destruição injustificada.
- Seja bravo e zombe de qualquer forma de covardia.
- Prove seu valor em batalha para obter glória e renome.

## Melora

*Imparcial*

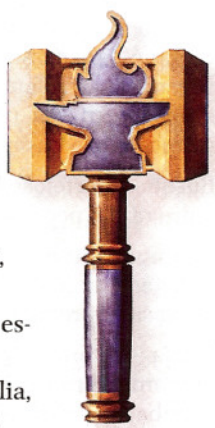


Melora é a deusa das regiões selvagens e do mar. Ela é tanto a besta selvagem quanto a floresta pacífica, a turbulência das corredeiras e o silêncio do deserto. Os patrulheiros, caçadores e elfos a adoram e os marinheiros lhe trazem oferendas antes de começar suas viagens. Seus dogmas são os seguintes:

- Proteja os locais selvagens da destruição e do abuso. Combata o crescimento desenfreado das cidades e dos impérios.
- Cace as aberrações monstruosas e outras abominações da natureza.
- Não tema ou condene a ferocidade da natureza. Viva em harmonia com o selvagem.

## Moradin

*Leal e Bondoso*



Moradin é o deus da criação e o patrono dos artesãos, especialmente dos mineiros e dos ferreiros. Ele esculpiu as montanhas na terra primordial e se tornou o guardião e protetor da forja e da família. Todos os anões o adoram e ele exige de seus seguidores, a seguinte conduta:

- Enfrente as adversidades com estoicismo e tenacidade.
- Demonstre lealdade à sua família, seu clã, seus líderes e seu povo.
- Lute para deixar sua marca no mundo, um legado duradouro. Criar obras belas e duradouras é um bem maior, seja você um ferreiro trabalhando numa forja ou um governante regendo uma dinastia.

## Pelor

*Bondoso*

Deus do sol e do verão, Pelor é o guardião do tempo. Ele apóia os que estão em necessidade e se opõe a tudo que é maligno. Como senhor da agricultura e da colheita abundante, ele normalmente é a divindade mais adorada pelos humanos comuns e seus sacerdotes são bem recebidos em qualquer região. Os paladinos e patrulheiros também estão entre os seus fiéis. Ele incentiva seus seguidores a:

- Aliviar o sofrimento sempre que o encontrar.
- Levar a luz de Pelor aos locais de escuridão, demonstrando gentileza, misericórdia e compaixão.
- Ser vigilante contra o mal.

## A Rainha de Rapina

*Imparcial*

O nome da deusa da morte foi esquecido há muito tempo, mas ela é chamada de Rainha de Rapina. Ela é a fiandeira do destino e a padroeira do inverno. Ela marca o fim de cada vida mortal e os pranteadores clamam por ela durante os ritos funerários, na esperança de que ela proteja os falecidos da maldição dos mortos-vivos. Ela espera que seus seguidores:

- Não demonstrem piedade pelos que sofrem e morrem, pois a morte é o término natural da vida.
- Derrubem os presunçosos que tentam se livrar das correntes do destino. Como um instrumento da Rainha de Rapina, é preciso punir a arrogância onde ela estiver.
- Procurem os cultos de Orcus e tentem destruí-los quando eles surgirem. O Príncipe Demoníaco dos Mortos-Vivos busca tomar o trono da Rainha de Rapina.

## Sehanine

*Imparcial*

Deusa da lua e do outono, Sehanine é a madrinha da trapaça e das ilusões. Ela tem fortes laços com Corellon e Melora, sendo a divindade favorita entre os elfos e halflings. Também é a deusa do amor, que envia sombras para encobrir os encontros dos amantes. Os batedores e ladrões pedem suas bênçãos durante seus trabalhos. Seus ensinamentos são simples:

- Siga seus objetivos e busque seu próprio destino.
- Se mantenha nas sombras, evitando a luz resplandecente dos deuses bondosos e a escuridão absoluta do mal.
- Busque novos horizontes, novas experiências e não permita que nada o aprisione.

LEE MOYER (6)

### Divindades Malignas e Divindades Caóticas e Malignas

Seu personagem pode adorar uma divindade maligna ou caótica e maligna sem pertencer à mesma tendência, mas isso é uma coisa arriscada. Os dogmas dessas crenças exortam seus seguidores a buscarem fins malignos ou realizarem atos destrutivos.

Os ensinamentos das divindades malignas e caóticas e malignas não estão descritos aqui. Eles estão detalhados no *Guia do Mestre*.

**Asmodeus** é o deus maligno dos Nove Infernos. Ele é o patrono dos poderosos, deus da tirania e da dominação, e comandante dos diabos.

**Bane** é o deus maligno da guerra e da conquista. As nações militares de humanos e goblins adoram-no e conquistam em seu nome.

**Gruumsh** é o deus caótico e maligno da destruição, lorde das hostes de bárbaros saqueadores. Enquanto Bane governa a conquista, Gruumsh incita seus fiéis à matança e à pilhagem. Os orcs são seus seguidores mais fervorosos.

**Lolth** é a deusa caótica e maligna das sombras, das mentiras e das aranhas. Intrigas e traições são seus dogmas e suas sacerdotisas são uma força de corrupção constante na sociedade dos drow malignos, uma comunidade estável em todos os demais aspectos.

**Tiamat** é a deusa maligna da riqueza, da cobiça e da inveja. Ela incita seus seguidores a clamarem vingança por qualquer deslize, além de ser madrinha dos dragões cromáticos.

**Torog** é o deus maligno do Subterrâneo, patrono dos carcereiros e torturadores. A superstição reza que se seu nome for pronunciado, o Rei Rastejante emergirá das profundezas e tragará o infeliz para uma eternidade de aprisionamento e tortura subterrânea.

**Vecna** é o deus maligno dos mortos-vivos, da necromancia e dos segredos. Ele rege tudo que não deve ser conhecido e os segredos que as pessoas desejam guardar.

**Zehir** é o deus maligno da escuridão, dos venenos e dos assassinos. Sua criação favorita é a serpente e os yuanti o adoram acima dos outros deuses.

## Personalidade

Dungeons & Dragons é um jogo de extremismos heróicos, povoado com heróis lendários e vilões irredimíveis. Seu aventureiro precisa somente de alguns traços de personalidade, que serão usados como fundamentos para a interpretação, aspectos elementais nos quais o jogador poderá se concentrar e que sejam divertidos de representar. Não é necessário ter um passado complexo e motivações extensas; no entanto, é possível desenvolver o psicológico do seu personagem tanto quanto você quiser.

Uma aventura típica de D&D oferece muitas chances para o comportamento do seu personagem brilhar. Essas oportunidades de interpretação geralmente surgem em três tipos de momentos: interações sociais, pontos de decisão e situações difíceis. Os tópicos a seguir apresentam questões para ajudá-lo a escolher traços de personalidade para o seu herói, que você pode escrever na sua planilha de personagem. Escolha um aspecto para cada tipo de situação. Caso você já tenha uma personalidade em mente, pode ignorar esta seção; as informações apresentadas aqui servem apenas como inspiração.

### Interações Sociais

Quando seu personagem se comunica com os personagens do Mestre fora do combate e tenta influenciar esses indivíduos, essa é uma interação social. É possível tentar persuadir um monstro guardião a conceder passagem, negociar com um comerciante para aumentar o pagamento oferecido por uma missão perigosa ou questionar um centauro rabugento sobre os goblins que estão emboscando os viajantes na floresta. O Mestre interpreta qualquer PdM com o qual seu personagem venha a conversar, enquanto você e os outros jogadores decidem o que seus aventureiros dizem, até mesmo falando como se fossem eles, se desejarem.

*Como as pessoas avaliam seu personagem durante interações sociais?*

| | | |
|---|---|---|
| Alegre | Falador | Reservado |
| Encantador | Vivaz | Descontraído |

*Quão otimista ele é?*

| | | |
|---|---|---|
| Entusiasmado | Esperançoso | Fatalista |
| Amargo | Auto-confiante | Ressentido |

*Quão confiável ele é?*

| | | |
|---|---|---|
| Crédulo | Liberal | Cético |
| Desconfiado | Ingênuo | Confiante |

### Momentos Decisivos

Quando o personagem enfrenta escolhas difíceis numa aventura, sua personalidade pode influenciar as decisões que ele toma. Ele tenta se esgueirar pela caverna do dragão, aproximar-se abertamente para negociar ou invadir com espadas em punho e magias preparadas? Quais das seis portas de pedra seu personagem abrirá primeiro? Ele salvará os reféns da armadilha ou perseguirá os escravistas? Quando o seu grupo estiver tentando decidir o que fazer em seguida, como ele argumentará nessa conversação?

*Quão incisivo o seu personagem é num momento de decisão?*

| | | |
|---|---|---|
| Humilde | Adaptável | Controlador |
| Tímido | Indolente | Impaciente |

*Quão escrupuloso ele é em relação a seguir as regras?*

| | | |
|---|---|---|
| Meticuloso | Pragmático | Dedicado |
| Honesto | Flexível | Selvagem |

*Quão empático ele é?*

| | | |
|---|---|---|
| Gentil | Severo | Ponderado |
| Protetor | Implacável | Distraído |

### Situações Difíceis

Algumas das demonstrações de personalidade mais memoráveis dos personagens surgem em situações difíceis. O herói revida à ameaça do vilão com um ditado espirituoso, entoando um famoso grito de guerra, saltando na frente do perigo para proteger os outros ou bate em retirada diante de obstáculos avassaladores? Cada batalha, perigo ou outra situação de risco oferece oportunidades para a interpretação, especialmente quando as coisas ficam feias. Quando seu personagem se encontra numa situação difícil, como ele (ou ela) reage? Ele segue um código de conduta? Ele segue seu coração? Ele protege a si mesmo ou aos outros?

*Quão corajoso seu personagem se mostra em situações difíceis?*

| | | |
|---|---|---|
| Bravo | Competitivo | Resoluto |
| Cauteloso | Impulsivo | Violento |

*Como ele se sente quando enfrenta obstáculos?*

| | | |
|---|---|---|
| Estóico | Determinado | Esperançoso |
| Vingativo | Corajoso | Apaixonado |

*Qual é o estado de nervos dele?*

| | | |
|---|---|---|
| Calmo | Arisco | Inquieto |
| Impulsivo | Paciente | Inabalável |

## Costumes

O jeito mais fácil de dar vida ao seu personagem na mesa de jogo é adotar costumes distintos – usar um sotaque ou padrão na fala ou tipos de comportamentos que melhor caracterizem seu personagem. Se você for naturalmente inclinado a ficar brincando com os dados ou embaralhar as cartas durante o jogo, poderia considerar a possibilidade de incorporar essa mania no seu personagem. Talvez ele carregue algumas cartas que ele fica embaralhando quando está entediado ou nervoso, ou talvez ele se agache no chão e crie pequenas esculturas com pedras enquanto aguarda seus companheiros decidirem para onde seguir. Em contrapartida, outro personagem pode participar dessas deliberações vociferando, recorrendo frequentemente a exclamações como "Pelo braço direito de Kord!" para enfatizar sua opinião.

Os padrões de linguagem podem ser ainda mais distintos. Um anão que nunca entre em combate sem gritar "Anões, ao ataque!" injeta uma dose de humor na interpretação à medida que as jogadas de dados ficam mais intensas. Um mago que nunca fala a não ser usando um poema estaria levando ao extremo essa idéia de caracterização do diálogo, mas caso você consiga colocar isso em prática (escrevendo uma página cheia de rimas para cobrir a maioria das situações comuns antes do jogo começar), todos vão se lembrar do seu personagem durante anos!

Outra boa forma de imaginar o diálogo e outros comportamentos do seu herói é criar frases ou gestos específicos que ele pronuncia ou executa quando está usando determinados poderes. Por exemplo, um paladino poderia gritar "Sinta o poder de Bahamut!" sempre que usar o poder *destruição da integridade*, e murmurar "Que o sopro curativo de Bahamut recaia sobre você" quando usar *imposição de mãos*.

## Aparência

Seu personagem é alto, baixo ou mediano? Robusto e musculoso ou magro e atlético? É do sexo masculino ou feminino? Velho ou jovem? Essas decisões não têm nenhum efeito real no jogo, mas elas podem afetar a maneira como os personagens do Mestre – ou até mesmo os dos outros jogadores – interagem com seu herói.

As descrições de cada raça, no Capítulo 3, apresentam a altura e o peso médios para os personagens dessas raças. Você pode decidir que seu personagem está acima ou abaixo da média.

Você também precisa decidir qual a cor da pele, dos cabelos e dos olhos do seu personagem. A maioria das raças tem uma variedade de cores parecida com a dos humanos, mas alguns povos têm características mais exóticas, como os tons rochosos e cinzentos dos anões ou os olhos violetas de alguns elfos. Esses detalhes aparecem nas descrições de cada raça, no Capítulo 3.

Finalmente, invente as características que distinguem o seu personagem dos outros indivíduos. Algumas delas podem ser inatas, como cores incomuns nos olhos ou na pele, enquanto outras envolvem suas preferências com relação a vestimenta ou as cicatrizes de ferimentos antigos. Jóias, roupas, tatuagens, marcas de nascença, penteados, cores e postura – uma característica incomum dentre essas escolhas pode destacar o seu personagem nas mentes dos jogadores.

## Antecedentes

Em geral, o passado do seu personagem não é mais que isso – é passado, acabou. O mais importante sobre o seu herói é o que ele faz no decorrer das suas aventuras, e não o que aconteceu com ele na sua infância. Mesmo assim, pensar no local de origem, na família e na educação do aventureiro pode ajudar a decidir como interpretá-lo.

Essas questões podem ajudá-lo a começar a pensar sobre a história do personagem:

- Como ele decidiu se tornar um aventureiro?
- Como ele assumiu a sua classe? Se ele é um guerreiro, por exemplo, ele deve ter participado da milícia ou veio de uma família de soldados, talvez tenha sido treinado numa escola marcial – ou ele pode ser um guerreiro autodidata.
- Como ele conseguiu seu equipamento inicial? Ele o reuniu peça por peça com o passar do tempo? Foi presente dos seus pais ou de um mentor? Algum dos seus itens pessoais tem algum significado especial?
- Qual foi o pior evento da vida dele?
- Qual é a melhor coisa que já aconteceu com ele?
- Ele mantém contato com a família? O que seus parentes pensam dele e da carreira que ele escolheu?

*Alfabeto Anão*

## Idiomas e Escrita

Dez idiomas formam a base dos dialetos falados pelos diversos mundos de D&D. Esses idiomas são transcritos em diferentes escritas, a maioria reunida em alfabetos, que variam desde os caracteres fluidos do alfabeto Rellânico até as runas do alfabeto Davek. A escrita Supernal é um sistema de hieróglifos.

Dependendo da raça do seu personagem, ele inicia suas aventuras conhecendo dois ou três idiomas e as escritas associadas a eles. Ele pode aprender idiomas adicionais adquirindo o talento Linguística (pág. 199).

É impossível escolher os idiomas Supernal ou Abissal para personagens de 1º nível.

| Idioma | Falado por... | Escrita |
|---|---|---|
| Comum | Humanos, halflings, tieflings | Comum |
| Dialeto Subterrâneo | Devoradores de mentes, githyanki, kuo-toa | Rellânico |
| Dracônico | Dragões, draconatos, kobolds | Iokhárico |
| Anão | Anões, azer | Davek |
| Élfico | Elfos, eladrin, fomorianos | Rellânico |
| Gigante | Gigantes, orcs, ogros | Davek |
| Goblin | Goblins, hobgoblins, bugbear | Comum |
| Primordial | Efreets, arcontes, elementais | Barazhad |
| Supernal | Anjos, diabos, deuses | Supernal |
| Abissal | Demônios, gnolls, sahuagin | Barazhad |

O *Guia do Mestre* tem mais informações sobre os idiomas e as escritas.

## Realizando Testes

Antes de prosseguir, é importante compreender o uso da mecânica básica e como ela se aplica em cada aspecto do jogo.

Cada poder, perícia e característica especial do jogo está ligado a um dos seis valores de atributo. Você resolve as ações realizando diferentes tipos de **testes**, sempre usando a mesma mecânica básica: jogue o d20, some todos os modificadores e calcule o resultado. O Mestre então vai comparar o **resultado do teste** com um número alvo, que é a **Classe de Dificuldade (CD)** da tarefa, teste ou ataque que o seu personagem está tentando realizar. A maioria das classes de dificuldade estará indicada para o Mestre – por exemplo, um ogro selvagem tem Classe de Armadura 19 e escalar uma parede de masmorra comum tem CD 20. Algumas vezes, o Mestre é quem vai estimar a CD das tarefas que não forem especificamente descritas nas regras.

Numa partida de D&D, usam-se três tipos básicos de testes, que serão descritos abaixo: jogadas de ataque, testes de perícia e testes de atributo.

Se estiver tentando acertar um monstro com uma maça, o personagem deve realizar um ataque de Força contra a CA do alvo; quando estiver alvejando os inimigos com a magia *bola de fogo*, será um ataque de Inteligência contra a defesa de Reflexos dos alvos; caso esteja se equilibrando numa corda bamba, será um teste de Acrobacia contra uma CD determinada pelo Mestre; se estiver tentando arrombar uma porta, usará um teste de Força contra uma CD que depende da natureza da porta. A descrição de cada poder e perícia indica o atributo no qual seus testes são baseados. Ocasionalmente, é preciso realizar um teste que será comparado ao resultado do teste de outro personagem. Esse processo é chamado de **teste resistido**.

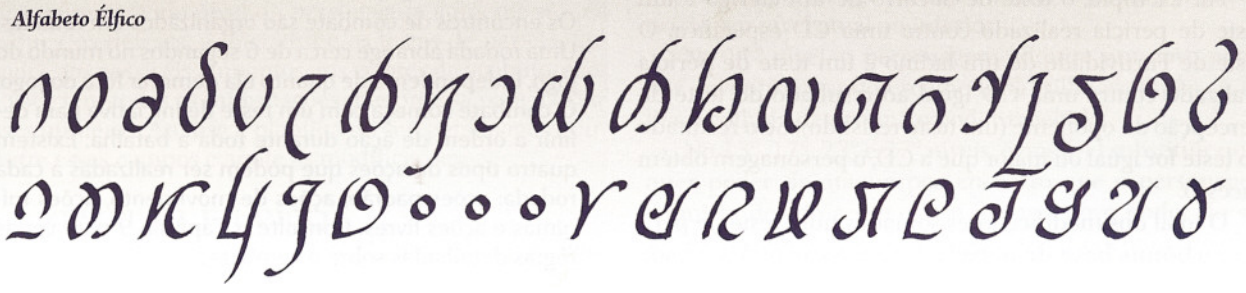
Um **modificador** abrange qualquer número que seja somado ou subtraído de uma jogada de dados. Os modificadores usados com mais frequência são baseados nos valores de atributo do personagem. Um **bônus** se refere aos valores positivos. Quando um talento adiciona o modificador de Destreza ao dano de uma arma, ele não surte qualquer efeito se o modificador não for positivo. Uma **penalidade** é o contrário: é sempre negativa.

Parte da criação do personagem consiste em calcular seus modificadores para os testes das tarefas mais comuns, como os ataques ou utilizações de perícias. A maioria dos testes do jogo soma modificadores adicionais, incluindo:

- O bônus no ataque se o personagem utilizar uma arma na qual ele seja treinado;
- O bônus por treinamento em perícia, se o personagem estiver usando essa perícia;
- Os bônus especiais pelos talentos escolhidos ou itens mágicos que o personagem está usando;
- Os bônus que se aplicam devido às circunstâncias (investidas ou vantagem de combate, por exemplo);
- As penalidades causadas pelas situações (inimigo sob cobertura, atacar deitado e assim por diante).

Os modificadores refletem todos os fatores relevantes sobre a tarefa em questão; sua técnica, treinamento, competência e habilidades natas. A jogada do d20 representa a sorte, o destino, a casualidade, os eventos imprevisíveis ou distrações súbitas. Uma batalha é cheia de ação frenética e o resultado aleatório no dado representa esse caos.

*Alfabeto Élfico*



DANIEL REEVE (2)

## Jogadas de Ataque

É possível que as jogadas de dados mais frequentes numa partida de D&D sejam as **jogadas de ataque**. Todas as jogadas de ataque são indicadas da seguinte forma:

**[Atributo] vs. [Defesa]**

Por exemplo, a magia *bola de fogo* de um mago é um ataque de Inteligência contra a defesa de Reflexos do alvo (indicado como Inteligência vs. Reflexos). Um golpe de espada longa de um guerreiro é um ataque de Força contra a Classe de Armadura (ou CA). O atributo e a defesa envolvidos dependem do tipo de ataque que o personagem estiver usando. Se o resultado do teste for igual ou maior que o valor de defesa do oponente, o personagem atinge o alvo, normalmente causando dano.

O total dos modificadores somado numa jogada de ataque é o **bônus base de ataque** do personagem. É possível encontrar muito mais informações sobre as jogadas de ataque no Capítulo 9: Combate.

**Exemplo:** Kiera, uma patrulheira elfa de 8º nível com Destreza 17 está usando um *arco mágico +1* e dispara uma flecha contra um ogro selvagem. O bônus base de ataque dela é igual a +4 (metade do seu nível) +3 (o modificador do seu valor de atributo) +2 (ela é proficiente com o arco) +1 (pelo arco mágico), num total de +10. Para descobrir se a flecha atingiu o ogro, joga-se 1d20 e soma-se 10 ao número obtido. Se o valor da jogada for 11, o resultado do teste será 21. Como o ogro selvagem tem Classe de Armadura 19, Kiera terá acertado o disparo!

**ATAQUE**

Para realizar um ataque, jogue 1d20 e adicione os seguintes valores:

- Metade do nível do personagem
- O modificador do atributo relevante
- Os demais modificadores (consulte a pág. 279)

O total é o resultado da jogada de ataque.

## Testes de Perícia

Os conhecimentos e técnicas que seu personagem aprendeu são representadas pelos **testes de perícia**. Quando o personagem utiliza uma perícia, ele precisa obter um resultado superior à CD da tarefa.

Por exemplo, o teste de Socorro de um clérigo é um teste de perícia realizado contra uma CD específica. O teste de Furtividade de um ladino é um teste de perícia realizado contra uma CD igual ao resultado do teste de Percepção do oponente (um teste resistido). Se o resultado do teste for igual ou maior que a CD, o personagem obtém sucesso.

O total dos modificadores somados num teste de perícia é o **bônus base de perícia** do personagem. Você pode encontrar mais detalhes sobre os testes de perícia no Capítulo 5: Perícias.

**Exemplo:** Alek, um humano mago de 6º nível com Inteligência 18 está tentando identificar uma criatura estranha usando a perícia Arcanismo. Seu bônus base de perícia é igual a +3 (metade do seu nível) +4 (o modificador do seu valor de atributo relevante) +5 (ele é treinado em Arcanismo), o que dá um total de +12. Para verificar se ele identifica a criatura, joga-se 1d20 e soma-se 12 ao número obtido. Caso o valor da jogada seja 7, o resultado do teste é 19. Como a CD para identificar essa criatura era 15, ele percebe que se trata de um lépido.

**TESTE DE PERÍCIA**

Para fazer um teste de perícia, jogue 1d20 e adicione os seguintes valores:

- Metade do nível do personagem
- O modificador do atributo relevante
- Os outros modificadores (consulte a pág. 178)

O total é o resultado do teste de perícia.

## Testes de Atributo

Muitas vezes, o personagem não estará realizando um ataque ou um teste de perícia e sim tentando executar uma tarefa que não se encaixa em nenhuma dessas categorias. Nesses casos, ele usará um teste de atributo. Os testes de atributo concedem ao Mestre um meio de arbitrar as ações quando uma jogada de ataque ou um teste de perícia não for adequado.

**TESTE DE ATRIBUTO**

Para fazer um teste de atributo, jogue 1d20 e adicione os seguintes valores:

- Metade do nível do personagem
- O modificador do atributo relevante
- Os outros modificadores

O total é o resultado do teste de atributo.

**Exemplo:** Para realizar um teste de Força para derrubar uma porta utilize 1d20 + metade do nível do personagem + seu modificador de Força. Um personagem de 4º nível com Força 16 realizará esse teste somando 1d20 + 5 (+2 pelo nível, +3 do modificador de Força). Se o jogador obtiver um 16 no dado, o resultado do teste de Força será 21.

### Ações e Combate

**Os encontros de combate são organizados em rodadas. Uma rodada abrange cerca de 6 segundos no mundo do jogo, independente de quanto ela demorar fora do jogo. O combate começa com um teste de iniciativa para definir a ordem de ação durante toda a batalha. Existem quatro tipos de ações que podem ser realizadas a cada rodada: ações padrão, ações de movimento, ações mínimas e ações livres. Consulte o Capítulo 9 para ver as regras detalhadas sobre o combate.**

# ADQUIRINDO NÍVEIS



À medida que se aventura e ganha experiência, o personagem adquire níveis. Avançar um nível (também conhecido como "subir de nível") é uma das maiores recompensas que um herói alcança pelo sucesso no jogo – o personagem se aprimora em diversos aspectos a cada vez que ele avança um nível.

Sempre que o personagem superar um encontro sem combate, derrotar monstros ou completar uma missão, o Mestre vai premiá-lo com **pontos de experiência (XP)**. Quando o personagem tiver recebido XP suficiente, ele avança de nível. Todos os jogadores do grupo recebem a mesma recompensa em XP e todos sobem de nível na mesma velocidade. Veja mais informações sobre recompensas no Capítulo 8.

A tabela de Evolução do Personagem indica a quantidade de XP necessária para atingir cada nível até o 30º, assim como todas as habilidades e demais benefícios que o personagem recebe com o avanço de nível.

## Passo a Passo

Consulte a tabela de Evolução do Personagem e siga os passos descritos abaixo quando seu personagem subir de nível.

Na maioria dos níveis, o personagem recebe acesso a um novo poder ou talento. Consulte a descrição da classe no Capítulo 4 para obter a listagem completa de poderes disponíveis para o seu personagem, e o Capítulo 6 para obter a lista completa dos talentos. O sistema assume que o personagem aprende esses novos poderes no seu tempo livre, estudando livros empoeirados ou praticando séries de manobras complexas. Em termos de jogo, assim que o personagem adquire um novo nível, ele pode usar seus novos poderes e talentos imediatamente.

### 1. Valores de Atributo

Consulte a coluna Valores de Atributo para verificar se o personagem já pode aprimorá-los. Nesse caso, escolha quais atributos deseja aumentar. No 4º, 8º, 14º, 18º, 24º e 28º níveis é possível aumentar dois valores de atributo em 1 ponto (não é permitido aumentar o mesmo atributo duas vezes no mesmo nível). No 11º e 21º níveis, o personagem aumenta todos seus valores de atributo em 1 ponto cada.

Quando o valor de um atributo aumentar para um número par, o modificador relacionado a ele também aumenta e essa mudança afeta os poderes e defesas baseados naquele atributo. Anote o novo modificador, mas não altere nenhum desses valores ainda.

### 2. Modificador de Nível

Se o novo nível é um número par, todos os cálculos baseados na metade do nível do personagem aumentam – os ataques, as defesas, a iniciativa e os testes de perícia. Somados aos possíveis aumentos nos valores de atributo, agora você tem todas as informações que precisa para ajustar esses números. Analise a planilha do seu personagem, encontre esses campos e anote as modificações.

### 3. Exemplar e Épico

Se o personagem atingiu o 11º ou 21º níveis, ele terá algumas decisões empolgantes para tomar – poderá escolher uma trilha exemplar ou um destino épico, cujas opções estão no Capítulo 4. Faça essa escolha e anote os novos poderes e características de classe que ele recebeu.

### 4. Pontos de Vida

Consulte a descrição da classe no Capítulo 4 para verificar quantos pontos de vida o personagem recebe com o novo nível. Some esse valor ao total. Caso o modificador de Constituição do personagem tenha aumentado, acrescente +1 aos seus PVs (como se o personagem já tivesse essa Constituição quando estava no 1º nível). Além disso, se o valor de Constituição aumentar para um número par, aumente em +1 o número de pulsos de cura.

### 5. Características de Classe

Quando estiver consultando a descrição da classe em busca dos pontos de vida, aproveite para verificar se nenhuma das características de classe aumenta com o nível. Por exemplo: o Ataque Furtivo, uma característica de classe dos ladinos, melhora no 11º e no 21º níveis.

### 6. Talentos

Verifique a coluna Poderes e Características na tabela de Evolução do Personagem para descobrir se o personagem aprendeu um novo talento. Ele recebe um talento no 1º nível, mais um a cada nível par, conforme indicado na tabela, mais um novo talento no 11º e 21º níveis. Quando aumenta um valor de atributo, o personagem pode atender aos pré-requisitos de alguns talentos para os quais não se qualificava antes (a coluna Talentos Conhecidos na tabela de Evolução do Personagem permite que você confira a cada nível se seu personagem adquiriu ou não os talentos a que tem direito).

### 7. Poderes

Em quase todos os níveis, o personagem adquire acesso a um novo poder. É possível escolher cada poder somente uma vez (ele não é capaz de aprender o mesmo poder diversas vezes). A descrição das classes no Capítulo 4 apresenta uma listagem completa dos poderes disponíveis para os heróis.

**Poderes de Ataque Sem Limite:** No 1º nível, escolha dois poderes sem limite na listagem da classe do personagem. À medida que evolui, o personagem não aprende novos poderes sem limite, mas conforme adquire níveis, ele pode escolher reciclar (consulte "Reciclagem", a seguir) um poder sem limite que conheça por um novo.

**Poderes de Ataque Por Encontro:** No 1º nível, escolha um poder da lista de poderes por encontro de 1º nível, inclusa na descrição da classe do seu personagem. No 3º e 7º níveis, o personagem recebe um novo poder por encontro do seu nível atual ou inferior.

No 11º nível, o personagem adquire um novo poder por encontro quando escolhe uma trilha exemplar. A trilha escolhida determina o poder recebido.

No 13º, 17º, 23º e 27º níveis, é possível substituir qualquer poder de ataque por encontro que o personagem adquiriu devido a sua classe por um novo poder do seu nível atual (ou um poder de ataque por encontro de nível inferior, caso queira).

**Poderes de Ataque Diários:** No 1º nível, escolha um poder da lista de poderes diários de 1º nível, inclusa na descrição da classe do seu personagem. O personagem aprende um novo poder de ataque diário do seu nível atual ou inferior no 5º nível, e outro no 9º nível.

No 20º nível, ele aprende um novo poder diário, definido pela trilha exemplar que escolheu.

No 15º, 19º, 25º e 29º níveis, é possível substituir qualquer poder de ataque diário que o personagem adquiriu devido a sua classe por um novo poder do seu nível atual (ou um poder de ataque diário de nível inferior, caso queira).

**Poderes Utilitários:** No 2º nível, escolha um poder da lista de poderes utilitários de 2º nível, inclusa na descrição da classe do seu personagem.

Ele aprende um novo poder, escolhido respectivamente na lista de poderes utilitários do seu nível atual (ou de um nível inferior, se quiser) quando atinge o 6º, 10º, 16º e 22º níveis.

No 12º nível, o personagem aprende um novo poder utilitário definido pela sua trilha exemplar. No 26º nível, ele recebe um novo poder utilitário relacionado ao seu destino épico.

## Reciclagem

Muitas vezes, você tomará algumas decisões durante a criação ou evolução do personagem das quais se arrependerá no futuro. Talvez um dos poderes que você escolheu não combine com o conceito do seu personagem, ou um talento não funcione na prática do modo que você esperava. Felizmente, nesses casos, o avanço de nível não é apenas o momento de receber novos poderes – também é uma oportunidade de mudar algumas dessas decisões.

Sempre que adquire um nível, o personagem pode **reciclar** seu personagem: alterar um talento, poder ou opção de perícia escolhida anteriormente. Só é permitido realizar uma única alteração a cada nível. Quando a tabela da classe indicar que o personagem deve substituir um poder conhecido por um poder diferente de nível maior, isso não é considerado reciclagem – você ainda pode reciclar outro talento, poder ou perícia normalmente.

**Talento:** O personagem pode substituir um talento por outro. Ele deve atender aos pré-requisitos do novo talento e não pode reciclar um talento que seja pré-requisito para qualquer habilidade do personagem (seja outro talento ou uma trilha exemplar, por exemplo) ou um talento proveniente de uma característica de classe, trilha ou destino do personagem (como a habilidade Conjuração Ritual dos magos). É permitido reciclar talentos dos estágios heróico e exemplar (consulte a pág. 193) por talentos de estágios mais elevados, mas somente um de cada vez, a cada nível adquirido. Por exemplo: no 11º nível, o personagem recebe um talento e também pode reciclar um dos seus talentos do estágio heróico em troca de um talento do estágio exemplar. No 12º nível, ele pode realizar a mesma substituição, logo é possível ter 4 talentos de estágio exemplar no 12º nível (no entanto, você pode descobrir que muitos dos talentos do estágio heróico ainda valem a pena, mesmo nos níveis mais elevados).

**Poder:** É permitido substituir um poder por outro do mesmo tipo (sem limite, por encontro, diário ou utilitário), do mesmo nível ou inferior e da mesma classe – um poder de ataque de 5º nível por outro poder de ataque de 5º nível, por exemplo, e um poder utilitário de 22º nível por outro poder utilitário de 22º nível.

Não é permitido reciclar um poder adquirido como uma característica de classe (como a *palavra de cura* dos clérigos ou a *rajada mística* dos bruxos) ou concedido por um caminho exemplar ou destino épico.

**Perícia:** O personagem pode substituir uma perícia treinada por outra perícia treinada da lista da sua classe. Não é permitido reciclar uma perícia que seja requerida por um determinado talento, poder ou qualquer outra habilidade do personagem, ou que seja pré-definida pela classe (como Arcanismo para os magos e Religião para os clérigos). Quando a classe exigir que o personagem escolha uma dentre duas perícias, como Natureza ou Exploração no caso dos patrulheiros, é possível alterar essa decisão com a reciclagem, mas somente para substituir uma perícia pela outra fornecida nas opções.

## Os Três Estágios

Os trinta níveis da carreira do seu personagem se dividem em três estágios: o heróico (do 1º ao 10º nível), o exemplar (do 11º ao 20º) e o épico (do 21º ao 30º). Quando atinge um novo estágio, o personagem recebe um aumento considerável de poder. Entretanto, as ameaças que ele enfrentará num estágio mais elevado serão muito mais letais.

No estágio **heróico**, o personagem já é um herói, destacando-se das pessoas comuns pelos seus talentos naturais, técnicas aprendidas e certos indícios de que um destino maior jaz diante dele. As capacidades do personagem são amplamente definidas pela escolha da classe e, num grau menor, pela raça. Ele viajará pelo mundo a pé ou sobre montarias relativamente comuns, como cavalos. Em combate, poderá dar saltos ou fazer escaladas incríveis, mas ainda será basicamente terrestre. O destino de uma aldeia, e a própria vida do aventureiro e seus aliados, podem depender do sucesso ou do fracasso das suas aventuras. Ele desbravará territórios perigosos e entrará em criptas assombradas, onde espera lutar contra goblins furtivos, orcs selvagens, lobos ferozes, aranhas gigantes, cultistas malignos e carniçais sanguinários. Caso enfrente um dragão, este será um dos mais jovens, que ainda está em busca de um covil e não encontrou seu lugar no mundo. Um dragão, em outras palavras, com o qual terá muito em comum.

No estágio **exemplar**, seu personagem será um modelo resplandecente de heroísmo, que se destaca muito da massa. A classe ainda é o que mais determina suas capacidades. Além disso, ele recebe habilidades adicionais dentro de sua especialidade: a trilha exemplar. Quando atinge o 11º nível, você escolhe uma trilha de especialização para seu herói, e esse curso definirá quem ele é segundo um leque mais estreito de critérios. Ele será capaz de viajar com mais velocidade de um lugar a outro, talvez sobre um hipogrifo ou usando magias para conceder vôo para todo o grupo. Em combate, o personagem conseguirá voar ou até mesmo se teleportar em curtas distâncias. A morte mundana se torna um obstáculo superável e o destino de toda uma nação ou até mesmo do mundo pode pender na balança a medida que ele assume missões monumentais. Ele atravessa regiões desconhecidas e explora masmorras

**EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM**

| XP Total | Nível | Valores de Atributo | Poderes e Características | Talentos Conhecidos | TPC |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1º | Conforme a raça | Características de classe; aspectos raciais; recebe 1 talento; treinamento nas perícias iniciais; recebe 2 poderes de ataque sem limite; recebe 1 poder de ataque por encontro; recebe 1 poder de ataque diário | 1† | 2/1/1/0 |
| 1.000 | 2º | – | Recebe 1 poder utilitário; recebe 1 talento | 2 | 2/1/1/1 |
| 2.250 | 3º | – | Recebe 1 poder de ataque por encontro | 2 | 2/2/1/1 |
| 3.750 | 4º | +1 em dois | Recebe 1 talento | 3 | 2/2/1/1 |
| 5.500 | 5º | – | Recebe 1 poder de ataque diário | 3 | 2/2/2/1 |
| 7.500 | 6º | – | Recebe 1 poder utilitário, recebe 1 talento | 4 | 2/2/2/2 |
| 10.000 | 7º | – | Recebe 1 poder de ataque por encontro | 4 | 2/3/2/2 |
| 13.000 | 8º | +1 em dois | Recebe 1 talento | 5 | 2/3/2/2 |
| 16.500 | 9º | – | Recebe 1 poder de ataque diário | 5 | 2/3/3/2 |
| 20.500 | 10º | – | Recebe 1 poder utilitário, recebe 1 talento | 6 | 2/3/3/3 |
| 26.000 | 11º | +1 em todos | Características da trilha exemplar; recebe 1 poder de ataque por encontro da trilha exemplar; recebe 1 talento | 7 | 2/4/3/3 |
| 32.000 | 12º | – | Recebe 1 poder utilitário da trilha exemplar; recebe 1 talento | 8 | 2/4/3/4 |
| 39.000 | 13º | – | Substitui 1 poder de ataque por encontro | 8 | 2/4*/3/4 |
| 47.000 | 14º | +1 em dois | Recebe 1 talento | 9 | 2/4/3/4 |
| 57.000 | 15º | – | Substitui 1 poder de ataque diário | 9 | 2/4/3*/4 |
| 69.000 | 16º | – | Característica da trilha exemplar; recebe 1 poder utilitário; recebe 1 talento | 10 | 2/4/3/5 |
| 83.000 | 17º | – | Substitui 1 poder de ataque por encontro | 10 | 2/4*/3/5 |
| 99.000 | 18º | +1 em dois | Recebe 1 talento | 11 | 2/4/3/5 |
| 119.000 | 19º | – | Substitui 1 poder de ataque diário | 11 | 2/4/3*/5 |
| 143.000 | 20º | – | Recebe 1 poder de ataque diário da trilha exemplar; recebe 1 talento | 12 | 2/4/4/5 |
| 175.000 | 21º | +1 em todos | Característica do destino épico; recebe 1 talento | 13 | 2/4/4/5 |
| 210.000 | 22º | – | Recebe 1 poder utilitário; recebe 1 talento | 14 | 2/4/4/6 |
| 255.000 | 23º | – | Substitui 1 poder de ataque por encontro | 14 | 2/4*/4/6 |
| 310.000 | 24º | +1 em dois | Característica do destino épico; recebe 1 talento | 15 | 2/4/4/6 |
| 375.000 | 25º | – | Substitui 1 poder de ataque diário | 15 | 2/4/4*/6 |
| 450.000 | 26º | – | Recebe 1 poder utilitário do destino épico; recebe 1 talento | 16 | 2/4/4/7 |
| 550.000 | 27º | – | Substitui 1 poder de ataque por encontro | 16 | 2/4*/4/7 |
| 675.000 | 28º | +1 em dois | Recebe 1 talento | 17 | 2/4/4/7 |
| 825.000 | 29º | – | Substitui 1 poder de ataque diário | 17 | 2/4/4*/7 |
| 1.000.000 | 30º | – | Característica do destino épico; recebe 1 talento | 18 | 2/4/4/7 |

Observação:

Além dos benefícios resumidos nessa tabela, o personagem recebe mais pontos de vida sempre que sobe de nível. Consulte a descrição da classe para obter mais detalhes.

* Nesses níveis, você substitui um poder conhecido por um novo poder do nível do personagem.

† Os humanos recebem um talento adicional no 1º nível. Certas classes também concedem talentos adicionais.

TPC Total de Poderes Conhecidos (Sem Limite/Por Encontro/Diário/Utilitário)

esquecidas há muito tempo, onde almeja combater drow sorrateiros, gigantes brutais, hidras ferozes, golens temerários, hordas de bárbaros enfurecidos, vampiros sedentos de sangue e ardilosos devoradores de mentes. Quando enfrentar um dragão, esse será um adulto poderoso que já se estabeleceu num covil e encontrou seu lugar no mundo. Novamente, ambos serão bem parecidos entre si.

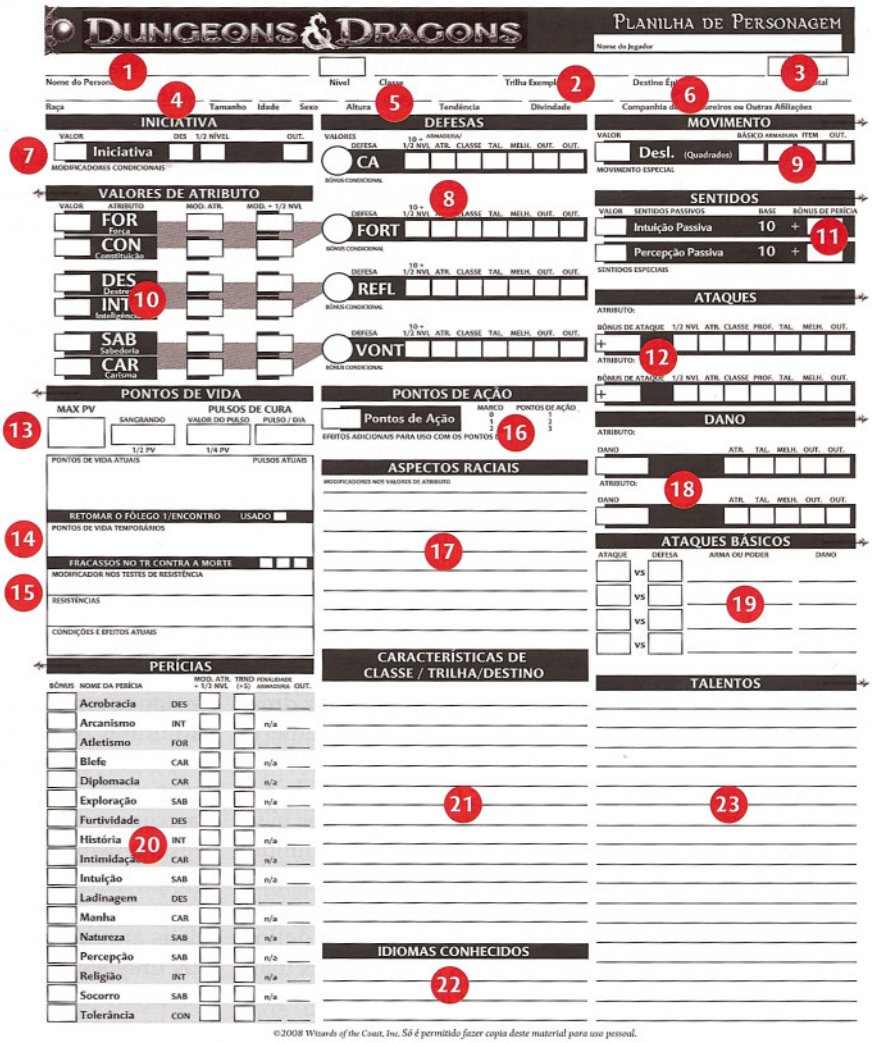
No estágio **épico**, as capacidades do personagem são verdadeiramente super-heróicas. A classe ainda define grande parte de suas habilidades, mas seus poderes mais dramáticos advêm do destino épico selecionado, que precisa ser determinado no moento em que ele alcança o 21º nível. Ele viajará por nações num piscar de olhos e todo o grupo se envolverá em combates aéreos. Os resultados das aventuras do grupo terão consequências em larga escala, possivelmente determinando o destino de milhões de pessoas nesse mundo e até mesmo nos planos exteriores. O personagem visita reinos alienígenas e explora profundezas maravilhosas, nunca vistas antes. Nesses locais, ele luta contra os terríveis senhores das profundezas, o implacável tarrasque, os sinistros lordes da morte, os sanguinários lichs arquimagos e até mesmo os príncipes demoníacos. Os dragões que o personagem encontrará serão grandes anciões com poderes realmente avassaladores, cujo sono perturba reinos e o despertar ameaça o mundo.

# PLANILHA DE PERSONAGEM

Você pode registrar como quiser as informações sobre o seu personagem, mas a maioria dos jogadores prefere utilizar uma planilha oficial. Você encontra uma planilha em branco no final desse livro.

Reproduzido a seguir, com metade do tamanho, temos o exemplo de uma planilha de personagem padrão. As diversas seções estão relacionadas a números que correspondem às informações abaixo.

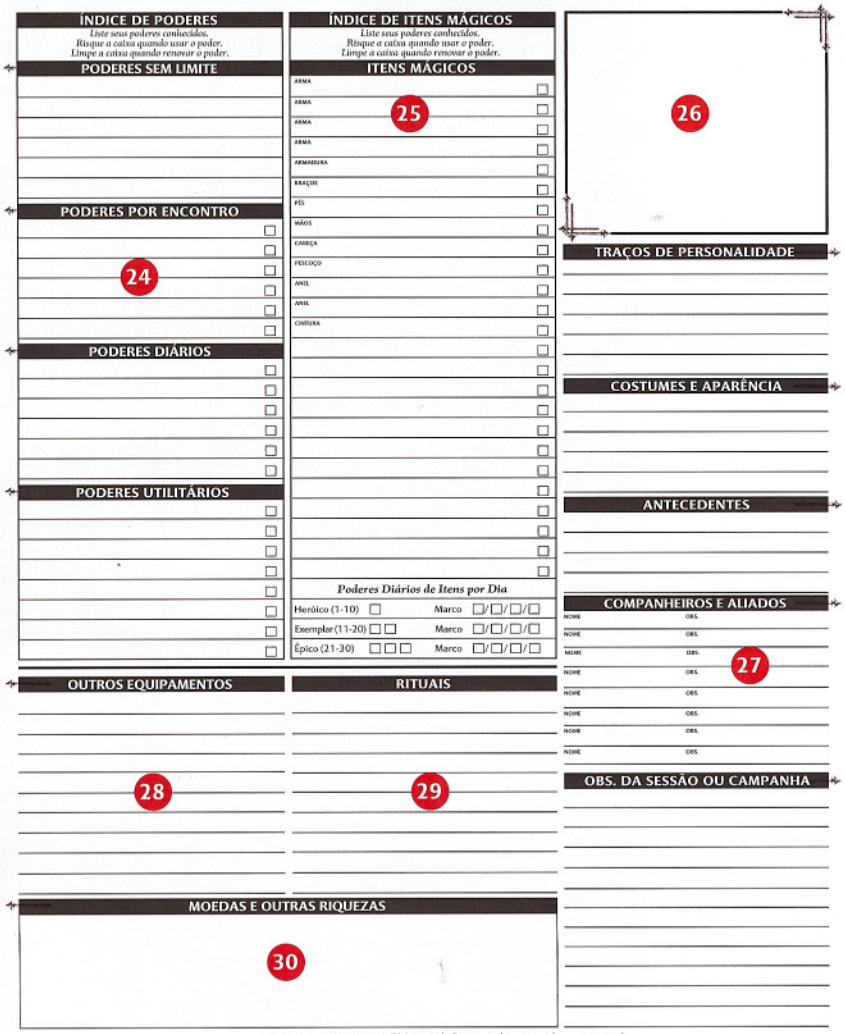
1. **Nome do Personagem:** Escolha um nome para o seu personagem e escreva-o nesse campo.
2. **Nível/Classe/Trilha Exemplar/Destino Épico:** Anote o nível e a classe do personagem. Se o personagem estiver no 11º nível, você também precisará escolher uma trilha exemplar associada à classe (consulte as últimas páginas da descrição de cada classe). No 21º nível, você também escolhe um destino épico.
3. **XP Total:** Mantenha um registro do total de pontos de experiência do seu personagem nesse campo.
4. **Raça e Tamanho:** Escolha a raça do seu personagem (Capítulo 3) e anote o tamanho dele. A maioria das raças é de tamanho Médio; só os halflings são Pequenos.
5. **Idade, Sexo, Altura, Peso:** Estes detalhes ficam a seu critério. A maioria dos aventureiros começa suas carreiras quando são jovens adultos – entre os 18 e os 25 anos, para os humanos.
6. **Tendência, Divindade, Companhia de Aventureiros ou Outras Associações:** Anote a tendência e a divindade patrona (caso escolha uma) do personagem e o nome do grupo ao qual ele pertence (se houver).
7. **Iniciativa:** Determine o modificador de iniciativa e escreva-o nesse campo. Registre quaisquer bônus condicionais no espaço indicado. Consulte a pág. 267.
8. **Defesas:** Anote a Classe de Armadura e as defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade nesse campo. Essas defesas são iguais a 10 + metade do nível do personagem + o modificador de atributo relevante. Você também deve somar o bônus da armadura na Classe de Armadura. Se o personagem estiver usando uma armadura leve, o modificador de Destreza ou Inteligência também é somado na CA. Anote quaisquer bônus condicionais no espaço indicado. Consulte a pág. 274.
9. **Deslocamento:** Determine o deslocamento do personagem e registre-o nesse campo. Caso exista algum tipo de deslocamento especial, anote-o também.
10. **Valores de Atributo:** Escreva nesses campos os valores e modificadores de atributos, assim como a soma dos modificadores de atributo + metade do nível do personagem (consulte "Valores de Atributo", pág. 16). Para os personagens de 1º nível, metade do nível equivale a +0.
11. **Sentidos:** Determine os modificadores de Percepção e Intuição passiva e anote-os nesse espaço. Consulte a página 179. Mesmo quando não se escolhe nenhuma dessas duas perícias, o personagem ainda precisará realizar esses testes de vez em quando. Caso a raça forneça um sentido especial, registre-o nesse campo.
12. **Registro dos Ataques:** Utilize esse espaço para indicar os bônus dos ataques mais frequentes do personagem.
13. **Pontos de Vida:** Os pontos de vida são definidos de acordo com a classe e o nível do personagem; consulte as descrições das classes no Capítulo 4. Some o valor de Constituição no total de pontos de vida. O personagem fica sangrando quando seu total de pontos de vida atingir a metade do máximo, e cada pulso de cura recupera um número de pontos de vida igual a um quarto do máximo. Anote o número disponível de pulsos de cura diários do personagem. A classe define o número de pulsos que ele recebe; o modificador de Constituição também é somado nesse valor. Consulte a descrição da classe no




©2008 Wizards of the Coast, Inc. Só é permitido fazer cópia deste material para uso pessoal.

Capítulo 4. O Capítulo 9 oferece mais detalhes sobre a cura e os pontos de vida.

14. **Retomar o Fôlego:** Uma vez por encontro, o personagem pode gastar um pulso de cura usando uma ação padrão. Consulte a pág. 292. Anote os pontos de vida temporários no espaço indicado.
15. **Fracassos nos TRs vs. Morte:** Quando estiver morrendo, o personagem realiza um teste de resistência a cada rodada. Marque nesses campos cada fracasso; quando fracassar pela terceira vez, o personagem morrerá. Consulte a pág. 295. Utilize as outras caixas para registrar quaisquer modificadores nos TR, resistências contra certos tipos de ataque ou dano, ou condições e efeitos ativos sobre o personagem.
16. **Pontos de Ação:** Anote nesse campo quaisquer pontos de ação que tiver recebido. Consulte a pág. 291.
17. **Características Raciais:** Escreva nesse espaço as características e vantagens especiais da raça. As raças são descritas no Capítulo 3.
18. **Registro do Dano:** Utilize esse espaço para indicar o dano dos ataques mais frequentes do personagem.
19. **Ataques Básicos:** Registre os bônus para a jogada de ataque e o dano que o personagem causa quando realiza um ataque básico com as armas de combate corpo a corpo e à distância mais comuns. Use um ataque básico quando o personagem realizar um ataque de oportunidade ou por meio da ativação de certos poderes. consulte a pág. 287.
20. **Perícias:** Marque as perícias treinadas pelo personagem e determine o bônus básico para os testes de cada uma. O personagem recebe +5 de bônus nos testes das perícias treinadas. Consulte o Capítulo 5.
21. **Características de Classe/Trilha/Destino:** Anote as características e vantagens especiais que a sua classe, trilha exemplar e destino épico concedem ao personagem. As classes, trilhas exemplares e destinos épicos são descritos no Capítulo 4.
22. **Idiomas Conhecidos:** Registre nesse campo os idiomas que o personagem conhece devido a raça e que aprendeu com seus talentos.
23. **Talentos:** Liste os talentos que você escolheu para o personagem e anote seus efeitos. Os talentos são descritos no Capítulo 6.
24. **Índice de Poderes:** Use essa parte da planilha para listar os poderes que o personagem conhece, separados entre poderes de ataque ou utilitários (você também pode copiar esses poderes em cartas de índice, se preferir registrá-los dessa maneira). Os poderes de ataque são divididos em: sem limite, por encontro e diários. Tome nota do tipo de ação exigida para a utilização do poder (livre, mínima, de movimento ou padrão), do atributo no qual ele é baseado e qual defesa ele visa durante o ataque. Os poderes são descritos no Capítulo 4.
25. **Índice de Itens Mágicos:** Utilize esse campo da planilha para listar os itens mágicos do personagem e quaisquer poderes que eles forneçam (você também pode copiar seus itens em cartas de índice, se preferir registrá-los dessa maneira). Os itens mágicos são descritos no Capítulo 7.
26. **Ilustração do Personagem:** Coloque uma figura do personagem nesse espaço, ou desenhe-o aqui, se desejar.
27. **Detalhes do Personagem, Notas de Sessão e Campanha:** Escreva aqui as anotações sobre cada tópico nos espaços indicados.
28. **Outros Equipamentos:** Liste nesse campo quaisquer outros equipamentos que o personagem estiver carregando.
29. **Rituais:** Anote nesse espaço os rituais que o personagem conhece.
30. **Moedas e Outras Riquezas:** Mantenha um registro dos pagamentos recebidos pelo personagem.




©2008 Wizards of the Coast, Inc. Só é permitida fazer cópia deste material para uso pessoal.

CAPÍTULO 3

# Raças de Personagem

**Diversas** culturas e sociedades povoam o mundo de Dungeons & Dragons; algumas são formadas por humanos, mas existem outras que são compostas por raças fantásticas, como elfos, anões e tieflings. Os aventureiros e heróis podem surgir dentre esses vários povos. A raça escolhida fornece ao personagem um conjunto básico de vantagens e habilidades especiais. Se optar por um guerreiro, seu personagem será um anão matador de monstros muito teimoso, uma graciosa elfa com domínio da esgrima ou um obstinado gladiador draconato? Caso escolha um mago, ele será um corajoso humano mercenário ou um astuto tiefling conjurador? A raça não afeta somente os valores de atributo e os poderes do personagem, mas também fornece as primeiras pistas para construir sua história.

## Aspectos Raciais

Cada raça de personagem oferece os seguintes tipos de benefícios:

**Valores de Atributo:** A raça do personagem concede um bônus em um ou dois valores específicos de atributo. Tenha esses bônus em mente quando estiver distribuindo os valores de atributo (consulte "Valores de Atributo", pág. 16).

**Deslocamento:** O deslocamento é o número de quadrados que o personagem pode percorrer quando caminha (consulte "Movimentação e Posição", pág. 282).

**Visão:** A maioria das raças, incluindo os humanos, tem visão normal. Algumas raças têm visão na penumbra; elas enxergam melhor que os humanos na escuridão (consulte "Luz e Visão", pág. 262).

**Idiomas:** O personagem começa sabendo falar, ler e escrever em alguns idiomas. Todas as raças falam Comum, o idioma usado pelo último império dos humanos, e algumas raças permitem que você escolha outra linguagem (consulte "Idiomas e Escrita", pág. 25).

**Outros Aspectos Raciais:** Os demais aspectos raciais incluem bônus em perícias, proficiência com armas e algumas características que concedem ao personagem habilidades ou bônus que os membros das outras raças não possuem.

**Poder Racial:** Diversas raças concedem acesso a um poder racial – um poder adicional que o personagem recebe no 1º nível, além dos poderes que a classe já lhe concede. Consulte a pág. 54 para obter uma explicação de como ler a descrição de um poder.

MATT CAVOTTA

# ANÕES

***Mestres das rochas e do ferro, destemidos e obstinados diante de adversidades.***

**ASPECTOS RACIAIS**

**Altura Média:** 1,25 m – 1,50 m

**Peso Médio:** 80 kg – 110 kg

**Valores de Atributo:** +2 em Constituição, +2 em Sabedoria

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 5 quadrados

**Visão:** Penumbra

**Idiomas:** Comum, Anão

**Bônus nas Perícias:** +2 em Exploração, +2 em Tolerância

**Estômago Inabalável:** +5 de bônus racial nos testes de resistência contra veneno.

**Resiliência dos Anões:** Um anão pode retomar o fôlego usando uma ação mínima em vez de uma ação padrão.

**Proficiência com Armas dos Anões:** Os anões são proficientes com o uso do martelo de arremesso e martelo de guerra.

**Deslocamento com Sobrecarga:** Os anões se movem com seu deslocamento normal mesmo quando uma armadura ou carga pesada estiver reduzindo o seu deslocamento. Os outros efeitos que limitam o deslocamento (como terreno acidentado ou efeitos mágicos) afetam normalmente os anões.

**Firmar-se ao Solo:** Quando um efeito obrigar um anão a se mover – por meio das manobras puxar, empurrar ou conduzir – ele pode se deslocar 1 quadrado a menos do que o valor indicado. Isso significa que um efeito que normalmente empurraria, puxaria ou conduziria o alvo apenas 1 quadrado não deslocará um anão, a menos que ele o permita.

Além disso, quando um ataque deixar o anão derrubado, ele pode realizar um teste de resistência imediatamente para não ficar derrubado.

Esculpidos nas fundações rochosas do universo, os anões suportaram uma era de servidão aos gigantes antes de conquistar sua liberdade. Suas poderosas cidades-fortalezas nas montanhas testemunharam o poder dos seus impérios ancestrais. Mesmo os que vivem nas cidades humanas estão entre os mais fervorosos defensores, combatendo as trevas que ameaçam engolfar o mundo.

Jogue com um anão se você quiser...

- Ser robusto, severo e poderoso como uma rocha.
- Trazer glória para os seus ancestrais ou servir como o braço direito de seu deus.
- Ser capaz de suportar os piores castigos.
- Pertencer a uma raça que privilegia as classes paladino, clérigo e guerreiro.

WILLIAM O'CONNOR

## Aparência Física

Os anões medem cerca de 1,20 m de altura e são muito largos, pesando tanto quanto um humano adulto. Eles apresentam a mesma variedade de cor de pele, olhos e cabelos que os humanos, embora a pele muitas vezes seja cinzenta ou vermelho-arenito, e os cabelos ruivos sejam o tipo mais comum para a raça. Os homens geralmente ficam carecas e trançam suas barbas longas em padrões elaborados. As mulheres penteiam seus cabelos para indicar sua ancestralidade e família. Os trajes e o equipamento desse povo incluem armas e escudos decorados com formas geométricas e arrojadas, jóias brutas e temas ancestrais.

Embora atinjam a maturidade física aproximadamente na mesma idade que os humanos, os anões envelhecem mais devagar e permanecem vigorosos por mais de 150 anos, geralmente vivendo até os 200 anos.

## Jogando com Anões

Proclamando orgulhosamente que foram criados com a própria terra, os anões partilham muitas qualidades com as rochas que tanto amam. Eles são fortes, resistentes e confiáveis. Valorizam suas tradições ancestrais, que preservam através das eras tão ferozmente quanto defendem as estruturas esculpidas nos seus lares montanhosos.

Os anões acreditam na importância dos laços do clã e no respeito aos progenitores. Eles respeitam profundamente os mais velhos e honram os fundadores de seus clãs que se foram e seus antigos heróis. Eles têm um apreço elevado pela sabedoria e a experiência de vida e a maioria é muito educada com os anciões de qualquer raça.

Com mais frequência do que as outras raças, os anões buscam a orientação e proteção dos deuses. Eles buscam força, esperança e inspiração no divino, ou procuram acalmar as divindades mais cruéis ou destrutivas. Alguns anões podem até ser ímpios ou hereges declarados, mas sempre haverá templos e santuários de algum tipo espalhados em quase todas as comunidades da raça. Os anões adoram Moradin, seu criador, mas alguns também adoram as divindades responsáveis por suas vocações; os guerreiros rezam para Bahamut ou Kord, os arquitetos para Erathis e os mercadores para Avandra – ou até mesmo para Tiamat, quando estão consumidos pela sede de riquezas dessa raça.

Os anões nunca esquecem seus inimigos, sejam criaturas específicas que os prejudicaram ou toda uma raça de monstros que tenha causado mal ao seu povo. Os anões nutrem um ódio fervoroso pelos orcs, que habitam as mesmas áreas montanhosas prediletas da raça e promovem devastações periódicas nas comunidades anãs. Eles também desprezam os gigantes e os titãs, pois já foram escravos dessas criaturas. Sentem uma mistura de piedade e desprezo diante dos anões corrompidos que ainda não se libertaram da opressão dos gigantes – como os azer ou os galeb duhr.

Para um anão, é uma dádiva e um sinal de respeito estar ao lado de um aliado numa batalha, e um sinal de profunda lealdade proteger um aliado do ataque de um inimigo. As lendas dos anões honram muitos heróis que sacrificaram suas vidas para salvar seus clãs ou amigos.

**Características de Anão:** Ambicioso, bravo, trabalhador, leal, organizado, austero, teimoso, tenaz, vingativo.

**Nomes Masculinos:** Adrik, Baern, Berend, Darrak, Eberk, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rangrim, Thoradin, Thorfin, Tordek, Trafnar, Travok, Vondal.

**Nomes Femininos:** Artin, Bardryn, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gurdis, Helja, Kathra, Kristryd, Mardred, Riswynn, Torbera, Vistra.

## Aventureiros Anões

A seguir, são descritos três exemplos de aventureiros anões.

Travok é um anão paladino dedicado a Kord. Vestindo uma armadura de placas brilhantes, orgulhosamente forjada e trajada pelo seu tataravô, Travok representa uma linha defensiva impenetrável, impedindo seus inimigos de ultrapassá-lo e atingirem seus aliados. Fiel ao seu deus e à honra dos seus ancestrais, Travok aprimora sua força e vigor físico, jurando que nada vai tirá-lo do seu lugar. Ele é obstinadamente leal aos seus amigos e, se for necessário, arriscará sua vida para garantir que eles sobrevivam.

Kathra é uma anã clériga devota de Moradin, o Grande Escultor, que moldou os anões com a rocha e os libertou de sua servidão dos gigantes. Brandindo um martelo de guerra entalhado com o símbolo do martelo e da bigorna do seu deus, Kathra fica ao lado de seu aliado guerreiro, confiando no seu próprio poder divino, na cota de malha que ela mesma forjou para si e na sua resiliência natural para resguardá-la dos inimigos. Sua maior esperança é criar um legado que persistirá por eras, tão belo e duradouro quanto as jóias anãs mais magníficas – um legado de paz e justiça nesse mundo perturbado.

Tordek é um anão guerreiro, herdeiro de uma longa linhagem de guerreiros nobres. Há três gerações, a fortaleza ancestral de sua família foi tomada por orcs e transformada em ruínas, deixando Tordek com nada além de um anel com o sinete real e as histórias de glória como legado. Ele prometeu que, um dia, reconstruirá a fortaleza e esse juramento governa todas as suas ações. No momento, seus companheiros de aventuras sabem que podem confiar nele completamente e, algum dia, ele confiará neles para ajudá-lo a retomar seu reino.

# DRACONATOS

***Guerreiros orgulhosos e honrados, nascidos do sangue de um deus dragão ancestral.***

**ASPECTOS RACIAIS**

**Altura Média:** 1,85 m – 2,00 m

**Peso Médio:** 110 kg – 160 kg

**Valores de Atributo:** +2 em Força, +2 em Carisma

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 6 quadrados

**Visão:** Normal

**Idiomas:** Comum, Dracônico

**Bônus nas Perícias:** +2 em História, +2 em Intimidação

**Fúria dos Draconatos:** Quando estiver sangrando, o draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.

**Herança Dracônica:** O valor do pulso de cura de um draconato é igual a um quarto dos seus pontos de vida + seu modificador de Constituição.

**Sopro de Dragão:** Os draconatos podem usar o *sopro de dragão* como um poder por encontro.

**Sopro de Dragão** Poder Racial de Draconato

*Escancarando sua boca com um rugido, o poder mortífero dos seus ancestrais dracônicos explode numa rajada, engolfando seus inimigos.*

**Encontro ✦ Ácido, Congelante, Flamejante, Elétrico ou Venenoso**
**Ação Mínima** Rajada **contígua** 3
**Alvos:** As criaturas dentro da área
**Ataque:** Força + 2 vs. Reflexos, Constituição + 2 vs. Reflexos, ou Destreza + 2 vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Constituição de dano. Aumenta para +4 de bônus e 2d6 + modificador de Constituição de dano no 11° nível e +6 de bônus e 3d6 + modificador de Constituição de dano no 21° nível.
**Especial:** Quando criar o personagem, escolha Força, Constituição ou Destreza como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque desse poder. Você também deve escolher o tipo de dano desse poder: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou venenoso. Essas duas opções permanecem durante toda a vida do personagem e não alteram os demais efeitos do poder.

Nascidos para lutar, os draconatos pertencem a uma raça de mercenários, soldados e aventureiros. Há muito tempo, seu império batalhou para dominar o mundo, mas agora restam somente alguns clãs exilados destes guerreiros honrados para transmitir as lendas de sua glória ancestral.

Jogue com um draconato se você quiser...

- ✦ Ter aparência dracônica.
- ✦ Ser um herdeiro orgulhoso de um império ancestral arruinado.
- ✦ Soprar rajadas ácidas, congelantes, flamejantes, elétricas ou venenosas.
- ✦ Pertencer a uma raça que privilegia as classes senhor da guerra, guerreiro e paladino.

WILLIAM O'CONNOR

## Aparência Física

Os draconatos parecem dragões humanóides. São cobertos de escamas de couro, mas não possuem caudas. Têm um porte alto e forte, geralmente passando dos 1,80 m de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e patas possuem unhas fortes, parecidas com garras, com três dedos e um polegar em cada mão. A cabeça de um draconato apresenta um focinho rombudo, uma fronte vigorosa e frisos característicos no queixo e nas têmporas. Atrás das sobrancelhas, há uma crista de escamas similares a chifres de vários tamanhos, que lembram cabelos grossos, roliços e pegajosos. Seus olhos têm tonalidades vermelhas ou douradas.

As escamas de um draconato típico são escarlates, douradas, ferrugem, bronzeadas ou marrons. Raramente o tom das escamas de um indivíduo se assemelha à cor dos dragões cromáticos ou metálicos e elas não fornecem indícios do tipo de sopro do draconato. Quase todos os draconatos possuem escamas muito finas sobre a maior parte do corpo, concedendo à sua pele uma textura coriácea, com regiões de escamas maiores nos antebraços, canelas, patas, ombros e coxas.

Os filhotes dos draconatos crescem mais rápido que as crianças humanas. Eles aprendem a andar poucas horas depois de chocarem, atingem o tamanho e as capacidades de uma criança humana de 10 anos aos 3 e atingem a idade adulta com 15. Eles vivem tanto quanto os humanos.

## Jogando com Draconatos

Para um draconato, a honra é mais importante que sua própria vida. Antes de tudo, a honra está relacionada à conduta no campo de batalha. Os oponentes devem ser tratados com cortesia e respeito, mesmo quando forem inimigos terríveis. A cautela e a discrição são as chaves da sobrevivência de um guerreiro, mas o medo é uma doença e a covardia é a decadência moral.

Essa tendência ao comportamento honrado se estende em todos os aspectos da vida do draconato: ignorar um juramento é a mais alta desonra, e essa atenção à honestidade se aplica a todas as suas palavras. Um compromisso assumido deve ser cumprido. Essencialmente, os draconatos assumem a responsabilidade por suas atitudes e pelas consequências delas.

Um ímpeto contínuo pelo auto-aprimoramento revela outro aspecto da honra dos draconatos. Essa raça valoriza a técnica e a excelência em todos os seus afazeres. Eles odeiam fracassar e se esforçam ao máximo antes de desistir de qualquer tarefa. Um draconato adota a maestria numa determinada perícia como um objetivo de vida. Os membros de outras classes que partilham desse mesmo comprometimento têm facilidade para obter o respeito de um draconato.

Muitas vezes, toda essa dedicação à honra e à excelência acaba levando os outros a verem os draconatos como seres arrogantes e orgulhosos. A maioria dos draconatos partilha um orgulho muito grande pelas conquistas da raça no passado e no presente, mas eles também são rápidos em reconhecer e admirar os feitos alheios. Embora o império tiefling de Bael Turath tenha sido um inimigo do antigo império draconato de Arkhosia, os draconatos reconhecem os tieflings como companheiros e oponentes dignos, admirando sua força e tenacidade como aliados ou inimigos.

Os draconatos procuram aventuras pela chance de mostrarem seu valor, conquistar renome e talvez se tornarem os campeões cujas histórias serão contadas durante gerações. Alcançar a glória perpétua por meio de façanhas valorosas, proezas audazes e técnicas supremas – esse é o sonho do draconato.

**Características de Draconato:** Determinado, honrado, nobre, perfeccionista, orgulhoso, confiável, reservado, arraigado na história ancestral.

**Nomes Masculinos:** Arjhan, Balasar, Bharash, Barish, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Kafral, Medrash, Nadarr, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Torinn.

**Nomes Femininos:** Akra, Biri, Daar, Harann, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava.

## Aventureiros Draconatos

A seguir, são descritos três exemplos de aventureiros draconatos.

Bharash é um senhor da guerra draconato que lidera um grupo de aventureiros em busca de glória e riquezas. Inspirado pelas histórias dos antigos heróis de Arkhosia, ele procura seu destino em combate. Seu sonho é, um dia, liderar um poderoso exército contra uma horda de orcs ou uma hoste de hobgoblins, mas provisoriamente ele se contenta em coordenar ataques contra as forças inferiores do mal que ele encontra em masmorras e ruínas. Ele adora a Bahamut como o deus da honra.

Harann é uma guerreira dedicada ao domínio da sua arma escolhida, a espada bastarda. Ela se levanta todas as manhãs para praticar manobras de combate e se esforça constantemente para dominar novas técnicas. A excelência nessa arma é simbólica para ela; representa excelência de caráter e aperfeiçoamento espiritual. Quando tiver atingido completo domínio da espada bastarda, ela acredita que terá atingido sua perfeição pessoal.

Donaar é um paladino de Erathis, a deusa das cidades e da civilização. Ele acredita que a raça dos draconatos está destinada a ressurgir das cinzas do seu império ancestral e formar uma nova nação esculpida nos ermos selvagens. Ele pretende ser um instrumento nesse processo. Como uma recordação da sua natureza ancestral, ele conserva um pedaço do ovo onde foi chocado como um amuleto pendurado no pescoço. Embora muitas vezes acredite que pilhar masmorras seja um desperdício de esforço, ocasionalmente ele encontra um resquício do império draconato perdido há séculos. Ele acredita que um dia poderá usar esses objetos para forjar um novo império para o seu povo.

# ELADRIN

***Guerreiros e magos graciosos, confortáveis sob o crepúsculo sobrenatural da Agrestia das Fadas.***

## ASPECTOS RACIAIS

**Altura Média:** 1,60 m – 1,85 m

**Peso Médio:** 65 kg – 90 kg

**Valores de Atributo:** +2 em Destreza, +2 em Inteligência

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 6 quadrados

**Visão:** Penumbra

**Idiomas:** Comum, Élfico

**Bônus nas Perícias:** +2 em Arcanismo, +2 em História

**Educação dos Eladrin:** Os eladrin recebem treinamento numa perícia adicional, escolhida na lista de perícias do Capítulo 5.

**Proficiência com Armas dos Eladrin:** Os eladrin são proficientes com o uso da espada longa.

**Vontade dos Eladrin:** Um eladrin recebe +1 de bônus racial na defesa de Vontade.

Além disso, essa raça recebe +5 de bônus racial nos testes de resistência contra encantos.

**Origem Feérica:** Os ancestrais dessa raça são nativos da Agrestia das Fadas, portanto os eladrin são considerados seres do tipo fada para os efeitos relacionados à sua origem.

**Transe:** Em vez de dormir, os eladrin entram num estado de meditação conhecido como transe. Bastam 4 horas nesse estado para receber os mesmos benefícios que as demais raças obtêm com 6 horas de descanso prolongado. Em transe, um eladrin está completamente ciente das redondezas e percebe normalmente a aproximação dos inimigos ou outros eventos.

**Passo Feérico:** Os eladrin podem usar *passo feérico* como um poder por encontro.

**Passo Feérico** — Poder Racial de Eladrin

*Com um passo, você desaparece de um lugar e ressurge em outro.*

**Encontro ✦ Teleporte**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O eladrin se teleporta até 5 quadrados (consulte "Teleporte", pág. 286).

Criaturas mágicas fortemente vinculadas com a natureza, os eladrin vivem em cidades no reino crepuscular da Agrestia das Fadas. Suas cidades jazem próximas o bastante do mundo para que eles atravessem a fronteira, surgindo brevemente em vales montanhosos ou no coração das florestas antes de se esvair de volta para a Agrestia das Fadas.

ANNE STOKES

Jogue com um eladrin se você quiser...

- Ser sobrenatural e misterioso.
- Ser gracioso e inteligente.
- Teleportar-se pelo campo de batalha, envolvido pela magia da Agrestia das Fadas.
- Pertencer a uma raça que privilegia as classes mago, ladino e senhor da guerra.

## Aparência Física

Os eladrin são do tamanho dos seres humanos. Eles são mais esguios e até o mais forte deles vai parecer simplesmente atlético, e não musculoso. Eles possuem a mesma variedade de compleições que os humanos, embora a maioria tenha a pele clara e não escura. Seus cabelos lisos e finos costumam ser brancos, prateados ou dourados e claros, e suas roupas são compridas e largas. Suas orelhas são longas e pontiagudas e os olhos são orbes perolados e opalescentes de cor azul, violeta ou verde, sem pupilas. Os eladrin não possuem pêlos faciais e quase nenhum cabelo no corpo.

As crianças eladrin crescem como as humanas, mas seu processo de envelhecimento se torna muito mais lento quando elas atingem a maturidade. Eles conservam a juventude e o vigor durante a maior parte de suas vidas e não começam a sentir os efeitos do envelhecimento até o meio de seu terceiro século. A maioria vive mais de 300 anos e mesmo no fim sofre poucas das enfermidades da velhice.

## Jogando com Eladrin

A sociedade eladrin coexiste nos limites entre a Agrestia das Fadas e o mundo natural. Os eladrin constroem suas cidades e torres elegantes em lugares de esplendor natural, especialmente onde o véu entre os dois mundos é muito fino – vales montanhosos isolados, ilhas verdejantes ao longo dos litorais tempestuosos e nos recônditos mais profundos das florestas ancestrais. Alguns reinos eladrin normalmente existem apenas na Agrestia das Fadas, raramente tocando o mundo, enquanto outros surgem no mundo no crepúsculo de cada dia e retornam para a Agrestia das Fadas ao amanhecer.

Longevos e fortemente ligados à Agrestia, os eladrin possuem uma visão distante do mundo. Com frequência, esse povo encontra dificuldades em acreditar que os eventos do mundo têm qualquer importância para eles, e elaboram cursos de ação que podem durar séculos.

Esse distanciamento comum do mundo pode fazer os eladrin parecerem distantes e assustadores para as outras raças. Sua natureza feérica torna-os, ao mesmo tempo, atraentes e um pouco ameaçadores. Entretanto, os eladrin guardam suas amizades e alianças nos seus corações e podem reagir com uma fúria devastadora quando seus amigos estão em perigo. Combinando intelecto, bravura e poder mágico, essa lealdade os transforma em aliados eficientes e respeitados.

Os eladrin vivem com base numa filosofia estética comum na Agrestia das Fadas, personificada por Corellon, o deus da beleza e padroeiro das fadas. Eles buscam exibir graciosidade, técnica e conhecimento em todas as partes de suas vidas, desde a dança e a música até a esgrima e a magia. Suas cidades são lugares de beleza deslumbrante que se mesclam e se apropriam da natureza ao redor de forma elegante.

Os eladrin são os primos mais próximos dos elfos e ocasionalmente são chamados de altos elfos ou elfos cinzentos. Eles preferem a Agrestia das Fadas e a magia arcana mais do que os elfos, mas essas duas raças têm muita consideração uma pela outra. Eles partilham um ódio fervoroso pelo terceiro ramo da raça – os drow.

Os eladrin mais poderosos da Agrestia, chamados de eladrin nobres, ficam tão repletos com a magia inerente do seu reino que se transformam em criaturas totalmente distintas. Esses eladrin nobres assumem as características das estações do ano e de outros fenômenos naturais.

**Características de Eladrin:** Estético, ponderado, distante, livre, gracioso, mágico, sobrenatural, paciente, perceptivo.

**Nomes Masculinos:** Alanian, Aramil, Arannis, Berrian, Dayereth, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Mindartis, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss.

**Nomes Femininos:** Althaea, Anastrianna, Andraste, Bethrynna, Caelynna, Jelenneth, Leshanna, Meriele, Naivara, Quelenna, Sariel, Shanairra, Taliel, Theirastra, Valenae.

## Aventureiros Eladrin

A seguir, são descritos três exemplos de aventureiros eladrin.

Meriele é uma eladrin maga. Embora sua magia favoreça os poderes dos trovões e relâmpagos, ela permanece como um ponto de tranquilidade na tempestade. Para seus amigos, ela parece estar acima do tumulto do mundo, presente em meio a ele, mas claramente alheia por sua natureza. Durante a noite, enquanto seus companheiros montam acampamento e se preparam para descansar, ela entra em transe e, na sua mente, caminha entre as árvores imutáveis da Agrestia das Fadas. Ela se diverte com a impaciência e a impulsividade de seus aliados, mas eles são tão importantes para ela quanto seus grimórios.

Quarion é um eladrin ladino que se sente tão confortável nas sombras do mundo quanto no crepúsculo da Agrestia das Fadas. Ele se move com a graciosidade de uma pantera e pode ser incrivelmente silencioso quando deseja. Em combate, sua mente viaja no tempo, como se ele estivesse assistindo a si e a seus inimigos se movendo em câmera lenta. Os ataques dos adversários são fáceis de calcular, e suas defesas são simples de antecipar e ultrapassar. O combate é uma dança cuidadosamente ensaiada na sua mente e ele aprecia sua elegância.

Anastrianna é uma eladrin senhora da guerra que já serviu como capitã da guarda do castelo de uma eladrin nobre, uma ghaele do inverno. Banida quando a ghaele se enfureceu sem motivo, Anastrianna virou as costas para toda a Agrestia das Fadas. Ela é perseguida por belíssimas visões de si mesma diante de um exército feérico, com flâmulas ao vento em um céu azul safira e o sangue maculando a brancura perfeita da neve imagina que algum dia seu destino vai acabar colocando-a contra sua antiga senhora.

# ELFOS

***Arqueiros ágeis e cautelosos que vagam livremente pelos ermos e florestas.***

**ASPECTOS RACIAIS**

**Altura Média:** 1,50 m – 1,80 m

**Peso Médio:** 65 kg – 85 kg

**Valores de Atributo:** +2 em Destreza, +2 em Sabedoria

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 7 quadrados

**Visão:** Penumbra

**Idiomas:** Comum, Élfico

**Bônus nas Perícias:** +2 em Natureza, +2 em Percepção

**Proficiência com Armas dos Elfos:** Os elfos são proficientes com o uso dos arcos longos e curtos.

**Origem Feérica:** Os ancestrais dessa raça são nativos da Agrestia das Fadas, portanto os elfos são considerados seres do tipo fada para os efeitos relacionados à sua origem.

**Prontidão Coletiva:** Um elfo concede +1 de bônus racial nos testes de Percepção aos aliados de outras raças que estiverem a até 5 quadrados dele.

**Passo Selvagem:** Os elfos ignoram o terreno acidentado ao realizar um ajuste (mesmo quando usam poderes que permitem ajustar diversos quadrados).

**Precisão Élfica:** Os membros dessa raça podem usar *precisão élfica* como um poder por encontro.

**Precisão Élfica** — Poder Racial de Elfo

*Com um momento de concentração, você mira cuidadosamente no seu adversário e dispara com a precisão lendária dos elfos.*

**Encontro**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Efeito:** O elfo refaz sua jogada de ataque. Utilize o segundo resultado, mesmo que seja inferior.

Livres e selvagens, os elfos protegem suas florestas utilizando furtividade e disparando flechas mortíferas em meio às árvores. Eles constroem seus lares em plena harmonia com a natureza, com tanta perfeição que os viajantes muitas vezes não percebem que invadiram uma comunidade élfica até ser tarde demais.

Jogue com um elfo se você quiser...

- Ser rápido, silencioso e selvagem.
- Liderar seus companheiros pelo coração das florestas e alvejar seus inimigos com flechas.
- Pertencer a uma raça que privilegia as classes patrulheiro, ladino e clérigo.

WILLIAM O'CONNOR

## Aparência Física

Os elfos compõem uma raça atlética e esguia, da mesma altura dos humanos. Eles apresentam a mesma variedade de compleições dos humanos, mas costumam ser mais bronzeados ou morenos. A cor típica do cabelo de um elfo é marrom escuro, ruivo escuro, verde musgo ou dourado escuro. As orelhas dos elfos são longas e pontiagudas, seus olhos são azuis, violetas ou verdes vibrantes. Esse povo tem poucos pêlos no corpo, mas prefere manter uma aparência selvagem e embaraçada nos cabelos.

Os elfos atingem a maturidade na mesma velocidade que os humanos, mas demonstram pouquíssimos efeitos do envelhecimento depois da idade adulta. O primeiro sinal da idade avançada de um elfo geralmente é uma mudança na cor dos cabelos – muitas vezes ficando grisalhos, mas quase sempre escurecendo ou assumindo cores mais castanhas. A maioria dos elfos vive bem até os 200 anos de idade e permanecem vigorosos até o fim.

## Jogando com Elfos

Os elfos pertencem a uma raça de paixões intensas e efêmeras. Eles variam facilmente entre gargalhadas satisfeitas, ódio brutal ou lágrimas pesarosas. Tendem a um comportamento impulsivo e os membros de outras raças muitas vezes os consideram criaturas superficiais ou impetuosas, mas os elfos não se omitem das suas responsabilidades nem esquecem seus compromissos. Em parte, graças à sua longevidade, os elfos têm dificuldade de levar certos assuntos tão a sério quanto as outras raças, mas quando ameaças genuínas estão a espreita, eles são aliados perspicazes e confiáveis.

Essa raça adora o mundo natural. Sua ligação com o ambiente permite que sejam muito perceptivos. Eles nunca cortam árvores vivas e quando erguem comunidades permanentes, o fazem cultivando e moldando cuidadosamente arvoredos, casas nas árvores e passadiços com galhos e cipós vivos. Eles preferem a força primitiva do mundo natural à magia arcana que seus primos eladrin apreciam. Os elfos adoram explorar novas florestas e territórios desconhecidos, e não é raro que indivíduos solitários ou pequenos bandos migrem centenas de quilômetros para muito além de seus lares.

Os elfos são amigos leais e felizes. Eles amam os pequenos prazeres – dançar, cantar e competições de corrida, equilíbrio e técnica – e raramente encontram motivos para se aborrecerem com tarefas tediosas ou desagradáveis. Independente do quão desagradável a guerra seja, as ameaças aos seus lares, famílias ou amigos podem levar os elfos a ficarem terrivelmente sérios e ansiosos em brandirem suas armas.

No alvorecer da criação, os eladrin e os elfos eram uma única raça, que vivia tanto na Agrestia das Fadas quanto no mundo e atravessava livremente a fronteira de ambos. Quando os drow se rebelaram contra seus iguais, sob a liderança da deusa Lolth, as batalhas resultantes dividiram os reinos feéricos em partes. Os laços entre os povos da Agrestia e o mundo ficaram tênues e, eventualmente, os eladrin e os elfos acabaram por se tornar raças distintas. Os elfos são descendentes daqueles que continuaram vivendo principalmente no mundo e não sonham mais com a Agrestia das Fadas. Eles amam as florestas e regiões selvagens do mundo que eles transformaram no seu lar.

**Características de Elfo:** Ágil, amigável, intuitivo, divertido, observador, veloz, impulsivo, selvagem.

**Nomes Masculinos:** Adran, Aelar, Beiro, Carric, Erdan, Galamion, Gennal, Heian, Lucan, Peren, Rolen, Theren, Varis.

**Nomes Femininos:** Adrie, Birel, Chaedi, Dara, Enna, Faral, Irann, Keyleth, Lia, Marandi, Mialee, Shava, Thia, Valna.

## Aventureiros Elfos

Três exemplos de elfos aventureiros são descritos abaixo.

Varis é um elfo patrulheiro e um seguidor dedicado de Melora, a deusa dos ermos silvestres. Quando um exército de goblins expulsou seu povo da sua aldeia natal, os elfos se refugiaram na cidade humana mais próxima, atrás das muralhas e protegidos pelos soldados locais. Varis agora lidera outros elfos e alguns cidadãos humanos nos ataques contra os goblins. Embora mantenha um comportamento amigável, ele frequentemente encara o horizonte, escutando, esperando ouvir à qualquer momento os sinais da aproximação dos inimigos.

Lia é uma elfa ladina cuja floresta ancestral foi completamente incendiada há décadas. Ela cresceu à margem de uma grande cidade humana, incapaz de se adaptar completamente ao local. Seus sonhos a chamavam para as florestas, embora ela tenha passado horas a fio nas partes mais sujas da civilização. Ela se uniu a um grupo de aventureiros depois de tentar cortar e furtar o alforje de um bruxo e então se apaixonou pelo vasto mundo além da cidade.

Heian é um elfo clérigo de Sehanine, a deusa da lua. O vilarejo élfico onde ele nasceu continua existindo numa floresta intocada pela escuridão que se espalha no mundo, mas ele abandonou seu lar anos atrás, em busca de novos horizontes e aventuras. Ultimamente, durante suas viagens, chegaram aos seus ouvidos os rumores sobre perigos que podem estar ameaçando uma floresta ancestral e ele está dividido entre o desejo de buscar seu próprio caminho no mundo e a sensação de responsabilidade para com sua terra natal.

# HALFLINGS

***Nômades velozes e engenhosos, de estatura pequena, mas grande coragem.***

**ASPECTOS RACIAIS**

**Altura Média:** 1,15 m – 1,25 m

**Peso Médio:** 35 kg – 50 kg

**Valores de Atributo:** +2 em Destreza, +2 em Carisma

**Tamanho:** Pequeno

**Deslocamento:** 6 quadrados

**Visão:** Normal

**Idiomas:** Comum, escolha mais um

**Bônus nas Perícias:** +2 em Acrobacia, +2 em Ladinagem

**Ousadia:** Um halfling recebe +5 nos testes de resistência contra medo.

**Reação Lépida:** Os halflings recebem +2 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade.

**Segunda Chance:** Os membros dessa raça podem usar *segunda chance* como um poder por encontro.

**Segunda Chance** — Poder Racial de Halfling

*A sorte e o tamanho reduzido se combinam para favorecê-lo conforme você se desvia do ataque do inimigo.*

**Encontro**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Efeito:** Quando um ataque atingir o personagem, o inimigo é obrigado a refazer a jogada. O atacante deve utilizar o segundo resultado, mesmo que seja inferior.

Os halflings compõem uma raça de pequeninos, conhecidos por sua inventividade, raciocínio rápido e nervos de aço. Eles são um povo nômade, que vaga pelos cursos de água e terras pantanosas. Nenhuma outra raça viajou mais longe do que os halflings para ver o que acontece no mundo.

Jogue com um halfling se você quiser...

- Ser um herói impetuoso que é facilmente subestimado .
- Ser agradável, ingênuo e amigável.
- Pertencer a uma raça que privilegia as classes ladino, patrulheiro e bruxo.

DAVID GRIFFITH

## Aparência Física

Os halflings medem cerca de 1,20 m de altura e pesam em torno de 40 kg. Eles parecem humanos pequenos e são proporcionais aos humanos adultos. Os halflings apresentam a mesma variedade de compleições que os humanos, mas a maioria possui cabelos e olhos escuros. Os homens não têm barba, mas muitos usam costeletas compridas e cheias. Todos os halflings usam penteados complexos, trançados e amarrados de maneiras diversas.

Os halflings se vestem com roupas que combinam com seu ambiente e preferem os tons terrosos e as nuances de verde. Suas roupas e equipamentos costumam apresentar texturas e bordados. Pássaros, símbolos de rios, barcos e peixes são as imagens mais comuns na arte e decoração dessa raça.

Os halflings vivem tanto quanto os humanos.

## Jogando com Halflings

Os halflings pertencem a uma raça amigável, inocente e feliz. Eles sobrevivem num mundo cheio de criaturas maiores evitando serem percebidos ou, quando isso não é possível, tentando não ofender ninguém. Eles parecem indefesos e conseguiram sobreviver durante séculos na sombra dos impérios e nos limites das guerras e conflitos políticos.

Essa raça é muito prática e realista. Eles se preocupam com as necessidades básicas e os prazeres simples, tendo poucos sonhos vinculados a riquezas ou glórias. Os aventureiros não são mais comuns entre os halflings do que entre as outras raças, mas os halflings geralmente assumem uma carreira de aventuras devido à convivência, a amizade, o anseio de viajar ou a curiosidade. Os aventureiros halflings são companheiros bravos e fiéis, quem confiam na furtividade e na trapaça em combate em vez de usar a força bruta ou a magia.

As pequenas comunidades halflings são unidas e ficam próximas dos povoados de outras raças, geralmente ao longo ou mesmo na superfície de uma massa de água. Os halflings nunca construíram um reino próprio nem sequer tiveram muitas terras. Eles não reconhecem nenhum tipo de realeza ou nobreza entre os membros de sua raça, mas buscam os familiares mais velhos para aconselhar-se. Essa ênfase na família e na comunidade permitiu que os halflings continuassem mantendo suas tradições durante milhares de anos, sem serem afetados pelo surgimento ou queda dos impérios.

De acordo com a lenda, Melora e Sehanine criaram essa raça juntas, concedendo-lhes o amor pela natureza e o dom da furtividade. Quando se desinteressaram pela raça, Melora e Sehanine pararam de vigiá-los e, de acordo com as lendas, os halflings trilharam seu próprio caminho no mundo. Dizem que Avandra, a deusa da sorte, se admirou com a engenhosidade desse povo e os adotou, concedendo a eles o dom da boa sorte. Nem todos os halflings adoram Avandra, mas quase todos fazem uma prece curta de agradecimento a ela quando a sorte os favorece.

Os halflings apreciam histórias e lendas, como o mito de Avandra, e sua cultura é muito rica na tradição oral. Poucos membros das outras raças notam que as fábulas dos halflings contêm uma vasta quantidade de conhecimentos sobre as pessoas e lugares do passado distante. Muitos halflings são capazes de relembrar eventos históricos, religiosos ou culturais das outras raças, mas essas informações geralmente estão codificadas como fábulas.

**Características de Halfling:** Corajoso, curioso, determinado, realista, amigável, bondoso, sortudo, sagaz, otimista, prático, engenhoso, entusiasmado.

**Nomes Masculinos:** Ander, Corrin, Dannad, Errich, Evan, Finnan, Garret, Lazam, Lindal, Merric, Nebin, Ostran, Perrin, Reed, Shardon, Ulmo, Wenner.

**Nomes Femininos:** Andrey, Bree, Callie, Chenna, Eida, Kithri, Lidda, Nedda, Paela, Shaena, Tryn, Vani, Verna, Wella.

## Aventureiros Halflings

Três exemplos de aventureiros halflings são descritos abaixo.

Lidda é uma halfling ladina que tem o raciocínio rápido e a língua ferina. Quando jovem, ela abandonou sua família pelo desejo de conhecer o mundo e experimentar por conta própria as maravilhas descritas nas histórias que ela cresceu ouvindo. Ela já se uniu a diversos grupos de aventureiros durante sua carreira e, apesar das suas demonstrações de humor sarcástico e irônico às custas de seus aliados indicarem o contrário, ela considera todos seus companheiros como amigos do peito.

Garret é um halfling patrulheiro. Há muitos anos, seu avô mandou-o procurar um ramo distante da família que tinha parado de responder à correspondência. Garret descobriu que todo o clã tinha sido morto e voltou para revelar as péssimas notícias para a família. Desde então, ele foi incapaz de permanecer no mesmo lugar durante muito tempo. Ele ainda não sabe quem matou seus parentes e não alimenta sonhos de vingança, mas espera conseguir propagar o bem no mundo e de algum modo equilibrar as atrocidades daqueles assassinos.

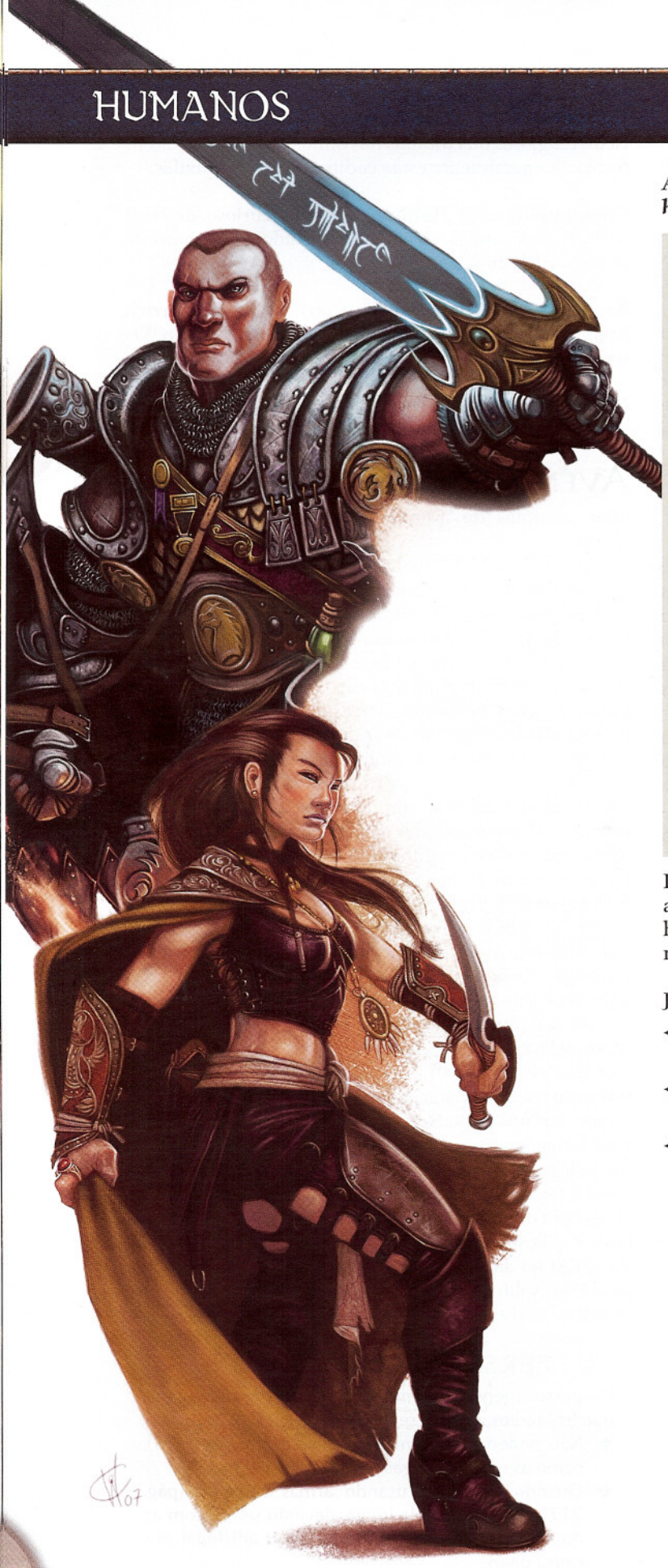
Verna é uma halfling bruxa – e está entre as halflings mais sociáveis e divertidas que existem. Os poderes infernais que ela canaliza não deixaram marca nenhuma em seu espírito ou em sua mente. Ela não aprecia o ato de matar, mas utiliza poderes letais com praticidade para resguardar seus aliados. Ela não costuma falar dos eventos que a levaram para essa vida de aventuras e culminaram no seu pacto com os poderes infernais: repentinamente, surgiu um diabo na frente dela, oferecendo poder em troca de um favor que seria cobrado posteriormente. Naquilo que julga ter sido um momento de tolice, ela aceitou. Os pesadelos sobre seu futuro assombram seu sono, mas ela nunca fala sobre o assunto.

### Personagens Pequenos

Os personagens pequenos seguem as mesmas regras que os Médios, com as seguintes exceções.

- Não podem usar armas de duas mãos (pág. 215), como as espadas largas e alabardas.
- Quando estiverem usando armas versáteis (pág. 217), como a espada longa, deverão usá-la com as duas mãos, mas não causarão dano adicional por causa disso.

# HUMANOS



***Ambiciosos, determinados e pragmáticos – uma raça de heróis, e também de vilões.***

**ASPECTOS RACIAIS**

**Altura Média:** 1,65 m – 1,90 m

**Peso Médio:** 65 kg – 110 kg

**Valores de Atributo:** +2 num valor de atributo à escolha do jogador

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 6 quadrados

**Visão:** Normal

**Idiomas:** Comum, escolha mais um

**Poder Sem Limite Adicional:** Os humanos conhecem um poder de ataque sem limite adicional de 1° nível de sua classe.

**Talento Adicional:** Um humano recebe um talento adicional no 1° nível. Ele deve atender aos pré-requisitos do talento.

**Perícia Adicional:** Os membros dessa raça recebem treinamento numa perícia adicional da lista de perícia da sua classe.

**Bônus de Defesa dos Humanos:** +1 nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade.

De todas as raças civilizadas, os humanos são os mais adaptáveis e heterogêneos. É possível encontrar povoados humanos em quase todo lugar, e a moral, costumes e interesses dessa raça variam amplamente.

Jogue com um humano de você quiser...

- ✦ Ser um herói decidido e versátil com determinação o bastante para enfrentar qualquer ameaça.
- ✦ Ter mais versatilidade e flexibilidade do que qualquer outra raça.
- ✦ Se destacar em qualquer classe que desejar.

WILLIAM O'CONNOR

## Aparência Física

Os humanos têm diferentes alturas, pesos e cores. Alguns têm a pele negra ou morena escura, outros são brancos como a neve, e os demais abrangem toda a variedade de tonalidades bronzeadas e morenas entre esses dois extremos. Seus cabelos são negros, castanhos ou variações de loiros e ruivos. Os olhos costumam ser castanhos, azuis ou cinzentos.

A indumentária da raça varia bastante, de acordo com o ambiente e sociedade onde vivem. Suas roupas podem ser simplórias, pomposas ou de qualquer outro tipo entre ambos. Não é incomum que comunidades humanas próximas se misturem, portanto as armaduras, as armas e outros equipamentos dos humanos incorporam uma ampla variedade de formas e aparências.

Os humanos vivem cerca de 75 anos, embora alguns membros adoráveis dessa raça alcancem os 90 anos de idade ou mais.

## Jogando com Humanos

Os humanos são decididos e algumas vezes até imprudentes. Eles exploram os recônditos mais obscuros do mundo em busca de conhecimento e poder. Essa raça mergulha no perigo, lidando com as consequências conforme elas surgem. Agem primeiro e pensam depois, confiando em sua força de vontade para prevalecer e na sua engenhosidade natural para superar situações perigosas.

Os humanos sempre olham para o horizonte, procurando meios para expandir sua influência e território. Eles buscam poder e querem mudar o mundo, por bem ou por mal. Seus povoados estão entre as luzes mais brilhantes de um mundo sombrio e indomável e os humanos estão sempre explorando novas terras e expandindo suas fronteiras. A auto-confiança e a bravura dessa raça conduz seus membros às classes marciais, como guerreiros, senhores da guerra e ladinos. Eles preferem encontrar suas reservas de força dentro de si mesmos ao invés de confiar na magia dos magos ou clérigos.

Apesar disso, os humanos tendem a ser uma raça religiosa, adorando todo o panteão de divindades. Seus mitos não declaram que nenhuma divindade é sua criadora. Algumas histórias dizem que os deuses trabalharam juntos para criá-los, infundindo-os com as melhores qualidades de todas as raças que foram geradas antes. Outras lendas dizem que os humanos são a criação de um deus cujo nome não é mais conhecido, um deus morto na guerra contra os primordiais ou talvez assassinado por outra divindade (geralmente Asmodeus e Zehir são os acusados).

Os humanos são tolerantes diante de outras raças, crenças ou culturas. A maioria dos povoados humanos é composta de lugares diversificados onde muitas raças vivem juntas, em relativa paz. O império humano de Nerath, a última grande potência do mundo, uniu muitos povos diferentes. Quase todas as cidades humanas que resistiram à queda do império são baluartes fortificados contra as trevas invasoras. Quando as florestas élficas são arrasadas ou as minas anãs são demolidas, os sobreviventes costumam fugir para a cidade humana mais próxima em busca de proteção.

A despeito da larga influência e poder de Nerath, os humanos do presente são um povo dividido. Inúmeros pequenos reinos, feudos e cidades-livres surgiram das ruínas de Nerath e muitos desses governos são pequenos, fracos ou estão isolados. As tensões e os desentendimentos entre eles geralmente resultam em escaramuças, espionagens, traições e até mesmo em declarações de guerra.

**Características de Humano:** Adaptável, ambicioso, arrojado, corruptível, criativo, determinado, resistente, prático, talentoso, territorial, tolerante.

**Nomes Masculinos:** Alain, Alek, Benn, Brandis, Donn, Drew, Erik, Gregg, Jonn, Kabren, Kris, Marc, Mikal, Paran, Pieter, Regdar, Quinn, Samm, Thom, Will.

**Nomes Femininos:** Ana, Cassi, Eliza, Gwenn, Jenn, Kat, Keira, Luusi, Mari, Mika, Miri, Stasi, Shawna, Zanne.

## Aventureiros Humanos

A seguir, a descrição de três exemplos de humanos aventureiros.

Brandis é um humano guerreiro, um mercenário que alugou sua espada para quase todos os barões, duques e príncipes das encostas do litoral. Sua armadura não tem praticamente nenhuma decoração e sua espada só serve para lutar, não como símbolo de prestígio. Ele reza diariamente para a Rainha de Rapina – não por devoção, mas porque sabe que a morte é inevitável e espera postergá-la o máximo possível. Ele começou a se aventurar depois que uma missão acabou num desastre. Os soldados que o acompanhavam foram mortos e ele foi capturado por hobgoblins e sequestrado em troca de um resgate que ninguém se importou em pagar. Brandis se juntou ao grupo de aventureiros que matou os hobgoblins. Desde então, ele descobriu que a vida de aventuras é mais lucrativa e satisfatória do que sua antiga rotina.

Mari é uma humana patrulheira, e seus olhos estão sempre no horizonte. Ela é conduzida por seu amor à exploração e adora conhecer novos lugares. Ela sonha em fundar um novo vilarejo onde as pessoas consigam viver definitivamente livres e em paz. Ela reza para Avandra por proteção na sua caminhada e para Erathis ajudá-la a alcançar seu sonho. Ela sabe que sua vida é uma contradição: ela é uma criatura dos ermos selvagens, mas sonha em domá-los e cultivá-los. Parte dela se pergunta se ela conseguirá se estabelecer no vilarejo que tanto sonha fundar.

Thom é um humano mago e seu único desejo é o poder. Ele se aventura à procura de conhecimento arcano e artefatos ancestrais capazes de aumentar seu domínio sobre a magia. Ele reza para Ioun, pois encara o conhecimento como a chave para o poder, no entanto também é atraído por Vecna, imaginando quantos poderes o deus dos segredos pode lhe oferecer em troca de sua devoção.

# MEIO-ELFOS

***Heróis e líderes natos que combinam as melhores características dos humanos e dos elfos.***

**ASPECTOS RACIAIS**

**Altura Média:** 1,65 m – 1,85 m

**Peso Médio:** 65 kg – 95 kg

**Valores de Atributo:** +2 em Constituição, +2 em Carisma

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 6 quadrados

**Visão:** Penumbra

**Idiomas:** Comum, Élfico e escolha mais um

**Bônus nas Perícias:** +2 em Diplomacia, +2 em Intuição

**Diletante:** No 1° nível, o meio-elfo escolhe um poder de ataque sem limite de 1° nível de uma classe diferente da sua. Ele pode usá-lo como um poder por encontro.

**Herança Dupla:** Os meio-elfos podem adquirir talentos que possuam humano ou elfo como pré-requisito (assim como aqueles específicos para os meio-elfos), desde que atendam aos demais pré-requisitos.

**Diplomacia Coletiva:** Os meio-elfos concedem +1 de bônus racial nos testes de Diplomacia aos aliados a até 10 quadrados deles.

Descendentes de humanos e elfos, os meio-elfos são uma raça muito importante que geralmente combina as melhores características dos elfos e dos humanos.

Jogue com um meio-elfo se você quiser...

- Ser um líder sociável e empolgado.
- Ser um herói carismático, que se sente confortável em duas culturas diferentes.
- Pertencer a uma raça que privilegia as classes senhor da guerra, paladino e bruxo.

EVA WIDERMANN

## Aparência Física

Os meio-elfos tendem a ser mais robustos que os elfos, ainda que sejam mais esguios que os humanos. Apresentam a mesma variedade de compleições dos humanos e dos elfos e, como os últimos, têm olhos e cabelos geralmente de cores que não costumam surgir entre os humanos. Os homens têm pêlos faciais, diferentes dos elfos, e usam bigodes finos, cavanhaques ou barbas curtas. As orelhas dos meio-elfos são do tamanho das orelhas dos humanos, mas elas se estreitam, como as dos seus ancestrais feéricos.

Os meio-elfos geralmente adotam as roupas e penteados da sociedade onde viveram mais tempo; por exemplo, um meio-elfo criado numa tribo de bárbaros humanos se vestiria com peles e casacos, conforme a preferência dessa tribo, e também adotaria as tranças e pinturas faciais desse povo. Entretanto, não é raro os meio-elfos criados entre os humanos procurarem artigos do vestuário ou joalheria élfica para exibirem orgulhosamente os traços de sua ancestralidade dupla.

Os meio-elfos vivem tanto quanto os humanos, porém, assim como os elfos, conservam bem seu vigor conforme envelhecem.

## Jogando com Meio-Elfos

Os meio-elfos são mais do que apenas uma combinação de duas raças – a mistura de sangue humano e élfico produz uma espécie única com qualidades próprias. Eles compartilham a graça natural, o porte atlético e os sentidos aguçados dos elfos e a paixão e a determinação dos humanos. Todavia, são carismáticos, confiantes e liberais à sua maneira, sendo diplomatas, negociantes e líderes natos.

Os meio-elfos gostam de estar entre as pessoas, e quanto maior a diversidade, melhor. Viajam pelos centros mais populosos, especialmente as maiores cidades, onde podem encontrar membros de diversas raças misturados. Os meio-elfos cultivam uma ampla rede de relacionamentos, sejam amizades genuínas ou aliados com propósitos mais práticos. Eles tendem a estabelecer relacionamentos com humanos, elfos e membros de outras raças para aprenderem mais sobre eles, o modo como vivem e como trilham seus caminhos pelo mundo.

Essa raça raramente permanece muito tempo no mesmo lugar. Seu desejo de viajar os transforma em aventureiros natos e eles se sentem em casa não importa onde estejam. Quando seus caminhos retornam a um local que já tenham visitado antes, eles procuram os velhos amigos e renovam seus contatos antigos.

Essencialmente, os meio-elfos são sobreviventes, capazes de se adaptarem a qualquer situação. Eles quase sempre são bem-quistos e admirados por todos, não apenas pelos elfos e humanos. São simpáticos e têm mais facilidade que os demais para se colocar no lugar dos outros.

Os meio-elfos inspiram lealdade nas pessoas naturalmente, e correspondem esse sentimento com profunda amizade e um dedicado senso de responsabilidade por aqueles que estão sob seus cuidados. Os senhores da guerra e generais meio-elfos não conduzem seus seguidores para ameaças que eles mesmos não enfrentariam e geralmente comandam na linha de frente, certos de que seus aliados os seguirão.

Essa raça não tem uma cultura própria e não é muito numerosa. Eles costumam usar nomes humanos ou élficos, geralmente adotando um nome entre os humanos e outro entre os elfos. Muitos anseiam intensamente por seu lugar no mundo, sem afinidade nenhuma com qualquer raça, exceto outros meio-elfos, mas a maioria se declara cidadãos do mundo e aparentado de todos.

**Características de Meio-Elfo:** Prestativo, adaptável, encantador, confiante, sociável, liberal.

**Nomes de Meio-Elfos:** Geralmente nomes élficos ou humanos, embora alguns meio-elfos tenham nomes típicos de outras raças.

## Aventureiros Meio-Elfos

A seguir, são descritos três exemplos de aventureiros meio-elfos.

Daran é um meio-elfo senhor da guerra e um estrategista dedicado. Ele não cultiva aspirações de marchar encabeçando um exército, mas se contenta em liderar seu pequeno grupo de amigos em busca de glória pessoal. As riquezas representam um benefício bem-vindo das aventuras e, entre elas, ele gasta seu tempo e suas recompensas nas cidades do mundo. Ele conquista amigos com facilidade, atraindo uma ampla rede de contatos para encontrar oportunidades de aventuras e tem favores pendentes em toda parte.

Shiva é uma meio-elfa bruxa cuja personalidade taciturna inspira mais medo do que lealdade. Diferente da maior parte da sua raça, ela cresceu se sentindo diferente tanto da sociedade dos humanos quanto dos elfos. Ela sempre foi uma solitária e está acostumada a confiar apenas em si mesma. Agora que faz parte de um grupo de aventureiros, está aprendendo lentamente a confiar nos seus companheiros.

Calder é um meio-elfo paladino de Pelor, o deus do sol. Um forte senso de compaixão o impele a ajudar os necessitados e aliviar o sofrimento de todas as formas que ele puder. Ele luta contra as forças do mal que oprimem os fracos, independente de serem bandidos atacando caravanas ou gnolls destruindo fazendas. Entretanto, ele não se permite ser somente um combatente, passando mais tempo ajudando as vítimas das adversidades do que celebrando seus sucessos.

# TIEFLINGS

***Herdeiros de um império caído que vivem nas sombras e não temem a escuridão.***

**ASPECTOS RACIAIS**

**Altura Média:** 1,65 m – 1,85 m

**Peso Médio:** 70 kg – 115 kg

**Valores de Atributo:** +2 em Inteligência, +2 em Carisma

**Tamanho:** Médio

**Deslocamento:** 6 quadrados

**Visão:** Penumbra

**Idiomas:** Comum, escolha mais um

**Bônus nas Perícias:** +2 em Blefar, +2 em Furtividade

**Sanguissedento:** Um tiefling recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra os inimigos que estiverem sangrando.

**Resistência ao Fogo:** Essa raça tem resistência 5 + metade do nível do personagem vs. flamejante.

**Cólera Infernal:** Os tieflings podem usar *cólera infernal* como um poder por encontro.

**Cólera Infernal** — Poder Racial de Tiefling

*Você convoca sua natureza furiosa para aumentar sua capacidade de ferir seus inimigos.*

**Encontro**
**Ação Mínima** **Pessoal**

**Efeito:** O tiefling canaliza sua fúria para receber +1 de bônus racial na próxima jogada de ataque contra um inimigo que o tenha atingido desde seu último turno. Se obtiver sucesso nesse ataque e ele causar dano, adicione o modificador de Carisma do tiefling como dano adicional.

Herdeiros de uma antiga linhagem infernal, os tieflings não têm reinos próprios; eles vivem dentro dos territórios e cidades humanos. São descendentes dos nobres humanos que barganharam com poderes sombrios e, há muito tempo, ergueram um império que subjugou metade do mundo. Contudo, o império caiu em ruínas e os tieflings foram abandonados para trilhar seu próprio caminho num ambiente que os teme e, ao mesmo tempo, os condena.

Jogue com um tiefling se você quiser...

- Ser um herói que tem um lado negro a superar.
- Ser habilidoso em trapacear, intimidar ou persuadir os outros a cumprirem sua vontade.
- Pertencer a uma raça que privilegia as classes bruxo, senhor da guerra e ladino.

WILLIAM O'CONNOR

## Aparência Física

A aparência dos tieflings comprova sua linhagem infernal. Eles têm chifres longos; uma cauda grossa e não-preênsil que mede entre 1,20 m e 1,50 m; dentes afiados e pontiagudos e olhos que são esferas sólidas em tons de preto, escarlate, branco, prata ou dourado. A cor da pele varia como nos humanos, mas também alcança tonalidades vermelhas, que abrangem desde um rubor bronzeado até o vinho-escuro. Seus cabelos, que cascateiam por trás dos chifres, tendem ao azul-escuro, vermelho ou púrpura, além das cores normais dos humanos.

Os tieflings preferem as cores escuras e os vermelhos, usam couro e peles lustrosas, pequenos cravos e fivelas. As armas e armaduras criadas pela raça normalmente assumem um estilo arcaico, recordando a glória de seu império há muito extinto.

## Jogando com Tieflings

Séculos atrás, os líderes do império humano de Bael Turath selaram pactos com diabos para consolidar seu domínio sobre um território enorme. Esses humanos se tornaram os primeiros tieflings e governaram seu império em nome de mestres infernais. Com o tempo, Bael Turath entrou em conflito com Arkhosia, o antigo reino dos draconatos, e décadas de guerra acabaram levando os dois impérios à ruína. A grande capital de Bael Turath foi completamente devastada.

Os tieflings são os herdeiros dos sobreviventes dessas dinastias nobres que governaram o império. Sua linhagem está maculada por suas ligações diabólicas, contaminando os descendentes através das gerações. Sob muitos aspectos, eles são humanos; podem ter filhos com humanos, por exemplo, mas seus filhos serão sempre tieflings.

Os séculos de desconfiança e ódio declarado das outras raças transformaram os tieflings em criaturas auto-suficientes e, muitas vezes, eles assumem os estereótipos que lhes foram impostos. Como uma raça sem lar, os tieflings sabem que precisam trilhar seu caminho no mundo e que têm de ser fortes para sobreviver; eles demoram a confiar em qualquer um que diga ser um amigo. Porém, quando o companheiro de um tiefling demonstra confiança, o tiefling retribui essa mesma confiança. Depois que um tiefling concede sua confiança e lealdade a alguém, ele se provará um eterno amigo e aliado.

Embora os nobres de Bael Turath tenham se subjugado aos diabos, os tieflings do presente não adoram os deuses ou patronos com intensidade, preferindo confiar em si mesmos. Por isso, eles quase nunca seguem o caminho do divino; tieflings paladinos ou clérigos são muito raros.

Os tieflings não são muito numerosos. Algumas vezes, um clã de mercadores da raça, descendentes de uma dinastia de Bael Turath, se estabelece numa terra onde suas riquezas possam comprar segurança e conforto. Contudo, a maioria dos tieflings nasce fora dessas dinastias ocultas e crescem às duras margens das cidades e vilas humanas. Esses tieflings costumam se tornar vigaristas, ladrões ou senhores do crime, que batalharam por um lugar no meio da imundície desses ambientes.

**Características de Tiefling:** Astuto, perturbador, imponente, misterioso, orgulhoso, rebelde, auto-confiante, sinistro, dissimulado, exótico.

**Nomes Masculinos:** Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Lorrigan, Melech, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai.

**Nomes Femininos:** Akta, Bryseis, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta.

Alguns tieflings mais jovens, lutando para encontrar seu lugar no mundo, escolhem um nome que significa um conceito e tentam incorporar essa idéia. Para alguns, o nome escolhido é uma tarefa nobre. Para outros, é um destino cruel.

**Nomes Modernos:** Arte, Carniça, Canção, Desespero, Pavor, Gratidão, Esperança, Ideal, Música, Nada, Franco, Poesia, Missão, Acaso, Honra, Mágoa, Tormento, Exaustão.

## Aventureiros Tieflings

Três exemplos de tieflings aventureiros são descritos abaixo.

Akmenos é um tiefling bruxo dividido entre o bem e o mal. Ele anseia por se adaptar à sociedade dos humanos onde vive e gostaria de cumprir um papel genuinamente bondoso. Ao mesmo tempo, ele teme que sua alma esteja irremediavelmente maculada pelo toque do mal – seja a malevolência do seu sangue ou a natureza sinistra do seu pacto infernal. Ele sente como se estivesse o tempo todo numa corda bamba entre o bem o mal, podendo cair em um dos lados a qualquer momento. Seus companheiros reconhecem a bondade no seu coração e confiam nele; essa lealdade tem sido o suficiente para evitar que ele sucumba ao mal em alguns momentos. Sua vida é atormentada e ele acredita que foi convocado para um destino superior, mas ele não sabe ao certo se vai se tornar herói ou vilão.

Kallista é uma tiefling senhora da guerra que reza para Bahamut ajudá-la a cumprir seu juramento: viver de maneira justa e honrada. Ela não nutre admiração pelos sacerdotes ou templos de Bahamut, mas sente uma ligação pessoal com o Dragão de Platina, que a inspira a atos de nobreza e sacrifício. Ela lidera um grupo de aventureiros nas batalhas contra as forças do mal, mas sonha um dia comandar um exército sob a flâmula de Bahamut. Em seu nome, ela luta para manter sob controle seu temperamento violento e seus impulsos cruéis.

Acaso é um tiefling ladino, um morador das ruas e becos de uma cidade humana, acostumado com a pobreza, desconfiança e preconceito. Até onde ele sabe, o bem e o mal são assuntos para os sacerdotes e filósofos discutirem em seus templos e universidades de mármore. A realidade da vida nas ruas é a sobrevivência, e ele vai fazer tudo que for preciso para sobreviver. Fazendo parte de um grupo de aventureiros, ele degustou pela primeira vez algumas riquezas e descobriu que gosta delas, mas não esqueceu suas raízes. Acaso também provou o sabor da amizade e da confiança, o que também lhe agradou muito.

CAPÍTULO 4

# Classes de Personagem

**A CLASSE** é a definição principal daquilo que o personagem é capaz de realizar no cenário mágico e extraordinário do mundo de DUNGEONS & DRAGONS.

Uma classe é mais que uma profissão; ela é a vocação do seu personagem. A escolha de classe modelará todas as ações do herói durante suas aventuras através de um mundo de fantasia repleto de magias, assolado por monstros e imerso em batalhas.

Ele será um guerreiro espadachim destemido e jovial? Um bruxo com pactos selados e laços questionáveis? Um clérigo adorador dos deuses e com muitos conhecimentos? Um ladino exibicionista com uma adaga na manga? Um mago tatuado com um cajado de cristal? A escolha é sua.

Esse capítulo abrange os seguintes assuntos:

- **Apresentando as Classes:** Uma discussão sobre os detalhes que compõem cada classe e as primeiras descrições das trilhas exemplares e destinos épicos.
- **Lendo os Poderes:** Explica como entender os poderes da sua classe, descrevendo o formato e os efeitos de cada.
- **As Classes:** As características de classe e descrições completas dos poderes dos bruxos, clérigos, guerreiros, ladinos, magos, paladinos, patrulheiros e senhores da guerra, assim como suas trilhas exemplares.
- **Destinos Épicos:** Alguns destinos épicos que os personagens podem alcançar.

# APRESENTANDO AS CLASSES

Este capítulo apresenta descrições completas das oito classes a seguir:

**Bruxo (pág. 60):** Um portador de poder arcano, obtido por meio de acordos com entidades sobrenaturais.

**Clérigo (página 74):** Um combatente inspirado pelos deuses.

**Guerreiro (pág. 89):** Um mestre no combate militar.

**Ladino (pág. 103):** Um combatente que usa a furtividade e a astúcia para derrotar os inimigos.

**Mago (pág. 116):** Os conjuradores mais poderosos do mundo.

**Paladino (pág. 132):** Um campeão dedicado a uma divindade específica.

**Patrulheiro (pág. 146):** Um especialista no combate à distância ou com duas armas.

**Senhor da Guerra (pág. 159):** Um comandante de linha de frente.

No início da descrição de cada classe, há um resumo do perfil básico daquela classe e uma perspectiva da função que ela exerce no mundo.

**Função:** Em combate, os membros dessas classes atuam como defensores, agressores, líderes ou controladores (consulte o Capítulo 2 para obter a explicação dessas funções)? Cada classe tem uma função pertinente. Classes distintas abordam suas funções de formas diferentes e muitas também incluem elementos limitados de uma ou mais funções. Por exemplo, tanto o guerreiro quanto o paladino são defensores, mas o guerreiro incorpora alguns aspectos de agressor no seu repertório, enquanto o paladino tem algumas habilidades que geralmente estão associadas aos líderes, como a cura.

**Fonte de Poder:** Os poderes das oito classes básicas advêm das fontes arcana, divina ou marcial.

**Atributos Principais:** A maioria das classes tem poderes e outras características que dependem de três atributos diferentes. Os personagens dessas classes costumam designar seus três maiores valores nesses atributos.

**Proficiência com Armas e Armaduras:** Classes diferentes sabem usar tipos distintos de armaduras e armas, indicadas nesse campo. As armaduras e armas que o personagem sabe usar devido à sua classe equivalem ao talento Proficiência com Armaduras ou Proficiência com Armas correlacionado (consulte o Capítulo 6).

**Implementos:** Se a classe utilizar um ou mais tipos de implementos, essa informação fica descrita nesse campo.

**Bônus nas Defesas:** Cada classe concede ao personagem um bônus em uma ou mais defesas.

## VISÃO GERAL DA CLASSE

Uma caixa de texto na descrição de cada classe indica alguns elementos fundamentais relacionados a ela.

**Características:** Os aspectos ou qualidades que tornam essa classe exclusiva. Esta seção descreve como a classe cumpre sua função.

**Religião:** Uma lista com as divindades do panteão do D&D mais adequadas para essa classe.

**Raças:** As raças mais apropriadas para a classe.

**Pontos de Vida:** A descrição de cada classe indica quantos pontos de vida um personagem tem no 1º nível e a quantia adquirida sempre que ele avançar um nível.

**Pulsos de Cura:** A classe determina quantos pulsos de cura um personagem é capaz de utilizar no dia.

**Perícias Treinadas:** Cada classe tem uma listagem de perícias de classe dentre as quais o personagem escolhe um número específico. Algumas classes já concedem previamente uma perícia treinada.

As linhas finais do Perfil da Classe se referem a opções que serão apresentadas posteriormente. As Opções de Estrutura e as Características de Classe são descritas com mais detalhes próximas seções principais.

**Criando um Personagem:** Essa seção se aprofunda com mais detalhes em cada uma das opções de estrutura. Uma estrutura é um tema que servirá de base quando você estiver escolhendo os poderes e demais habilidades do seu personagem. A estrutura selecionada (caso você escolha uma) apresenta sugestões de atributos a serem priorizados e algumas diretrizes para escolha de poderes, no 1º nível e conforme o personagem evolui.

As estruturas não foram criadas para impor limitações; elas são formas de ajudá-lo a fazer escolhas conscientes. Caso queira criar um guerreiro com um machado grande em vez de um que empunha uma arma de uma mão e escudo, a estrutura do guerreiro de armas grandes indica os poderes que são mais eficazes para o personagem. É claro que você ainda pode escolher poderes voltados para a estrutura do guerreiro guardião, e talvez isso ajude a tornar seu personagem mais equilibrado. No entanto, alguns desses poderes não serão tão eficientes para o seu personagem quanto seriam para um guerreiro com escudo. As estruturas não são obrigatórias; elas existem para ajudar a orientar suas escolhas.

Cada estrutura inclui sugestões para escolha de talentos, perícias e poderes para um personagem de 1º nível. Elas não passam de sugestões – você é livre para escolher os talentos, perícias e poderes que preferir e que melhor se encaixarem no conceito do seu aventureiro.

**Características de Classe:** As características de classe compõe as habilidades que são partilhadas por todos os membros da classe em questão. Algumas constituem poderes, como a *rajada mística* dos bruxos ou a característica de classe de Canalizar Divindade dos clérigos. Já outras são muito parecidas com os aspectos raciais – não tanto coisas que o personagem é capaz de fazer, mas sim que modificam a forma como ele as faz.

**Poderes:** A maior seção das descrições de classe é uma lista completa com todos os poderes de ataque (sem limite, por encontro e diários) e utilitários disponíveis para seus integrantes.

# Trilhas Exemplares

Seu personagem sobreviveu e prosperou durante os 10 primeiros níveis de aventuras.

Ele explorou masmorras sombrias, derrotou monstros terríveis e descobriu segredos valiosíssimos. Inclusive começou a angariar fama e renome.

Agora, ele está pronto para dar seu próximo passo: ele está preparado para escolher sua trilha exemplar.

Assim como a classe indica a função básica do personagem dentro do grupo, a trilha exemplar representa uma área típica de especialidade dentro dessa função. É uma forma de especialização além daquela que a estrutura de classe fornece. Seu personagem pode ser um clérigo de batalha e se especializar em poderes corpo a corpo, mas a partir do 11º nível ele pode se tornar um sacerdote de guerra e se especializar em cânticos de batalha.

Conforme a Tabela de Evolução do Personagem, pág. 29, a trilha exemplar concederá novas capacidades ao personagem entre o 11º e o 20º nível. Entretanto, para adotar uma trilha exemplar não é preciso parar de evoluir na classe original. Os poderes e características oferecidos pela trilha *são somados* aos poderes e características de classe, sem substituí-los. Não é preciso deixar de ser um clérigo para se tornar um servo radiante. Pelo contrário, o personagem recebe novas capacidades que ampliam, aprimoram e complementam as habilidades da sua classe inicial.

As trilhas exemplares também diversificam o uso dos pontos de ação de muitas formas. Cada trilha exemplar apresenta uma capacidade adicional e distinta que o personagem acessa gastando seus pontos de ação. Portanto, quando escolher uma trilha exemplar, o herói ainda poderá gastar um ponto de ação para realizar uma ação adicional, mas ele também terá uma nova utilidade para seus pontos de ação, exclusiva da sua trilha. Algumas dessas utilidades ocorrem simultaneamente à ação adicional que foi concedida pela utilização do ponto, outras podem ser ativadas para substituir a ação adicional.

Quando seu personagem atingir o 11º nível, escolha uma trilha exemplar. Todas as trilhas possuem pré-requisitos: condições que devem ser atendidas pelo personagem antes que ele seja capaz de assumir essa trilha.

**Multiclasse Exemplar:** Você pode escolher adquirir os poderes de uma segunda classe no lugar de uma trilha exemplar. Consulte a pág. 208 para obter mais informações sobre a multiclasse.

## Apresentando as Trilhas Exemplares

As trilhas exemplares são listadas em ordem alfabética, logo depois das suas respectivas classes nesse capítulo. A descrição de cada trilha apresenta uma visão geral e as informações de jogo sobre relacionadas.

**Pré-requisitos:** Se a trilha exemplar tiver pré-requisitos, eles estarão indicados nesse campo. Quando uma trilha possuir uma classe específica como pré-requisito, o personagem deve ser membro da classe ou escolher o talento de multiclasse adequado. Por exemplo, o herói é capaz de assumir a trilha do anjo vingador caso seja um clérigo ou se tiver escolhido o talento de multiclasse como clérigo.

**Características de Trilha:** Todas as trilhas concedem características específicas, que são de natureza similar àquelas fornecidas ao aventureiro pela sua classe.

**Poderes:** A trilha exemplar concede novos poderes ao herói, que estarão descritos nesse campo.

**TRILHAS EXEMPLARES**

| Bruxo (pág. 71) | Mago (pág. 128) |
|---|---|
| Execrador | Mago da Torre Espiral |
| Ladrão de almas | Mago de batalha |
| Tocado pelas fadas | Taumaturgo |
| | Tempestade arcana |

| Clérigo (pág. 86) | Paladino (pág. 142) |
|---|---|
| Anjo vingador | Arma astral |
| Sacerdote de Guerra | Campeão da ordem |
| Oráculo divino | Hospitalário |
| Servo radiante | Justiciar |

| Guerreiro (pág. 100) | Patrulheiro (pág. 156) |
|---|---|
| Kensei | Arqueiro de campo |
| Lutador de liças | Desbravador |
| Mestre espadachim | Perseguidor de bestas |
| Vanguardista harto | Guardião da tempestade |

| Ladino (pág. 113) | Senhor da Guerra (pág. 169) |
|---|---|
| Assassino sombrio | Capitão de batalha |
| Gatuno | Cavaleiro comandante |
| Mestre das adagas | Marechal da lâmina |
| Mestre infiltrador | Veterano de combate |

# Destinos Épicos

Depois de vinte níveis de aventuras, qual missão ainda representa um desafio? Seu personagem derrotou incontáveis oponentes e se tornou um herói do povo onde quer que tenha passado. Dragões mortíferos e magos poderosos já caíram diante do seu poderio. Ele já observa determinados planos além desse mundo, e até mesmo os próprios deuses. Finalmente o personagem percebeu que não existe nada fora do seu alcance.

Já é hora de assumir um destino épico e esculpir para sempre sua lenda no universo.

Assim como uma trilha exemplar, um destino épico concede poderes especiais que são somados aos poderes e características de classe. Diferente das trilhas, os destinos épicos não são extensões da classe. Em vez disso, eles oferecem habilidades extraordinárias que representam a jornada do personagem na direção da sua sina definitiva... conforme ela acontece.

Consulte a pág. 172 para obter mais detalhes sobre os destinos épicos.

| Destino Épico | Descrição |
|---|---|
| Arquimago | Mestre supremo das magias arcanas |
| Errante Perpétuo | O destino vai encontrá-lo |
| Semideus | O caminho para a divindade |
| Trapaceiro mortífero | Um nômade, ladrão, pragmático e sobrevivente. |

## Tipos de Poder e Utilizações

Toda classe possui acesso a um arsenal de poderes de ataque (usados para causar dano aos inimigos em combate, direta ou indiretamente) e utilitários (para superar uma série de obstáculos dentro ou fora de combate). Esses poderes apresentam restrições diferentes em relação à quantidade de vezes em que são ativados: sem limite, por encontro ou diariamente.

O personagem é capaz de acionar um poder sempre que puder realizar a ação correlacionada (algumas condições, como explica o Capítulo 9, impedem o aventureiro de realizar ações). O Mestre é quem determina se o herói é ou não é capaz de usar um determinado poder numa circunstância específica, como quando as mãos do personagem estiverem atadas, por exemplo.

### Poderes Sem Limite

O personagem consegue ativar seus **poderes sem limite** quantas vezes desejar. Eles representam os golpes mais comuns com as armas ou os efeitos mágicos mais simples, que não exigem muito esforço, nem consomem muitos recursos.

### Poderes Por Encontro

Um **poder por encontro** está disponível somente uma vez a cada encontro. O personagem deve realizar um descanso breve (pág. 263) antes de ativá-lo novamente. Esses poderes geram resultados mais eficientes e dramáticos que os efeitos sem limite. Caso o personagem seja marcial, essas serão as proezas que ele praticou ostensivamente, mas que só consegue realizar de vez em quando. Caso o personagem seja um conjurador divino ou arcano, essas serão as magias ou orações que gastam tanta energia que exigem algum tempo para se recuperarem na mente depois que o efeito mágico é deflagrado.

### Poderes Diários

Um **poder diário** somente está disponível uma vez a cada dia. Esses são os efeitos mais poderosos que o personagem é capaz de gerar e ele tem que consumir muitos recursos físicos e mentais para utilizá-los. Caso o aventureiro seja marcial, ele estará buscando suas reservas mais profundas de energia para realizar uma proeza incrível. Caso seja um usuário de magia arcana, está recitando uma magia tão complexa que sua mente quase não consegue se manter consciente e, depois que ela é conjurada, o efeito desaparece da memória. Para os personagens divinos, a energia canalizada para invocar esses efeitos é tão forte que seu corpo não consegue suportar o castigo mais de uma vez por dia.

Os poderes diários geralmente incluem um efeito que funciona independente da jogada obter sucesso ou fracassar. Como resultado, esses recursos tão limitados geram, na pior das hipóteses, algumas vantagens quando são utilizados. Depois de ativar esses poderes, o personagem tem que realizar um descanso prolongado (pág. 263) antes de acioná-los novamente.

## Lendo os Poderes

Nenhuma parte do jogo de D&D inclui tanta variedade quanto os poderes que descrevem as façanhas que os personagens são capazes de realizar. Mesmo assim, a maneira que esses diversos poderes estão descritos segue um formato estruturado. Aqui estão todas as informações que você precisa para compreender como um poder funciona.

## Nome e Nível

**Onda Ácida** **Ataque de Mago 19**

A primeira linha da descrição de um poder indica seu nome, a classe à qual está associado, o tipo de poder que se trata (de ataque ou utilitário) e o nível do poder (exceto para as características de classe). No exemplo acima, a *onda ácida* é um poder de ataque que um mago pode escolher no 19º nível.

Alguns poderes, como os raciais (no Capítulo 3) e os poderes dos talentos (no Capítulo 6), trazem informações adicionais do lado direito dessa linha.

### Fontes de Poder

Todas as classes utilizam determinadas fontes de energia como um "combustível" que permite que seus membros acionem seus poderes. As três fontes de poder associadas às classes deste livro são: arcano, divino ou marcial.

**Arcano:** Sorvendo a energia mágica que permeia o cosmos, a fonte de poder arcano é usada para gerar uma ampla variedade de efeitos, desde bolas de fogo ao vôo ou a invisibilidade. Os bruxos e magos, por exemplo, utilizam a magia arcana. Cada classe representa uma tradição de estudo arcano distinta, e existem outras tradições. Os poderes arcanos são chamados de **magias**.

**Divino:** A magia divina pertence aos deuses. As divindades concedem poderes aos seus seguidores, como os clérigos e os paladinos, por exemplo, que os convocam por meio de orações e litanias. A magia divina se destaca na cura, proteção e destruição dos inimigos dos deuses. Os poderes divinos são chamados de **orações.**

**Marcial:** Os poderes marciais não são mágicos de acordo com a acepção tradicional, embora alguns deles estejam muito além das capacidades dos reles mortais. Os personagens marciais usam a própria força e determinação para aniquilar seus inimigos. O treinamento e a dedicação substituem as fórmulas arcanas e as orações, concedendo poderes aos guerreiros, patrulheiros, ladinos e senhores da guerra, entre outros. Os poderes marciais são chamados de **proezas.**

**Outras Fontes de Poder:** Outras fontes de poder e técnicas especiais concedem habilidades e poderes aos aventureiros de outras classes. Elas irão surgir nos próximos volumes do *Livro do Jogador*. Por exemplo, os bárbaros e druidas confiam nas forças primitivas da natureza, os monges canalizam o poder da energia da alma (ou ki) e os psíquicos usam a mente para gerar efeitos psíquicos. As futuras fontes de poder incluem: elemental, ki, primitivo, psíquico e sombrio.

## Texto Descritivo

*Uma onda de ácido dissolve todas as criaturas que estão na sua frente.*

Essa seção traz uma breve explicação sobre os efeitos do poder, com informações a respeito da forma como ele se manifesta e dos sons que produz. O texto descritivo da *onda ácida* acima é um bom exemplo.

O texto descritivo vai auxiliá-lo a compreender o que acontece quando o personagem utiliza um poder e como é possível descrevê-lo quando é ativado. Você pode alterar essa descrição como quiser para que ela se encaixe na sua idéia de como o ataque deveria se manifestar. Os *mísseis mágicos* do seu mago, por exemplo, talvez criem crânios fantasmagóricos que uivam no ar até golpear o oponente, em vez de serem simples rajadas de energia mágica.

Quando você precisar saber o efeito exato, consulte o texto de regras, seguir.

## Palavras-Chave

**Sem Limite** ✦ Arma, Marcial
**Encontro** ✦ Divino
**Diário** ✦ Ácido, Arcano, Implemento

As palavras-chave de um poder contêm informações importantes sobre suas regras. A primeira indica se o poder é um efeito sem limite, por encontro ou diário (acima há um exemplo de cada tipo). A cor usada na linha do nome do poder também é um indício dessa informação: os poderes sem limite têm barras verdes, os poderes por encontro têm barras vermelhas e os poderes diários possuem barras pretas.

As outras palavras-chave definem os efeitos básicos de um poder. Por exemplo, um poder que causa dano ácido é um efeito de ácido e, portanto, trará essa palavra-chave. Um poder com a palavra-chave venenoso pode causar esse tipo de dano ou deixar o alvo lento, imobilizado ou atordoado. Todavia, a palavra-chave indica que esse é um efeito de veneno e existem outras regras do jogo relacionadas aos venenos de maneiras diferentes. Os anões recebem bônus nos testes de resistência contra estes efeitos, por exemplo.

As palavras-chave ajudam a definir como (ou se) um poder funciona quando o alvo tem resistência, vulnerabilidade ou imunidade a um certo tipo de dano ou efeito, e se o poder interage com os efeitos existentes. Por exemplo, um ritual que proíbe o teleporte certamente bloqueia qualquer poder com a palavra-chave teleporte.

A resistência ou imunidade contra uma palavra-chave não protege o alvo dos outros efeitos do poder. Além disso, a resistência não diminuirá o dano a menos que o alvo tenha resistência contra todos os tipos de dano gerados pelo ataque; nesse caso, somente a menor resistência será aplicada. Por exemplo, um personagem que tenha resistência 10 vs. elétrico e resistência 5 vs. trovejante e sofre 15 pontos de dano elétrico e trovejante, sofrerá apenas 10 de dano, pois o valor da resistência ao dano combinado é limitado pela menor das duas resistências.

Se um poder permite que o personagem escolha o tipo de dano que será causado, ele então recebe a palavra-chave apropriada para se relacionar com quaisquer efeitos de talentos, resistências ou demais informações que sejam aplicáveis.. Por exemplo, a magia *voragem elemental* causa 6d6 + modificador de Inteligência de dano do tipo escolhido a partir da seguinte lista: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante. Se o mago escolher o dano elétrico, o talento Fogo Astral (+1 de bônus de talento nas jogadas de dano quando o personagem usa poderes com as palavras-chave flamejante ou radiante) não concederá seu bônus, mas o talento Tempestade Derradeira (+1 de bônus de talento nas jogadas de dano quando o personagem usa poderes com as palavras-chave elétrico ou trovejante) se aplica normalmente.

### Categorias das Palavras-Chave

Além das palavras-chave de utilização (**sem limite**, **por encontro** e **diário**), as palavras-chave se dividem em quatro categorias.

**Fontes de Poder:** As fontes de poder descritas neste livro são **arcano**, **divino** e **marcial**. Os ataques básicos, poderes raciais e poderes dos destinos épicos não possuem uma fonte.

**Tipo de Dano:** Muitos poderes produzem algum tipo de energia ou substância que causa dano em suas vítimas.

***Ácido:*** Líquido corrosivo.

***Congelante:*** Cristais de gelo, ventos árticos ou líquidos frígidos.

***Elétrico:*** Energia elétrica.

***Energético:*** Energia invisível moldada em formas incrivelmente resistentes, embora não sejam sólidas.

***Flamejante:*** Explosões de fogo, raios flamejantes ou combustão comum.

***Necrótico:*** Energia negra e púrpura que apodrece a carne e fere a alma.

***Psíquico:*** Os efeitos que visam a mente.

***Radiante:*** Luz branca e lancinante ou cores brilhantes.

***Trovejante:*** Ondas de choque ou barulhos ensurdecedores.

***Venenoso:*** Toxinas que reduzem os pontos de vida das criaturas.

**Tipo de Efeito:** Alguns poderes são classificados de acordo com a maneira como seus efeitos funcionam.

***Confiável:*** Quando um personagem não obtém sucesso usando um poder confiável, ele não gasta sua utilização.

***Conjuração:*** Poderes que geram objetos ou criaturas de energia mágica.

***Cura:*** Poderes que restauram pontos de vida.

***Encanto:*** Efeitos mentais que controlam ou influenciam as ações do alvo.

***Ilusão:*** Poderes que enganam os sentidos ou a mente.

***Medo:*** Efeitos que inspiram terror.

***Metamorfose:*** Efeitos que alteram a forma física de uma criatura.

***Postura:*** Uma postura permanece ativa até o final do encontro, durante 5 minutos ou até que outro poder de postura seja utilizado.

***Sono:*** Poderes que causam sono ou inconsciência.

***Teleporte:*** Os poderes que transportam criaturas instantaneamente de um lugar para outro.

***Veneno:*** As substâncias que atrapalham ou intoxicam uma criatura.

***Zona:*** Esses poderes criam efeitos prolongados que permanecem sobre uma área.

**Acessórios:** Essas palavras-chave identificam objetos utilizados junto com o poder. Se o personagem tiver um bônus de proficiência nas jogadas de ataque com uma arma ou um bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano devido a uma arma ou implemento mágico, adicione esses bônus quando ele ativar um poder com a respectiva palavra-chave.

***Implemento:*** Muitas magias arcanas são mais eficazes quando utilizadas em conjunto com um implemento – o cajado, orbe ou varinha dos magos, ou o bastão ou varinha dos bruxos. Diversas orações utilizam símbolos sagrados como implementos. Para conceder seu benefício a um personagem divino, um símbolo precisa representar a divindade padroeira do personagem ou qualquer uma associada ao grupo de divindades que ele adora. Não é necessário possuir um implemento para utilizar uma habilidade com essa palavra-chave.

***Arma:*** Vários poderes marciais, assim como muitos poderes divinos, só podem ser usados se o personagem estiver empunhando uma arma (é possível usar ataques desarmados como arma). O alcance de uma arma determina o alcance dos poderes correlacionados.

# Tipo de Ação

A linha seguinte da descrição do poder indica o tipo de ação que a criatura precisa usar para acionar o poder. A maioria dos poderes exige uma **ação padrão**. Alguns consomem **ações de movimento**, outros são **interrupções imediatas ou reações imediatas** e poucos exigem **ações mínimas** ou **ações livres**, e pouquíssimos **não exigem ações**. Os tipos de ação são descritos na página 267.

**Gatilho:** Quando um aliado dentro do alcance é atingido por um ataque
**Gatilho:** Quando um inimigo adjacente se afasta do personagem

**Gatilho:** Alguns poderes são ativados somente quando uma condição de gatilho é disparada. Acima há dois exemplos de gatilhos típicos.

# Tipo de Ataque e Alcance

Logo após o tipo de ação, ainda na mesma linha, constam o tipo de ataque e o alcance. Os quatro tipos de ataque são **corpo a corpo, à distância, contíguo** e de **área**. Cada um desses tipos de ataque (descritos no Capítulo 9) tem suas próprias regras para definir o alcance e os alvos.

Embora esses termos sejam chamados de "tipos de ataque" eles se aplicam aos poderes de ataque e aos poderes utilitários.

## Corpo a Corpo

Um ataque corpo a corpo afeta o alvo (ou alvos) dentro do alcance **corpo a corpo**. Muitos poderes desse tipo exigem uma arma. Você deve realizar uma jogada de ataque separada contra cada alvo.

**Arma corpo a corpo:** Um poder de ataque corpo a corpo que tenha o alcance "arma" permite que a criatura ataque um alvo dentro do alcance da arma que estiver empunhando. Determinadas armas aumentam o alcance do personagem além dos quadrados adjacentes.

*Exemplo:* Se um personagem usa um poder de "Arma corpo a corpo" empunhando uma adaga, ele só pode atacar um alvo adjacente, enquanto se empunhasse uma alabarda (uma arma de haste), ele poderia atacar oponentes a até 2 quadrados.

**Corpo a corpo 1:** Um poder corpo a corpo com "alcance 1" só afeta um alvo adjacente.

**Toque corpo a corpo:** Os poderes corpo a corpo com alcance de "toque" afetam quaisquer alvos dentro do alcance do atacante (algumas criaturas de tamanho superior a Médio têm alcances maiores do que 1 quadrado).

## À Distância

Um poder à distância afeta um alvo (ou alvos) afastado. Para obter mais detalhes sobre o funcionamento dos ataques à distância, consulte a pág. 270.

**Arma à Distância:** Um poder de ataque à distância que tenha o alcance "arma" permite que a criatura ataque um inimigo dentro do alcance da arma (consulte a tabela da pág. 219). Se o alvo estiver além do alcance normal, mas ainda dentro do alcance longo, o personagem sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

*Exemplo:* Quando um personagem aciona um poder de "Arma à distância" com um arco curto (alcance normal 15, longo alcance 30), ele sofre -2 de penalidade quando atacar os inimigos que estiverem entre 16 e 30 quadrados de distância e não consegue atacar os alvos que estiverem além de 30 quadrados.

**À Distância [número]:** Um poder à distância que tenha seu alcance definido por um número pode visar um alvo que estiver dentro do alcance indicado pelo número.

**À Distância Linha de Visão:** Um poder à distância que tenha o alcance "linha de visão" pode ser usado contra qualquer alvo que estiver na linha de visão do personagem. Também é preciso ter linha de efeito em relação ao alvo.

## Contíguo

Um poder contíguo gera um efeito de área (pág. 272) com origem no quadrado ocupado pelo personagem, sendo que a maioria do poderes contíguos consegue atingir diversos alvos. Para obter mais detalhes sobre o funcionamento desses poderes, consulte a pág. 271.

**Explosão contígua [número]:** Uma explosão contígua permite que o atacante afete criaturas ou objetos dentro de uma área com um número de quadrados, em todas as direções, igual ao indicado pelo poder. Consulte a descrição na pág. 272 para determinar a área de uma explosão.

**Rajada contígua [número]:** Uma rajada contígua permite que o atacante afete criaturas ou objetos dentro de uma área adjacente com um número de quadrados de lado igual ao indicado pelo poder. Consulte a pág. 272 para determinar a área de uma rajada.

## Área

Um poder de área gera um efeito de área (pág. 272) que pode se originar num quadrado distante e afetar alvos múltiplos ou criar um obstáculo. Para obter mais detalhes sobre o funcionamento dos ataques de área, consulte a pág. 271.

**Explosão de área [número] a até [número] quad.:** Para utilizar um poder de explosão de área, escolha um quadrado dentro do alcance indicado pelo segundo número como a origem do efeito. O poder afeta todos os alvos no quadrado de origem e em um número de quadrados em todas as direções igual ao primeiro número.

**Muralha de área [número] a até [número] quad.:** Para utilizar um poder de muralha de área, escolha um quadrado dentro do alcance indicado pelo segundo número para ser a origem da muralha (pág. XXX). O primeiro número representa o número de quadrados que a muralha ocupará (todos os quadrados do muro devem estar dentro do alcance).

### Pessoal

Um poder que tenha o alcance "pessoal" afeta somente o personagem.

## Pré-requisito ou Condição

**Pré-requisito:** O personagem deve ser treinado em Furtividade.
**Condição:** O personagem deve empunhar uma lâmina leve.

Certos poderes somente são ativados quando o personagem atende a exigências pré-determinadas.

**Pré-requisito:** O personagem deve atender a essa condição para selecionar esse poder. Se perder o pré-requisito de uma habilidade (por exemplo, utilizando o sistema de reciclagem para substituir o treinamento numa determinada perícia), ele não pode mais utilizá-la.

**Condição:** O personagem deve atender a essa circunstância para utilizar o poder. É possível ter a habilidade no repertório, mas ela não estará disponível até que o usuário atenda à exigência.

## Alvo

**Alvo:** Uma criatura
**Alvo:** O personagem e um aliado
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Alvo:** Um objeto ou um quadrado desocupado

Se um poder afeta diretamente uma ou mais criaturas ou objetos, ele apresentará a linha "Alvo" ou "Alvos". Alguns poderes incluem objetos como alvos. A critério do Mestre, uma habilidade que atinge uma criatura também afeta um objeto, mesmo que a descrição do efeito não indique objetos como alvos potenciais.

Quando o alvo de um poder indicar que ele afeta o personagem e um ou mais aliados, então o usuário conseguirá obter as vantagens do efeito junto com seus companheiros. Entretanto, "aliado" ou "aliados" não inclui o personagem e assume que os alvos sejam voluntários. "Inimigo" ou "inimigos" se refere às criaturas que não estão aliadas ao personagem (sejam hostis ou não). "Criatura" ou "criaturas" se refere tanto aos aliados quanto aos inimigos, assim como ao personagem.

## Ataque

**Ataque:** Força vs. CA
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Ataque:** Inteligência + 4 vs. Reflexos
**Ataque:** Destreza vs. CA, um ataque por alvo

A maioria dos poderes de ataque que causam dano exige uma jogada de ataque. A linha "ataque" indica o atributo e os modificadores utilizados pelo personagem, assim como a defesa do alvo que será utilizada. Se o personagem tiver um modificador na jogada de ataque, ele também é mencionado nesse campo. Acima, há alguns registros como exemplo.

Quando o poder pode atingir alvos múltiplos, deve-se realizar uma jogada de ataque separada contra cada alvo.

## Sucesso

**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Inteligência de dano energético e o alvo fica pasmo até o começo do próximo turno do personagem.
**Sucesso:** 5d6 + modificador de Inteligência de dano ácido e 10 pontos de dano ácido contínuo (TR encerra).
**Sucesso:** O alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento e concede vantagem de combate para o personagem (TR encerra ambos).
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é empurrado um número de quadrados igual a 3 + modificador de Carisma do personagem.
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o personagem recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o personagem e seus aliados a até 10 quadrados podem gastar um pulso de cura.

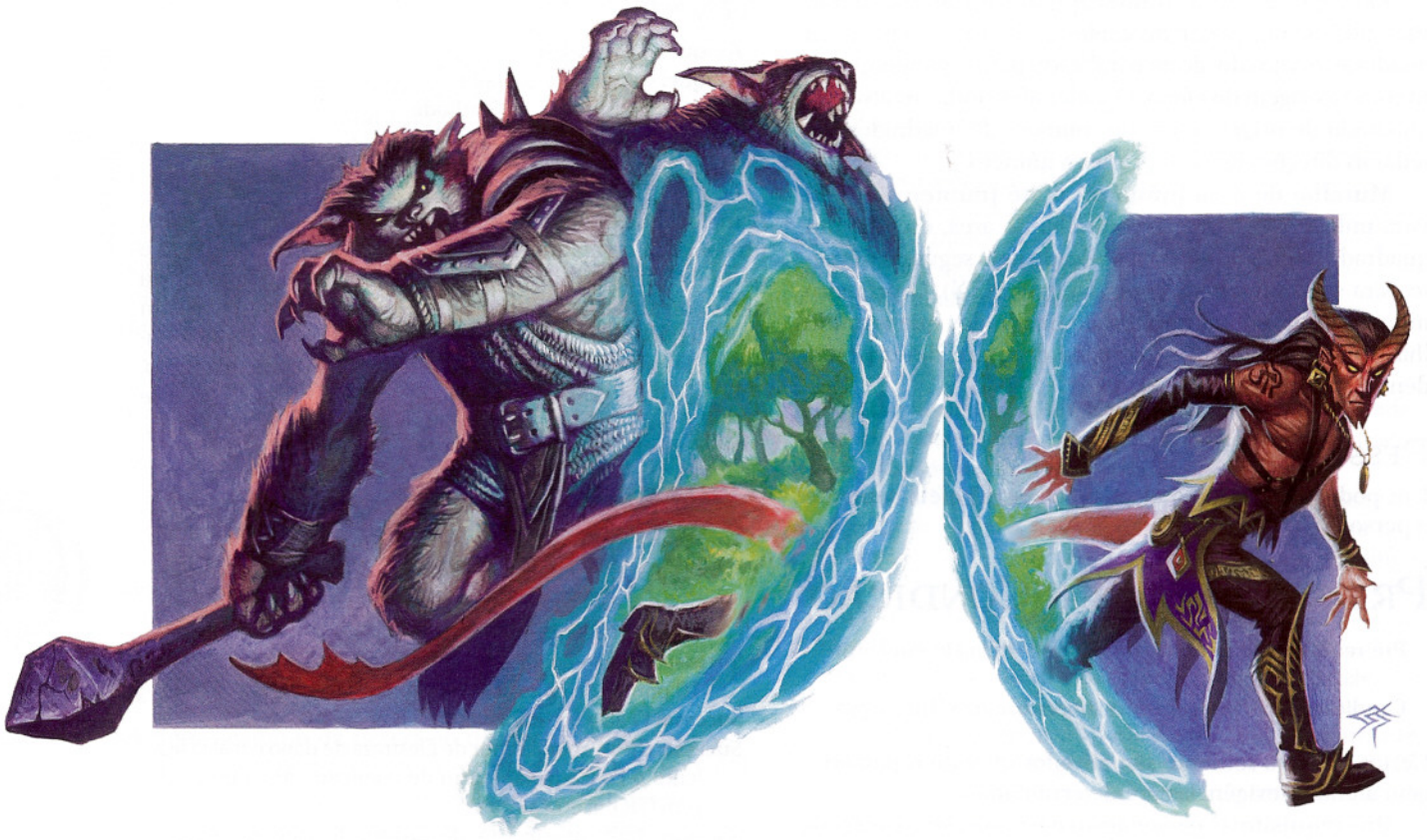
Todos os poderes que exigem uma jogada de ataque incluem uma linha de "Sucesso", que determina as conseqüências de uma jogada de ataque bem-sucedida. Alguns exemplos são fornecidos acima. Consulte "Ataques e Defesas", na pág. 269, para descobrir como realizar as jogadas de ataque, causar dano e aplicar diversos efeitos, incluindo as condições e o movimento forçado.

O dano contínuo é uma quantia fixa e não é determinado com jogadas de dados. Esse dano é infligido ao alvo a cada rodada, no começo do turno da criatura, até que ela consiga obter sucesso num teste de resistência.

Se um registro de "Sucesso" (ou "Efeito") contiver "(TR encerra)" ou "(TR encerra ambos)", as conseqüências indicadas pelo sucesso do ataque persistem até que o alvo obtenha sucesso num teste de resistência.

Se um sucesso permitir que o atacante desloque o alvo, seja com um movimento forçado ou um teleporte, ele pode movê-lo um número de quadrados igual ao número indicado (ou não movê-lo, se desejar).

Alguns poderes somam modificadores nas jogadas de ataque ou dano. Esses modificadores se aplicam a qualquer jogada de dados, mas não ao dano contínuo ou outros efeitos estáticos invariáveis. A oração de paladino *cólera dos deuses*, por exemplo, adiciona o bônus de Carisma do pala-



dino às jogadas de dano que ele e seus aliados realizarem até o final do encontro. Quando o clérigo invocar uma *coluna de chamas*, o dano flamejante será 2d10 + modificador de Sabedoria do clérigo + modificador de Carisma do Paladino, porém o dano flamejante contínuo (5 pontos) não é alterado. Ou seja, o dano contínuo não aumenta, afinal é um efeito estático.

Quando o personagem ativar um poder e afetar uma criatura, ela saberá exatamente quem foi o atacante e quais condições lhe foram impostas. Por exemplo, quando um paladino utiliza seu *desafio divino* contra um inimigo, o adversário sabe que foi marcado e que sofrerá penalidades nas jogadas de ataque e algum dano se enfrentar um inimigo diferente do paladino.

**Aplicando uma Penalidade:** Quando a descrição de um poder inclui um texto como "uma penalidade nas jogadas de ataque igual ao seu modificador de Carisma", significa que é necessário subtrair o valor do modificador desse atributo do resultado numérico que está sendo penalizado. Se o modificador de atributo não for um número positivo, ele não acarreta nenhuma penalidade.

**Recuperando Pontos de Vida:** Certos poderes permitem que o personagem ou outras criaturas recuperem pontos de vida. Muitas vezes, o alvo deste benefício precisa gastar um pulo de cura (pág. 293), mas se a descrição do poder inclui o texto "como se... estivesse gastando um pulso de cura", então o alvo recebe o número apropriado de pontos de vida, mas não será preciso gastar um pulso de cura ou uma ação.

**A até [número] quadrados:** Quando essa expressão surgir na descrição de um poder, trate-o como uma explosão contígua a fim de determinar sua linha de efeito

**Duração:** A maioria dos poderes gera um efeito e se encerra – seus efeitos são instantâneos, possivelmente rápidos como um único golpe de espada. Entretanto, certos poderes persistem além do turno do usuário – por exemplo, até o final do encontro ou até o final do próximo turno do personagem. Quando utilizar um poder fora de combate, ele terá uma duração de 5 minutos, exceto quando indicado o contrário. As durações são discutidas com mais detalhes na pág. 278.

## Fracasso

**Fracasso:** Metade do dano.
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano flamejante contínuo.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não é empurrado nem fica imobilizado.

Muitas vezes, os dados não ajudam e seu personagem fracassa. Entretanto, o fracasso nem sempre é o fim da história. Uma falha poderia indicar uma rajada que se espalhou, um golpe que resvalou no alvo ou algum outro efeito incidental de uma habilidade. Acima, estão alguns exemplos de "Fracassos".

**Metade do dano:** Quando estiver calculando a metade do dano, lembre-se de aplicar a regra de arredondamento para baixo (pág. 11). Quando uma jogada de dano obtém 1 como resultado, a metade do dano será 0.

STEVE PRESCOTT

## Alvos e Ataques Secundários

**Alvo Secundário:** Uma criatura a até 3 quadrados do personagem
**Alvo Secundário:** O mesmo alvo ou um alvo diferente
**Alvo Secundário:** Os inimigos adjacentes ao alvo primário
**Alvo Secundário:** Duas criaturas a até 10 quadrados do alvo primário

Alguns poderes concedem ataques secundários (ou até mesmo terciários). As descrições dos poderes indicam se o personagem é capaz de realizar esses ataques depois que o ataque anterior obteve sucesso, fracassou ou independente do resultado inicial.

Exceto quando indicado o contrário, o alcance do ataque secundário (ou terciário) é o mesmo do ataque original.

## Efeito

**Efeito:** Até o final do próximo turno do personagem, as jogadas de ataque do alvo contra ele sofrem uma penalidade igual ao seu modificador de Sabedoria.
**Efeito:** O personagem se torna invisível e se teleporta 4 quadrados. O efeito de invisibilidade perdura até o começo do próximo turno do personagem.
**Efeito:** A área afetada é considerada terreno acidentado até o final do próximo turno do personagem. É possível encerrar esse efeito usando uma ação mínima.
**Efeito:** O personagem recebe um número de pontos de vida igual a 2d6 + seu modificador de Constituição.

Muitos poderes geram efeitos que acontecem independente do resultado de uma jogada de ataque e outros nem sequer exigem uma jogada. Alguns exemplos são fornecidos acima.

Os efeitos dos poderes variam tanto quanto os próprios poderes. Alguns efeitos impõem uma condição ao alvo, outros concedem um bônus, benefício (para o personagem ou seus aliados) ou penalidade (para os inimigos). Outros ainda modificam a natureza do campo de batalha ou criam algo que não existia no momento anterior.

Existem dois tipos de poderes – as conjurações e as zonas – que produzem efeitos distintos, governados por regras especiais.

### Conjurações

Os poderes com essa palavra-chave geram objetos ou criaturas de energia mágica.

A menos que a descrição do poder indique o contrário, uma conjuração não pode ser atacada ou afetada fisicamente e não ocupa nenhum quadrado.

Uma conjuração utiliza os valores de atributo e as defesas do criador para determinar os resultados dos ataques que ela realizar e sofrer se possível.

Os fenômenos ambientais e outras forças não surtem qualquer efeito sobre as conjurações, exceto quando a descrição da habilidade indicar o contrário. Por exemplo, uma conjuração que gera uma mão de gelo funcionaria numa caverna vulcânica sem nenhuma penalidade.

Se uma habilidade permitir que o personagem movimente uma conjuração, pelo menos 1 quadrado ocupado pela conjuração deve permanecer dentro do alcance. Quando o usuário se afastar de uma conjuração, retirando-a do seu alcance, ela se encerra imediatamente.

Quando o criador de uma conjuração é eliminado, ela se encerra instantaneamente.

### Zonas

Essa palavra-chave está relacionada aos poderes que criam efeitos prolongados sobre uma área. Por exemplo, algumas zonas geram efeitos no terreno, transformando-o em terreno acidentado ou labaredas ardentes que causam dano a qualquer criatura dentro da área.

As zonas não podem ser atacadas ou afetadas fisicamente, exceto quando a descrição de uma habilidade indicar o contrário. Se diversas zonas coincidirem e acarretarem penalidades às mesmas jogadas ou atributos, as criaturas dentro da área de interseção estarão sujeitas ao modificador mais alto; as penalidades não são cumulativas. Similarmente, um alvo dentro da área de interseção sofrerá apenas o dano da zona que causar mais dano, independente do tipo.

Efeitos ambientais, ataques e outras forças não surtem efeito contra uma zona, a menos que a descrição da habilidade indique o contrário. Por exemplo, uma zona que cause dano flamejante não é afetada de nenhuma forma por um poder que cause dano congelante.

Se um poder permitir que o usuário movimente uma zona, pelo menos 1 quadrado ocupado pela zona deve permanecer dentro do alcance. Quando o criador se afastar de uma zona, retirando-a do seu alcance, ela se encerra imediatamente.

Exceto quando indicado o contrário, uma zona preenche toda a área de efeito de um poder. Utilize as regras padrão para áreas de efeito e determine os quadrados afetados.

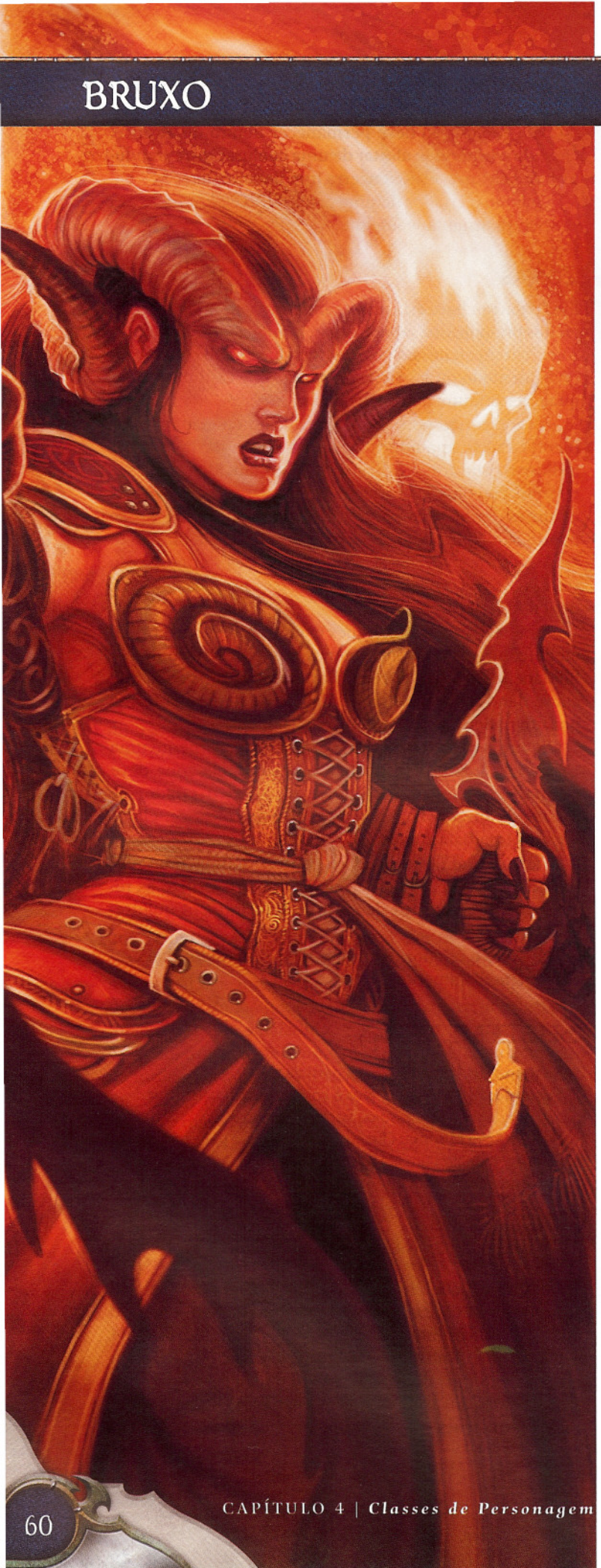
Quando o criador de uma zona é eliminado, ela desaparece imediatamente.

## Sustentação

**Sustentação Mínima:** A zona persiste.
**Sustentação Mínima:** O alvo é conduzido 1 quadrado, independente de sucesso ou fracasso.
**Sustentação Mínima:** Quando sustentar esse poder, o personagem realiza um ataque secundário.
**Sustentação de Movimento:** O personagem pode sustentar esse poder até o final do encontro ou durante 5 minutos.
**Sustentação Padrão:** O personagem permanece invisível desde que não realize um ataque.

Quando um poder incluir a linha "Sustentação", o personagem será capaz de mantê-lo ativo usando o tipo de ação indicado (mínima, de movimento ou padrão) durante o seu turno. A linha "Sustentação" indica se o poder gera algum efeito quando o personagem utiliza uma ação para sustentá-lo. Consulte "Durações", na pág. 278, para obter mais informações sobre a sustentação dos poderes.

# BRUXO



*"As trevas não representam nenhum terror para mim, demônio! Eu o amaldiçôo agora, com o Sinal do Mau Presságio!"*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Agressor. Os poderes de ataque de um bruxo causam dano elevado e geralmente enfraquecem ou atrapalham o alvo de alguma forma. Um bruxo é capaz de evitar ataques se utilizando do vôo, teleporte ou invisibilidade.

**Fonte de Poder:** Arcano. O bruxo recebe seus poderes mágicos de um pacto forjado com uma força poderosa e sobrenatural ou um entidade inominável.

**Atributos Principais:** Carisma, Constituição, Inteligência

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete

**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, à distância simples

**Implementos:** Bastões, varinhas

**Bônus na Defesa:** +1 em Reflexos, +1 em Vontade

**Pontos de Vida no 1° nível:** 12 + valor de Constituição

**Pontos de Vida por Nível:** 5

**Pulsos de Cura por Dia:** 6 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** No 1° nível, dentre as perícias abaixo, escolha 4 como treinadas.

*Perícias de Classe:* Arcanismo (Int), Blefe (Car), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Manha (Car), Religião (Int)

**Opções de Estrutura:** Bruxo embusteiro, bruxo flagelador

**Características de Classe:** Caminhar Sombrio, Maldição do Bruxo, Pacto Místico, *Rajada mística*, Tiro Primoroso

Os bruxos canalizam o poder arcano retirado de entidades primordiais. Eles comungam com inteligências abissais e espíritos feéricos, alvejam os inimigos com poderosas rajadas de poder místico e confundem os oponentes com maldições execradoras. Armados com segredos esotéricos e conhecimentos perigosos, os bruxos são adversários sagazes e versáteis.

Sobretudo, eles dependem do seu próprio conhecimento arcano, mas não precisam suportar a má reputação que os bruxos costumam enfrentar. Um bruxo pode ser um estudioso rato de biblioteca seduzido por conhecimentos sinistros, um andarilho nômade em busca de verdades elusivas e definitivas, um caçador tocado por demônios que utiliza magias infernais para eliminar o mal ou mesmo aquele mercenário em trajes negros que aplica seus sortilégios sinistros para evitar estranhos curiosos ou despistar a atenção. Por outro lado, o bruxo poderia ser um verdadeiro diabolista usando seus dons para tiranizar os fracos – infelizmente, alguns bruxos são assim mesmo.

Os pactos foram feitos. Os ritos foram concluídos. Os sinais foram escritos com sangue e os selos foram rompidos. O destino do bruxo clama por ele.

WILLIAM O'CONNER

# Criando um Bruxo

As duas estruturas básicas para essa classe são o embusteiro e o flagelador. Os bruxos utilizam principalmente o Carisma, a Constituição e a Inteligência. Nenhum poder ou característica de classe dos bruxos depende de Força, Destreza ou Sabedoria.

## Bruxo Embusteiro

Escolha as magias que causam um pouco menos de dano, mas que infligem diversas penalidades e condições negativas nos oponentes. Favoreça o combate à distância e evite entrar em combates de curto alcance. A maioria dos ataques desse bruxo se baseia no Carisma, portanto esse deve ser o seu melhor atributo. Muitos dos poderes desse agressor recebem bônus se ele tiver um valor elevado de Inteligência, então ela deveria ser o segundo melhor valor de atributo. A Constituição seria a terceira opção, já que esse bruxo pode acabar escolhendo alguns poderes baseados neste atributo. De qualquer forma, um bruxo embusteiro acabará precisando de uma boa defesa de Fortitude.

Os bruxos embusteiros deveriam escolher entre os pactos feérico ou estelar (consulte as "Características de Classe").

**Talento Sugerido:** Passo Nebuloso Aprimorado (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

**Perícias Sugeridas:** Arcanismo, Blefe, Intuição, Ladinagem

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *rajada mística, olhar pungente*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *fogo das bruxas*

**Poder Diário Sugerido:** *maldição do sonho obscuro*

## Bruxo Flagelador

Sem sutilezas nessa opção – você quer causar dano. Essa estrutura é mais resistente que o embusteiro e privilegia os poderes que ajudam a atacar e defender em corpo a corpo, assim como excelentes ataques à distância. Os melhores poderes de ataque dependem da Constituição – esse deve ser o melhor valor de atributo. Escolha a Inteligência em segundo, pois ela concede bônus especiais para muitos poderes, aprimora a defesa de Reflexos e a CA. O Carisma, obviamente, é a terceira opção.

Os bruxos flageladores devem escolher entre os pactos infernal ou estelar (veja as "Características de Classe").

**Talento Sugerido:** Bênção do Obscuro Aprimorada (Talento de humano: Ímpeto de Ação)

### Visão Geral do Bruxo

**Características:** Os bruxos têm uma excelente habilidade com os ataques à distância de curto alcance e seus poderes da classe confundem ou enfraquecem os oponentes. Um bruxo é capaz de alternar com facilidade entre ataques à distância e corpo a corpo. Entretanto, eles não são muito resistentes e confiam em poderes de evasão e ocultação para evitar os golpes inimigos.

**Religião:** Os bruxos preferem as divindades da astúcia, do poder arcano e dos segredos. Elas incluem Corellon, Ioun e Sehanine. Os bruxos malignos quase sempre adoram Asmodeus ou Vecna.

**Raças:** Os tieflings são bruxos natos e sentem-se atraídos por esse caminho. Os halflings, meio-elfos e humanos também se tornam bruxos formidáveis.

**Perícias Sugeridas:** Arcanismo, História, Intimidação, Manha

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *rajada mística, flagelo infernal*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *abraço vampírico*

**Poder Diário Sugerido:** *chamas do Flegetonte*

# Características de Classe dos Bruxos

Essa classe possui as características de classe descritas a seguir.

## Caminhar Sombrio

Durante o seu turno, se o bruxo se afastar pelo menos 3 quadrados de sua posição inicial, ele adquire ocultação até o final do próximo turno.

## Maldição do Bruxo

Uma vez por turno, usando uma ação mínima, o personagem pode rogar a Maldição do Bruxo sobre o inimigo mais próximo em sua linha de visão. Um inimigo amaldiçoado é mais vulnerável aos ataques do bruxo. Se obtiver sucesso num ataque contra um inimigo amaldiçoado, o bruxo causa dano adicional. O personagem decide se vai ou não aplicar esse dano adicional após realizar a jogada de dano. Esse dano só pode ser causado uma vez por rodada, portanto, se já tiver causado o dano da Maldição do Bruxo desde o começo do seu turno, o bruxo não poderá causá-lo novamente até o começo do seu próximo turno.

A Maldição do Bruxo permanece ativa até o final do encontro ou até os pontos de vida do inimigo amaldiçoado serem reduzidos a 0 ou menos.

É possível rogar a Maldição do Bruxo contra diversos alvos no decorrer de um encontro; cada maldição exige o uso de uma ação mínima. Não é possível rogar a Maldição do Bruxo sobre uma criatura que já esteja sendo afetada pela Maldição do próprio bruxo ou de outro personagem.

Conforme o bruxo adquire níveis, o dano adicional causado por essa habilidade aumenta.

| Nível | Dano Adicional da Maldição do Bruxo |
|---|---|
| 1°-10° | +1d6 |
| 11°-20° | +2d6 |
| 21°-30° | +3d6 |

## Pacto Místico

O bruxo forjou um pacto com entidades misteriosas que lhe concedem poderes arcanos. Escolha um dos pactos a seguir: feérico, infernal ou estelar. O pacto escolhido determina as seguintes habilidades do bruxo:

**Magia Sem Limite:** O pacto indica uma das magias sem limite que o bruxo conhece.

**Dádiva do Pacto:** Cada pacto concede uma dádiva. Essa dádiva é um poder concedido ao personagem para atrapalhar seus inimigos.

O pacto escolhido também concede bônus para certos poderes de bruxo. Os poderes detalham os efeitos específicos (se houver) que o Pacto Místico escolhido surte sobre eles.

## Pacto Estelar

Esse bruxo dominou a arte da astrologia, aprendeu os nomes secretos das estrelas e contemplou o Reino Distante

do além, recebendo poderes grandiosos no processo. Ele é capaz de invocar poderes que enlouquecem ou aterrorizam seus inimigos, manipular as probabilidades e o destino ou alvejar seus inimigos com execrações e maldições gélidas vindas de além do céu noturno.

**Radiância Atroz:** O bruxo conhece a magia sem limite *radiância atroz*.

**Destino do Vácuo:** Esse bruxo recebe o Destino do Vácuo como sua dádiva do pacto. A maldição dele se mescla com a vitalidade perdida de um inimigo amaldiçoado para lhe revelar um lampejo do futuro.

Quando um inimigo sob a Maldição do Bruxo desse personagem tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, o bruxo recebe +1 de bônus numa jogada de d20 qualquer realizada durante o seu próximo turno (jogada de ataque, teste de resistência, teste de perícia ou teste de habilidade). Se o bruxo não utilizar esse bônus até o final do turno em questão, ele é perdido.

Esse bônus é cumulativo; se três inimigos amaldiçoados tiverem seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos antes do próximo turno do bruxo, ele recebe +3 de bônus numa jogada de d20 durante o seu turno.

### Pacto Feérico

O bruxo fez uma barganha com os poderes antigos e amorais da Agrestia das Fadas. Alguns são espíritos da terra muito primitivos, macabros e ameaçadores; outros são espíritos das florestas, céus e águas; e os demais são as encarnações das estações ou forças da natureza que vagam pelo reino feérico como deuses selvagens. Eles lhe concedem sua mágica, que varia desde o feroz e selvagem até o maravilhoso e encantador.

**Olhar Pungente:** O bruxo conhece a magia sem limite *olhar pungente*.

**Passo Nebuloso:** Esse bruxo recebe o Passo Nebuloso como sua dádiva do pacto. Ele se transforma instantaneamente numa névoa prateada que percorre uma curta distância e retorna à materialidade, permitindo que ele fuja ou manobre, preparando um ataque mortífero.

Quando um inimigo sob a Maldição do Bruxo desse personagem tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, o bruxo pode se teleportar 3 quadrados imediatamente, usando uma ação livre.

### Pacto Infernal

Há muito tempo, uma raça esquecida de diabos criou um caminho secreto ao poder e ensinou-o aos tieflings de outrora, para que rompessem sua fidelidade à Asmodeus. Em sua fúria, Asmodeus aniquilou os diabos rebeldes e apagou seus nomes da memória de todos os seres – ainda assim, seu personagem ousa estudar os segredos desse perigoso caminho.

**Reprimenda Infernal:** O bruxo conhece a magia sem limite *reprimenda infernal*.

**Bênção do Obscuro:** Esse bruxo recebe a Bênção do Obscuro como sua dádiva do pacto. Quando um inimigo amaldiçoado é derrubado, o bruxo absorve instataneamente o vigor da criatura.

Quando um inimigo sob a Maldição do Bruxo desse personagem tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, o bruxo recebe imediatamente um número de pontos de vida temporários igual ao seu próprio nível.

### Rajada Mística

Todos os bruxos conhecem esse poder de ataque sem limite. A *rajada mística* pode ser usada como um ataque básico. Eles recebem esse poder junto com outro poder sem limite definido pelo seu Pacto Místico.

### Tiro Primoroso

Se nenhum aliado estiver mais próximo do alvo do que o bruxo, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque à distância contra esse alvo.

## Implementos

Os bruxos usam bastões e varinhas para ajudar a canalizar e direcionar seus poderes arcanos. Um bruxo usando um bastão ou varinha mágica pode somar o bônus de melhoria do item nas suas jogadas de ataque e no dano dos poderes (de classe e trilha exemplar) de bruxo que tenham a palavra-chave implemento. Sem um bastão ou varinha, um bruxo ainda é capaz de usar esses poderes, mas ele não recebe os bônus fornecidos por esses itens mágicos.

Uma *lâmina de pacto*, uma adaga mágica especial, também pode ser usada como um implemento para os poderes de bruxo (de classe e trilha). Essas armas são altamente valorizadas pelos bruxos.

## Poderes dos Bruxos

Os poderes dessa classe também são conhecidos como magias. Cada poder está associado a um dos três pactos místicos, mas o personagem não está limitado a escolher somente os poderes associados ao seu próprio pacto. Na verdade, a maioria dos bruxos decide aprender alguns poderes alheios aos seus pactos para aumentar seu próprio leque de opções.

As magias do pacto infernal usam a Constituição. A energia negra que esses bruxos manipulam são inerentemente nocivas ao corpo dos mortais e só com muita resistência e disciplina física eles conseguem usá-la com segurança. As magias dos pactos feéricos utilizam o Carisma. A força de vontade do bruxo e sua habilidade de barganhar com as fadas é a chave para as magias desse tipo. Os pactos estelares exigem que o bruxo esteja acostumado aos ferimentos e rigores físicos inerentes às energias alienígenas (Constituição) e também seja ambicioso e dedicado o suficiente para impor sua força de vontade sobre as tramas do destino (Carisma).

### Magias Sem Limite de 1º Nível

**Olhar Pungente** — Ataque de Bruxo (Feérico) 1

*Você encara seu oponente e seus olhos brilham por um instante em tonalidades coloridas. Seu inimigo vacila diante do seu ataque mental e você desaparece da vista dele.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o bruxo fica invisível para o alvo até o começo do seu próximo turno.
O dano aumenta para 2d6 + modificador de Carisma no 21º nível.

### Radiância Atroz — Ataque de Bruxo (Estelar) 1

*Você invoca uma coluna brilhante de luz estelar frígida que despenca do alto, banhando seu oponente numa luz excruciante. Quanto mais ele se aproxima de você, mais brilhante e mortífera a luz se torna.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Implemento, Medo, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Constituição de dano radiante. Se o alvo se aproximar do bruxo no seu próximo turno, sofre 1d6 + modificador de Constituição de dano adicional.
O dano aumenta para 2d6 + modificador de Constituição no 21° nível.

### Rajada Mística — Ataque de Bruxo (Todos) 1

*Você dispara uma rajada de energia mística obscura e crepitante no seu inimigo.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma ou Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Carisma ou Constituição de dano.
O dano aumenta para 2d10 + modificador de Carisma ou Constituição no 21° nível.
**Especial:** No 1° nível, o bruxo escolhe entre Carisma ou Constituição para atacar com esse poder. Uma vez realizada, essa escolha não pode ser alterada.
Esse poder é considerado um ataque básico à distância. Quando um efeito permitir que o bruxo desfira um ataque básico à distância, ele pode usar esse poder.

### Reprimenda Infernal — Ataque de Bruxo (Infernal) 1

*Você aponta o dedo e seu oponente é tomado por chamas infernais alimentadas pelo seu mais puro ódio e sofrimento. Se você for ferido, as chamas explodem mais uma vez antes de se extinguirem.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Constituição de dano flamejante. Se o bruxo sofrer dano antes do final do seu próximo turno, o alvo sofre 1d6 + modificador de Constituição de dano flamejante adicional.
O dano normal e adicional aumenta para 2d6 + modificador de Constituição no 21° nível.

## Magias Por Encontro de 1º Nível

### Abraço Vampírico — Ataque de Bruxo (Infernal) 1

*Uma faixa de escuridão giratória sai da sua mão, diretamente para o coração do alvo, alimentando-se da força vital dele conforme você fica mais e mais forte.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Necrótico**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Constituição de dano necrótico e o bruxo recebe 5 pontos de vida temporários.
**Pacto Infernal:** O bruxo recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + seu modificador de Inteligência.

### Aperto Diabólico — Ataque de Bruxo (Infernal) 1

*Você torce sua mão em forma de garra e uma grande espora de escuridão sulfurosa se forma ao redor do seu inimigo. Ela o rasga impiedosamente e o arrasta por uma curta distância antes de se dissipar novamente.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura de tamanho Grande ou menor
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Constituição de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.
**Pacto Infernal:** O alvo é conduzido um número de quadrados igual a 1 + modificador de Inteligência do bruxo.

### Fogo das Bruxas — Ataque de Bruxo (Feérico) 1

*Usando a energia mística da Agrestia das Fadas, você cria uma chama branca e brilhante no corpo e na mente do seu adversário. Regatos de fogo prateado percorrem o ar, emergindo dos olhos, da boca e das mãos do alvo; a agonia perturba até mesmo os pensamentos da vítima.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Carisma de dano flamejante e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Feérico:** A penalidade nas jogadas de ataque é igual a 2 + modificador de Inteligência do bruxo.

### Palavra Pavorosa — Ataque de Bruxo (Estelar) 1

*Você sussurra uma palavra com um segredo cósmico impensável para o seu oponente. A mente dele se contorce de terror.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Medo, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo sofre -1 de penalidade na defesa de Vontade até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Estelar:** A penalidade na defesa de Vontade é igual a 1 + modificador de Inteligência do bruxo.

## Magias Diárias de 1º Nível

### Armadura de Agathys — Ataque de Bruxo (Infernal) 1

*Você se envolve com uma camada de gelo negro vindo de um reino escuro e deprimido. Ela te protege de ataques e irradia um frio implacável.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante**
**Ação Padrão** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo recebe um número de pontos de vida temporários igual a 10 + seu modificador de Inteligência. Até o final do encontro, os inimigos que começarem seus turnos adjacentes ao bruxo sofrem 1d6 + modificador de Constituição de dano congelante.

### Chamas do Flegetonte — Ataque de Bruxo (Infernal) 1

*Torrentes de fogo líquido e pegajoso surgem em cascata sobre o seu alvo. Qualquer coisa que seja inflamável entra em combustão instantânea e queima até que o fluxo de fogo mágico desapareça.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Constituição de dano flamejante.
**Efeito:** O alvo sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

### Estrela Aterradora — Ataque de Bruxo (Estelar) 1

*Você cria um orbe de radiação do tamanho de um punho, que rodopia em torno do seu inimigo, lacerando-o. Ela emite raios ardentes como se fossem punhaladas de adagas de luz, cercando-o no lugar onde ele está.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Medo, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do bruxo.
**Efeito:** O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade (TR encerra).

### Maldição do Sonho Obscuro — Ataque de Bruxo (Feérico) 1

*Você obriga seu inimigo a ter um pesadelo acordado, de forma que ele não consegue mais discernir a realidade daquilo que só existe na própria mente. Sob esta influência, ele sofre tonturas, tenta evitar penhascos imaginários ou desvia de serpentes falsas.*

**Diário ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo é conduzido 3 quadrados.
**Sustentação Mínima:** O alvo é conduzido 1 quadrado, independente do sucesso ou fracasso do bruxo (TR encerra).

## Magias Utilitárias de 2º Nível

### Discurso Sedutor — Utilitário de Bruxo (Feérico) 2

*Você canaliza a graça e a desenvoltura dos seus patronos feéricos durante algum tempo. Sua voz recebe grande poder e eloqüência.*

**Encontro ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo recebe +5 de bônus de poder no seu próximo teste de Blefe, Diplomacia ou Intimidação durante o encontro atual.

### Resiliência Abissal — Utilitário de Bruxo (Infernal) 2

*Você convoca suas entidades patronas para protegê-lo com suas habilidades terríveis. Sua carne é infundida com força mística, diminuindo os efeitos dos golpes dos inimigos.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + modificador de Constituição.

### Travessia Etérea — Utilitário de Bruxo (Estelar) 2

*Você tira seu corpo da existência do mundo por um instante e se teleporta por uma curta distância. Quando ressurge, você está meio fora de foco e será difícil de atingir ou afetar durante alguns segundos.*

**Encontro ✦ Arcano, Teleporte**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo pode se teleportar 3 quadrados e recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

### Véu Sombrio — Utilitário de Bruxo (Estelar) 2

*Você se envolve com uma mortalha de escuridão espessa. Enquanto ela está ativa, você fica mais difícil de ser percebido.*

**Encontro ✦ Arcano, Ilusão**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo recebe +5 de bônus de poder nos testes de Furtividade até o final do seu próximo turno.

## Magias Por Encontro de 3º Nível

### Chuva Mística — Ataque de Bruxo (Feérico) 3

*Você dispara rajadas púrpuras de poder místico contra seus adversários.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura ou duas criaturas a até 5 quadrados entre si
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos, um ataque por alvo
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Carisma de dano.
**Pacto Feérico:** O bruxo recebe um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao seu modificador de Inteligência.

### Escuridão Frígida — Ataque de Bruxo (Estelar) 3

*Você cria uma sombra negra e congelante em volta do seu inimigo, uma pequena amostra da escuridão gélida das profundezas do céu noturno. Ele fica incapaz de enxergar adequadamente para se defender enquanto as sombras o cercam.*

**Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento, Medo**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Constituição de dano congelante e o alvo concede vantagem de combate para o bruxo e seus aliados até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Estelar:** O alvo sofre uma penalidade na CA igual ao modificador de Inteligência do bruxo até o final do próximo turno do personagem.

### Raio Ígneo — Ataque de Bruxo (Infernal) 3

*Você conjura um raio de fogo dourado e o arremessa contra seu adversário. Todos que estiverem perto dele também serão queimados.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Constituição de dano flamejante e as criaturas adjacentes ao alvo sofrem 1d6 + modificador de Constituição de dano flamejante.
**Pacto Infernal:** As criaturas adjacentes ao alvo sofrem dano flamejante adicional igual ao modificador de Inteligência do bruxo.

### Travessia do Contravento — Ataque de Bruxo (Feérico) 3

*Você convoca um redemoinho de poder feérico invisível que fustiga as criaturas próximas... e você mergulha no vórtice e emerge em algum lugar um pouco mais distante.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Teleporte**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Carisma de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do bruxo.
**Efeito:** O bruxo se teleporta 5 quadrados.
**Pacto Feérico:** O bruxo se teleporta um número de quadrados igual a 5 + seu modificador de Inteligência.

## Magias Diárias de 5º Nível

### Coroa da Loucura — Ataque de Bruxo (Feérico) 5

*Você cria uma coroa deformada e ilusória, que surge em torno da cabeça da vítima. Sob seu ataque psíquico, o inimigo perde a habilidade de distinguir seus aliados dos inimigos.*

**Diário ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Sustentação Mínima:** O alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra um aliado adjacente à escolha do bruxo (TR encerra).

### Erupção Avernal — Ataque de Bruxo (Infernal) 5

*Vapores ácidos e alaranjados sobem zunindo das profundezas da terra e então explodem repentinamente numa detonação trovejante. Todas as criaturas dentro da área são incineradas pelas chamas abrasivas.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 1 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Constituição de dano flamejante.
**Efeito:** Os alvos sofrem 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

### Fome de Hadar — Ataque de Bruxo (Estelar) 5

*Você cria uma zona de escuridão total e impermeável, cheia de sombras voadoras, pulsantes e com garras. As sombras dilaceram a própria energia vital das criaturas que apanham.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Necrótico, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 1 a até 10 quad.
**Efeito:** A explosão cria uma zona de escuridão que bloqueia a linha de visão até o final do próximo turno do bruxo. As criaturas que invadirem essa zona ou que começarem seus turnos dentro dela sofrem 2d10 de dano necrótico.
**Sustentação Mínima:** Quando sustentar esse poder, o bruxo realiza um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** As criaturas dentro da zona
**Ataque Secundário:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Constituição de dano necrótico.

### Maldição das Presas Sangrentas — Ataque de Bruxo (Feérico) 5

*Você invoca um bando de bestas ferozes e fantasmagóricas das profundezas mais obscuras e selvagens da Agrestia das Fadas. Apenas os dentes dilaceradores dos monstros surgem nesse mundo, abocanhando e rasgando em frenesi o oponente que você amaldiçoou.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Carisma de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Sustentação Mínima:** O alvo e um inimigo do bruxo adjacente a ele sofrem 1d10 de dano (TR encerra).

## Magias Utilitárias de 6º Nível

### Entregue À Sorte do Obscuro — Utilitário de Bruxo (Estelar) 6

*Negando o resultado que o destino lhe outorgou, você invoca estrelas de incerteza e tenta reescrever o que já foi escrito.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Gatilho:** Obter um resultado indesejado numa jogada ou teste
**Efeito:** Refaça essa jogada de ataque ou teste de perícia, atributo ou resistência, e aplique o melhor dos dois resultados.

### Mortalha de Aço Negro — Utilitário de Bruxo (Infernal) 6

*Invocando o poder dos seus patronos sombrios, você transforma sua pele em aço vivo, enegrecido e duro, mas flexível o bastante para continuar se movendo. Sua velocidade sofre um pouco, mas você fica muito mais vigoroso e resistente.*

**Diário ✦ Arcano, Metamorfose**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo transforma sua pele em aço vivo. Ele recebe +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Fortitude, mas sofre -2 de penalidade no deslocamento até o final do encontro. Ele pode encerrar esse efeito usando uma ação mínima.

### Patas de Aranha — Utilitário de Bruxo (Infernal) 6

*Você roga sobre si a habilidade de se prender a quase qualquer superfície e escalar com tanta facilidade quanto um inseto.*

**Encontro ✦ Arcano**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** Durante essa ação de movimento, o personagem se move com um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento básico.

### Substituição Feérica — Utilitário de Bruxo (Feérico) 6

*Você invade os véus da Agrestia das Fadas para um lugar onde um aliado está e retorna ao mundo nesse local. Seu aliado é instantaneamente transportado para o local onde você estava.*

**Encontro ✦ Arcano, Teleporte**
**Ação de Movimento** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem e um aliado voluntário
**Efeito:** O bruxo e seu aliado trocam de lugar.

## Magias Por Encontro de 7º Nível

### Atolar a Mente — Ataque de Bruxo (Feérico) 7

*Você assalta a mente do adversário com imagens irreais, até que ele não possa ver mais nada além disso.*

**Encontro ✦ Arcano, Ilusão, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Carisma de dano psíquico e o bruxo e seus aliados dentro do alcance ficam invisíveis para o alvo até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Feérico:** Até o final do encontro, o bruxo recebe um bônus de poder nos testes de Furtividade igual ao seu modificador de Inteligência.

### Maldição da Lua Infernal — Ataque de Bruxo (Infernal) 7

*Um brilho prateado, pálido e fantasmagórico envolve e ergue seu oponente no ar. Essa radiação sinistra inocula no corpo dele um veneno mortífero e estranho.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Venenoso**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Constituição de dano venenoso e o alvo fica imobilizado a 1,5 m do chão até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Infernal:** O bruxo recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Inteligência.

### Sinal do Mau Presságio — Ataque de Bruxo (Estelar) 7

*Você desenha uma runa brilhante no ar com a ponta do dedo, rogando infortúnios contra seu inimigo. Linhas de poder místico cortam através do corpo dele conforme você desenha o selo e o próprio destino se vira contra ele durante um curto período.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Carisma de dano e o alvo precisa refazer sua próxima jogada de ataque e usar o pior resultado.
**Pacto Estelar:** Quando o alvo refaz o teste, ele sofre uma penalidade em ambos os resultados igual ao modificador de Inteligência do bruxo.

### Uivo da Perdição — Ataque de Bruxo (Infernal) 7

*Você emite um grito devastador que racha as pedras e destrói a carne. Um terror sobrenatural acompanha seu urro poderoso e seus inimigos recuam horrorizados.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Medo, Trovejante**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 3
**Alvo:** As criaturas dentro da rajada
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Constituição de dano trovejante e o alvo é empurrado 2 quadrados.
**Pacto Infernal:** O alvo é empurrado um número de quadrados igual a 1 + modificador de Inteligência do bruxo.

## Magias Diárias de 9º Nível

### Espigo de Ferro de Dis — Ataque de Bruxo (Infernal) 9

*Você invoca uma lança de ferro escarlate das profundezas infernais e a arremessa no seu oponente. Atravessando o tecido, a armadura, a carne ou a pele, ela o prende no lugar onde estiver.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Constituição de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica imobilizado.

### Invocações de Khirad — Ataque de Bruxo (Estelar) 9

*Um chama azul e pálida surge diante da sua fronte quando você invoca Khirad, uma estrela de portento atroz. A mente do seu inimigo queima com o chama de Khirad e você o teleporta para onde quiser.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Psíquico, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Constituição de dano psíquico e o bruxo teleporta o alvo para um quadrado desocupado a até 3 quadrados dele.
**Sustentação Mínima:** Realize um ataque de Constituição vs. Vontade contra o alvo. Se obtiver sucesso, o bruxo teleporta o alvo para um quadrado desocupado a até 3 quadrados dele. Num fracasso, o efeito se encerra.

### Ladrão das Cinco Sinas — Ataque de Bruxo (Estelar) 9

*Você aprisiona a sorte do seu alvo em cinco estrelas de mau presságio. Sob essa influência terrível, todos os tipos de infortúnio e má sorte recaem sobre seu inimigo.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** Até o final do próximo turno do bruxo, sempre que o alvo realizar um teste de resistência ou uma jogada de ataque, o bruxo joga 1d20 sem nenhum modificador. Se o resultado dessa jogada for maior do que o resultado da jogada do alvo (sem quaisquer modificadores), o ataque ou teste de resistência do alvo fracassa.
**Sustentação Mínima:** Realize um ataque de Carisma vs. Vontade contra o alvo. Se obtiver sucesso, o efeito continua. Num fracasso, o efeito se encerra.

### Maldição do Gelo Negro — Ataque de Bruxo (Feérico) 9

*Você cria uma cerca de agulhas de gelo em torno do seu inimigo. Elas o congelam lentamente e se ele se mover ou tocá-las, elas ficam maiores e mais afiadas.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Carisma de dano congelante.
**Efeito:** Se o alvo se mover por qualquer motivo, ele sofre 1d8 de dano congelante (TR encerra). Se o alvo passar no teste de resistência, o bruxo não pode sustentar o poder.
**Sustentação Mínima:** O alvo sofre 2d8 de dano congelante.

## Magias Utilitárias de 10º Nível

### Diabrete Embaixador — Utilitário de Bruxo (Infernal) 10

*Você conjura uma presença semelhante a um diabrete do reino subterrâneo, que capta uma mensagem para entregar a uma criatura distante.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração**
**Ação Padrão** **À Distância** 150 km
**Efeito:** O bruxo sussurra uma mensagem no ar e uma entidade similar a um diabrete surge próxima da criatura com quem ele deseja falar para entregar o recado. Se a criatura tiver uma resposta, o diabrete ressurge adjacente ao bruxo no final do próximo turno e sussurra a resposta. Quando a criatura não tiver uma resposta ou estiver fora do alcance, o diabrete surge adjacente ao bruxo no final do próximo turno para informá-lo. Então, o monstro desaparece.

### Forma Sombria — Utilitário de Bruxo (Estelar) 10

*Você voa se espalhando num enxame de sombras em forma de morcegos.*

**Diário ✦ Arcano, Metamorfose**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo assume uma forma sombria até o final do encontro ou durante 5 minutos. Nessa forma, ele fica incorpóreo, adquire vôo 6 e não pode realizar ações padrão. Voltar à forma normal exige uma ação mínima.

### Pulo do Bruxo — Utilitário de Bruxo (Feérico) 10

*Você salta através do véu místico da Agrestia das Fadas. Um instante depois, você retorna a uma curta distância, ileso, sem viajar fisicamente pelo ar interveniente.*

**Diário ✦ Arcano, Teleporte**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo se teleporta 6 quadrados. Ele não precisa de linha de visão para o destino escolhido, mas se tentar se teleportar para um espaço que não possa ocupar, ele não se move.

### Sombras Protetoras — Utilitário de Bruxo (Estelar) 10

*Você convoca um escudo de escuridão em movimento de algum domínio distante, colocando-o entre você e um perigo terrível.*

**Diário ✦ Arcano**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O bruxo é atingido por um ataque
**Efeito:** Reduza o dano do ataque a 0. Se o ataque afetar outras criaturas, elas sofrem o dano normalmente.

## Magias Por Encontro de 13º Nível

### Lacerar a Alma — Ataque de Bruxo (Infernal) 13

*Você queima a alma do seu inimigo com um raio de energia esmeralda, enfraquecendo-o bastante durante um curto período.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Necrótico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Constituição de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Infernal:** O ataque causa um dano adicional igual ao modificador de Inteligência do bruxo.

### Sussurros Sedutores — Ataque de Bruxo (Feérico) 13

*Você murmura palavras de poder feérico, palavras que levam os mortais à loucura.*

**Encontro ✦ Arcano, Encanto, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** Até o final do próximo turno do bruxo, o alvo considera todas as criaturas como inimigos para fins de desferir ataques de oportunidade e deve realizar todos os ataques de oportunidade que forem possíveis.
**Pacto Feérico:** O alvo recebe um bônus de poder nessas jogadas de ataque igual ao modificador de Inteligência do bruxo.

### Tempestade Angustuante — Ataque de Bruxo (Infernal) 13

*Você convoca um ciclone turbulento dos planos do vácuo. Ele cerca o seu inimigo, arrebatando-o com trovões ensurdecedores e arremessando-o a uma curta distância.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Trovejante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Constituição de dano trovejante e o alvo é conduzido 5 quadrados.
**Pacto Infernal:** O alvo é conduzido um número de quadrados igual a 5 + modificador de Inteligência do bruxo.

### Vórtice de Fogo Algente — Ataque de Bruxo (Estelar) 13

*Você cria um vórtice de energia brilhante e frígida em volta do seu oponente. Diversas tiras de fogo algente chicoteiam todas as criaturas próximas.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento; Congelante ou Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvos Primários:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Constituição de dano (escolha entre dano congelante ou radiante). Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** As criaturas adjacentes ao alvo primário
**Ataque Secundário:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Constituição de dano (escolha entre dano congelante ou radiante).
**Pacto Estelar:** O bruxo recebe um bônus nas jogadas de dano contra os alvos secundários igual ao seu modificador de Inteligência.

## Magias Diárias de 15º Nível

### Enxame Flamejante — Ataque de Bruxo (Infernal) 15

*Um enxame de escorpiões flamejantes emerge rastejando dos buracos no chão e se amontoa no inimigo, aferroando-o alucinadamente e se espalhando para engolfar outras criaturas próximas.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento, Venenoso**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Constituição de dano flamejante e venenoso.
**Sustentação Padrão:** Realize um ataque de Constituição vs. Fortitude contra o alvo. Se obtiver sucesso, o alvo e as criaturas adjacentes a ele sofrem 2d10 + modificador de Constituição de dano flamejante e venenoso. Num fracasso, o ataque causa metade do dano e o poder se encerra.

### Maldição da Névoa Dourada
Ataque de Bruxo (Feérico) 15

*Você aquieta seu inimigo, fazendo-o sonhar acordado. Ele se vê num reino de beleza mística e enxerga o mundo normal como uma sombra fantasmagórica da realidade.*

**Diário ✦ Arcano, Encanto, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo perde sua próxima Ação Padrão.
**Sustentação Padrão:** Realize um ataque de Carisma vs. Vontade contra o alvo. Se obtiver sucesso, o alvo perde sua próxima Ação Padrão. Num fracasso, o efeito se encerra.

### Tentáculos de Thuban
Ataque de Bruxo (Estelar) 15

*Das profundezas dos mares esmeralda, sob a estrela Thuban, você invoca dezenas de tentáculos brilhantes e esverdeados. Vindos do alto, eles envolvem seus inimigos, drenando o calor dos seus corpos e deixando-os imobilizados.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 1 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Constituição de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Efeito:** A explosão cria uma zona de tentáculos que permanece ativa até o final do próximo turno do bruxo.
**Sustentação Mínima:** O bruxo realiza um ataque de Constituição vs. Fortitude contra os alvos dentro da zona. Se obtiver sucesso, os alvos sofrem 1d10 + modificador de Constituição de dano congelante e ficam imobilizados (TR encerra).

### Voragem Sedenta
Ataque de Bruxo (Infernal) 15

*Com um gesto simples, você cria uma criatura fantasmagórica e macabra na palma da sua mão e a arremessa contra o inimigo. Ela gruda no alvo e começa a drenar sangue... e você fica cada vez mais forte.*

**Diário ✦ Arcano, Cura, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 4d8 + modificador de Constituição de dano e o bruxo recupera um número de pontos de vida igual à metade do dano causado.
**Sustentação Mínima:** O alvo sofre 2d8 de dano (TR encerra). Toda vez que o alvo sofre esse dano, o bruxo recupera metade desse valor em pontos de vida.

## Magias Utilitárias de 16º Nível

### Escapada Exasperante
Utilitário de Bruxo (Feérico) 16

*Você atravessa a fronteira entre os mundos e se teleporta por uma curta distância. Quando ressurge da Agrestia das Fadas, você está cercado por uma magia de invisibilidade.*

**Encontro ✦ Arcano, Ilusão, Teleporte**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo fica invisível e se teleporta 4 quadrados. A invisibilidade permanece até o começo do próximo turno do bruxo.

### Manto de Sombra
Utilitário de Bruxo (Infernal) 16

*Por um instante, você se torna uma sombra voadora, veloz e incorpórea.*

**Encontro ✦ Arcano**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo voa um número de quadrados igual ao seu deslocamento + 2. Se não aterrizar no final desse deslocamento, ele cai. Até o final do seu próximo turno, o bruxo fica incorpóreo e não pode afetar, atacar ou usar poderes contra criaturas ou objetos.

### Olho do Bruxo
Utilitário de Bruxo (Estelar) 16

*Você cria diante da sua fronte um terceiro olho místico e interliga a percepção desse olho aos sentidos de alguma criatura próxima.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Efeito:** O bruxo enxerga através dos olhos do alvo. O alvo não toma consciência que o bruxo está fazendo isso. O bruxo tem as mesmas linhas de visão e de efeito que o alvo para realizar seus ataques. Os poderes de bruxo do personagem podem de se originar no quadrado do alvo. Sempre que ativar um poder por meio desse elo, um terceiro olho místico brilhará sobre as sombrancelhas do alvo (TR encerra).

## Magias Por Encontro de 17º Nível

### Barganha do Bruxo
Ataque de Bruxo (Infernal) 17

*Você cria um elo entre a alma do seu inimigo e a sua; então, você a oferece aos seus patronos infernais. Seu espírito é ferido, mas o adversário sofre muito mais.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** O bruxo sofre dano igual ao seu nível e o alvo sofre 3d10 + modificador de Constituição de dano, mais um dano adicional igual à metade do nível do bruxo.
**Pacto Infernal:** Se obtiver sucesso, o bruxo subtrai seu modificador de Inteligência do dano sofrido por ele.

### Tentáculos Ávidos
Ataque de Bruxo (Feérico) 17

*Você abaixa sua mão e tentáculos parecidos com raízes saem da sua palma na direção do solo. No instante seguinte, esses apêndices emergem do chão abaixo dos pés do inimigo e perfuram sua carne, reabastecendo você com a força vital do alvo.*

**Encontro ✦ Arcano, Cura, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Carisma e o bruxo pode gastar um pulso de cura.
**Pacto Feérico:** O bruxo recupera um número adicional de pontos de vida igual ao dobro do seu modificador de Inteligência.

### Trança do Destino
Ataque de Bruxo (Estelar) 17

*Você invoca uma trama retorcida de destino agourento que se lança sobre seu adversário. Caso não consiga escapar, uma perdição terrível se abaterá sobre ele.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Carisma de dano e o alvo adquire vulnerabilidade 10 a todos os ataques até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Estelar:** A vulnerabilidade aumenta para 10 + modificador de Inteligência do bruxo.

## Magias Diárias de 19º Nível

### Cólera de Acamar — Ataque de Bruxo (Estelar) 19

*Você dispara um raio de energia negra e crepitante no seu oponente. Quando o atinge, ele é arremessado instantaneamente nas profundezas corruptoras de almas de Acamar, uma estrela sombria e distante.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Necrótico, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Carisma de dano necrótico e o alvo desaparece dentro de um reino estelar (TR encerra).
**Especial:** Enquanto estiver no reino estelar, a criatura não pode realizar ações, é impossível considerá-la um alvo e ela sofre 1d10 de dano necrótico no começo do seu turno. Com um sucesso no teste de resistência, ela retorna ao espaço que ocupava. Se esse espaço estiver ocupado, ela retorna ao quadrado desocupado mais próximo à sua escolha.

### Desilusões de Lealdade — Ataque de Bruxo (Feérico) 19

*Seu feitiço obriga o inimigo a encará-lo como um aliado que ele deve defender, mesmo que ele precise se virar contra seus antigos aliados.*

**Diário ✦ Arcano, Encanto, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** Durante o turno do alvo, ele utiliza sua Ação Padrão para realizar um ataque básico contra a última criatura que atacou o bruxo desde o último turno do bruxo. Se ninguém tiver atacado o personagem desde o seu último turno, ou se o alvo estiver impossibilitado de atacar, ele perde sua Ação Padrão.
**Sustentação Mínima:** Quando sustenta esse poder, o bruxo pode repetir o ataque contra o alvo. Num fracasso, não pode mais sustentar o efeito.

### Lacaios de Malebólgia — Ataque de Bruxo (Infernal) 19

*Você invoca chamas na forma de pequenos diabretes infernais de Malebólgia, o sexto dos Nove Infernos. Eles pairam ao seu redor e se jogam contra qualquer inimigo que ousar se aproximar, incinerando-o com seu toque flamejante e afastando os adversários.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo conjura chamas na forma de diabretes infernais que surgem aos seus pés. Ele recebe 25 pontos de vida temporários. Qualquer inimigo que ingressar em um quadrado adjacente ao bruxo sofre 2d10 de dano flamejante e é empurrado 3 quadrados. Esse efeito se aplica somente uma vez por criatura a cada rodada e termina quando os pontos de vida temporários do bruxo se esgotarem.

## Magias Utilitárias de 22º Nível

### Abrigo Entrópico — Utilitário de Bruxo (Estelar) 22

*A sorte está a seu favor; as estrelas que pressagiam a incerteza estão a seu favor e contra seus oponentes.*

**Encontro ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Até o final do seu próximo turno do bruxo, qualquer criatura que atacá-lo precisa jogar dois dados e usar o menor dos dois resultados. Sempre que um ataque fracassar por causa desse efeito, o bruxo recebe +1 de bônus de poder cumulativo na sua próxima jogada de ataque.

### Asas de Abissal — Utilitário de Bruxo (Infernal) 22

*Um grande par de asas coriáceas brotam das suas costas.*

**Diário ✦ Arcano, Metamorfose**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo adquire asas e um deslocamento de vôo igual ao seu deslocamento básico até o final do encontro ou durante 5 minutos.

### Encanto do Corvo — Utilitário de Bruxo (Feérico) 22

*Você se teleporta para longe do perigo eminente, mas deixa uma ilusão de si para trás, distraindo e confundindo seus inimigos.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão, Teleporte**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O bruxo fica invisível até o começo do seu próximo turno e se teleporta 20 quadrados. Ele deixa para trás uma imagem ilusória de si mesmo, que persiste enquanto ele estiver invisível. Essa imagem fica no lugar, não realiza ações e utiliza as defesas do bruxo se for atacada. Se a ilusão for tocada ou sofrer qualquer dano, ela se desfaz numa pilha de folhas mortas. Se o bruxo desferir um ataque, ele se torna visível.
**Sustentação Padrão:** O bruxo permanece invisível enquanto não desferir um ataque.

## Magias Por Encontro de 23º Nível

### Dardos Vingativos — Ataque de Bruxo (Infernal) 23

*Você invoca cravos infernais do tamanho de lanças e os arremessa sobre seus inimigos. Cada dardo que atinge a carne empurra a criatura para longe, movendo-a para outro lugar à sua escolha.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** As criaturas dentro da rajada
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d8 + modificador de Constituição de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados.
**Pacto Infernal:** O alvo é empurrado um número de quadrados igual a 3 + modificador de Inteligência do bruxo.

### Espinhos Peçonhentos — Ataque de Bruxo (Feérico) 23

*Erguendo suas mãos, você convoca vinhas grossas do solo, reforçadas com espinhos longos e venenosos, que se enrolam no seu oponente. Ele fica preso no lugar e sofre os ferimentos dos espinhos mortíferos.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Venenoso**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Carisma de dano venenoso o alvo fica imobilizado e sofre -2 de penalidade na CA e na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do bruxo.
**Pacto Feérico:** A penalidade na CA e na defesa de Reflexos é igual a 1 + modificador de Inteligência do bruxo.

### Transporte Obscuro — Ataque de Bruxo (Estelar) 23

*Você forja um portal dimensional efêmero que corta seu oponente. Se quiser, você pode saltar através do portal e tomar o lugar da vítima, banindo-a para o local que você ocupava.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Carisma de dano e o bruxo pode trocar de lugar com o alvo.
**Pacto Estelar:** Depois de trocar de lugar com o alvo, o bruxo pode de teleportar um número de quadrados igual ao seu modificador de Inteligência.

## Magias Diárias de 25º Nível

### Maldição dos Príncipes Gêmeos
Ataque de Bruxo (Feérico) 25

*Você começa a usurpar o próprio semblante da sua vítima. As criaturas ao redor não conseguem mais distinguir vocês dois.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Carisma de dano psíquico. Até o final do encontro, sempre que sofrer dano, o bruxo realiza um ataque de Carisma vs. Vontade contra o alvo; se obtiver sucesso, ele sofre apenas metade do dano e o alvo sofre a outra metade.
**Efeito:** Até o final do encontro, sempre que o bruxo estiver adjacente ao alvo, as imagens de ambos começam a se fundir; qualquer ataque contra um deles tem 50% de chance de acertar o outro em vez do alvo original.

### Treze Estrelas Perniciosas
Ataque de Bruxo (Estelar) 25

*Você cria treze estrelas carmesins minúsculas, que perfuram e giram em volta do seu inimigo, queimando-o com infinitos toques fervilhantes e lançando sobre ele ondas de terror sobrenatural.*

**Diário ✦ Arcano, Medo, Flamejante, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Vontade
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Constituição de dano flamejante e psíquico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do bruxo.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do bruxo.

### Tumba do Tártaro
Ataque de Bruxo (Infernal) 25

*Você cria uma tempestade de placas de ferro negro e cunhadas com runas em volta do seu oponente. Conforme rodopiam e atacam, elas rapidamente se encaixam como se fossem uma prisão parecida com um caixão de ferro e sombras.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Reflexos
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Constituição de dano e o alvo fica sepultado (TR encerra). Um alvo sepultado fica imobilizado e não tem linha de visão ou de efeito para qualquer espaço que não seja o próprio quadrado. Nenhuma criatura, exceto pelo bruxo, tem linha de efeito ou visão para o alvo.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

## Magias Por Encontro de 27° Nível

### Banir para o Vácuo
Ataque de Bruxo (Estelar) 27

*Você lança seu inimigo gritando para os céus, e ele desaparece em algum canto remoto e terrível do cosmos. Quando ele retorna, a loucura já o consumiu.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Medo, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Constituição de dano. O alvo desaparece, surgindo em um reino estrelado, e no começo do seu próximo turno, reaparece em seu espaço original. Se o espaço estiver ocupado, o alvo retorna no espaço livre mais próximo que escolher. No seu próximo turno, o alvo desfere um ataque básico corpo a corpo contra a criatura que estiver mais perto dele. Até o final do próximo turno do bruxo, o alvo considera todas as criaturas como inimigos para fins de determinar ataques de oportunidade e deve realizar todos os ataques de oportunidade que forem possíveis.
**Pacto Estelar:** O alvo recebe um bônus de poder nas jogadas de ataque igual ao modificador de Inteligência do bruxo. Esse bônus se aplica somente nas jogadas de ataque provocadas pelos efeitos desse poder.

### Maldição do Fogo Infernal
Ataque de Bruxo (Infernal) 27

*Você ergue seu punho cerrado contra seu adversário e dispara uma terrível rajada de chamas negras.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Constituição de dano.
**Pacto Infernal:** O bruxo recebe um bônus na jodaga de dano igual ao seu modificador de Inteligência.

### Maldição do Rei Feérico
Ataque de Bruxo (Feérico) 27

*Você invoca a essência de um imponente espírito feérico. Uma espiral tremeluzente de energia mística e esmeralda consome seu oponente e rouba a sorte dele nos próximos momentos, que lhe pertencerá caso você a deseje.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Carisma de dano. Além disso, na primeira vez que o alvo jogar um d20 no seu próximo turno, o bruxo pode usurpar o resultado. O alvo refaz a jogada e o bruxo utiliza o resultado roubado do d20 na sua próxima jogada.
**Pacto Feérico:** O bruxo recebe um bônus no resultado usurpado igual ao seu modificador de Inteligência.

## Magias Diárias de 29º Nível

### Condenar ao Inferno — Ataque de Bruxo (Infernal) 29

*Você abre uma fenda planar efêmera para as profundezas dos Nove Infernos. Ela surge como uma rachadura flamejante debaixo dos pés do inimigo, onde ele cairá gritando e desaparecerá. Alguns segundos depois, um arco flamejante surge no ar, bem acima do ponto onde o alvo estava, e expele um pedaço arruinado e derretido de carne queimada.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento, Medo, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Vontade
**Sucesso:** 7d10 + modificador de Constituição de dano flamejante e o alvo desaparece nos Nove Infernos até o final do próximo turno do bruxo. O alvo retorna no mesmo quadrado que abandonou, ou no quadrado desocupado mais próximo, e fica derrubado e atordoado (TR encerra).
**Sustentação Mínima:** Se o bruxo gastar uma ação mínima para sustentar esse poder, o retorno do alvo é atrasado até o final do próximo turno do bruxo. O bruxo não pode sustentar esse poder mais de três vezes.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não desaparece.

### Maldição do Delírio Obscuro — Ataque de Bruxo (Feérico) 29

*Você aprisiona a mente do seu inimigo com um poder feérico arrebatador. Ele enxerga o que você quiser que ele veja e escuta o que você quiser que ele ouça. Como se ele fosse uma marionete macabra, você pode fazer com ele o que desejar.*

**Diário ✦ Arcano, Encanto, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** No próximo turno do alvo, é o bruxo quem define suas ações padrão, de movimento e mínima. O alvo não pode realizar ações imediatas, ativar poderes que não sejam ataques básicos e nem realizar ações suicidas, como saltar de um precipício ou atacar a si mesmo.
**Fracasso:** Se no começo do seu próximo turno o alvo estiver adjacente a um aliado, deve começar seu turno usando uma ação padrão para realizar um ataque básico corpo a corpo contra esse aliado.
**Sustentação Padrão:** Repita o ataque contra o alvo (se ele ainda estiver dentro do alcance). Num fracasso, o bruxo não pode mais sustentar esse poder.

### Perdição de Delban — Ataque de Bruxo (Estelar) 29

*Um jato único de luz estelar frígida atinge seu inimigo do alto e adere ao corpo dele. Sob essa luz insuportável, a carne se torna gelo branco e o ferro se estilhaça como vidro, mas você precisa pagar o preço de manter a luz mortífera de Delban concentrada nos seus inimigos.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento, Medo**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Constituição de dano congelante.
**Sustentação Padrão:** O bruxo pode atacar o mesmo alvo ou um outro alvo. Realize um novo ataque (como o anterior) e aumente o dano congelante em 1d10 a cada vez que esse poder obtiver sucesso. A cada rodada que sustentar esse poder, o bruxo sofre 2d10 de dano.

# Trilhas Exemplares

## Execrador

*"Eu falo em nome da escuridão gélida além das estrelas. Eu vejo a miríade de trilhas que a perdição usará para recair sobre você".*

**Pré-requisito:** Bruxo, pacto estelar

O personagem se envolve no temor pela escuridão além das estrelas e o utiliza como um escudo contra seus inimigos. Além disso, ele escrutina as tramas do destino para lançar profecias de perdição sobre todos que se colocam contra ele.

### Características de Trilha do Execrador

**Ação do Execrador (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o execrador causa o dano adicional de sua Maldição do Bruxo contra os inimigos que já estiverem amaldiçoados pela habilidade.

**Proclamação do Execrador (11º Nível):** Os inimigos a até 10 quadrados do execrador devem realizar dois testes de resistência quando estiverem tentando se livrar de efeitos de medo. Eles devem considerar o menor dos dois resultados.

**Juramento do Execrador (16º Nível):** Quando estiver sangrando, o personagem recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque para utilizar um poder que tenha a palavra-chave medo.

## Magias de Execrador

### Destino Entrelaçados — Ataque de Execrador (Estelar) 11

*Você aloja uma farpa psíquica no cérebro do seu inimigo, que ressoa quando você sofre dano.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Medo, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Carisma de dano psíquico. Até o final do próximo turno do execrador, sempre que ele sofre dano, o alvo sofre dano psíquico igual a metade desse valor.

### Mortalha Maldita — Utilitário de Execrador (Estelar) 12

*Você envolve seu inimigo num manto enegrecido de sombras que se consome e se enrola em volta da vítima, atrapalhando os ataques dele contra você.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Efeito:** O execrador roga sua Maldição do Bruxo sobre o alvo. Além disso, enquanto estiver amaldiçoado, o alvo precisa refazer todas as jogadas de ataque bem-sucedidas e assumir o novo resultado.

### Queda Profunda na Escuridão
Ataque de Execrador (Estelar) 20

*Você aponta o dedo contra o oponente e um fosso escancarado se abre abaixo dele. Embora a fenda seja apenas um fruto da imaginação do alvo, ele mergulha nas trevas do nada até atingir o fundo.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão, Implemento, Medo, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 4d8 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do execrador e fica derrubado.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do execrador.

## Ladrão de Almas

*"Os inimigos estão todos à nossa volta, me oferecendo sua energia vital para usá-la contra eles".*

**Pré-requisito:** Bruxo, pacto infernal

O pacto desse bruxo com os poderes infernais lhe concedeu a habilidade de roubar e utilizar a energia vital dos seus inimigos. Essa energia vital fornece ao personagem um novo reservatório de poder e ele a cobiça, assim como um vampiro almeja o sangue.

### Características de Trilha do Ladrão de Almas

**Ação Infernal (11º Nível):** Quando um ladrão de almas gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional e desfere um ataque com sucesso, o ataque causa 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

**Coletar Centelha Vital (11º Nível):** Quando uma criatura sob a Maldição do Bruxo desse personagem tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, ele usurpa parte da energia da vítima, coletando uma centelha vital. Usando uma ação mínima, o bruxo pode ingerir essa centelha para receber um benefício de acordo com a origem da criatura. No final do encontro, todas as centelhas vitais não utilizadas desaparecem.

*Aberrante:* O ladrão de almas recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

*Imortal:* O personagem adquire resistência 5 contra todos os tipos de de dano até o final do seu próximo turno.

*Elemental:* O ladrão de almas causa 5 de dano adicional no próximo alvo que atingir com um ataque durante esse turno.

*Fada:* Um ataque bem-sucedido durante esse turno também deixa o alvo pasmo até o final do próximo turno do bruxo.

*Natural:* O personagem recupera um número de pontos de vida igual à metade do seu nível.

*Sombra:* O personagem fica invisível até o final do seu próximo turno.

**Sustentar Centelhas Vitais (16º Nível):** No final do encontro, se o ladrão de almas tiver mais centelhas vitais do que pulsos de cura, ele recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

### Magias de Ladrão de Almas

#### Incandescer a Alma
Ataque de Ladrão de Almas (Infernal) 11

*Enquanto chamas negras incineram seu adversário, você arranca uma centelha vital do corpo dele. Seu oponente grita de dor conforme ele sente a vida se esvair do seu corpo.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento, Necrótico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Constituição vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Constituição de dano flamejante e necrótico.
**Efeito:** Se a criatura alvo tiver a mesma origem de uma das centelhas vitais que o ladrão de almas tenha armazenada, ele pode consumir essa centelha para causar 10 de dano adicional no alvo.

#### Invocar Centelha Vital
Utilitário de Ladrão de Almas (Infernal) 12

*Você despende uma das suas centelhas vitais para criar a efígie da criatura de quem ela foi drenada.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Efeito:** O ladrão de almas consome uma centelha vital. Posicione a criatura de onde a centelha foi drenada de volta no encontro, dentro do alcance do poder. A criatura tem 10 pontos de vida e age no próximo turno do ladrão de almas, com todas suas ações, como se fosse uma criatura independente, sob controle do bruxo. O alvo só pode usar seus ataques básicos e se deslocar. No final do próximo turno do bruxo, a criatura é reduzida a 0 pontos de vida, morre e desaparece.

#### Furtar Alma
Ataque de Ladrão de Almas (Infernal) 20

*Você engolfa seus inimigos numa energia púrpura e crepitante. Conforme eles sucumbem, partículas brilhantes de luz das almas castigadas emergem dos corpos e voam para suas mãos.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Necrótico**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Ataque:** Constituição vs. Fortitude, um ataque por alvo
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Constituição de dano necrótico e o ladrão de almas recebe as centelhas vitais de todos os alvos que tiverem seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos com esse ataque.
**Fracasso:** Metade do dano e nenhuma centelha vital.

## Tocado Pelas Fadas

*"Eu fui tocado pelo poder das fadas, e ele me enlouqueceu... Mas o poder que eu recebi dessa loucura é que me traz de volta à sanidade".*

**Pré-requisito:** Bruxo, pacto feérico

O personagem visita constantemente a Agrestia das Fadas e sua comunhão com as entidades feéricas que sustentam seu pacto acabou tocando sua alma, deixado-o parcialmente insano. Contudo, dentro dessa loucura, esse bruxo encontrou poderes para ascender ao seu próximo nível de existência. Os segredos da Agrestia das Fadas podem ser enlouquecedores, mas lhe fornecem novas oportunidades de atingir seus objetivos e derrotar seus inimigos. Ele saboreia sua demência e pode controlá-la, mas os

alvos de suas insanidades não podem fazer nada além de sucumbir ante o despertar da majestade inigualável da Agrestia das Fadas.

## Características de Trilha do Tocado Pelas Fadas

**Ação do Tocado pelas Fadas (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem recebe +4 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.

**Rastro Cortante (11º Nível):** Quando um tocado pelas fadas abandona um quadrado usando um teleporte, os inimigos adjacentes a esse quadrado sofrem dano igual ao modificador de Inteligência do personagem.

**Amparo do Patrono (16º Nível):** Quando um inimigo sob a Maldição do Bruxo desse personagem tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, utilize o Amparo do Patrono no lugar do Passo Nebuloso. Jogue 1d6 e utilize o benefício do resultado obtido ou qualquer outro inferior, de acordo com a lista a seguir:

*1 ou 2:* Utilize o Passo Nebuloso normalmente.
3: Faça um teste de resistência imediatamente.
4: Teleporte 10 quadrados usando uma ação livre.
5: Adicione +2 no deslocamento até o final do próximo turno.
6: Até o final do encontro, jogue d8 no lugar de d6 para determinar o dano adicional da Maldição do Bruxo.

## Magias de Tocado Pelas Fadas

### Vontade da Agrestia
Ataque de Tocado Pelas Fadas (Feérico) 11

*Você dobra seu adversário aos seus caprichos. Num clarão cegante de luz dourada, a criatura se teleporta para o local que você escolher e, ensandecida, ataca um dos aliados.*

**Encontro ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Carisma de dano psíquico. Teleporte o alvo 5 quadrados; então, ele desfere um ataque básico corpo a corpo contra uma criatura adjacente à escolha do bruxo.
**Efeito:** O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do tocado pela fadas.

### Teleporte do Crepúsculo
Utilitário de Tocado Pelas Fadas (Feérico) 12

*Um inimigo cai vítima da sua maldição e outra criatura surge no lugar dele, cercada de partículas de luz do poente.*

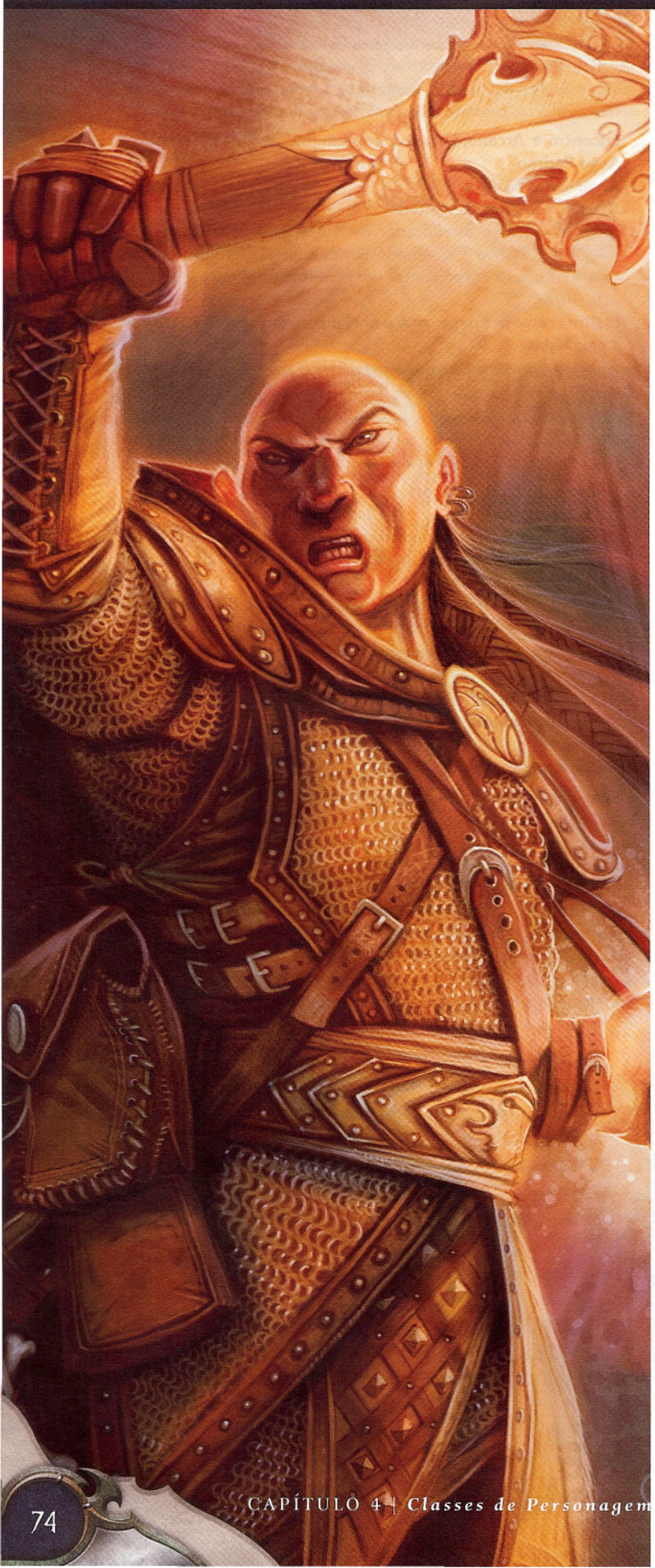
**Diário ✦ Arcano, Teleporte**
**Ação Livre** **À Distância** 20
**Gatilho:** Uma criatura dentro do alcance e sob a Maldição do Bruxo do personagem tem seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos
**Efeito:** O tocado pelas fadas teleporta uma criatura (ou ele mesmo) para o espaço da criatura que ativou o gatilho.

### Sussurros das Fadas
Ataque de Tocado Pelas Fadas (Feérico) 20

*Os sussurros inquietantes dos espíritos das fadas o cercam, enchendo a mente dos inimigos próximos com pensamentos desajustados e voltando-os contra os aliados.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo tem que desferir um ataque básico contra o aliado mais próximo (se houverem diversos alvos possíveis, o bruxo escolhe a vítima). Se o alvo não conseguir realizar o ataque, o alvo sofre 2d8 + modificador de Carisma de dano psíquico.
**Efeito:** Depois que o alvo realizar seu ataque ou sofrer o dano psíquico, ele fica pasmo (TR encerra).

# CLÉRIGO



*"Tenham coragem, meus amigos! Pelor está conosco hoje!"*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Líder. O clérigo lidera protegendo seus aliados com orações, curando e usando poderes que aprimoram os ataques.
**Fonte de Poder:** Divino. O personagem foi investido com autoridade para utilizar o poder divino em nome de uma divindade, crença ou filosofia.
**Atributos Principais:** Sabedoria, Força, Carisma

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete, gibão, cota
**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, à distância simples
**Implementos:** Símbolo sagrado
**Bônus na Defesa:** +2 em Vontade

**Pontos de Vida no 1° nível:** 12 + valor de Constituição
**Pontos de Vida por Nível:** 5
**Pulsos de Cura por Dia:** 7 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** Religião. No 1° nível, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.
*Perícias de Classe:* Arcanismo (Int), Diplomacia (Car), História (Int), Intuição (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab)

**Opções de Estrutura:** Clérigo de batalha, clérigo devotado
**Características de Classe:** Canalizar Divindade, Conhecimento do Curandeiro, Conjuração Ritual, *palavra de cura*

Os clérigos são líderes de combate que foram investidos com o poder divino. Eles atingem seus inimigos com orações mágicas, fortalecem e curam seus aliados e lideram o caminho para a vitória com a maça numa mão e o símbolo sagrado na outra. Os clérigos variam desde os humildes servos do povo comum aos implacáveis seguidores dos deuses malignos.

No papel do clérigo, a divindade (ou divindades) escolhida para adoração define muitos detalhes sobre o personagem, ou ao menos como as outras pessoas do mundo o enxergam. Um clérigo pode ser um cavaleiro garboso e platinado a serviço de Bahamut, encarregado de trazer a justiça ao reino; uma seguidora sombria de Sehanine com uma veia trapaceira; um discípulo musculoso de Kord que acredita que a virtude da força é o bastante para qualquer desafio; ou um anão sacerdote de Moradin que honra os habitantes do seu lar montanhoso.

Seu personagem vai proteger tudo que é sagrado para sua divindade, sair numa cruzada em busca de artefatos sagrados lendários, adotar uma vida de aventuras evangélicas ou tentará tudo isso e muito mais?

WILLIAM O'CONNER

# Criando um Clérigo

O clérigo tem duas estruturas básicas por onde começar: o clérigo de batalha e o clérigo dedicado. Os clérigos utilizam a Força para desferir ataques corpo a corpo e a Sabedoria para controlar suas curas e orações. O Carisma também aprimora algumas das suas habilidades.

## Clérigo de Batalha

Se o clérigo preferir se concentrar no corpo a corpo, ele encontrará um bom arsenal de golpes para utilizar. Para seguir essa estrutura, escolha a Força como atributo principal. A Sabedoria ficará em segundo lugar e o Carisma em terceiro. Concentre as habilidades do seu personagem nos poderes que funcionam com ataques corpo a corpo, já que eles empregam os principais atributos desse tipo de clérigo.

**Talento Sugerido:** Foco em Arma (Talento de humano: Ímpeto de Ação)

**Perícias Sugeridas:** Diplomacia, Intuição, Religião, Socorro

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *marca da integridade, escudo do sacerdote*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *trovão colérico*

**Poder Diário Sugerido:** *chama vingadora*

## Clérigo Dedicado

Com essa estrutura, o personagem escolhe permanecer na retaguarda e concentrar seus esforços em manter seus aliados saudáveis e vigorosos. Para isso, escolha poderes que concedem bônus e cura, como *luminescência divina* e *farol da esperança*. Coloque o melhor atributo em Sabedoria, com o Carisma em segundo e a Força em terceiro. Concentre-se nos poderes que usam a Sabedoria para os ataques, afinal este é o atributo principal desse tipo de clérigo.

**Talento Sugerido:** Canalizar Divindade associado à divindade escolhida (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

**Perícias Sugeridas:** Arcanismo, História, Religião, Socorro

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *chama sagrada, lança da fé*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *golpe restaurador*

**Poder Diário Sugerido:** *farol da esperança*

# Características de Classe dos Clérigos

Os clérigos são lutadores eficientes que utilizam armas simples em combate – maças e armas similares sempre foram os símbolos de autoridade divina. Além disso, todos os clérigos possuem as características de classe descritas a seguir.

## Canalizar Divindade

Uma vez por encontro, o personagem é capaz de invocar um poder divino, se fortalecendo com a energia da sua divindade. Com essa habilidade, ele consegue ativar poderes especiais, como *afastar mortos-vivos* e *fortuna divina*. Alguns clérigos aprendem outras aplicações dessa característica; por exemplo, os talentos de divindade do Capítulo 6 fornecem aos personagens com essa característica de classe a habilidade de utilizar outros poderes especiais.

Independente do número de utilizações diferentes para Canalizar Divindade conhecidos pelo personagem, ele só pode ativar uma delas por encontro. A habilidade ou poder especial que o clérigo evoca funciona como seus outros poderes.

## Conhecimento do Curandeiro

O estudo dos primeiros socorros permite que os clérigos retirem o máximo das suas orações curativas. Quando o personagem curar um alvo usando um dos seus poderes de clérigo que tenha a palavra-chave cura, adicione seu modificador de Sabedoria nos pontos de vida que o alvo recupera.

## Conjuração Ritual

O clérigo recebe o talento Conjuração Ritual (pág. 197) como um talento adicional, permitindo que utilize rituais mágicos (consulte o Capítulo 10). Ele possui um livro de rituais com dois rituais decifrados: o ritual Repouso Tranqüilo e outro ritual de 1º nível à escolha do jogador.

## Palavra de Cura

Usando o poder *palavra de cura*, os clérigos são capazes de conceder resistência adicional aos companheiros por meio de uma breve prece.

# Clérigos e Divindades

Todos os clérigos escolhem uma crença específica à qual se dedicam. Geralmente, essa doutrina é a adoração de uma divindade única – Moradin, Pelor, ou Erathis, por exemplo. Algumas vezes, os clérigos seguem igrejas que adoram grupos de divindades ou até mesmo filosofias.

No papel de clérigo, não é a divindade quem lhe concederá poderes diretamente. Em vez disso, a ordenação como clérigo é que lhe fornecerá a habilidade de canalizar os poderes divinos. Os clérigos costumam ser nomeados formalmente por outros sacerdotes mais experientes, que realizam uma cerimônia especial, mas em raras ocasiões a própria divindade é quem abençoa um seguidor digno, sem a interferência de nenhum tipo de hierarquia eclesiástica. O que o personagem fará com os poderes que lhe foram investidos fica a critério dele, mas se desacatar aberta e voluntariamente os dogmas da sua divindade, conquistará a hostilidade dos fiéis com muita rapidez.

### Visão Geral do Clérigo

**Características:** Os clérigos são curandeiros extremamente competentes com uma boa mistura de poderes corpo a corpo e à distância. A maioria dos seus ataques causa apenas dano moderado, mas também protegem seus aliados ou concedem bônus em seus ataques.

**Religião:** Um clérigo pode adorar qualquer divindade, mas evite escolher divindades malignas ou caóticas e malignas, a menos que o Mestre conceda permissão para isso.

**Raças:** Os humanos e os anões são clérigos ideais. Os elfos, meio-elfos e draconatos também são bons clérigos, mas eles raramente conservam os mesmo valores de piedade e reverência encontrados em muitas culturas humanas e anãs. Certos deuses atraem uma grande quantidade de clérigos de uma determinada raça – por exemplo, muitos (mas não todos) os clérigos de Moradin são anões – mas em geral, todas as raças respeitam todos os deuses, pelo menos até certo ponto. A raça e a divindade escolhida surtem pouco ou nenhum efeito nas habilidades do clérigo para utilizar seus poderes divinos.

**DIVINDADES BONDOSAS, LEAIS E BONDOSAS E IMPARCIAIS**

| Divindade | Tendência | Áreas de Influência |
|---|---|---|
| Avandra | Bondosa | Mudanças, sorte, viagem |
| Bahamut | Leal e Bondoso | Justiça, honra, nobreza, proteção |
| Corellon | Imparcial | Magia arcana, primavera, beleza, artes |
| Erathis | Imparcial | Civilização, invenção, leis |
| Ioun | Imparcial | Conhecimento, profecia, técnicas |
| Kord | Imparcial | Tempestades, força, batalhas |
| Melora | Imparcial | Ermos selvagens, mar |
| Moradin | Leal e Bondoso | Criação, artesões, família |
| Pelor | Bondoso | Sol, verão, agricultura, tempo |
| Rainha de Rapina | Imparcial | Morte, destino, inverno |
| Sehanine | Imparcial | Trapaça, lua, amor, outono |

**DIVINDADES MALIGNAS E CAÓTICAS E MALIGNAS**

| Divindade | Tendência | Áreas de Influência |
|---|---|---|
| Asmodeus | Maligno | Poder, dominação, tirania |
| Bane | Maligno | Guerra, conquista |
| Gruumsh | Caótico e Maligno | Tumulto, destruição |
| Lolth | Caótica e Maligna | Aranhas, sombras, mentiras |
| Tiamat | Maligna | Riqueza, avareza, vingança |
| Torog | Maligno | Subterrâneo, aprisionamento |
| Vecna | Maligno | Mortos-vivos, segredos |
| Zehir | Maligno | Escuridão, veneno, serpentes |

Você deve escolher uma divindade compatível com a tendência do seu personagem: clérigos bondosos servem divindades bondosas, clérigos leais e bondosos adoram divindades leais e bondosas, e assim por diante. Para as divindades Imparciais, não importa a tendência do personagem, logo uma divindade como Melora poderia ter clérigos de qualquer tendência sob seu comando. Da mesma forma, os personagens Imparciais podem servir a qualquer divindade. Por exemplo, Pelor é adorado por clérigos bondosos e imparciais, mas esse deus nunca terá clérigos malignos, caóticos e malignos ou leais e bons.

Na maior parte das vezes, você poderá escolher uma divindade bondosa, leal e bondosa ou imparcial para o seu clérigo. Consulte o Mestre antes de escolher uma igreja maligna ou caótica e maligna para o seu aventureiro.

## Implemento

Os clérigos usam símbolos sagrados para ajudar a canalizar e direcionar seus poderes divinos. Um clérigo portando ou segurando um símbolo sagrado mágico adiciona o bônus de melhoria do item nas jogadas de ataque e dano dos seus poderes de clérigo (de classe e trilha exemplar) que tiverem a palavra-chave implemento. Sem um símbolo sagrado, o clérigo ainda será capaz de usar esses poderes, mas não receberá o bônus fornecido pelo implemento mágico.

# Poderes dos Clérigos

Os poderes dessa classe são chamados de orações. Algumas delas são melhores para os clérigos de batalha e outras privilegiam os clérigos dedicados, mas um clérigo pode escolher qualquer uma quando estiver selecionando seus poderes.

## Características de Classe

O clérigo tem duas características de classe que funcionam como se fossem poderes: Canalizar Divindade e *palavra de cura*. A habilidade Canalizar Divindade abrange diversos poderes, dois deles (*fortuna divina* e *afastar mortos-vivos*) são apresentados a seguir.

### Canalizar Divindade: Afastar Mortos-Vivos
Característica de Clérigo

*Você dilacera os inimigos mortos-vivos, afastando-os e imobilizando-os.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 2 (5 no 11° nível, 8 no 21°)
**Alvo:** Os mortos-vivos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo é empurrado um número de quadrados igual a 3 + modificador de Carisma do personagem e fica imobilizado até o final do próximo turno do clérigo.
O dano aumenta para 2d10 + modificador de Sabedoria no 5° nível, 3d10 + modificador de Sabedoria no 11° nível, 4d10 + modificador de Sabedoria no 15° nível, 5d10 + modificador de Sabedoria no 21° nível e 6d10 + modificador de Sabedoria no 25° nível.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não é empurrado nem fica imobilizado.

### Canalizar Divindade: Fortuna Divina
Característica de Clérigo

*Diante do perigo, você confia na sua fé e recebe uma vantagem especial.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Efeito:** O clérigo recebe +1 de bônus na sua próxima jogada de ataque ou teste de resistência antes do final do seu próximo turno.

### Palavra de Cura
Característica de Clérigo

*Você sussurra uma prece curta e uma luz divina envolve o alvo, ajudando a cicatrizar seus ferimentos.*

**Encontro (Especial) ✦ Cura, Divino**
**Especial:** O clérigo pode usar esse poder duas vezes por encontro, mas somente uma vez a cada rodada. No 16° nível o personagem pode ativar esse poder três vezes por encontro.
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 5 (10 no 11° nível, 15 no 21°)
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo pode gastar um pulso de cura e recupera 1d6 pontos de vida adicionais.
Aumente o número de pontos de vida adicionais recuperados para 2d6 no 6° nível, 3d6 no 11° nível, 4d6 no 16° nível, 5d6 no 21° nível, e 6d6 no 26° nível.

## Orações Sem Limite de 1º Nível

### Chama Sagrada — Ataque de Clérigo 1

*Uma luz sagrada brilha do alto, queimando um inimigo com sua radiância e ao mesmo tempo auxiliando um companheiro com seu poder restaurador.*

**Sem Limite ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante e um aliado na linha de visão do clérigo escolhe entre receber um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Carisma + metade do nível do clérigo ou realizar um teste de resistência.
O dano aumenta para 2d6 + modificador de Sabedoria no 21º nível.

### Escudo do Sacerdote — Ataque de Clérigo 1

*Você profere uma curta oração defensiva enquanto ataca com sua arma.*

**Sem Limite ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o personagem e um aliado adjacente recebem +1 de bônus de poder na CA até o final do próximo turno do clérigo.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.

### Lança da Fé — Ataque de Clérigo 1

*Um raio de luz brilhante incinera seu inimigo com uma radiação dourada. Fagulhas de luz permanecem em torno do alvo, guiando os ataques de um aliado.*

**Sem Limite ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e um aliado na linha de visão do clérigo recebe +2 de bônus de poder na próxima jogada de ataque contra o alvo.
O dano aumenta para 2d8 + modificador de Sabedoria no 21º nível.

### Marca da Integridade — Ataque de Clérigo 1

*Você golpeia seu inimigo com sua arma, inscrevendo nele o símbolo luminescente e fantasmagórico da fúria da sua divindade. Escolhendo um dos seus aliados quando o símbolo surgir, você concede um poder divino aos ataques desse aliado contra o alvo marcado.*

**Sem Limite ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e até o final do próximo turno do clérigo, um aliado a até 5 quadrados dele recebe um bônus de poder nas suas jogadas de ataque contra o alvo, igual ao modificador de Força do clérigo.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.

## Orações Por Encontro de 1º Nível

### Causar Medo — Ataque de Clérigo 1

*Seu símbolo sagrado irrompe com as chamas da fúria da sua divindade. Um terror incontrolável domina seu inimigo, obrigando-o a recuar imediatamente.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Medo**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo se afasta do personagem usando seu próprio deslocamento + modificador de Carisma do clérigo. O alvo em fuga evita espaços perigosos e terreno acidentado quando possível. Esse deslocamento provoca ataques de oportunidade.

### Golpe Restaurador — Ataque de Clérigo 1

*Uma radiação divina brilha na sua arma. Quando você golpeia um inimigo, sua divindade lhe concede uma pequena bênção em forma de cura que afeta você ou um dos seus aliados.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano radiante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do clérigo. Além disso, o clérigo ou um aliado a até 5 quadrados dele pode gastar um pulso de cura.

### Luminescência Divina — Ataque de Clérigo 1

*Murmurando uma prece à sua divindade, você invoca uma rajada de luminosidade branca com seu símbolo sagrado. Os inimigos se queimam com essa luz implacável, mas seus aliados se sentem revigorados e incentivados com ela.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 3
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante.
**Efeito:** Os aliados do clérigo dentro da área recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do clérigo.

### Trovão Colérico — Ataque de Clérigo 1

*Seu braço é fortalecido pelo poder da sua divindade. Quando você ataca, uma trovoada implacável esmaga e atordoa seu oponente.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Trovejante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do clérigo.

## Orações Diárias de 1º Nível

### Cascata de Luz — Ataque de Clérigo 1

*Uma explosão de energia divina incinera seu oponente.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo adquire vulnerabilidade 5 a todos os ataques do clérigo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não adquire a vulnerabilidade.

### Chama Vingadora — Ataque de Clérigo 1

*Você ataca o inimigo com sua arma e ele irrompe em chamas. O fogo divino vingará qualquer ataque que esse adversário ousar desferir.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Flamejante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.
**Especial:** Se atacar durante o seu turno, o alvo não pode realizar um teste de resistência contra o dano contínuo desse poder.

### Farol da Esperança — Ataque de Clérigo 1

*Uma explosão de energia divina fere seus oponentes e cura seus aliados. A energia radiante permanece em torno do seu símbolo sagrado e aprimora seus poderes de cura durante o restante do combate.*

**Diário ✦ Cura, Divino, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno da criatura.
**Efeito:** O clérigo e seus aliados dentro da explosão recuperam 5 pontos de vida e os poderes de cura do clérigo restauram +5 pontos de vida até o final do encontro.

### Guardião da Fé — Ataque de Clérigo 1

*Você conjura um guardião fantasmagórico, indistinto exceto pelo escudo luminescente e decorado com o símbolo da sua divindade. Ele emite uma explosão de radiação para incinerar os inimigos que se aproximarem dele.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Efeito:** O personagem conjura um guardião que ocupa 1 quadrado dentro do alcance. A cada rodada, o clérigo pode deslocar o guardião 3 quadrados usando uma ação de movimento. O guardião continua lutando até o final do encontro. Qualquer inimigo que terminar seu turno adjacente ao guardião conjurado sofre um ataque de Sabedoria vs. Fortitude. Se obtiver sucesso, o ataque causa 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante. As criaturas podem se deslocar através do espaço ocupado pelo guardião.

## Orações Utilitárias de 2º Nível

### Auxílio Divino — Utilitário de Clérigo 2

*Rezando à sua divindade, você pede que ela conceda a você ou a um aliado a força necessária para superar uma dificuldade.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo realiza um teste de resistência com um bônus igual ao modificador de Carisma do clérigo.

### Bênção — Utilitário de Clérigo 2

*Suplicando à sua divindade, você pede bênçãos para você e seus aliados.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 20
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Até o final do encontro, todos os alvos recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque.

### Curar Ferimentos Leves — Utilitário de Clérigo 2

*Você recita uma prece curta e adquire o poder de curar ferimentos instantaneamente. Por um momento, esse toque divino infunde você ou uma criatura ferida com uma luz prateada e opaca.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** O personagem ou outra criatura
**Efeito:** O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

### Escudo da Fé — Utilitário de Clérigo 2

*Um escudo brilhante de energia divina surge no ar, concedendo ao usuário seus aliados mais próximos uma proteção contra ataques.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos recebem +2 de bônus de poder na CA até o final do encontro.

### Santuário — Utilitário de Clérigo 2

*Você invoca um campo protetor sobre uma criatura que diminui a eficácia dos ataques dos inimigos.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou outra criatura
**Efeito:** O alvo recebe +5 de bônus em todas as defesas. Esse efeito permanece ativo até que o alvo ataque ou até o final do próximo turno do clérigo.

## Orações Por Encontro de 3º Nível

### Comando — Ataque de Clérigo 3

*Você pronuncia uma única palavra ao seu adversário, um comando que exige obediência. Escolha entre ordenar que ele se afaste, se aproxime ou se jogue no chão.*

**Encontro ✦ Encanto, Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do clérigo. Além disso, o alvo fica derrubado ou é conduzido um número de quadrados igual a 3 + o modificador de Carisma do clérigo (à escolha do personagem).

### Farol Escaldante — Ataque de Clérigo 3

*Você invoca o nome da sua divindade e uma luz sagrada envolve sua arma. Quando você atinge seu inimigo, um farol esplendoroso na forma de uma runa sagrada surge sobre a cabeça do alvo, guiando os ataques à distância dos seus aliados.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano radiante e todas as jogadas de ataques à distância contra o alvo recebem +4 de bônus de poder até o final do próximo turno do clérigo.

### Fender os Céus — Ataque de Clérigo 3

*Você invoca palavras de fúria ancestral conforme golpeia com sua arma. O poder trovejante dos seus golpes força o adversário a recuar e cair.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Trovejante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Fortitude
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo é empurrado 2 quadrado e fica derrubado.

### Luz Amedrontadora — Ataque de Clérigo 3

*Uma coluna de luz flamejante engolfa seu oponente. O brilho queima e prejudica as defesas do inimigo durante um curto período.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.
**Efeito:** Um aliado na linha de visão do personagem obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do próximo turno do clérigo.

## Orações Diárias de 5º Nível

### Arma dos Deuses — Ataque de Clérigo 5

*Sua arma brilha com radiação divina, aprimorando seus ataques.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Mínima** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma arma na mão do personagem
**Efeito:** Até o final do encontro, os ataques realizados com essa arma causam +1d6 de dano radiante. Sempre que a arma atinge um inimigo com sucesso, ele sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do atacante.

### Arma Espiritual — Ataque de Clérigo 5

*Você conjura uma arma luminescente adornada com o símbolo da sua divindade. A arma ataca um dos seus inimigos e guia os ataques dos seus aliados contra esse mesmo alvo.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. CA
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Sabedoria de dano.
**Efeito:** O personagem conjura uma arma que surge no espaço do inimigo e ataca. Os aliados do clérigo obtêm vantagem de combate contra o alvo. O clérigo pode mover a arma até 10 quadrados para o quadrado de outro inimigo usando uma ação de movimento. A arma perdura até o final do próximo turno do clérigo.
**Sustentação Mínima:** Ao sustentar o poder, o clérigo repete o ataque. Seus aliados continuam com vantagem de combate contra o alvo da arma.

### Runa da Paz — Ataque de Clérigo 5

*Você atinge um inimigo com sua arma, deixando um runa luminescente que o impede de realizar ataques.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Encanto**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Vontade
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo não pode atacar (TR encerra).
**Fracasso:** O alvo não pode atacar até o final do próximo turno do clérigo.

### Solo Consagrado — Ataque de Clérigo 5

*Ondulando as mãos, você cria linhas irregulares de luz radiante que se espalham no chão à sua volta, como uma teia suspensa, se movendo conforme sua vontade. Os inimigos que ficarem sobre essa luz sofrerão a fúria da sua divindade.*

**Diário ✦ Cura, Divino, Radiante, Zona**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Efeito:** A explosão cria uma zona de solo santificado que permanece ativa até o final do próximo turno do personagem. Usando uma ação de movimento, o clérigo pode mover o quadrado de origem da zona até 3 quadrados. Os inimigos que começarem seus turnos dentro da zona sofrem 1d6 + modificador de Carisma de dano radiante. O clérigo e seus aliados que estiverem sangrando e começarem seus turnos dentro da zona recuperam um número de pontos de vida igual a 1 + modificador de Carisma do clérigo.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

## Orações Utilitárias de 6º Nível

### Baluarte da Saúde — Utilitário de Clérigo 6

*Você entoa uma oração que fortalece instantaneamente um aliado*

**Encontro ✦ Cura, Divino**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo pode gastar um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do clérigo nos pontos de vida recuperados.

### Curar Ferimentos Graves — Utilitário de Clérigo 6

*Você entoa uma prece simples e recebe o poder de curar ferimentos instantaneamente. Por um momento, o toque divino atinge você ou uma criatura ferida com uma luz prateada e brilhante.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** O personagem ou uma criatura
**Efeito:** O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto dois pulsos de cura.

### Lanterna Sagrada — Utilitário de Clérigo 6

*Um farol de luz divina é conjurado como uma lanterna, perfurando as sombras e as trapaças.*

**Sem Limite ✦ Conjuração, Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 3
**Efeito:** O personagem conjura uma lanterna que surge em 1 quadrado dentro do alcance e emite luz por 5 quadrados em todas as direções. O criador e seus aliados dentro da área recebem +2 de bônus de poder nos testes de Percepção e Intuição. Usando uma ação mínima, o clérigo pode mover a lanterna um número de quadrados igual ao seu deslocamento. A lanterna permanece ativa durante 10 horas, mas o clérigo só pode sustentar uma única lanterna simultaneamente.

### Vigor Divino — Utilitário de Clérigo 6

*Você clama pela sua divindade, pedindo que ela revigore você e todos seus irmãos de armas.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** O alvo recupera sua ativação de retomar o fôlego.

## Orações Por Encontro de 7º Nível

### Fortalecer os Fiéis — Ataque de Clérigo 7

*Você entoa uma prece solene enquanto golpeia seu inimigo com sua arma, invocando o poder da sua divindade para fisicamente fortalecer você e seus aliados próximos.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o clérigo e seus aliados adjacentes ao alvo podem gastar um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do clérigo nos pontos de vida recuperados.

### Golpe Fascinante — Ataque de Clérigo 7

*A fascinação e o pavor sobrenatural que irradiam conforme você brande sua arma deixa seus oponentes congelados de terror.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Medo**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Vontade
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do clérigo.

### Luz Abrasadora — Ataque de Clérigo 7

*Clamando pelo poder da sua divindade, seu símbolo sagrado emite um raio lancinante de luz, atacando e cegando seu inimigo durante um curto período.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica cego até o final do próximo turno do clérigo.

### Romper o Espírito — Ataque de Clérigo 7

*Clamando pelo poder da sua divindade, você banha seu inimigo numa radiação agonizante, tirando a força dos seus ataques.*

**Encontro ✦ Encanto, Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque igual ao modificador de Carisma do personagem até o final do próximo turno do clérigo.

## Orações Diárias de 9º Nível

### Barreira de Lâminas — Ataque de Clérigo 9

*Surge uma barreira de lâminas giratórias que retalha aqueles que se aproximam ou tentam atravessá-la.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino, Implemento**
**Ação Padrão** Muralha de **área** 5 a até 10 quad.
**Efeito:** O personagem conjura uma muralha em quadrados contíguos, preenchendo-os com lâminas giratórias de energia astral. A muralha permanece ativa até o final do seu próximo turno. Ela preenche uma área de 5 quadrados de comprimento e 2 quadrados de altura. Os espaços ocupados pela barreira de lâminas serão considerados terreno acidentado.

Se uma criatura entrar ou começar seu turno no espaço da muralha, ela sofre 3d6 + modificador de Sabedoria de dano, mais 5 de dano contínuo (TR encerra).
**Sustentação Mínima:** A barreira persiste.

### Coluna de Chamas — Ataque de Clérigo 9

*Uma coluna de chamas surge acima do alvo e engolfa seus oponentes com um estrondo.*

**Diário ✦ Divino, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 10 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e 5 + modificador de Sabedoria de dano flamejante contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.

### Defensores Astrais — Ataque de Clérigo 9

*Você conjura dois soldados fantasmagóricos, sem quaisquer características marcantes, exceto pelas suas armas luminescentes. Eles investem com radiação divina contra os inimigos que tentam ultrapassá-los.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Efeito:** O personagem conjura dois soldados; cada um ocupa 1 quadrado dentro do alcance. Os soldados conjurados não atacam normalmente, mas sempre que alguém provoca um ataque de oportunidade em favor do soldado, ele realiza um ataque de Sabedoria vs. Reflexos que causa 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

O clérigo pode mover um ou ambos os soldados usando uma ação de movimento, limitado a um total de 3 quadrados. As demais criaturas conseguem atravessar os espaços ocupados pelos soldados. Os defensores astrais permanecem ativos até o final do encontro.

### Poder Divino — Ataque de Clérigo 9

*Você brande sua arma num arco amplo ao seu redor, criando um halo de energia divina que afasta os adversários e fortalece você e seus aliados.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 2
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano radiante e o alvo é empurrado 1 quadrado.
**Efeito:** Até o final do encontro, o clérigo adquire regeneração 5 e tanto ele como seus aliados dentro da explosão recebem +2 de bônus de poder na CA.

## Orações Utilitárias de 10º Nível

### Cavaleiros da Coragem Imutável
Utilitário de Clérigo 10

*Você conjura quatro cavaleiros fantasmagóricos que carregam escudos enormes com o símbolo da sua divindade.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Efeito:** O personagem conjura quatro combatentes fantasma góricos, sendo que cada um ocupa 1 quadrado dentro do alcance. Usando uma ação de movimento, o clérigo pode movimentar qualquer um dos cavaleiros até 2 quadrados. Eles não podem atacar ou ser atacados, não sofrem dano e permanecem ativos até o final do encontro. Os inimigos do clérigo não podem ingressar em um quadrado ocupado por um cavaleiros, mas seus aliados podem atravessá-los como se eles fossem aliados. Os cavaleiros conjurados fornecem cobertura aos aliados do clérigo, mas não aos inimigos.

### Curar Ferimentos Leves em Massa
Utilitário de Clérigo 10

*Com um gesto de sua mão, partículas curativas de luz prateada envolvem você e seus aliados mais próximos.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos recuperam pontos de vida como se tivessem gasto um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do clérigo nos pontos de vida recuperados.

### Palavra Protetora
Utilitário de Clérigo 10

*Você invoca uma oração que protege instantaneamente um dos seus aliados.*

**Encontro ✦ Divino**
**Interrupção Imediata** **À Distância** 5
**Gatilho:** Um aliado do clérigo dentro do alcance é atingido por um ataque
**Efeito:** O alvo recebe +4 de bônus de poder na CA até o final do próximo turno do clérigo.

### Refúgio Astral
Utilitário de Clérigo 10

*Com um toque, você envia um dos seus aliados para um local reservado no Mar Astral, onde ele pode se recuperar durante um breve instante antes de retornar à batalha.*

**Diário ✦ Cura, Divino, Teleporte**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** Um aliado voluntário do clérigo
**Efeito:** O alvo é transportado para um lugar seguro no Mar Astral durante 3 rodadas. Enquanto estiver nesse local, o alvo pode gastar um pulso de cura a cada rodada, mas não pode realizar nenhuma outra ação. Quando o efeito terminar, o alvo reaparece no mesmo espaço que ele estava antes ou, se esse espaço não estiver vago, no espaço desocupado mais próximo.

## Orações Por Encontro de 13º Nível

### Cadeia de Integridade
Ataque de Clérigo 13

*Você canaliza a fúria divina de seu deus para a sua arma, emitindo um arco de eletricidade que ricocheteia quando atinge o primeiro alvo, golpeando outro oponente dentro do alcance.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Elétrico**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano elétrico. Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura a até 3 quadrados do personagem
**Ataque Secundário:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano elétrico.

### Golpe Inspirador
Ataque de Clérigo 13

*Você recita um verso curto conforme golpeia seu inimigo com a arma. Quando acerta, o poder do verso proferido cura seus ferimentos ou de um aliado próximo.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o personagem ou um aliado a até 5 quadrados dele recupera um número de pontos de vida igual a 15 + modificador de Carisma do clérigo.

### Manto da Glória
Ataque de Clérigo 13

*Sussurrando uma prece à sua divindade, você invoca uma rajada de radiação branca do seu símbolo sagrado. Os oponentes queimam nessa luz gloriosa, mas seus aliados se fortalecem com ela.*

**Encontro ✦ Cura, Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.
**Efeito:** Os aliados do clérigo dentro da área podem gastar um pulso de cura.

### Praga da Perdição
Ataque de Clérigo 13

*Você concentra sua atenção em um inimigo, sussurra uma antiga oração de batalha e emite pulsos de dor debilitante para o corpo da vítima.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo sofre uma penalidade em todas as defesas igual ao modificador de Carisma do personagem até o final do próximo turno do clérigo.

## Orações Diárias de 15º Nível

### Centelha Sagrada — Ataque de Clérigo 15

*Estalando com eletricidade divina, sua arma golpeia o inimigo, envolvendo-o com arcos luminescentes. A eletricidade ricocheteia contra outros adversários que se aproximam do alvo.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Elétrico**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Vontade
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano elétrico e 10 de dano elétrico contínuo (TR encerra). Enquanto o dano contínuo desse poder estiver ativo, qualquer aliado do alvo que começar seu turno a até 3 quadrados dele sofre 2d10 de dano elétrico.
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.

### Fogo Purificante — Ataque de Clérigo 15

*Um fogo divino envolve e incinera seus adversários. Como tochas de chamas sagradas, o fogo persistente que aflige seus oponentes cura os aliados próximos.*

**Diário ✦ Cura, Divino, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 10 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Enquanto o dano contínuo deste poder estiver ativo, os aliados do personagem recuperam um número de pontos de vida igual a 5 + modificador de Carisma do clérigo quando começarem seus turnos adjacentes a um ou mais alvos que estejam sofrendo o dano contínuo.
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.

### Selo da Abrigada — Ataque de Clérigo 15

*Você cria um círculo de símbolos divinos e luminescentes à sua volta, que atrapalham o deslocamento dos inimigos afetados por eles e protege você e seus aliados de ataques à distância.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante, Zona**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do clérigo.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica lento.
**Efeito:** A explosão gera uma zona que é considerada terreno acidentado e que até o final do próximo turno do clérigo fornece cobertura contra ataques à distância para o personagem e seus aliados.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

## Orações Utilitárias de 16º Nível

### Armadura Divina — Utilitário de Clérigo 16

*Enquanto sussurra uma prece fervorosa, o poder da sua divindade o envolve e partículas curativas de luz prateada cercam você e seus aliados próximos.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Até o final do encontro, o clérigo recebe +2 de bônus de poder na CA e todos os alvos adquirem resistência 5 contra todos os tipos de dano.

### Escudo Astral — Utilitário de Clérigo 16

*Você conjura um escudo de luz prateada e cintilante que você pode mover através do campo de batalha para fornecer proteção onde for mais necessário.*

**Encontro ✦ Conjuração, Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Efeito:** O personagem conjura um escudo que aparece em 1 quadrado dentro do alcance. O clérigo e qualquer aliado adjacente ao escudo recebe +2 de bônus na CA. Toda rodada, o clérigo pode deslocar o escudo até 3 quadrados dentro do alcance, usando uma ação de movimento. O escudo não pode ser atacado, não sofre dano e permanece ativo até o final do encontro.

### Manto de Paz — Utilitário de Clérigo 16

*Você entoa uma prece enquanto aponta na direção de um aliado próximo, cercando-o num manto de luminescência prateada que repele os ataques enquanto ele não atacar.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo recebe +5 de bônus de poder na CA e +10 de bônus de poder em todas as outras defesas até o final do encontro. Esse efeito termina se o alvo realizar um ataque.

### Solo Santificado — Utilitário de Clérigo 16

*Você entoa uma prece e o chão à sua volta se santifica, concedendo proteção divina à você e a todos seus aliados.*

**Diário ✦ Divino, Zona**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Efeito:** A explosão cria uma zona de solo santificado. O clérigo e seus aliados recebem os benefícios a seguir enquanto estiverem dentro da zona: +2 de bônus de poder nos testes de resistência, em todas as defesas e nas jogadas de ataque. A área permanece santificada até o final do encontro.

## Orações Por Encontro de 17º Nível

### Golpe Sentinela — Ataque de Clérigo 17

*Você brada uma invocação sagrada e sua arma emite fagulhas prateadas de poder divino. Além de desferir um golpe severo contra seu oponente, a energia divina permanece no alvo e atrapalha seus ataques durante um curto período.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano. O clérigo escolhe um aliado a até 5 quadrados dele; se o alvo atacar esse aliado antes do final do próximo turno do clérigo, reduza a 0 o dano causado pelo atacante.

### Luz Cegante — Ataque de Clérigo 17

*Você murmura uma prece breve e uma nuvem brilhante de luz dourada envolve sua arma, cegando seu oponente com o impacto.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano radiante e o alvo fica cego até o final do próximo turno do clérigo.

### Palavra Trovejante — Ataque de Clérigo 17

*Você grita uma palavra que joga seus inimigos longe, permitindo que seus aliados se posicionem com vantagem.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Trovejante**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante e os alvos são empurrados um número de quadrados igual a 3 + modificador de Carisma do clérigo.
**Efeito:** Os aliados do clérigo dentro da área podem ajustar 1 quadrado.

### Subjugar — Ataque de Clérigo 17

*Você começa a recitar um verso de uma escritura ancestral. As verdades que você pronuncia são o bastante para ferir e confundir seus inimigos.*

**Encontro ✦ Encanto, Divino, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 3 a até 10 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica imobilizado e incapaz de realizar ataques contra o personagem até o final do próximo turno do clérigo.

## Orações Diárias de 19º Nível

### Cavaleiro da Glória — Ataque de Clérigo 19

*Você conjura um combatente fantasmagórico trajando uma armadura cerimonial da sua igreja. De espada em punho, ele investe contra seus inimigos.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura adjacente ao cavaleiro
**Ataque:** Sabedoria vs. CA
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Sabedoria de dano.
**Efeito:** O clérigo conjura um cavaleiro fantasmagórico que ocupa 1 quadrado dentro do alcance e ataca uma criatura adjacente. Uma vez por rodada, usando uma ação mínima, o clérigo pode ordenar que o cavaleiro ataque uma criatura adjacente. Toda rodada, o personagem pode deslocar o cavaleiro até 5 quadrados usando uma ação de movimento. O cavaleiro continua lutando até o final do encontro.

### Cólera Sagrada — Ataque de Clérigo 19

*Uma explosão furiosa de luz envolve seus adversários e te fortalece com a cólera da sua divindade.*

**Diário ✦ Cura, Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Força de dano radiante.
**Efeito:** O clérigo adquire regeneração 10 e +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o final do encontro.

### Espírito Indomável — Ataque de Clérigo 19

*O poder divino dos seus ataques implacáveis fortalece seus aliados.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** O clérigo e seus aliados a até 5 quadrados recuperam pontos de vida como se tivessem gasto um pulso de cura.

### Tempestade de Fogo — Ataque de Clérigo 19

*Uma nuvem de fogo em movimento incinera seus oponentes, permanecendo no campo de batalha até que você permita que ela se consuma.*

**Diário ✦ Divino, Flamejante, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 5 a até 10 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** A explosão cria uma zona de fogo que permanece ativa até o final do próximo turno do clérigo. Os inimigos do personagem que começarem seus turnos dentro da zona sofrem 1d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

## Orações Utilitárias de 22º Nível

### Anjo dos Onze Ventos — Utilitário de Clérigo 22

*Você conjura um anjo alado luminoso com características indistintas. Ele flutua 30 cm acima do solo e concede aos demais o poder de voar.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Efeito:** O clérigo conjura um anjo que ocupa 1 quadrado dentro do alcance. O anjo concede deslocamento de vôo 8 e +4 de bônus de poder na CA contra ataques de oportunidade a um alvo na linha de visão do clérigo. Mudar de alvo exige uma ação mínima. Uma criatura que não estiver mais recebendo os benefícios do efeito aterrissa no chão em segurança. O anjo não pode se mover, ser atacado, nem sofrer dano, e permanece ativo até o final do encontro.

### Carruagem de Nuvens — Utilitário de Clérigo 22

*Você conjura uma nuvem branca que se transforma numa carruagem puxada por um cavalo alado, ambos feitos de nebulosidade sólida.*

**Diário ✦ Conjuração, Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 2
**Efeito:** O clérigo conjura uma carruagem de nebulosidade que ocupa um espaço de 2 x 2 quadrados e um cavalo de nuvens que ocupa outro espaço de 2 x 2 quadrados adjacente à carruagem. O cavalo e a carruagem têm deslocamento de vôo 8. A carruagem pode transportar até quatro criaturas Pequenas ou Médias, e o cavalo pode suportar um cavaleiro Pequeno ou Médio. A carruagem fornece cobertura aos seus ocupantes. A carruagem e o cavalo não podem atacar, se separar, ser atacados e não sofrem dano. Eles perduram até que o clérigo realize um descanso prolongado, ou as dissipe usando uma ação livre.

### Chamado das Trombetas ao Mar Astral — Utilitário de Clérigo 22

*Você solicita ajuda à sua divindade. Uma trombeta divina ressoa e você ou um aliado próximo é levado instantaneamente para uma fortaleza no Mar Astral, tem seu vigor restaurado e retorna em segurança para o campo de batalha num breve instante.*

**Diário ✦ Cura, Divino, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou um aliado voluntário
**Efeito:** O alvo é teleportado para um local seguro no Mar Astral e recupera todos os pontos de vida. Enquanto estiver fora, o alvo ainda pode perceber o que acontece à sua volta no local de origem, mas não pode realizar nenhuma ação. No começo do seu próximo turno, o alvo retorna num quadrado desocupado escolhido por ele, a até 5 quadrados de sua posição anterior.

### Espírito da Saúde — Utilitário de Clérigo 22

*Você conjura um espírito incorpóreo que flutua no ar ao seu redor e cura seus companheiros feridos.*

**Diário ✦ Conjuração, Cura, Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Efeito:** O personagem conjura um espírito que surge em 1 quadrado dentro do alcance. O clérigo ou um aliado adjacente ou no mesmo quadrado do espírito pode gastar um pulso de cura usando uma ação mínima. O espírito pode afetar um alvo por rodada e recupera sua capacidade de cura no começo do turno do clérigo. As criaturas podem se mover através do espaço ocupado pelo espírito sem nenhum impedimento. O espírito não pode se mover ou ser atacado, não sofre dano e desaparece no final do encontro.

### Purificar — Utilitário de Clérigo 22

*Com um gesto de mão, você espalha partículas douradas de luz que atingem os aliados mais próximos, livrando-os de todas as aflições contínuas.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Todos os efeitos que podem ser encerrados por um teste de resistência são removidos dos alvos.

## Orações Por Encontro de 23º Nível

### Censura Divina — Ataque de Clérigo 23

*Com uma prece rápida, você imbui sua arma com o poder da sua divindade, de forma que um golpe com ela obriga seu inimigo a se curvar.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do clérigo.

### Golpe Assombrado — Ataque de Clérigo 23

*Você golpeia impiedosamente o alvo com sua arma e invoca uma maldição que o torna mais vulnerável a um ataque subseqüente.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força + 2 vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano. A próxima jogada de ataque do clérigo contra o alvo recebe +2 de bônus de poder.

### Lâminas Astrais da Morte — Ataque de Clérigo 23

*Você pronuncia uma frase sagrada. Impiedosas lâminas de luz prateada surgem repentinamente em torno do seu inimigo e começam a atacá-lo.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 6d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

### Tocha da Cura — Ataque de Clérigo 23

*Você sussurra uma oração ancestral, incendiando seu símbolo sagrado com uma luz divina que se espalha rapidamente para engolfar seus inimigos e aliados. A luz queima seus inimigos e banha seus aliados momentaneamente com uma luminescência protetora e curativa.*

**Encontro ✦ Cura, Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 5 a até 10 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante.
**Efeito:** Até o final do próximo turno do clérigo, ele e seus aliados dentro da explosão recebem um bônus de poder na CA igual ao seu modificador de Carisma e podem gastar um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do clérigo nos pontos de vida recuperados.

## Orações Diárias de 25º Nível

### Nimbo da Perdição — Ataque de Clérigo 25

*Seu golpe ilumina o alvo com uma incandescência radiante, guiando seus ataques contra ele.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano radiante.
**Efeito:** O alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).

EVA WIDERMANN

### Palavra Sagrada — Ataque de Clérigo 25

*Uma única palavra de poder divino fere e atordoa os adversários mais próximos.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Fortitude
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do clérigo.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica atordoado.

### Selo de Contenção — Ataque de Clérigo 25

*Símbolos feitos de luz tênue cercam o oponente, aprisionando-o.*

**Diário ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Sabedoria de dano, o alvo fica atordoado e não pode ser afetado por nenhum outro ataque além desse até o final do próximo turno do clérigo.
**Sustentação Padrão:** Sempre que esse poder for sustentado, o personagem e o alvo sofrem 2d10 + modificador de Sabedoria do clérigo de dano. O alvo continua atordoado e protegido contra todos os demais ataques. O clérigo não pode sustentar esse poder se estiver sangrando.

### Selo de Proteção — Ataque de Clérigo 25

*Você cria um círculo de símbolos feitos de luz tênue que atrapalham os inimigos e protegem você e seus aliados contra os ataques.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante, Zona**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 2
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Força de dano radiante.
**Efeito:** A explosão cria uma zona protegida até o final do próximo turno do clérigo. O personagem e seus aliados dentro da zona recebem +2 de bônus na CA. Os inimigos do clérigo que invadirem a zona encerram seu deslocamento.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

## Orações Por Encontro de 27º Nível

### Explosão Solar — Ataque de Clérigo 27

*Ao entoar uma oração ancestral, uma explosão brilhante de luz se deflagra diante de você, curando seus aliados e queimando seus oponentes.*

**Encontro ✦ Cura, Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 10 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante.
**Efeito:** O personagem e seus aliados dentro da explosão recuperam um número de pontos de vida igual a 10 + modificador de Carisma do clérigo e realizam um teste de resistência.

### Flagelo dos Indignos — Ataque de Clérigo 27

*Você pronuncia uma frase divina que assola seu inimigo, causando um ferimento terrível.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Necrótico**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Sabedoria de dano necrótico e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do clérigo.

### Golpe Punitivo — Ataque de Clérigo 27

*Com uma oração simples, você adquire uma clareza repentina de propósito e fortalece sua arma com o poder indomável da sua divindade.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força +4 vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.

### Sacrifício Restaurador — Ataque de Clérigo 27

*Conforme derrama o sangue do seu inimigo, você sussurra uma oração para sua divindade, e ela recompensa suas proezas de batalha com uma bênção temporária sobre você e seus aliados nos arredores.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e os aliados do clérigo a até 10 dele quadrados podem gastar um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do clérigo nos pontos de vida recuperados.

## Orações Diárias de 29º Nível

### Castigo Divino — Ataque de Clérigo 29

*Sua arma explode com uma luz brilhante conforme você golpeia o inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 7[A] + modificador de Força de dano radiante.
**Fracasso:** Metade do dano.

**Tempestade Astral** — Ataque de Clérigo 29

*Você libera uma tempestade terrível sobre seus inimigos, fazendo chover granizo, chamas, relâmpagos e trovões.*

**Diário ✦ Congelante, Divino, Elétrico, Flamejante, Implemento, Trovejante, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 5 a até 20 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 6d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante, congelante, elétrico e trovejante. A resistência não reduz o dano a menos que o alvo tenha resistência contra os quatro tipos de dano e apenas a menor resistência se aplica. Um alvo com vulnerabilidade a qualquer um desses quatro tipos de dano sofre os efeitos da fraqueza.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** A explosão cria uma zona tempestuosa até o final do próximo turno do clérigo.
**Sustentação Mínima:** Quando esse poder é sustentado, o clérigo realiza um ataque de Sabedoria vs. Reflexos contra os inimigos dentro da zona, causando 2d10 + modificador de Sabedoria de dano elétrico em caso de sucesso ou metade desse valor se fracassar.

# TRILHAS EXEMPLARES

## Anjo Vingador

*"Sou como um anjo, um vingador da minha divindade".*

**Pré-requisito:** Clérigo.

O personagem se torna um servo especial de uma divindade, operando com poderes angelicais para promover a doutrina de sua igreja. Quando utiliza seus poderes angelicais, ele assume momentaneamente os aspectos de um anjo: sua face se torna nublada com a luz sagrada, asas astrais brotam das costas e a parte inferior do corpo desvanece.

### Características de Trilha do Anjo Vingador

**Ação Angelical (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o anjo vingador também recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.

**Vibração Astral (11º Nível):** Quando o anjo vingador adquire essa característica, escolha um tipo de energia: elétrica, radiante ou trovejante. Quando um inimigo que estiver sangrando começa seu turno a até 5 quadrados do personagem, esse adversário sofre dano do tipo de energia escolhido igual ao modificador de Carisma do anjo vingador.

**Treinamento em Arma (11º Nível):** O anjo vingador ganha proficiência com uma lâmina pesada à sua escolha.

**Sangue e Radiância (16º Nível):** Um inimigo que deixa o personagem sangrando depois de um ataque é envolvido por uma radiação sagrada, que concede vantagem de combate para o anjo vingador e seus aliados até o final do próximo turno do anjo.

### Orações de Anjo Vingador

**Onda Astral** — Ataque de Anjo Vingador 11

*Conforme seu aspecto angelical se manifesta, uma onda de energia astral emana de você e atropela seus inimigos com um efeito mortífero.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento; Elétrico, Radiante ou Trovejante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 8
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Sabedoria de dano do tipo de energia escolhido para a vibração astral.

**Presença Angelical** — Utilitário de Anjo Vingador 12

*Sua aparência desvanece sob o véu sagrado dos anjos e você se regozija com uma presença divina.*

**Diário ✦ Divino, Medo**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Os inimigos sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem até o final do encontro ou até que ele fique sangrando.

FRANZ VOHWINKEL

**Ascenção do Anjo** Ataque de Anjo Vingador 20

*Você canaliza a energia divina num único ataque poderoso que o transforma numa entidade angelical. Asas de luz radiante brotam das suas costas e sua aparência fica similar à de um anjo.*

**Diário ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O personagem adquire um deslocamento de vôo 6 (pairar) até o final do encontro (consulte o *Guia do Mestre* para obter as regras relacionadas a pairar).

# Sacerdote de Guerra

*"Vamos despertar o dom da batalha!"*

**Pré-requisito:** Clérigo.

A divindade desse personagem promove a batalha para cumprir os dogmas da sua igreja e ele foi o sacerdote escolhido para assumir a vanguarda da guerra. Quando o sacerdote de guerra convoca seus poderes divinos, suas armas brilham com luz sagrada.

## Características de Trilha do Sacerdote de Guerra

**Ação de Dano Adicional (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem também adiciona metade do seu nível no dano causado pelos ataques realizados nesse turno que exigem uma ação padrão.

**Estratégia de Sacerdote de Guerra (11º Nível):** Uma vez por encontro, se o personagem ou um aliado adjacente obtiver um resultado de 1 natural no dado em um ataque corpo a corpo ou contíguo, ele pode refazer a jogada.

**Treinamento de Sacerdote de Guerra (11º Nível):** O sacerdote de guerra recebe +1 de bônus na CA quando estiver usando uma armadura pesada.

**Desafio do Sacerdote de Guerra (16º Nível):** Quando atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo sem limite, o personagem pode marcá-lo pelo restante do encontro. Da próxima vez que esse inimigo ajustar ou atacar uma outra criatura, o sacerdote pode realizar um ataque de oportunidade contra ele. Se o sacerdote marcar um novo inimigo com essa característica, quaisquer marcas distribuídas anteriormente usando esse desafio terminam.

## Orações de Sacerdote de Guerra

**Brado de Batalha** Ataque de Sacerdote de Guerra 11

*Você ataca todos os inimigos mais próximos, emitindo um grito de guerra inspirador que revigora seus aliados.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.
**Efeito:** O sacerdote de guerra e seus aliados que estiverem sangrando a até 10 quadrados dele podem gastar um pulso de cura.

**Amparo da Batalha** Utilitário de Sacerdote de Guerra 12

*Quando você obtém um golpe decisivo contra um inimigo, sua divindade o fortalece com cura ou restaura uma das suas orações.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Gatilho:** O personagem obtém um resultado de 20 natural num ataque corpo a corpo
**Efeito:** O personagem recupera pontos de vida como se tivesse gasto dois pulsos de cura ou restaura um poder diário que já tenha usado. Depois de ativado, esse poder só pode ser recuperado depois de um descanso prolongado.

**Piras de Batalha** Ataque de Sacerdote de Guerra 20

*Você entoa uma oração poderosa que transforma seus inimigos em piras chamejantes de energia divina.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvos Primários:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e 5 de dano radiante contínuo (TR encerra). Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura que esteja sofrendo dano radiante contínuo a até 5 quadrados
**Ataque Secundário:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Sabedoria de dano.
**Sustentação Padrão:** O personagem pode realizar o ataque secundário nas rodadas subseqüentes enquanto pelo menos um dos alvos primários estiver sofrendo o dano radiante contínuo.

# Oráculo Divino

*"Eu já li seu destino, ele está escrito nas ondas do Mar Astral".*

**Pré-requisito:** Clérigo.

O personagem se torna a voz de sua divindade, ciente de profecias e presságios. Quando ele utiliza seus poderes proféticos, seus olhos brilharão como as profundezas prateadas do Mar Astral.

## Características de Trilha do Oráculo Divino

**Presciência (11º Nível):** O personagem e seus aliados a até 5 quadrados não podem ser surpreendidos. Além disso, o oráculo divino pode jogar sua iniciativa duas vezes e utilizar o resultado que preferir.

**Ação Profética (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem também recebe uma ação de movimento adicional que pode ser usada em qualquer turno durante esse encontro.

**Intuição Aterrorizante (16º Nível):** Quando desfere um ataque contra a Vontade, o personagem pode jogar duas vezes e usar o melhor resultado. Se o ataque fracassar, o oráculo divino fica pasmo até o final do seu próximo turno.

## Orações de Oráculo Divino

**Profecia da Perdição** Ataque de Oráculo Divino 11

*Você profetiza resultados catastróficos para o seu inimigo.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Efeito:** Quando o oráculo divino ou um de seus aliados atinge um alvo com um ataque, ele pode transformar esse golpe num sucesso decisivo. Esse poder permanece ativo até o final do próximo turno do oráculo ou até que ele ou seu aliado utilizem o efeito para obter um sucesso decisivo.

**Bons Presságios** Utilitário de Oráculo Divino 12

*Você vasculha o futuro e profetiza bons presságios para você e para seus aliados.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro do alcance
**Efeito:** Os alvos recebem +5 de bônus de poder nas jogadas de d20 até o final do próxmo turno do oráculo divino, mas não podem obter sucessos decisivos enquanto o poder continuar ativo.

**Martelo do Destino** Ataque de Oráculo Divino 20

*Você esmaga seu oponente com palavras proféticas de poder. Se o inimigo evitar o bombardeio, você é capaz de desembaraçar as linhas do destino e realizar uma ação diferente.*

**Diário ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Sabedoria de dano.
**Fracasso:** Retroceda o turno do oráculo divino até o momento anterior a esse ataque e ele não ativa o poder. O oráculo escolhe uma ação padrão diferente nesse turno e não pode usar o martelo do destino novamente até o próximo encontro.

# Servo Radiante

*"Eu sou a luz da fé, banindo a escuridão".*

**Pré-requisito:** Clérigo.

O personagem se torna a luz da sua divindade no mundo, dispersando a luminosidade divina em todos os cantos escuros e sombras profundas. Quando utiliza seus poderes radiantes, o semblante do personagem brilha como o sol.

## Características de Trilha do Servo Radiante

**Ataques Reluzentes (11º Nível):** Os poderes do personagem que tiverem a palavra-chave radiante podem obter sucessos decisivos com um resultado de 19 ou 20 natural.

**Ação Radiante (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem pode escolher um inimigo a até 5 quadrados. Esse inimigo sofre dano radiante contínuo igual ao nível do servo (TR encerra).

**Luz Duradoura (16º Nível):** Qualquer teste de resistência realizado por demônios ou mortos-vivos para encerrar os efeitos gerados pelo servo radiante sofre -2 de penalidade.

## Orações de Servo Radiante

**Cólera Solar** Ataque de Servo Radiante 11

*Uma luz radiante explode diante de você como uma deflagração solar, evaporando as sombras e causando dano luminoso em tudo que estiver à sua volta.*

**Encontro ✦ Divino, Radiante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 8
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Se a criatura alvo for um demônio ou morto-vivo, ela também fica atordoada até o final do próximo turno do servo radiante.

**Sol Restaurador** Utilitário de Servo Radiante 12

*Um sol curativo brilha diante de você, restaurando os ferimentos de seus aliados, ao mesmo tempo em que conserva as criaturas das trevas afastadas.*

**Diário ✦ Cura, Divino, Radiante, Zona**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 2
**Efeito:** A explosão cria uma zona de luz divina até o final do próximo turno do servo radiante. O personagem e seus aliados que terminarem seus turnos dentro da zona recuperam um número de pontos de vida igual a 5 + modificador de Carisma do servo. Se um demônio ou morto-vivo invadir essa zona ou começar seu turno dentro dela, ele sofre 1d10 + modificador de Carisma de dano radiante.
**Sustentação Padrão:** A zona persiste.
**Especial:** A zona se dissipa no começo do turno do servo radiante caso ele fique sangrando.

**Radiância Esplendorosa** Ataque de Servo Radiante 20

*Você dispara um raio brilhante de luz abrasadora contra um inimigo, incendiando-o e transformando-o brevemente num pequeno sol.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.
**Efeito:** No começo do próximo turno do servo radiante, o alvo se torna a origem de uma explosão 5 radiante que afeta somente os inimigos do servo: Sabedoria vs. Vontade; 3d10 de dano radiante; Metade do dano num fracasso.

# GUERREIRO

*"Vai ter que passar por mim primeiro, dragão!"*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Defensor. É muito resistente e possui uma habilidade excepcional para restringir os inimigos em combate corporal.
**Fonte de Poder:** Marcial. Um guerreiro se tornou um mestre no combate através de infinitas horas de prática e de sua própria determinação e vitalidade física.
**Atributos Principais:** Força, Destreza, Sabedoria, Constituição.

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete, gibão, cota, brunea; escudos leves e pesados.
**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, militares e à distância simples e militares
**Bônus na Defesa:** +2 em Fortitude

**Pontos de Vida no 1º nível:** 15 + valor de Constituição
**Pontos de Vida por Nível:** 6
**Pulsos de Cura por Dia:** 9 + modificador de Constituição

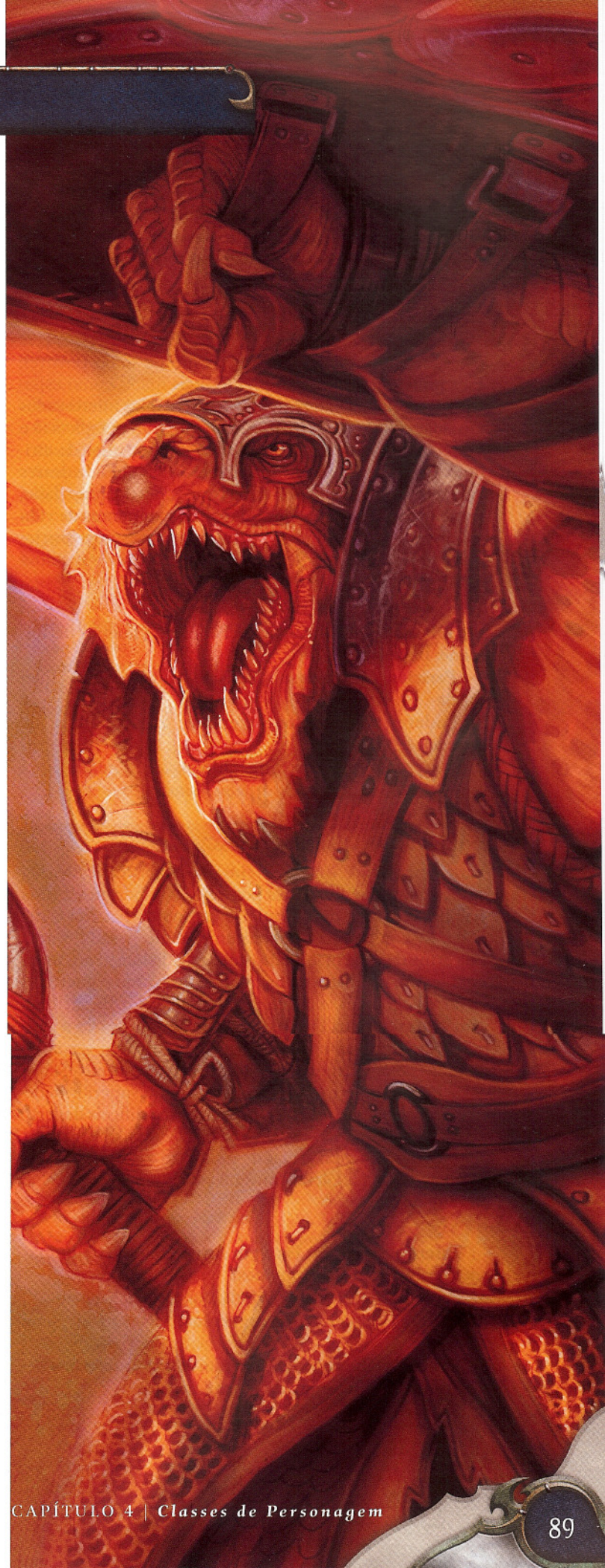
**Perícias Treinadas:** No 1º nível, dentre as perícias abaixo, escolha 3 como treinadas.
*Perícias de Classe:* Atletismo (For), Intimidação (Car), Manha (Car), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

**Opções de Estrutura:** Guerreiro de armas grandes, guerreiro guardião
**Características de Classe:** Aptidão com Armas dos Guerreiros, Desafio de Combate, Superioridade em Combate

Os guerreiros são adeptos determinados do combate, treinados para proteger os outros membros dos seus grupos de aventureiros. Eles representam a linha de frente, esmagando e cortando os oponentes à exaustão, enquanto desviam os ataques dos adversários usando suas armaduras pesadas. Os guerreiros desembainham suas armas por dinheiro, glória, dever e pelo simples prazer do exercício marcial irrestrito.

Independente do nível de técnica e das armas específicas que o guerreiro eventualmente dominará, suas motivações determinam quem ele defende ou elimina. Ele pode ser um nobre campeão que oferece sua lâmina para causas galantes, um mercenário calculista que se importa mais com o tilintar do ouro do que com a glória, um príncipe sem lar fugindo de assassinos ou um valentão furioso à procura da próxima boa briga.

O futuro do guerreiro pertence a ele mesmo. Quando ele desembainhar sua arma, qual será o grito de guerra que explodirá nos seus lábios?



WILLIAM O'CONNER

## Criando um Guerreiro

Você pode escolher os poderes que quiser para o seu guerreiro, mas esses personagens se dividem naturalmente em duas categorias básicas: o guerreiro de armas grandes e o guerreiro guardião. Todos os guerreiros precisam de Força. Eles também precisam de Constituição, Destreza ou Sabedoria, dependendo das armas que utilizarem. Consulte "Guerreiros e Armas de Combate Corpo a Corpo" para obter mais informações.

## Guerreiro de Armas Grandes

Esse guerreiro quer causar o máximo de dano possível. Eles preferem armas grandes, de duas mãos, como espadas largas ou machados grandes, e estão mais interessados em lutar com força e resistência do que com perspicácia e astúcia. Com certeza, a Força será o melhor valor de atributo. Uma boa Constituição aprimora a habilidade desses guerreiros para empunhar armas que causam muito dano, como machados e martelos. Além disso, os pontos de vida adicionais sempre ajudam. Escolha poderes que funcionam bem com armas de duas mãos para tirar o máximo dessa estrutura.

**Talento Sugerido:** Ataque Poderoso (Talento de humano: Ímpeto de Ação)
**Perícias Sugeridas:** Atletismo, Intimidação, Tolerância
**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *trespassar, golpe fulminante*
**Poder Por Encontro Sugerido:** *rasteira giratória*
**Poder Diário Sugerido:** *golpe brutal*

## Guerreiro Guardião

Para lutar melhor, esse guerreiro utiliza a astúcia. Ele está disposto a trocar a ofensiva por defesas superiores e uma habilidade maior de controlar o campo de batalha à sua volta. Esse guerreiro luta com um escudo pesado e uma boa arma de uma mão, como uma espada longa, um mangual ou um machado de batalha. Assim como o guerreiro de armas grandes, a Força é o melhor valor de atributo para o personagem. Depois disso, ele deve priorizar a Destreza para tirar vantagem de armas que podem ser aprimoradas pelos talentos baseados nesse atributo, ou a Sabedoria para obter o melhor resultado com a superioridade em combate da classe. Estes guerreiros são difíceis de ferir e não permitem que seus adversários se afastem. Escolha poderes baseados em armas de uma mão e escudos, assim como aqueles que oferecem vantagens devido a um valor elevado de Destreza.

**Talento Sugerido:** Foco em Arma (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)
**Perícias Sugeridas:** Intimidação, Manha, Socorro
**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe certeiro, maré de ferro*
**Poder Por Encontro Sugerido:** *ataque de cobertura*
**Poder Diário Sugerido:** *golpe de revinda*

# Características de Classe dos Guerreiros

As características mais importantes dos guerreiros são: a habilidade de vestir ótimas armaduras, a excepcional quantidade de pontos de vida e o domínio de todas as armas militares. Além disso, os guerreiros possuem três características de classe únicas.

## Aptidão com Armas dos Guerreiros

Escolha entre armas de uma ou duas mãos. Quando o guerreiro estiver usando o estilo de arma escolhido, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque.

## Desafio de Combate

Em combate, é muito perigoso ignorar um guerreiro. Sempre que ele atacar um inimigo, independente do sucesso ou fracasso da tentativa, o guerreiro pode escolher marcar seu alvo. Essa marca permanece ativa até o final do próximo turno do guerreiro. Enquanto o alvo estiver marcado, ele sofre -2 de penalidade em qualquer jogada de ataque que não inclua o guerreiro como alvo. Uma criatura só pode estar sujeita a uma marca simultaneamente. Uma nova marca substitui a anterior.

Além disso, quando um inimigo marcado pelo personagem estiver adjacente a ele e realizar um ajuste ou um ataque que não o inclua como alvo, o guerreiro pode desferir um ataque básico corpo a corpo contra esse inimigo usando uma interrupção imediata.

## Superioridade em Combate

O guerreiro recebe um bônus nos ataques de oportunidade igual ao seu modificador de Sabedoria. Um inimigo atingido pelo ataque de oportunidade de um guerreiro interrompe seu deslocamento, caso o ataque tenha sido provocado em função do movimento. Se a vítima tiver ações remanescentes, ela pode usá-las para continuar se movendo.

### Visão Geral do Guerreiro

**Características:** Os guerreiros são extremamente vigorosos, com uma Classe de Armadura elevada e muitos pontos de vida. Eles têm uma resistência extraordinária contra ataques físicos. Contudo, não possuem muita habilidade no combate à distância, mas se destacam no combate corporal. Os guerreiros têm características de classe que representam uma ameaça grave para os inimigos que decidem ignorá-los, logo esses personagens conseguem conter e manter os adversários afastados de seus aliados.

**Religião:** Os guerreiros têm uma preferência natural pelas divindades da guerra, combate, aventura ou coragem. Bahamut e Kord são populares, assim como Avandra. Muitos guerreiros imparciais ou malignos adoram Bane, o deus da Guerra.

**Raças:** Estes personagens surgem em todas as raças. Os draconatos, anões e humanos são os tipos de guerreiros mais comuns.

# Guerreiros e Armas de Combate Corpo a Corpo

Os guerreiros dominam detalhes das técnicas de armas corpo a corpo que os demais personagens são incapazes de igualar. Diferente das outras classes, os guerreiros possuem muitos poderes por encontro que funcionam melhor quando são usados com determinados grupos de armas brancas (consulte a tabela abaixo). Os poderes associados a um grupo de armas favorecem um determinado conjunto de atributos; dessa forma, guerreiros com Constituição elevada costumam usar machados, martelos ou picaretas, enquanto os guerreiros com Destreza elevada geralmente preferem lâminas pesadas, lâminas leves, manguais ou lanças. Os talentos de armas descritos no Capítulo 6 que fornecem habilidades otimizadas para esses grupos de armas específicos também favorecem os mesmos conjuntos de valores de atributo, portanto a lista abaixo indica os grupos de armas brancas e os valores de atributo que possuem mais chance de ajudá-lo a aperfeiçoar as habilidades do seu guerreiro com as armas daquele grupo.

| Grupos de Armas Brancas e Atributos Associados |
|---|
| **Bordão: Constituição** |
| **Haste: Sabedoria [e raramente Destreza] (glaive, alabarda, lança longa)** |
| **Lâmina Leve: Destreza quase sempre é o suficiente (adaga, katar, rapieira, espada curta, shuriken, ancinho)** |
| **Lâmina Pesada: Destreza (espada bastarda, alfange, glaive, espada larga, espada longa, cimitarra, foice)** |
| **Lança: Destreza (azagaia, lança longa, lança)** |
| **Maça: Constituição (clava, clava grande, maça, maça-estrela)** |
| **Machado: Constituição e Força acima do comum (machado de batalha, machadinha, machado grande, alabarda)** |
| **Mangual: Destreza (mangual, mangual pesado, corrente com cravos)** |
| **Martelo: Constituição (malho, martelo de arremesso, martelo de guerra)** |
| **Picareta: Constituição [e raramente Destreza] (picareta de guerra)** |

A maioria dos grupos de armas brancas, com exceção das lâminas leves, exige algum valor de Força para acessar os talentos de armas que aprimoram sua importância (as lâminas leves possuem alguns talentos que exigem somente a Destreza, enquanto outros talentos do mesmo grupo também exigem Força). A lista de grupos de armas acima indica os outros valores de atributo – além da Força – que permitem acessar os talentos que aprimoram cada um dos grupos de armas, assim como os poderes de guerreiro que estão relacionados aos grupos de armas específicos.

A Força é mencionada na listagem acima somente para os grupos de armas que têm requisitos de Força altamente acima do comum.

Algumas armas, incluindo a maioria das hastes, são parte de diversos grupos e podem ser afetadas usando diferentes estruturas e conjuntos de atributos.

# Poderes dos Guerreiros

Os poderes dos guerreiros são chamados de proezas. Algumas funcionam melhor para os guerreiros de armas grandes e outras são mais vantajosas para os guerreiros guardiões, mas você pode escolher qualquer opção quando seu personagem atingir um nível em que recebe um novo poder. A escolha de arma de um guerreiro também traz benefícios para determinados poderes dessa classe.

## Proezas Sem Limite de 1º Nível

### Golpe Certeiro — Ataque de Guerreiro 1

*Você substitui potência por precisão.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força + 2 vs. CA
**Sucesso:** 1[A] de dano.
O dano aumenta para 2[A] no 21º nível.

### Golpe Fulminante — Ataque de Guerreiro 1

*Você combina seus ataques precisos com golpes inesperados e pequenos talhos, que atravessam as defesas do inimigo.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.
**Fracasso:** Metade do modificador de Força de dano. Se estiver usando uma arma de duas mãos, o guerreiro causa todo o modificador de Força de dano quando fracassar.

### Maré de Ferro — Ataque de Guerreiro 1

*Depois de cada golpe vigoroso, você ergue seu escudo e o utiliza para empurrar o inimigo para trás.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O guerreiro deve empunhar um escudo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado se for do mesmo tamanho, ou uma categoria de tamanho menor ou maior que o guerreiro. O personagem pode ajustar para o espaço que o inimigo ocupava.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.

### Trespassar — Ataque de Guerreiro 1

*Você atinge um inimigo e seu golpe o trespassa para atingir o próximo.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e outro inimigo adjacente ao guerreiro (exceto o alvo inicial) sofre dano igual ao modificador de Força do guerreiro.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.

## Proezas Por Encontro de 1º Nível

### Ataque de Cobertura — Ataque de Guerreiro 1

*Você desfere uma série de ataques estonteantes contra seu inimigo, obrigando-o a prestar muita atenção em você. Sob a cobertura dos seus ataques ferozes, um de seus aliados pode recuar com segurança, afastando-se deste oponente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e um aliado do guerreiro adjacente ao alvo pode ajustar 2 quadrados.

### Ataque de Passagem — Ataque de Guerreiro 1

*Você ataca um inimigo e permite que o impulso o carregue adiante para golpear um segundo adversário.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o guerreiro pode ajustar 1 quadrado. Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura que não seja o alvo primário
**Ataque Secundário:** Força + 2 vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

### Lâmina da Serpente de Aço — Ataque de Guerreiro 1

*Você golpeia violentamente os joelhos ou as pernas do seu adversário para atrasá-lo. Não importa quão resistente ele seja, vai proteger essa perna por algum tempo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica lento e não pode ajustar até o final do próximo turno do guerreiro.

### Rasteira Giratória — Ataque de Guerreiro 1

*Você desfere um golpe longo e poderoso na parte inferior da guarda do adversário, então completa o giro com a perna no momento seguinte, derrubando-o no solo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

## Proezas Diárias de 1º Nível

### Ameaçar o Vilão — Ataque de Guerreiro 1

*Você golpeia seu inimigo arduamente, intimidando-o com bloqueios técnicos e contra-ataques severos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o guerreiro recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +4 de bônus de poder no dano contra esse alvo até o final do encontro.
**Fracasso:** O guerreiro recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +2 de bônus de poder no dano contra esse alvo até o final do encontro.

### Golpe Brutal — Ataque de Guerreiro 1

*Você despedaça a armadura e os ossos do inimigo com um golpe ressoante.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.

### Golpe de Revinda — Ataque de Guerreiro 1

*Um golpe certeiro contra um inimigo odiado revigora você e lhe concede a força e a determinação para continuar lutando.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o guerreiro pode gastar um pulso de cura.

## Proezas Utilitárias de 2º Nível

### Comigo, Agora! — Utilitário de Guerreiro 2

*Você puxa um aliado para uma posição mais vantajosa.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Corpo a corpo** 1
**Alvo:** Um aliado voluntário adjacente
**Efeito:** O alvo é conduzido 2 quadrados para um quadrado adjacente ao guerreiro.

### Fechar a Guarda — Utilitário de Guerreiro 2

*Você ergue sua arma ou escudo para bloquear uma brecha nas suas defesas.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo com vantagem de combate contra o guerreiro o ataca
**Efeito:** Cancele a vantagem de combate para esse ataque.

### Irrefreável — Utilitário de Guerreiro 2

*Você permite que um surto de adrenalina o controle durante a batalha.*

**Diário ✦ Cura, Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O guerreiro recebe um número de pontos de vida temporários igual a 2d6 + seu modificador de Constituição.

### Tolerância Ilimitada — Utilitário de Guerreiro 2

*Você ignora até mesmo os piores ferimentos.*

**Diário ✦ Cura, Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O guerreiro adquire regeneração 2 + seu modificador de Constituição quando estiver sangrando.

## Proezas Por Encontro de 3º Nível

### Chuva de Golpes — Ataque de Guerreiro 3

*Você se torna um vulto em movimento, desferindo uma série de golpes contra seu oponente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA, dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve, uma lança ou um mangual e tiver Destreza 15 ou mais, realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** O mesmo alvo ou um alvo diferente
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

### Dança de Aço — Ataque de Guerreiro 3

*Girando sua arma em forma de oito, você surpreende o alvo com um ataque súbito.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma arma de haste ou uma lâmina pesada, o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

### Estocada Contra Armaduras — Ataque de Guerreiro 3

*Você ataca com sua arma através do ponto fraco das defesas do inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou uma lança, ele recebe um bônus na jogada de ataque igual ao seu modificador de Destreza.
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou uma lança, ele recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Destreza.

### Golpe Esmagador — Ataque de Guerreiro 3

*Você avança e desfere um golpe devastador com sua arma.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um machado, martelo ou maça, ele recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Constituição.

### Golpe Rasteiro — Ataque de Guerreiro 3

*Você coloca toda sua força num único golpe poderoso, que atinge diversos inimigos simultaneamente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um machado, mangual, lâmina pesada ou picareta, ele recebe um bônus na jogada de ataque igual à metade do seu modificador de Força.
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

### Golpe Preciso — Ataque de Guerreiro 3

*Você substitui dano por precisão quando realmente deseja atingir um oponente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força + 4 vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

## Proezas Diárias de 5º Nível

### Chuva de Aço — Ataque de Guerreiro 5

*Você brande sua arma continuamente ao seu redor, dilacerando e cortando os inimigos mais próximos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Enquanto o guerreiro puder desferir ataques de oportunidade, qualquer inimigo que começa o turno adjacente a ele sofre 1[A] de dano.

### Golpe Vertiginoso — Ataque de Guerreiro 5

*Você atinge seu oponente na parte superior da cabeça.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

### Quebrar Carapaça — Ataque de Guerreiro 5

*Você arrebenta a armadura do inimigo e causa um ferimento sangrento e doloroso.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre 5 de dano contínuo e -2 de penalidade na CA (TR encerra ambos).

## Proezas Utilitárias de 6º Nível

### Indestrutível — Utilitário de Guerreiro 6

*Você se protege de um ataque brutal.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O guerreiro é atingido por um ataque
**Efeito:** O guerreiro reduz o dano de um ataque em 5 + modificador de Constituição.

### Prontidão de Batalha — Utilitário de Guerreiro 6

*Nenhum vilão ou monstro te apanha desprevenido!*

**Diário ✦ Marcial**
**Não exige ação** **Pessoal**
**Efeito:** O guerreiro recebe +10 de bônus no teste de iniciativa. Use este poder depois de determinar a iniciativa.

### Treinamento Defensivo — Utilitário de Guerreiro 6

*Com sua disciplina de soldado, você desvia ataques que atingiriam uma pessoa comum.*

**Diário ✦ Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O guerreiro recebe +2 de bônus de poder na sua defesa de Fortitude, Reflexos ou Vontade.

## Proezas por Encontro de 7º Nível

### Cólera do Grifo — Ataque de Guerreiro 7

*Você desfere vários golpes pesados contra a parte superior do alvo. Isso o obriga a erguer a guarda para se defender dos seus ataques, exibindo um ponto vulnerável para o seu próximo golpe – o antebraço, a lateral ou a barriga.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do guerreiro.

### Golpe Temerário — Ataque de Guerreiro 7

*Você substitui precisão por potência.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força – 2 vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.

### Ímpeto Súbito — Ataque de Guerreiro 7

*Você joga seu peso num golpe, usando o impulso do golpe para se lançar adiante.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O guerreiro se desloca um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza (mínimo 1).

### Reduto de Ferro — Ataque de Guerreiro 7

*Você utiliza sua arma ou escudo para bloquear um golpe depois do outro, negando ao inimigo a satisfação de atingir um golpe sólido contra você.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O guerreiro recebe +1 de bônus de poder na CA (ou +2 de bônus se estiver usando um escudo) até o final do seu próximo turno.

### Vem Buscar — Ataque de Guerreiro 7

*Você incita seus adversários a se moverem na sua direção e desfere um golpe que eles jamais esquecerão.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Efeito:** Os alvos são puxados 2 quadrados, até um quadrado adjacente ao guerreiro. Se um alvo não puder ficar adjacente ao guerreiro, ele não se move. O guerreiro pode então desferir um ataque contíguo contra todos os inimigos adjacentes.
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

## Proezas Diárias de 9º Nível

### Ajustar o Campo de Batalha — Ataque de Guerreiro 9

*Com uma técnica sublime e grande determinação, você força seus inimigos a recuar.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.
**Fracasso:** Metade do dano.

### Emaranhado de Lâminas — Ataque de Guerreiro 9

*Você aferroa e rende os inimigos próximos com uma rajada de golpes precisos contra as pernas deles.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica lento (TR encerra).

### Ímpeto do Vitorioso — Ataque de Guerreiro 9

*Você ataca com tenacidade e o urro de dor do inimigo soa como música para os seus ouvidos, fazendo-o esquecer dos seus próprios ferimentos.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o guerreiro recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

## Proezas Utilitárias de 10º Nível

### Ao Combate — Utilitário de Guerreiro 10

*Você brada um grito de guerra enquanto salta audaciosamente para o combate.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O guerreiro pode se mover 3 quadrados, desde que consiga terminar seu deslocamento adjacente a um inimigo.

### Evasão Drástica — Utilitário de Guerreiro 10

*Graças a uma combinação de técnica e sorte, você evita um ataque por pouco, mas fica perigosamente exposto.*

**Diário ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo obtém sucesso num ataque contra o guerreiro
**Efeito:** O guerreiro não sofre o dano do ataque que acabou de atingi-lo. Contudo, ele fica atordoado e sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

### Guarda de Escolta — Utilitário de Guerreiro 10

*Seus pensamentos se concentram na defesa conforme você passa a usar sua arma ou escudo para proteger os aliados próximos.*

**Diário ✦ Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Qualquer aliado do guerreiro recebe +1 de bônus de escudo na CA enquanto estiver adjacente a ele. Se o guerreiro estiver usando um escudo, aumente o bônus para +2 e aplique-o também à defesa de Reflexos desses aliados.

## Proezas por Encontro de 13º Nível

### Bigorna da Perdição — Ataque de Guerreiro 13

*Sua arma emite um clangor retumbante conforme atinge o crânio do inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guerreiro.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um martelo ou maça, o alvo fica atordoado em vez de pasmo.

### Correntes do Pesar — Ataque de Guerreiro 13

*Você desfere um golpe feroz e ataca a armadura ou escudo do inimigo, rasgando com sua arma conforme você se prepara para outro ataque. Essa recuperação arranca o inimigo do lugar.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do guerreiro.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um mangual, o alvo sofre uma penalidade em todas as defesas igual ao modificador de Destreza do guerreiro.

### Garra do Roca — Ataque de Guerreiro 13

*Como a garra mortífera de um predador gigantesco, o seu aço perfura o inimigo e o prende no lugar.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do guerreiro.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma picareta ou lança, o alvo não pode ajustar até o final do próximo turno do guerreiro.

### Passo Argênteo — Ataque de Guerreiro 13

*Você golpeia seus inimigos, empurrando-os para trás. Conforme eles se recuperam, você ajusta para uma posição mais vantajosa.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA, um ataque por alvo
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lança ou arma de haste, o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do guerreiro.
**Efeito:** O guerreiro ajusta 1 quadrado.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lança ou arma de haste, ele pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza.

### Rastro do Gigante — Ataque de Guerreiro 13

*Você se ergue com golpes pesados e giratórios, atingindo os flancos direitos e esquerdos dos seus inimigos.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Realize um ataque secundário.
**Arma:** Se estiver empunhando um machado, o guerreiro recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Constituição.
**Alvo Secundário:** Os inimigos adjacentes ao alvo primário e dentro do alcance corpo a corpo
**Ataque Secundário:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se estiver empunhando um machado, o guerreiro recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Constituição.

### Tempestade de Golpes — Ataque de Guerreiro 13

*Você se protege e desliza entre os inimigos enquanto os golpeia com ferocidade.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina pesada ou leve, ele recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Destreza.
**Efeito:** Depois do ataque, o guerreiro pode ajustar 1 quadrado e repetir o ataque contra outro alvo dentro do alcance. Depois, ele pode ajustar mais 1 quadrado e repetir o ataque contra um terceiro alvo dentro do alcance. Depois do ataque final, o guerreiro pode ajustar mais 1 quadrado.

## Proezas Diárias de 15º Nível

### Avalanche Imutável — Ataque de Guerreiro 15

*Você gira sua arma em torno do corpo e testa as defesas do adversários próximos enquanto bloqueia habilidosamente seus golpes.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O personagem adquire regeneração igual ao seu modificador de Constituição e +1 de bônus de poder na CA e nos testes de resistência. Enquanto o guerreiro puder desferir ataques de oportunidade, qualquer inimigo que comece seu turno adjacente a ele sofre 1[A] de dano e fica lento até o final do turno.

### Dança da Serpente — Ataque de Guerreiro 15

*Você investe pelo campo de batalha, golpeando como uma serpente faminta e tirando o equilíbrio dos seus inimigos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado se for do tamanho do guerreiro ou menor.
**Efeito:** Depois do ataque, o guerreiro pode ajustar 1 quadrado e repetir o ataque contra outro alvo dentro do alcance. O guerreiro pode ajustar e repetir o ataque até três vezes contra alvos diferentes.

### Presas do Dragão — Ataque de Guerreiro 15

*Você desfere um ataque duplo numa sucessão veloz.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA, dois ataques contra um alvo ou um ataque em cada alvo
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.

## Proezas Utilitárias de 16º Nível

### Combatente de Ferro — Utilitário de Guerreiro 16

*Como um barril de cerveja ruim, não acabam com você facilmente.*

**Diário ✦ Cura, Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O guerreiro gasta um pulso de cura, recupera um número adicional de pontos de vida igual a 2d6 + seu modificador de Constituição e realiza um teste de resistência contra um efeito que possa ser encerrado dessa forma.

### Interposição de Escudo — Utilitário de Guerreiro 16

*Usando sua arma ou escudo, você bloqueia um ataque contra um aliado próximo.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Corpo a Corpo** 1
**Gatilho:** Um aliado adjacente é atingido por um ataque
**Efeito:** O aliado recebe +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos contra esse ataque. Se o guerreiro estiver usando um escudo, aumente o bônus para +4.

### Passo Surpresa — Utilitário de Guerreiro 16

*Você segue os passos do inimigo, impedindo-o de recuar.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo adjacente se afasta do guerreiro
**Efeito:** O personagem ajusta para o quadrado que o inimigo abandonou. O guerreiro obtém vantagem de combate contra esse inimigo até o final do seu próximo turno.

## Proezas Por Encontro de 17º Nível

### Assalto de Cerco — Ataque de Guerreiro 17

*Você frustra seu inimigo, acertando um golpe calculado e então se afastando antes que ele consiga revidar.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Depois do ataque, o guerreiro pode se mover um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza e então desferir um ataque básico corpo a corpo após esse deslocamento.

### Desafio do Combatente — Ataque de Guerreiro 17

*Você acerta um golpe poderoso que obriga seu inimigo a recuar subitamente. Com um sorriso audacioso, você gira sua arma e a empunha ameaçadoramente na direção dos outros inimigos próximos.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.
**Especial:** Os inimigos do personagem a até 2 quadrados do alvo ficam marcados até o começo do próximo turno do guerreiro.

### Exorcismo de Aço — Ataque de Guerreiro 17

*Você ataca a mão do adversário, causando um ferimento grave e forçando-o a largar sua arma.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo larga a arma que estava segurando. O guerreiro pode escolher entre apanhar a arma derrubada com uma mão livre ou deixá-la caída aos seus pés (no seu próprio quadrado).

### Golpe Exato — Ataque de Guerreiro 17

*Você substitui dano por precisão para acertar um ataque crucial no oponente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força + 6 vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.

### Golpe Quebra Montanhas — Ataque de Guerreiro 17

*Você acerta um golpe ressonante, então empurra seu adversário para trás sem conceder aos demais inimigos uma oportunidade de atingir você.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados.
**Efeito:** Depois do ataque, o guerreiro pode ajustar um número de quadrados igual ao que o alvo foi empurrado. Ele tem que terminar seu deslocamento adjacente ao alvo.

### Tornado Vorpal — Ataque de Guerreiro 17

*Você se transforma num ciclone da morte, girando sua arma enquanto golpeia um adversário depois do outro, empurrando-os para trás e derrubando-os.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 1**
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

## Proezas Diárias de 19º Nível

### Golpe da Sentinela Vigilante — Ataque de Guerreiro 19

*Depois de atingir o alvo com um golpe fenomenal, você o segue e faz com que ele pense duas vezes antes de lhe dar as costas.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, o guerreiro pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo, usando uma ação livre, sempre que estiver adjacente ao inimigo e este ajustar ou atacar um dos aliados do personagem.

MATT CAVOTTA

### Golpe Opressor — Ataque de Guerreiro 19

*Você gira sua arma num arco incrível, golpeando com tanta força que seus adversários são jogados para trás.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

### Rastro de Devastação — Ataque de Guerreiro 19

*Você castiga seus adversários com uma rajada devastadora de golpes e depois descarrega sua fúria novamente contra os que continuam resistindo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 1**
**Alvos Primários:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** Até o começo do próximo turno, usando uma ação livre, o guerreiro pode desferir um ataque secundário contra qualquer inimigo que começar o turno adjacente a ele.
**Ataque Secundário:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

## Proezas Utilitárias de 22º Nível

### Ato de Desespero — Utilitário de Guerreiro 22

*Quando você percebe que um de seus amigos está morrendo, você explode numa onda de ação súbita.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Condição:** Um aliado a até 10 quadrados está morrendo.
**Efeito:** O guerreiro recupera um ponto de ação que deve utilizar durante esse turno.

### Render-se Jamais — Utilitário de Guerreiro 22

*Você se recusa a sucumbir, transformando um golpe mortal numa última chance de vitória.*

**Diário ✦ Cura, Marcial**
**Não exige ação** **Pessoal**
**Gatilho:** Os pontos de vida do personagem caem a 0 ou menos
**Efeito:** O guerreiro recupera pontos de vida suficientes para restaurar metade do seu máximo de PV. No entanto, ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro.

## Proezas Por Encontro de 23º Nível

### Esmaga Crânio — Ataque de Guerreiro 23

*Você ergue sua arma sobre o crânio do inimigo e golpeia com um estralo surdo que o deixa tonto e cambaleante.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guerreiro.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um martelo ou maça, ele recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Constituição e o alvo fica cego até o final do próximo turno.

### Golpe Paralisante — Ataque de Guerreiro 23

*Com um giro preciso da sua arma, você deixa seu inimigo quase paralisado de dor.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma picareta, arma de haste ou lança, ele pode obter um sucesso decisivo com um resultado de 18-20 natural.
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do guerreiro.

### Jaula de Correntes — Ataque de Guerreiro 23

*Depois de desferir um golpe decisivo, você utiliza sua arma para habilidosamente confundir e imobilizar seu oponente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um mangual e estiver adjacente ao alvo no final do seu turno, o alvo fica impedido até o começo do próximo turno do guerreiro.

### Matar, Pilhar, Destruir — Ataque de Guerreiro 23

*Você gira sua arma em arcos mortíferos, golpeando e ferindo impiedosamente a armadura do seu inimigo até finalmente atravessá-la.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um machado, ele recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Constituição.

### Motivação do Combatente — Ataque de Guerreiro 23

*Você atrai o oponente na sua direção e o golpeia com ataques consecutivos.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 4**
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Efeito:** Os alvos são puxados 3 quadrados, até um espaço adjacente ao guerreiro. Se um alvo não puder ficar adjacente ao guerreiro, ele não se move. O guerreiro pode então desferir um ataque contíguo contra os inimigos adjacentes.
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.

### Presas de Aço — Ataque de Guerreiro 23

*Você avança e derrama o sangue de um inimigo, então gira e ataca outro adversário com uma ferocidade mortífera.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano. Desfira um ataque secundário.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou pesada, ele recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Destreza.
**Alvo Secundário:** Uma criatura adjacente ao alvo primário e dentro do alcance corpo a corpo do guerreiro
**Ataque Secundário:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou pesada, ele recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Destreza.

## Proezas Diárias de 25º Nível

### Postura do Ceifador — Ataque de Guerreiro 25

*Todos os inimigos dentro do seu alcance caem vítima da precisão implacável dos seus ataques e sofrem ferimentos terríveis.*

**Diário ✦ Arma, Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Ao utilizar um poder de guerreiro, o personagem pode obter um sucesso decisivo com um resultado de 19-20 natural e recebe um bônus de poder nas jogadas de dano igual ao seu modificador de Destreza. Enquanto o guerreiro puder desferir ataques de oportunidade, qualquer inimigo que comece seu turno adjacente a ele sofre 1[A] de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).

### Reino de Terror — Ataque de Guerreiro 25

*Depois de enterrar sua arma num adversário com uma força incrível, você lança seu olhar tórrido sobre os inimigos que ainda estão lhe combatendo.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano e os inimigos na linha de visão do guerreiro ficam marcados até o final do seu próximo turno.

### Supremacia de Aço — Ataque de Guerreiro 25

*Sua arma se torna um borrão conforme você ataca seu inimigo dezenas de vezes num piscar de olhos. Você reage a cada bloqueio ou contra-ataque. Sob esses ataques incríveis, o inimigo não pode fazer nada além de se defender.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano e o alvo só pode desferir ataques básicos até o final do próximo turno do guerreiro.

## Proezas por Encontro de 27º Nível

### Ceifador Cruel — Ataque de Guerreiro 27

*Você gira sua arma, encravando-a nos inimigos adjacentes e fazendo com que eles gritem de agonia. Subitamente, você rompe as linhas de defesa dos alvos e avança com outro giro mortífero.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 1**
**Alvos Primários:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O guerreiro pode ajustar 2 quadrados e desferir um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Os inimigos em uma explosão contígua 1
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.

### Defesa do Escudo Diamante — Ataque de Guerreiro 27

*Seu escudo se torna seu mais fiel aliado.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O guerreiro deve empunhar um escudo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e o guerreiro sofre apenas metade do dano dos ataques do alvo até o final do seu próximo turno.
**Efeito:** O guerreiro recebe +2 de bônus de poder na CA até o final do seu próximo turno.

### Golpe de Adamante — Ataque de Guerreiro 27

*Sua arma atravessa escudos e armaduras como se eles fossem feitos de pergaminho.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do guerreiro.

### Golpe de Batalha Indomável — Ataque de Guerreiro 27

*Você não poupa o sangue do seu inimigo e os demais oponentes que testemunham seus ataques selvagens entendem a sina fatídica que os aguarda.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Os inimigos do personagem a até 10 quadrados dele ficam marcados até o final do próximo turno do guerreiro.

### Proezas Diárias de 29º Nível

**Conduzir a Batalha** Ataque de Guerreiro 29

*Com um manejo sutil da sua arma e um movimento ínfimo, você controla a batalha e transforma os pensamentos de conquista dos seus inimigos em desespero pela sobrevivência.*

**Diário ✦ Arma, Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O guerreiro causa 1[A] de dano adicional com seus poderes sem limite e por encontro. Enquanto o guerreiro puder desferir ataques de oportunidade, no começo do turno do oponente, usando uma ação livre, ele pode ativar um poder sem limite de guerreiro contra qualquer alvo que comece seu turno adjacente a ele.

**Sem Perdão** Ataque de Guerreiro 29

*Nada fica no caminho entre um combatente e o objeto de sua fúria.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 7[A] + modificador de Força de dano.

**Tempestade da Destruição** Ataque de Guerreiro 29

*Você derruba as armas dos seus inimigos, criando brechas nas defesas deles que lhe permitem desferir golpes mortíferos contra dois alvos de uma só vez.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA, um ataque por alvo
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.

# Trilhas Exemplares

## Kensei

*"Minha arma e eu somos um só".*

**Pré-requisito:** Guerreiro

O personagem estuda uma forma ancestral de treinamento marcial que o une com sua arma predileta, criando uma combinação de destruição que poucos inimigos podem desafiar.

### Características de Trilha do Kensei

**Controle de Ação Kensei (11º Nível):** O kensei pode gastar um ponto de ação para refazer uma jogada de ataque, dano, teste de perícia ou atributo em vez de realizar uma ação adicional.

**Foco Kensei (11º Nível):** O kensei recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque com uma arma de combate corpo a corpo à sua escolha.

**Maestria Kensei (16º Nível):** O personagem recebe +4 de bônus nas jogadas de dano com a arma escolhida para o Foco Kensei. Se empunhar um tipo de arma diferente, ele perde esse benefício, assim como o bônus do Foco Kensei, até realizar um descanso breve, quando ele terá de se harmonizar novamente com sua arma escolhida com uma meditação breve.

### Proezas de Kensei

**Golpe de Mestre** Ataque de Kensei 11

*Um golpe infalível antecipa a derrota do inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força +2 vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.

**Bloqueio Definitivo** Utilitário de Kensei 12

*Com um giro da sua arma, você se defende habilidosamente do ataque de um inimigo.*

**Diário ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O kensei sofre o dano de um ataque
**Efeito:** Reduza o dano sofrido em um número igual ao nível do kensei.

**Dança do Espírito da Arma** Ataque de Kensei 20

*Você salta de um adversário para outro, atacando com uma precisão cada vez maior enquanto abre caminho entre as lâminas dos inimigos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado e imobilizado até o final do próximo turno do kensei.
**Efeito:** O kensei pode ajustar 5 quadrados e então realizar um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura que não seja o alvo primário
**Ataque Secundário:** Força + 2 vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado e imobilizado até o final do próximo turno do kensei.
**Efeito:** O kensei pode ajustar 5 quadrados e então realizar um ataque terciário.
**Alvo Terciário:** Outra criatura diferente dos alvos primário e secundário
**Ataque Terciário:** Força + 3 vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado e imobilizado até o final do próximo turno do kensei.

## Lutador de Liças

*"Luto sujo e luto para vencer".*

**Pré-requisito:** Guerreiro.

Esse guerreiro aprendeu a lutar em masmorras e arenas suburbanas, aprendendo todos os truques de sobrevivência que descobriu pelo caminho. Talvez não seja o estilo mais belo ou elegante de luta que existe, mas certamente cumpre a sua função.

## Características de Trilha do Lutador de Liças

**Otimizar Armadura (11º Nível):** Um lutador de liças aprende a tirar o máximo proveito da armadura que veste, posicionando-a para melhor absorção e deflexão dos golpes. Ele recebe +1 de bônus na CA quando estiver usando qualquer tipo de armadura.

**Ação de Dano Adicional (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem adiciona metade do seu nível no dano causado por ataque realizados nesse turno que exigem uma ação padrão.

**Lutar Sujo (16º Nível):** Usando truques e técnicas que aprendeu nas suas batalhas constantes, um lutador de liças sabe como causar um nível maior de dor com cada golpe que desfere. Quando armado, o lutador causa um número adicional de dano igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo +1).

## Proezas de Lutador de Liças

**Encerraram-se as Apostas** Ataque de Lutador de Liças 11

*Depois de acertar um golpe sólido, você atinge o inimigo com seu punho.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Desfira um ataque secundário contra o mesmo alvo.
**Ataque Secundário:** Força +2 vs. CA
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do lutador.

**Revindita Mortífera** Utilitário de Lutador de Liças 12

*Você reage violentamente a um inimigo que o feriu.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O lutador de liças sofre dano de um ataque corpo a corpo
**Efeito:** Até o final do seu próximo turno, o lutador recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra o inimigo que o feriu.

**Leão da Batalha** Ataque de Lutador de Liças 20

*Você empala mais um oponente indigno e solta um brado aterrorizante de triunfo quando ele tomba.*

**Diário ✦ Arma, Marcial, Medo**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo estava sangrando antes do ataque, ele sofre +2[A] de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** Se o lutador de liças reduzir o alvo a 0 pontos de vida ou menos, ele pode realizar um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Os inimigos a até 5 quadrados
**Ataque Secundário:** Força vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo se afasta do lutador usando seu próprio deslocamento.

# Mestre Espadachim

*"Minha lâmina é tão exótica quanto mortífera, é tanto uma obra de arte quanto uma arma. E em minhas mãos, ela é inevitável".*

**Pré-requisito:** Guerreiro.

Esse guerreiro e sua arma são uma única entidade. Ele é um mestre com a espada, capaz de empregar o aço de maneiras que nenhum lutador inferior sequer imaginaria.

## Características de Trilha do Mestre Espadachim

**Ação de Defesa de Aço (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem recebe +4 de bônus na CA e na defesa de Reflexos até o começo do seu próximo turno.

**Graça do Aço (11º Nível):** Quando um mestre espadachim realiza uma investida usando uma lâmina leve ou pesada, exceto uma arma de haste, ele pode ativar os poderes trespassar, golpe fulminante, golpe certeiro ou maré de ferro em vez de seu ataque básico corpo a corpo.

**Blitz de Aço (16º Nível):** Quando obtém um sucesso decisivo com uma lâmina leve ou pesada, o mestre espadachim recupera a utilização de um poder por encontro de guerreiro que ele já tenha usado nesse encontro.

## Proezas de Mestre Espadachim

**Corte Preciso** Ataque de Mestre Espadachim 11

*Você atravessa sua lâmina pela armadura do inimigo e abre um corte preciso, deixando uma ferida que sangra.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão (Especial)** Arma **corpo a corpo**
**Especial:** Esse poder pode ser usado como um ataque de oportunidade.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.

**Floreio Fantástico** Utilitário de Mestre Espadachim 12

*Com uma coordenação perfeita, você joga o sangue de um inimigo nos olhos de outro.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **À Distância** 5
**Condição:** O mestre espadachim obtém sucesso num ataque corpo a corpo com uma lâmina leve ou pesada (exceto hastes).
**Alvo:** Outro inimigo além do adversário que o personagem atingiu
**Efeito:** O alvo fica marcado até o final do próximo turno do mestre espadachim.

**Espada Crescente** Ataque de Mestre Espadachim 20

*Com um rugido assombroso, você arqueja sua lâmina sobre a cabeça e ataca duramente todos os inimigos próximos. No final do movimento, você recupera parte do seu poder.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 1**
**Condição:** O mestre espadachim deve empunhar uma lâmina leve ou pesada (exceto hastes).
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Se obtiver sucesso contra pelo menos um dos alvos, o mestre espadachim recupera um poder diário que já tenha utilizado. Se errar contra todos os alvos, ele recupera apenas um poder por encontro que já tenha usado.

# Vanguardista Harto

*"A cada ataque que desfiro fico mais forte e confiante".*

**Pré-requisito:** Guerreiro.

Esse guerreiro se torna um exemplo de perfeição física, de corpo imponente e implacável em sua busca pela vitória contra todos os inimigos. Ninguém defende a linha de frente do combate melhor do que ele, conquistando o território e obrigando o inimigo a recuar.

## Características de Trilha do Vanguardista Harto

**Combatente Tolerante (11º Nível):** Quando um inimigo cair a 0 pontos de vida ou menos devido a um ataque do vanguardista, este recupera um número de pontos de vida igual ao seu modificador de Constituição.

**Reação Feroz (11º Nível):** Quando tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, o personagem pode gastar um ponto de ação para realizar uma ação adicional, usando uma interrupção imediata antes de cair inconsciente. Além disso, sempre que gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o vanguardista também recebe +4 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

**Atropelar os Caídos (16º Nível):** Quando uma criatura é empurrada ou fica derrubada devido a uma ação do vanguardista, ela sofre dano igual ao modificador de Constituição do vanguardista.

## Proezas do Vanguardista Harto

**Ímpeto de Linha de Frente** Ataque de Vanguardista Harto 11

*Você arrebata seu inimigo, permitindo que você e seus aliados conquistem novos espaços.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado. O vanguardista pode ajustar para o quadrado que estava ocupado pelo alvo. Nesse caso, seus aliados a até 2 quadrados também podem ajustar 1 quadrado.

**Ajuste Inexorável** Utilitário de Vanguardista Harto 12

*Você se arremessa contra o inimigo e o empurra para trás.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O vanguardista harto ajusta para um quadrado adjacente. Se uma criatura estiver ocupando esse quadrado, ela é empurrada 1 quadrado.

**Força Indomável** Ataque de Vanguardista Harto 20

*Um golpe poderoso arremessa seu oponente pelos ares e lhe dá alguns segundos para recuperar a compostura.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado. Além disso, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do vanguardista.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** O vanguardista harto pode gastar um pulso de cura.

# LADINO

*"Você parece surpreso em me ver. Se tivesse prestado atenção, talvez ainda continuasse vivo".*

**PERFIL DA CLASSE**

**Função:** Agressor. Um ladino avança para o ataque, causa um dano elevado e então recua para a segurança. Ele atuará melhor quando trabalhar em equipe com um defensor para flanquear os inimigos.

**Fonte de Poder:** Marcial. Os talentos desse personagem dependem de treinamento extensivo, prática constante, técnica nata e coordenação natural.

**Atributos Principais:** Destreza, Força, Carisma

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete

**Proficiência com Armas:** Adaga, besta de mão, shuriken, funda, espada curta

**Bônus na Defesa:** +2 em Reflexos

**Pontos de Vida no 1° nível:** 12 + valor de Constituição

**Pontos de Vida por Nível:** 5

**Pulsos de Cura por Dia:** 6 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** Furtividade e Ladinagem. No 1° nível, dentre as perícias abaixo, escolha mais 4 como treinadas. *Perícias de Classe:* Acrobacia (Des), Atletismo (For), Blefe (Car), Exploração (Sab), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Manha (Car), Percepção (Sab)

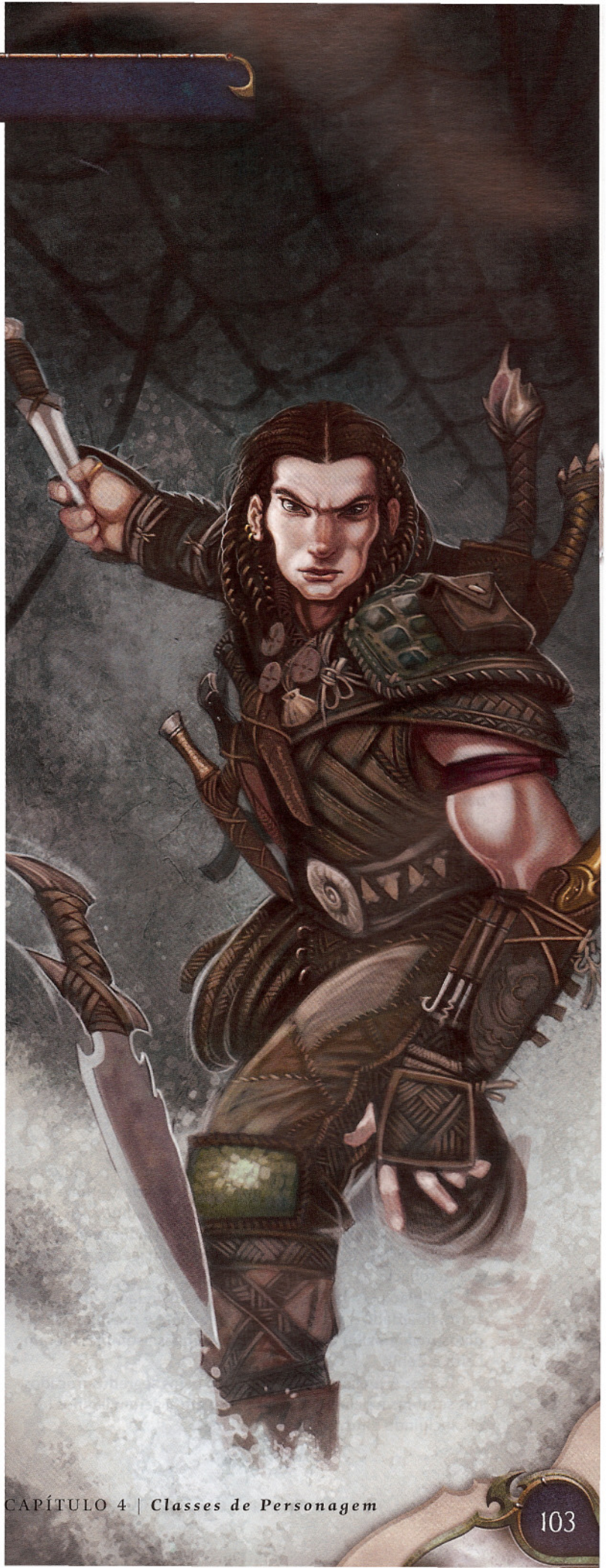
**Opções de Estrutura:** Ladino de briga, ladino trapaceiro

**Características de Classe:** Aptidão com Armas dos Ladinos, Ataque Furtivo, Golpe Inicial, Táticas Ladinas

Os ladinos são oponentes astutos e ardilosos. Eles mergulham e surgem das sombras conforme desejam, atravessam qualquer ponto do campo de batalha sem medo de represálias e emergem subitamente somente para atacar com suas lâminas mortíferas.

Como ladino, talvez seu personagem enfrente o preconceito dos demais em relação às suas motivações, mas sua natureza é algo que somente o próprio herói é capaz de moldar. Ele pode ser um agente remanescente da rede de inteligência de um rei deposto, um criminoso procurado em fuga buscando limpar seu nome, um artista persistente cujos objetivos transcendem o palco teatral, um garoto tentando contornar seu passado de dificuldades ou um caçador de emoções temerário que não se cansa do fluxo de adrenalina dos conflitos. Talvez ele esteja nessa apenas pelo ouro, afinal de contas.

Com uma lâmina na manga e um manto de ocultamento sobre os ombros, o personagem avança em sua travessia, olhos iluminados com a expectativa. Quais maravilhas e recompensas do mundo ele conseguirá conquistar?



WILLIAM O'CONNOR

# Criando um Ladino

As duas estruturas dessa classe são o ladino trapaceiro e o ladino de briga – uma se baseia em blefes e fintas, a outra na força bruta. A Destreza, o Carisma e a Força são os valores de atributo mais importantes do ladino.

## Ladino de Briga

Escolha poderes que, ajudados por sua Força, causem muito dano , assim como poderes que atordoam, imobilizam, derrubam ou empurram seus oponentes. Os ataques do personagem usam a Destreza, portanto esse deve ser o valor de atributo mais elevado. A Força deve ser o segundo – ela aumenta o dano diretamente e também determina outros efeitos dos ataques. O Carisma é uma boa opção para o terceiro melhor atributo, particularmente se você deseja escolher alguns poderes da outra estrutura de ladino. Escolha vigarista brutal como tática ladina, e procure poderes que causem o máximo de dano a cada golpe.

**Talento Sugerido:** Foco em Arma (Talento de humano: Vitalidade)

**Perícias Sugeridas:** Atletismo, Exploração, Furtividade, Intimidação, Ladinagem, Manha

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe perfurante, golpe em resposta*

**Poderes Por Encontro Sugerido:** *golpe tortuoso*

**Poderes Diários Sugeridos:** *alvo fácil*

## Ladino Trapaceiro

Escolha poderes que enganam e confundem seus oponentes. Seu personagem vai entrar e sair do calor do combate, esquivando dos ataques dos seus inimigos ou redirecionando os golpes contra os demais adversários. A maioria dos poderes de ataque desse ladino utiliza a Destreza, portanto esse deve ser seu maior valor de atributo. O Carisma é importante para alguns poderes, para as perícias baseadas nele que são usadas no lugar de ataques, e para outros efeitos que dependem do sucesso nos ataques, portanto selecione-o como seu segundo melhor valor de atributo. A Força é útil caso você deseje escolher poderes dedicados à outra estrutura de ladino. Escolha esquivo hábil como sua tática ladina. Escolha poderes que obtêm vantagens com um valor de Carisma elevado, assim como aqueles que combinam com a sua natureza de impostor.

**Talento Sugerido:** Apunhalador (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

### Visão Geral do Ladino

**Características:** A vantagem de combate lhe permite retirar o benefício máximo dos poderes dessa classe; uma boa combinação de perícias e poderes ajuda o ladino a obter e manter essa vantagem contra os inimigos. O ladino é um mestre nas perícias, desde a Furtividade e a Ladinagem até o Blefe e a Acrobacia.

**Religião:** Os ladinos preferem as divindades da noite, sorte, liberdade e aventura, como Sehanine e Avandra. Os ladinos malignos ou caótico e malignos quase sempre adoram Lolth e Zehir.

**Raças:** Aquelas com certo apreço pelos segredos trocados nas sombras e pela própria mudança em si geram ladinos ideais, incluindo elfos, tieflings e halflings.

**Perícias Sugeridas:** Acrobacia, Blefe, Furtividade, Intuição, Ladinagem, Percepção

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe decidido, floreio ardiloso*

**Poderes Por Encontro Sugerido:** *golpe de posicionamento*

**Poderes Diários Sugeridos:** *golpe traiçoeiro*

# Características de Classe dos Ladinos

Todos os ladinos compartilham as características de classe a seguir.

## Aptidão com Armas dos Ladinos

Quando um ladino arremessa um shuriken, o dado de dano da arma aumenta em uma categoria. Quando empunhar uma adaga, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque.

## Ataque Furtivo

Uma vez por rodada, quando o ladino tiver vantagem de combate contra um inimigo e atingi-lo com um ataque que utilize uma besta de mão, uma lâmina leve ou uma funda, esse ataque causa dano adicional. Se já tiver causado o dano adicional do Ataque Furtivo desde o começo do seu turno, o ladino não pode causá-lo novamente até o começo do seu próximo turno. O ladino escolhe se vai ou nao aplicar o dano adicional depois de realizar a jogada de dano. Conforme o ladino adquire níveis, o dano adicional aumenta.

| Nível | Dano do Ataque Furtivo |
|---|---|
| 1°-10° | +2d6 |
| 11°-20° | +3d6 |
| 21°-30° | +5d6 |

## Golpe Inicial

No começo do encontro, o ladino obtém vantagem de combate contra quaisquer criaturas que ainda não tenham agido no encontro.

## Táticas Ladinas

Os ladinos agem de diversas formas. Alguns utilizam seu charme natural e traquejos sagazes para enganar seus oponentes. Outros confiam na força bruta para superar seus adversários.

Escolha uma das opções abaixo.

**Esquivo Hábil:** O ladino recebe um bônus na CA igual ao seu modificador de Carisma contra ataques de oportunidade.

**Vigarista Brutal:** O ladino recebe um bônus nas jogadas de dano do Ataque Furtivo igual ao seu modificador de Força.

A tática escolhida também oferece bônus para certos poderes de ladino. Cada poder detalha os efeitos específicos (se houver) que a Tática Ladina escolhida surte sobre eles.

# Poderes dos Ladinos

Os poderes desses personagens são proezas sagazes, baseadas na audácia, agilidade e técnica natural. Alguns poderes recompensam um alto valor de Carisma e são adequados para o ladino trapaceiro, outros recompensam um valor elevado de Força e atraem o ladino de briga, mas sinta-se livre para escolher os poderes que desejar.

## Proezas Sem Limite de 1º Nível

### Floreio Ardiloso — Ataque de Ladino 1

*Seus floreios causam uma distração e o inimigo quase se esquece da lâmina perto da própria garganta.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza + modificador de Carisma de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Destreza + modificador de Carisma no 21º nível.

### Golpe Decidido — Ataque de Ladino 1

*Um golpe bem-colocado lhe permite adquirir uma posição mais vantajosa.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Especial:** O ladino pode se mover 2 quadrados antes do ataque.
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Destreza no 21º nível.

### Golpe em Resposta — Ataque de Ladino 1

*Com um golpe calculado, você deixa seu oponente vulnerável a um contragolpe súbito caso ele ouse atacá-lo.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano. Se o alvo atacar o personagem antes do começo do próximo turno do ladino, usando uma interrupção imediata, o ladino desfere um contragolpe contra o alvo: um ataque de Força vs. CA que causa 1[A] + modificador de Força de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Destreza no ataque e no contragolpe quando o ladino atinge o 21º nível.

### Golpe Perfurante — Ataque de Ladino 1

*Uma ponta afiada atravessa a armadura do alvo, penetrando na carne.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Destreza no 21º nível.

## Proezas Por Encontro de 1º Nível

### Castelo Real — Ataque de Ladino 1

*É difícil de atingir um baixinho quando ele se esconde atrás de um aliado capaz de esmagar placas de aço com os dentes.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.
**Efeito:** O ladino troca de lugar com um aliado adjacente e voluntário.

### Golpe de Posicionamento — Ataque de Ladino 1

*Um tropeço em falso e um impulso súbito posicionam o inimigo exatamente onde você queria.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Vontade
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.
**Esquivo Hábil:** O alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do ladino.

### Golpe Pasmoso — Ataque de Ladino 1

*Um golpe tático apanha seu adversário de surpresa e o deixa gemendo de dor.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do ladino.

### Golpe Tortuoso — Ataque de Ladino 1

*Se você girar a lâmina depois de atingir um golpe, pode fazer com que seu inimigo urre de dor.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.
**Vigarista Brutal:** O ladino recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Força.

## Proezas Diárias de 1º Nível

### Alvo Fácil — Ataque de Ladino 1

*Você acerta um golpe desconcertante no seu inimigo, preparando-o para futuros ataques.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento e concede vantagem de combate para o ladino (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo concede vantagem de combate para o ladino até o final do próximo turno.

### Barragem Cegante — Ataque de Ladino 1

*Uma rápida salva de projéteis deixa seus inimigos limpando o sangue que espirrou nos olhos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 3
**Condição:** O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, besta ou funda.
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada e na linha de visão
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e deixa o alvo cego até o final do próximo turno do ladino.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica cego.

### Golpe Traiçoeiro — Ataque de Ladino 1

*Usando uma série de fintas e truques, você desloca seu inimigo exatamente para o lugar que desejava.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.
**Efeito:** Até o final do encontro, sempre que o ladino obtiver sucesso num ataque contra o alvo, o alvo é conduzido 1 quadrado.

## Proezas Utilitárias de 2º Nível

### Acrobacia — Utilitário de Ladino 2

*Você consegue se afastar do perigo com uma acrobacia, esquivando-se dos ataques oportunistas de seus adversários.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Acrobacia.
**Efeito:** O ladino pode ajustar um número de quadrados igual à metade do seu deslocamento.

### Dedos Rápidos — Utilitário de Ladino 2

*Você consegue furtar uma bolsa de moedas num piscar de olhos.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Ladinagem.
**Efeito:** Realize um teste de Ladinagem como parte dessa ação, mesmo que o teste normalmente exija uma ação padrão.

### Fantasma Fugaz — Utilitário de Ladino 2

*Você é furtivo e veloz ao mesmo tempo.*

**Sem Limite ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Furtividade.
**Efeito:** O ladino pode se mover usando seu deslocamento e realizar um teste de Furtividade. Ele não sofre as penalidades normais por deslocamento nesse teste.

### Grande Pulo — Utilitário de Ladino 2

*Você salta grandes distâncias, mesmo sem impulso*

**Sem Limite ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Atletismo.
**Efeito:** Durante seus testes de salto em distância ou em altura, o ladino determina a CD do teste de Atletismo como se ele tivesse tomado impulso. A distância do salto pode exceder o deslocamento do ladino.

### Mestre das Fraudes — Utilitário de Ladino 2

*A linha entre a verdade e a trapaça é muito tênue, e você a cruza com facilidade.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Gatilho:** O ladino obtém um resultado indesejado em um teste de Blefe
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Blefe.
**Efeito:** Refaça o teste de Blefe. O ladino decide se vai refazer a jogada antes do Mestre anunciar o resultado da ação.

## Proezas Por Encontro de 3º Nível

### Atrair e Comutar — Ataque de Ladino 3

*Você golpeia e finta, obrigando seu inimigo a avançar e permitindo que você faça a volta e ocupe o lugar em que ele estava.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Vontade
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano. Além disso, o ladino troca de lugar com o alvo e depois pode ajustar 1 quadrado.
**Esquivo Hábil:** O ladino pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma.

### Desabar — Ataque de Ladino 3

*O equilíbrio e o impulso são seus aliados conforme você se lança adiante, golpeia habilidosamente e derruba seu oponente no chão.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Vigarista Brutal:** O ladino recebe um bônus na jogada de ataque igual ao seu modificador de Força.
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é derrubado.

### Golpe de Preparação — Ataque de Ladino 3

*Você desfere um golpe calculado que faz com que seu inimigo baixe a guarda, deixando-o vulnerável aos ataques subseqüentes.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo concede vantagem de combate para o ladino até o final do proximo turno do personagem.

### Lâmina do Trapaceiro — Ataque de Ladino 3

*Você atinge um golpe com muita precisão, seguido de uma série de fintas que confundem seus inimigos.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano. Adicione o modificador de Carisma do ladino na CA até o começo do seu próximo turno.

## Proezas Diárias de 5º Nível

### Corte Profundo — Ataque de Ladino 5

*Cada gota de sangue é mais um prego no caixão do seu inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e 5 + modificador de Força de dano contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.

### Ferido Ambulante — Ataque de Ladino 5

*Você derruba o inimigo com um golpe doloroso, fazendo-o cambalear no campo de batalha.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado. Até o final do encontro, se o alvo percorrer mais da metade do seu deslocamento na mesma ação, ele fica derrubado no final do movimento.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica derrubado.

### Resposta Sagaz — Ataque de Ladino 5

*Você emenda um ataque tenaz com uma série de golpes rápidos e dolorosos entre os ataques do seu inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, o alvo sofre dano igual ao modificador de Destreza do ladino sempre que o atacar. Depois do ataque, o ladino pode ajustar usando uma reação imediata.

## Proezas Utilitárias de 6º Nível

### Camaleão — Utilitário de Ladino 6

*Você se mescla nas redondezas.*

**Sem Limite ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O ladino está escondido e perde sua cobertura ou ocultação contra um oponente
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Furtividade.
**Efeito:** O ladino realiza um teste de Furtividade. Até o final do seu próximo turno, ele permanece escondido enquanto uma criatura com linha de visão para ele não superar o resultado desse teste com uma jogada de Percepção. Se no final do seu turno o ladino não tiver cobertura nem ocultação contra uma criatura qualquer, então, esta criatura o percebe automaticamente.

### Escalada Lépida — Utilitário de Ladino 6

*Você escala superfícies com uma facilidade surpreendente.*

**Sem Limite ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Atletismo.
**Efeito:** O ladino realiza um teste de Atletismo para escalar uma superfície. Ele pode percorrer todo o seu deslocamento durante essa escalada.

### Escapar Ileso — Utilitário de Ladino 6

*Com uma facilidade sagaz, você se esquiva de uma situação de risco depois da outra.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Acrobacia.
**Efeito:** Se o ladino estiver marcado, encerre essa condição. Ele pode ajustar um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

### Mentalidade da Turba — Utilitário de Ladino 6

*Quando a ação se baseia em mentiras, bajulações ou persuasões, seus aliados seguem sua liderança.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 10**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Intimidação.
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos recebem +2 de bônus de poder nas perícias baseadas em Carisma e nos testes deste atributo até o final do próximo turno do ladino.

### Mente Escorregadia — Utilitário de Ladino 6

*Você nubla sua mente com pensamentos vagos que lhe protegem contra ataques mentais repentinos.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O ladino é alvo de um ataque contra sua defesa de Vontade
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Blefe.
**Efeito:** O personagem recebe +2 de bônus de poder na defesa de Vontade contra o ataque que desencadeou esse poder.

## Proezas Por Encontro de 7º Nível

### Areia nos Olhos — Ataque de Ladino 7

*Você apanha um punhado de areia, terra ou sujeira, ataca seu oponente e joga os detritos nos olhos dele para cegá-lo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do ladino.

### Golpe Nocivo — Ataque de Ladino 7

*Você desfere um golpe impressionante, abrindo um buraco nas defesas do inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre -1 de penalidade na CA e na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do ladino.
**Vigarista Brutal:** A penalidade na CA e na defesa de Reflexos do alvo é igual ao modificador de Força do ladino.

### Nuvem de Aço — Ataque de Ladino 7

*Você banha seus inimigos com metal afiado.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Condição:** O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, besta, funda.
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada e na linha de visão
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano.

### Sorte do Ladino — Ataque de Ladino 7

*Um ladino talentoso pode transformar o fracasso em sucesso.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo ou à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.
**Fracasso:** Realize um ataque secundário contra o mesmo alvo.
**Ataque Secundário:** Destreza vs. CA
**Esquivo Hábil:** O ladino recebe um bônus na jogada do ataque secundário igual ao seu modificador de Carisma.
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano.

## Proezas Diárias de 9º Nível

### Lesão Carmesim — Ataque de Ladino 9

*Você causa um ferimento violento no inimigo, que continua a sangrar; como um tubarão, você rodeia a presa para abatê-la.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre 5 + modificador de Força de dano contínuo e concede vantagem de combate para o ladino (TR encerra ambos).
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.

### Nocaute — Ataque de Ladino 9

*Um golpe bem colocado lança seu inimigo pelos ares.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica inconsciente (TR encerra). Se o alvo sofrer qualquer dano, ele não estará mais inconsciente.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do ladino.

### Posicionamento Mortífero — Ataque de Ladino 9

*Você manobra seu inimigo com habilidade, empurrando e conduzindo-o a cada passo e golpe.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** **Corpo a corpo 1**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** O alvo é conduzido para qualquer outro quadrado adjacente ao ladino, que desfere um ataque de Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, o alvo pode ser conduzido 1 quadrado sempre que o ladino estiver adjacente e for desferir um ataque corpo a corpo contra ele.

## Proezas Utilitárias de 10º Nível

### Combater Engajado — Utilitário de Ladino 10

*Você se protege debaixo de uma criatura muito maior, dificultando os ataques dela contra você.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Acrobacia.
**Efeito:** O personagem se move para o espaço ocupado por uma criatura adjacente maior que ele e pelo menos Grande. (Provavelmente gerando um ataque de oportunidade ao deixar o quadrado adjacente). O ladino obtém vantagem de combate contra o alvo, que sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem. Quando a criatura se mover, o ladino se move junto com ela, permanecendo na mesma porção do espaço ocupado. A criatura pode desferir um ataque de Força ou Destreza vs. Reflexos (usando uma ação padrão, sem sofrer nenhuma penalidade) para fazer com que o ladino seja conduzido para um quadrado adjacente e encerrar esse efeito.
**Especial:** Os aliados da criatura alvo podem atacar o ladino sem nenhuma penalidade.

### Furto Perigoso — Utilitário de Ladino 10

*Você apanha um item do inimigo durante o combate.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Ladinagem.
**Efeito:** Na próxima ação do ladino, ele ignora a penalidade de -10 quando realiza um teste de Ladinagem para furtar durante um combate.

### Liberdade Certa — Utilitário de Ladino 6

*Você é tão escorregadio quanto uma enguia.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Acrobacia.
**Efeito:** O personagem obtém sucesso automaticamente num teste de Acrobacia para escapar de uma manobra agarrar ou para se livrar de amarras.

### Travessia de Sombras — Utilitário de Ladino 10

*Você atravessa silenciosamente de sombra em sombra, passando por seus inimigos sem ser percebido.*

**Sem Limite ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Furtividade.
**Efeito:** O ladino precisa estar escondido para utilizar esse poder. Ele pode percorrer seu deslocamento, mas deve terminar a movimentação num espaço que lhe permita continuar escondido. Então, ele realiza um teste de Furtividade sem nenhuma penalidade pelo deslocamento. Se obtiver sucesso no teste, ele permanecerá oculto durante seu deslocamento, mesmo se não tiver cobertura ou ocultação durante a movimentação.

## Proezas Por Encontro de 13º Nível

### Ataque Desequilibrante — Ataque de Ladino 13

*Esquivando e avançando, você desfere um golpe decisivo que atordoa seu oponente e antecipa um ataque de projeção.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo não pode ajustar até o final do próximo turno do ladino. Se até o começo do próximo turno o alvo provocar um ataque de oportunidade do ladino, este recebe um bônus na jogada de ataque e dano para esse ataque igual ao seu modificador de Força. Se obtiver sucesso, o alvo fica derrubado.

### Golpe Atordoante — Ataque de Ladino 13

*Um ataque bem treinado deixa o seu inimigo indefeso e descontrolado durante alguns instantes cruciais.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do ladino.

STEVE PRESCOTT

### Golpe Tornado — Ataque de Ladino 13

*Sua arma se torna um borrão conforme você desfere ataques rápidos e giratórios contra dois oponentes, e depois se afasta rapidamente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo ou à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Destreza vs. CA, um ataque por alvo
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.
**Esquivo Hábil:** O alvo é conduzido um número de quadrados igual a 1 + modificador de Carisma do ladino.
**Efeito:** O ladino pode se mover 3 quadrados depois de desferir esse ataque.

### Oportunidade dos Tolos — Ataque de Ladino 13

*Você convence seu inimigo a atacá-lo, e então vira o ataque direto contra ele.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo sofre o mesmo dano que causaria usando seu próprio ataque básico corpo a corpo. Se o ladino tiver vantagem de combate contra o alvo, ele pode adicionar o dano do Ataque Furtivo.

## Proezas Diárias de 15º Nível

### Enforcamento com Garrote — Ataque de Ladino 15

*Quanto mais seu inimigo resiste, menos você pretende deixá-lo partir.*

**Diário ✦ Arma, Confiável, Marcial**
**Ação Padrão (Especial)** Arma **corpo a corpo**
**Especial:** O ladino pode ativar esse poder usando uma ação mínima se já tiver agarrado uma criatura. Nesse caso, não é necessária a jogada de ataque.
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica agarrado. Até que ele escape, o ladino adquire cobertura e qualquer ataque corpo a corpo ou à distância que fracasse contra o ladino atinge o alvo.
**Sustentação Mínima:** Sustenta a manobra agarrar durante mais uma rodada. Na terceira vez que o ladino sustentar a manobra depois de ativar esse poder, o alvo fica inconsciente. Se o alvo sofrer qualquer dano, ele não estará mais inconsciente.

### Golpe Matador — Ataque de Ladino 15

*Um golpe implacável traz muitas recompensas, porque depois da vitória vem o saque.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo ou à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Especial:** Se o alvo estiver sangrando, esse ataque causa 5[A] + modificador de Destreza + modificador de Força de dano num sucesso (metade num fracasso) e obtém um sucesso decisivo com um resultado de 17-20 natural.

### Trilha Sangrenta — Ataque de Ladino 15

*Você avança pelo campo de batalha, deixando inimigos desnorteados e sangrando pelo caminho.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Padrão** **Pessoal**
**Efeito:** O ladino percorre seu deslocamento. Os inimigos capazes de desferir um ataque de oportunidade contra o ladino como resultado dessa ação, em vez disso, atacam a si mesmos com o ataque de oportunidade. Qualquer inimigo que possa realizar um ataque de oportunidade contra o ladino durante esse movimento é obrigado a fazê-lo, não podendo se recusar a desferir o ataque para não se ferir.

## Proezas Utilitárias de 16º Nível

### Arrombar Tranca — Utilitário de Ladino 16

*Você força uma fechadura de uma determinada maneira e, dessa forma, consegue abri-la.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Ladinagem.
**Efeito:** Na próxima ação, o ladino recebe +10 de bônus de poder quando realizar um teste de Ladinagem para abrir uma fechadura. Se obtiver sucesso no teste, a tranca se abre de imediato.

### Esconder-se em Plena Vista — Utilitário de Ladino 16

*Você permanece escondido no meio da batalha, independente do seu esconderijo.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Furtividade.
**Efeito:** O ladino precisa estar se escondendo para utilizar esse poder. Ele fica invisível até abandonar o quadrado onde estiver. Nenhuma outra ação que ele realizar o torna visível.

### Pular e Esquivar — Utilitário de Ladino 16

*Você salta para fora da linha de perigo bem a tempo de evitar um ataque.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo escolhe o ladino como alvo de um ataque
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Atletismo.
**Efeito:** O ladino realiza um teste de Atletismo com +5 de bônus de poder e se desloca de acordo com o resultado do salto.

### Subir as Apostas — Utilitário de Ladino 16

*Você se concentra na precisão dos seus ataques em vez de proteger as fendas da sua armadura.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Blefe.
**Efeito:** Até o final do seu próximo turno, qualquer ataque do ladino obtém um sucesso decisivo com um resultado de 17-20 natural e qualquer ataque contra o ladino obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19-20 natural.

## Proezas Por Encontro de 17º Nível

### Cauda do Dragão — Ataque de Ladino 17

*Primeiro você o posiciona, depois você o derruba.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano. Se o alvo atacar o ladino antes do começo do próximo turno do personagem, o ladino pode atacá-lo novamente usando uma interrupção imediata, causando 2[A] + modificador de Destreza de dano se obtiver sucesso.
**Vigarista Brutal:** O ataque realizado como interrupção imediata recebe um bônus na jogada igual ao modificador de Força do ladino.

### Golpe Acossador — Ataque de Ladino 17

*Rosnando de ferocidade, você ataca. Sua arma penetra fundo na carne do inimigo, enchendo o coração dele de insegurança.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Vontade
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano. Até o final do seu próximo turno, o ladino obtém vantagem de combate contra o alvo e +1 de bônus de poder em todas as suas defesas contra os ataques do mesmo alvo.
**Esquivo Hábil:** O bônus de poder é igual ao modificador de Carisma do ladino.

### Punhalar e Agarrar — Ataque de Ladino 17

*Mantenha seus amigos próximos, e seus inimigos na ponta da faca.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica agarrado. Se o alvo já estava agarrado, ele fica impedido em vez de imobilizado, até escapar da manobra. O alvo pode tentar escapar normalmente.

## Proezas Diárias de 19º Nível

### Adversário Voador — Ataque de Ladino 19

*Dominando as reações do seu inimigo, você consegue arremessá-lo como se ele fosse uma boneca de pano.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** **Arma** corpo a corpo
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Força do ladino. Se um obstáculo (incluindo uma criatura) interromper esse deslocamento obrigatório, tanto o alvo quanto o obstáculo sofrem 1d6 de dano e o alvo encerra seu deslocamento no quadrado que ocupava antes de colidir com o obstáculo.
**Fracasso:** O alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Força do ladino e não causa nenhum dano em função dos obstáculos.

### Rajada de Fintas — Ataque de Ladino 19

*Uma série de fintas engenhosas retira seu adversário do jogo e o transforma num alvo fácil.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Vontade
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Destreza de dano.
**Efeito:** Até o final do próximo turno do ladino, todas as defesas do alvo contra seus ataques sofrem uma penalidade igual ao seu modificador de Carisma.
**Sustentação Mínima:** Sustenta a penalidade por mais uma rodada.

### Recuo da Cobra — Ataque de Ladino 19

*Depois de atacar com tenacidade, você frustra seu inimigo se afastando quando ele estava prestes a contra-atacar.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 6[A] + modificador de Destreza de dano.
**Efeito:** Quando o alvo desferir um ataque corpo a corpo ou à distância contra o personagem, o ladino pode de ajustar 1 quadrado usando uma interrupção imediata (TR encerra).

## Proezas Utilitárias de 22º Nível

### Acrobacia Deslumbrante — Utilitário de Ladino 22

*Numa velocidade e precisão quase sobre humana, você escapa do ataque do inimigo.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Acrobacia.
**Efeito:** O ladino pode ajustar o dobro do seu deslocamento. Ele pode escalar sem sofrer penalidade de deslocamento como parte dessa movimentação. Se um inimigo atacá-lo durante esse ajuste, o ladino recebe +4 de bônus na CA contra o ataque.

### Esconder-se da Luz — Utilitário de Ladino 22

*Enquanto você tiver tempo, poderá se mover pelo campo de batalha despercebido.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Furtividade.
**Efeito:** O ladino precisa estar escondido para ativar esse poder. Ele fica invisível até o final do encontro ou até encerrar esse efeito percorrendo mais de 2 quadrados num turno ou realizando qualquer ataque, exceto ataques básicos ou poderes de ataque sem limite.

### Saltar às Nuvens — Utilitário de Ladino 22

*Você salta uma distância fenomenal.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Atletismo.
**Efeito:** O ladino realiza dois testes consecutivos de Atletismo com + 5 de bônus de poder em cada um. Ele não precisa aterrissar entre um salto e outro e pode exceder seu deslocamento normal.

## Proezas Por Encontro de 23º Nível

### Armadilha de Aço — Ataque de Ladino 23

*Lâminas brilhantes prendem seus oponentes no lugar num piscar de olhos, impedindo-os de escapar.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Condição:** O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, besta ou funda.
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada e na linha de visão
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do ladino.

### Carta na Manga — Ataque de Ladino 23

*Você realiza um ataque decisivo. Se fracassar, obrigará o inimigo atacado a golpear outro oponente próximo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano.
**Fracasso:** Usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra um outro alvo adjacente que não seja o ladino. O ladino escolhe o alvo desse ataque.
**Esquivo Hábil:** O ataque provocado pelo fracasso do ladino recebe um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao modificador de Carisma do ladino.

### Golpe do Escorpião — Ataque de Ladino 23

*Um dos seus aliados realiza um ataque preciso no seu adversário e, como se fosse um escorpião, você ataca em seguida.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Reação Imediata** **Corpo a corpo** 1
**Gatilho:** Um aliado causa dano numa criatura adjacente ao ladino
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** A criatura que sofreu o dano do aliado
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.
**Vigarista Brutal:** Depois do ataque, tendo atingido ou não o alvo, o ladino ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Força.

## Proezas Diárias de 25º Nível

### Assalto Mordaz — Ataque de Ladino 25

*Você ataca com uma ferocidade mortífera para minar as forças do oponente.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre 10 de dano contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).

### Cortar o Tendão — Ataque de Ladino 25

*Você obriga seu oponente a mancar com um golpe implacável nas pernas, deixando-o quase incapaz de andar.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre 10 de dano contínuo e fica lento (TR encerra ambos).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo sofre 5 de dano contínuo e fica lento (TR encerra ambos).

### Fantasma do Vento — Ataque de Ladino 25

*Você desaparece, e ataca do meio do nada!*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** **Arma** corpo a corpo
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Vontade
**Sucesso:** 6[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino fica invisível. Ele pode ajustar para qualquer quadrado adjacente ao alvo e ressurgir no começo do próximo turno. Ele obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.
**Fracasso:** Metade do dano, o ladino pode ajustar 1 quadrado para outro espaço adjacente ao alvo e obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.

## Proezas Por Encontro de 27º Nível

### Dança da Morte — Ataque de Ladino 27

*Você se abaixa e se esquiva dos ataques do inimigo, golpeando conforme surge a oportunidade, enquanto bloqueia habilidosamente os ataques desferidos contra você.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 1**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano. Se o alvo desferir um ataque corpo a corpo contra o ladino antes do final do próximo turno dele, o ladino pode obrigá-lo a atacar outra criatura à sua escolha, incluindo ele mesmo.
**Esquivo Hábil:** Os alvos recebem um bônus igual ao modificador de Carisma do ladino nas jogadas de ataque provocadas por esse poder.

### Furacão de Sangue — Ataque de Ladino 27

*Você golpeia e corta seu oponente impiedosamente, espirrando quantidades enormes de sangue.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** **Arma** corpo a corpo
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Vigarista Brutal:** O ataque recebe um bônus na jogada de ataque igual ao modificador de Força do ladino.
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Destreza de dano.

### Golpe Perfeito — Ataque de Ladino 27

*Seu inimigo nem sabe o que o atingiu.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA, Fortitude, Reflexos
**Especial:** O ladino realiza uma única jogada de ataque e obtém sucesso com um resultado igual ou maior a qualquer uma dessas três defesas.
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano. Adicione 1[A] de dano se o ataque superar duas defesas. O alvo fica atordoado até o final do próximo turno do ladino se o ataque superar as três defesas.

## Proezas Diárias de 29º Nível

### Alvo em Movimento — Ataque de Ladino 29

*Um ataque desferido contra você atinge outra criatura no seu lugar.*

**Diário ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Gatilho:** Uma criatura desfere um ataque corpo a corpo ou à distância contra o ladino
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** A criatura atacante
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** Em vez de atacar o ladino, o alvo ataca outra criatura à escolha do ladino a até 2 quadrados dele. O personagem deve escolher uma criatura que o alvo possa atacar.
**Fracasso:** O ataque do alvo acontece normalmente contra o ladino, mas causa apenas metade do dano se obtiver sucesso.

### Golpe Imobilizante — Ataque de Ladino 29

*Com uma facilidade espantosa, você corta os tendões expostos do seu oponente e o deixa imobilizado e gemendo de dor.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra). Se o alvo obtiver sucesso num teste de resistência, ele fica lento (TR encerra). Os testes de resistência realizados contra esses efeitos sofrem -5 de penalidade.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica lento (TR encerra). Os testes de resistência realizados contra esses efeitos sofrem -5 de penalidade.

### Intenção Assassina — Ataque de Ladino 29

*Um corte na garganta ou um disparo no coração – tudo muito eficaz.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 7[A] + modificador de Destreza de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Especial:** Se o ladino tiver vantagem de combate contra o alvo, dobre todo o dano adicional proveniente do Ataque Furtivo ou de um sucesso decisivo.

# Trilhas Exemplares

## Assassino Sombrio

*"Quando você precisar que algo morra, dificilmente conseguirá encontrar alguém melhor do que eu para o trabalho".*

**Pré-requisito:** Ladino.

O personagem se tornou uma máquina de matar, atacando das sombras com uma eficácia mortífera e sanguinária, transformando os ataques contra ele em dor e sofrimento para os seus inimigos. Um assassino sombrio acredita que deve se levantar contra os outros antes que eles possam se erguer contra ele, e esse personagem sabe como aplicar castigos como somente um agressor é capaz.

### Características de Trilha do Assassino Sombrio

**Ação do Assassino Sombrio (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.

**Resposta do Assassino Sombrio (11º Nível):** Qualquer inimigo adjacente que fracassar em um ataque corpo a corpo contra um assassino sombrio sofre dano igual ao modificador de Destreza do assassino.

**Evisceração Sangrenta (16º Nível):** O personagem adquire 1d6 de dano adicional no Ataque Furtivo quando golpeia um inimigo sangrando.

## Proezas de Assassino Sombrio

**Olhar Homicida** — Ataque de Assassino Sombrio 11

*Você ataca com um olhar Homicida, buscando derrubar seu inimigo o mais rápida e eficientemente possível.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O assassino sombrio deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.
**Especial:** Se esse ataque for realizado antes que o alvo tenha agido no encontro, aumente o dano da arma para 3[A].

**Má Idéia, Amigo** — Utilitário de Assassino Sombrio 12

*A primeira vez que um inimigo atacar você, ele descobrirá que foi uma péssima idéia.*

**Diário ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo adjacente desfere um ataque corpo a corpo contra o assassino sombrio pela primeira vez durante o encontro
**Especial:** Se o assassino estiver concedendo vantagem de combate, ele não pode ativar esse poder.
**Efeito:** O assassino recebe +10 de bônus de poder em todas as defesas contra o ataque do inimigo. Se o ataque fracassar, o adversário sofre o dobro do dano da Resposta do Assassino.

**Golpe Final** — Ataque de Assassino Sombrio 20

*Seu inimigo está ferido. Isso acabará com ele.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O assassino deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura sangrando
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Destreza de dano e o assassino ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma. Ele precisa encerrar esse deslocamento adjacente a um inimigo.
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum ajuste.

# Gatuno

*"Eu sou o ladino acrobata, capaz de saltar e rolar com uma agilidade incrível. Eu tenho a graça e a velocidade dos felinos".*

**Pré-requisito:** Ladino.

O ladino aprimorou seu corpo até o limite, agregando um altíssimo nível de técnicas atléticas ao seu repertório de truques de ladrão. Como um mestre atleta, ele se tornou um ladino de alto calibre, capaz de surpreender os adversários com movimentos incríveis e façanhas atléticas impressionantes, enquanto permanece fiel às suas raízes como ladrão e vigarista.

## Características de Trilha do Gatuno Invasor

**Ação Acrobática (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem também recebe uma ação de movimento.

**Controle Corporal (11º Nível):** Quando é empurrado, puxado ou conduzido, o personagem pode reduzir em 1 o número de quadrados do deslocamento obrigatório.

**Mestre Atleta (16º Nível):** Jogue sempre dois dados quando realizar um teste de Atletismo. Utilize o resultado que preferir.

## Proezas de Gatuno Invasor

**Gambito de Gatuno** — Ataque de Gatuno 11

*Você mergulha na ação, atacando habilidosamente, e então se afasta para se posicionar diante da glória definitiva ou da perdição iminente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** **Arma** corpo a corpo
**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** Uma criatura
**Especial:** O gatuno pode ajustar 3 quadrados antes de desferir esse ataque
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano.
**Efeito:** O gatuno ajusta para qualquer quadrado adjacente ao alvo.

**Fuga Instantânea** — Utilitário de Gatuno 12

*Com um esforço inacreditável, você consegue escapar.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O gatuno fica imobilizado, impedido ou lento
**Efeito:** O gatuno encerra qualquer uma das condições acima que estiverem lhe afetando. Depois, ele pode ajustar 2 quadrados.

**Morte Redirecionada** — Ataque de Gatuno 20

*A arma vem na sua direção, mas com um movimento sutil e executando um truque com sua própria arma, você redireciona o ataque para um alvo diferente.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Interrupção Imediata** **Arma** corpo a corpo
**Gatilho:** Um inimigo tem sucesso num ataque corpo a corpo contra o gatuno mas tem um outro inimigo ao seu alcance
**Condição:** O gatuno deve empunhar uma lâmina leve.
**Alvo:** O inimigo que atacou o gatuno
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** O ataque erra o gatuno e atinge um outro inimigo escolhido pelo gatuno e dentro do alcance do alvo.
**Fracasso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano contra o alvo.
**Efeito:** O gatuno ajusta 1 quadrado.

# Mestre das Adagas

*"Veja como a adaga dança na ponta dos meus dedos, assista-a rodopiar. Eu já esqueci mais maneiras de usar essa adaga do que você sequer já imaginou que existissem".*

**Pré-requisito:** Ladino

O ladino e sua adaga se tornam um só conforme ele domina as minúcias do combate com essa lâmina. Ele é um mestre na adaga, capaz de utilizar sua arma de formas que nenhum ladino inferior pode equiparar.

## Características de Trilha do Mestre das Adagas

**Ação do Mestre das Adagas (11º Nível):** O mestre pode gastar um ponto de ação para refazer uma jogada de ataque ou dano usando uma adaga, em vez de realizar uma ação adicional.

**Exatidão da Adaga (11º Nível):** O personagem obtém um sucesso decisivo com suas adagas com um resultado de 18-20 natural.

**Vantagem da Adaga (16º Nível):** Quando obtém um sucesso decisivo com uma adaga, o ladino obtém vantagem de combate contra o inimigo até o final do seu próximo turno.

## Proezas de Mestre das Adagas

**Oportunidade Decisiva** — Ataque de Mestre das Adagas 11

*Seu primeiro golpe causa um ferimento crítico, então você continua o ataque com outro golpe.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Mínima** **Arma** corpo a corpo
**Condição:** O mestre das adagas deve empunhar uma adaga e ter obtido um sucesso decisivo usando-a contra um inimigo durante esse turno.
**Alvo:** A mesma criatura atingida pelo sucesso decisivo
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano.

**Meditação da Lâmina** — Utilitário de Mestre das Adagas 12

*Com um momento de concentração, você foca sua vontade na ponta da sua lâmina.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Até o final do encontro, o dado de dano da adaga do personagem aumenta em uma categoria.

**Ferimento Profundo da Adaga** — Ataque de Mestre das Adagas 20

*Sua adaga surge em sua mão, apunhalando profundamente seu inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** **Arma** corpo a corpo
**Condição:** O mestre das adagas deve empunhar uma adaga.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra). Num sucesso decisivo, 20 de dano contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e nenhum dano contínuo.

# Mestre Infiltrador

*"Eu consigo entrar. Sem problemas".*

**Pré-requisito:** Ladino

O personagem é um especialista em invadir e abandonar locais sem ser notado. Além disso, ele possui as técnicas e o treinamento necessários para lidar com qualquer situação de invasão que surgir, desde espionagem e escolta até franco-artilharia e assassinatos.

## Características de Trilha do Mestre Infiltrador

**Ação do Infiltrador (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem também recebe uma ação de movimento.

**Infiltrador Habilidoso (11º Nível):** O mestre infiltrador recebe +2 de bônus nos testes de Acrobacia, Atletismo e Furtividade.

**Infiltrador Invisível (16º Nível):** Quando um mestre infiltrador ataca um alvo de nível igual ou maior que o seu e reduz seus pontos de vida a 0 ou menos, ou obtém um sucesso decisivo, ele se torna invisível até o final do seu próximo turno.

## Proezas de Mestre Infiltrador

**Ferimento Perturbador** — Ataque de Mestre Infiltrador 11

*Você ataca das sombras, causando um ferimento que distrai seu oponente e o obriga a baixar a guarda.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo ou à distância**
**Condição:** O mestre infiltrador deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura sobre a qual o infiltrador tem vantagem de combate
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo concede vantagem de combate ao infiltrador e todos os seus aliados até o final do próximo turno do ladino.

**Impossível de Pegar** — Utilitário de Mestre Infiltrador 12

*Com a facilidade da prática, você mergulha nas sombras e desaparece da vista.*

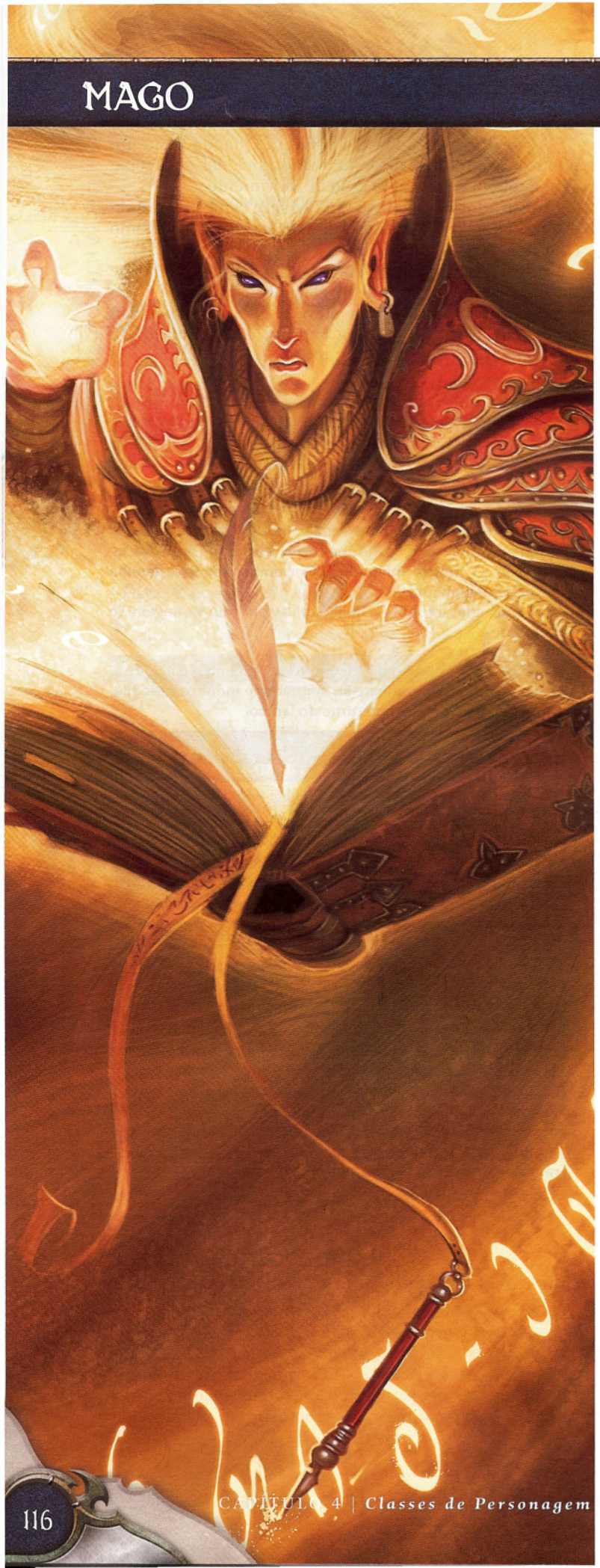
**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O personagem fica invisível até o começo do seu próximo turno.

**Punção Dolorosa** — Ataque de Mestre Infiltrador 20

*Sua arma atinge fundo, perfurando seu inimigo e deixando um ferimento duradouro.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo ou à distância**
**Condição:** O mestre infiltrador deve empunhar uma lâmina leve, besta ou funda.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.

# MAGO



*"Eu sou o fogo que incinera, a névoa que sufoca, a tempestade que causa a devastação de nossos inimigos".*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Controlador. Exerce o controle usando efeitos mágicos que atingem grandes áreas – algumas vezes atrapalhando os adversários, noutras consumindo-os com fogo.
**Fonte de Poder:** Arcano. Canaliza as forças arcanas por meio de estudos intensos, conhecimentos ocultos e uma preparação intrincada. Para esse personagem, a magia é uma forma de arte, um método expressivo e poderoso pelo qual ele busca controlar o mundo ao seu redor.
**Atributos Principais:** Inteligência, Sabedoria, Destreza

**Proficiência com Armaduras:** Traje
**Proficiência com Armas:** Adaga, bordão
**Implementos:** Orbes, cajados, varinhas
**Bônus na Defesa:** +2 em Vontade

**Pontos de Vida no 1° nível:** 10 + valor de Constituição
**Pontos de Vida por Nível:** 4
**Pulsos de Cura por Dia:** 6 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** Arcanismo. No 1° nível, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.
*Perícias de Classe:* Arcanismo (Int), Diplomacia (Car), Exploração (Sab), História (Int), Intuição (Sab), Natureza (Sab), Religião (Int).

**Opções de Estrutura:** Mago controlador, mago de guerra
**Características de Classe:** Conjuração Ritual, grimório, Maestria em Implemento Arcano, truques

Os magos são os detentores da magia arcana. Eles utilizam o verdadeiro poder que permeia o cosmos, pesquisam rituais esotéricos capazes de alterar o tempo e o espaço e arremessam bolas de fogo que incineram os inimigos em massa. Os magos conjuram magias da mesma forma que os guerreiros brandem suas armas.

A magia lhes atraiu ao seu abraço; agora, em troca, eles buscam dominá-la. Um mago pode ser aquele sábio que usa óculos e pesquisa os tomos empoeirados dos sepulcros esquecidos ou um mágico de guerra repleto de cicatrizes que alveja os inimigos com bolas de fogo e xingamentos de baixo calão; um aprendiz insatisfeito que fugiu com os grimórios do seu mestre, um eladrin dando continuidade à tradição mágica da sua raça ou mesmo um estudioso de magia sedento de poder que faria de tudo para aprender um novo feitiço.

Um manto de magias envolve esse personagem, rituais antigos ampliam seus sentidos e os implementos recobertos com as runas que ele mesmo entalhou pendem do seu cinturão. A ciência arcana efervescente pulsa por da sua consciência, exercendo uma pressão constante e procurando libertação. Quem sabe quando o mago dominará efeitos o suficiente para romper os limites da própria realidade?

WILLIAM O'CONNER

# Criando um Mago

Os magos possuem grande uma variedade de poderes, mas costumam se especializar em uma dessas duas estruturas de personagem: mago controlador ou mago de guerra. Todos os magos utilizam a Inteligência em seus poderes de ataque e, secundariamente, a Sabedoria, a Destreza e algumas vezes a Constituição.

## Mago Controlador

Os poderes favoritos de um controlador restringem os inimigos de diversas formas – esmagando-os nos anéis de uma serpente elétrica, sufocando-os numa nuvem de vapores tóxicos ou prendendo-os no gelo. A Inteligência alimenta seus poderes de ataque, portanto esse deve ser o valor de atributo mais elevado. Se escolher o orbe de imposição como sua Maestria em Implemento, a Sabedoria ajudará o conjurador a manter o controle sobre os inimigos e deve ser o segundo maior atributo. Escolha a Destreza como terceiro melhor atributo. Designar um bom valor para a Constituição ajudará o mago a se manter vivo, aumentando seus pontos de vida e pulsos de cura, além de contribuir com sua defesa de Fortitude. Se escolher o cajado de defesa como Maestria em Implemento, a Constituição o ajudará em suas outras defesas. Escolha poderes que ajudam a controlar o campo de batalha e utilize da melhor forma possível seu valor elevado de Sabedoria.

**Talento Sugerido:** Iniciativa Aprimorada (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

**Perícias Sugeridas:** Arcanismo, Diplomacia, Intuição, Natureza

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *nuvem de adagas, onda trovejante*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *terreno gélido*

**Poder Diário Sugerido:** *sono*

## Mago de Guerra

Esse tipo de personagem adora poderes que causam dano – dano maciço em diversos inimigos ao mesmo tempo. Enormes explosões de fogo, raios trepidantes de eletricidade e ondas de ácido causticante são suas armas prediletas. A Inteligência é o seu valor de atributo mais importante. A Destreza deve ser o segundo melhor valor de atributo, pois será essencial caso a Maestria em Implemento escolhida seja a varinha de precisão. A Sabedoria será o terceiro melhor atributo. Também é possível escolher o cajado de defesa como forma de Maestria, permitindo que a Constituição auxilie nas suas defesas contra alguns ataques. Mesmo que não utilize cajados, a Constituição aumenta os pontos de vida, pulsos de cura e a defesa de Fortitude do mago. Escolha poderes que causam grandes quantidades de dano e que usem da melhor forma possível seu valor elevado de Destreza.

**Talento Sugerido:** Grimório Expandido (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

**Perícias Sugeridas:** Arcanismo, Exploração, História, Religião

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *mísseis mágicos, explosão incandecente*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *mãos ardentes*

**Poder Diário Sugerido:** *flecha ácida*

# Implementos

Os magos usam orbes, cajados e varinhas para ajudar a canalizar e direcionar seus poderes arcanos. Todos os magos dominam um tipo de implemento (consulte "Características de Classe"). Sem um implemento, o mago ainda é capaz de ativar seus poderes. Um mago usando um orbe, cajado ou varinha mágica soma o bônus de melhoria desse item nas suas jogadas de ataque e dano dos poderes (de classe e trilha exemplar) de mago que tenham a palavra-chave implemento.

# Características de Classe de Mago

Essa classe apresenta as seguintes características de classe.

## Conjuração Ritual

O mago recebe o talento Conjuração Ritual (pág. 197) como um talento adicional, que lhe permite utilizar os rituais mágicos (consulte o Capítulo 10).

## Grimório

O mago possui um grimório, um livro cheio de conhecimentos místicos onde ele guarda os seus rituais e suas magias diárias e utilitárias.

**Rituais:** Um grimório contém três rituais de 1º nível (à escolha do jogador) que o mago dominou.

No 5º nível e novamente no 11º, 15º, 21º e 25º nível, o mago aprende mais dois rituais à sua escolha e os escreve no seu grimório. Todos os rituais adicionados devem ser do mesmo nível do personagem ou inferiores.

**Magias Diárias e Utilitárias:** O grimório também guarda as magias diárias e utilitárias do mago. O personagem começa o jogo conhecendo duas magias diárias, mas ele consegue utilizar somente uma delas a cada dia. Sempre que o mago adquire um nível que lhe permita escolher uma magia diária ou utilitária, selecione duas magias diárias ou utilitárias diferentes daquele nível para incluir no grimório. Depois de um descanso prolongado, o mago é capaz de preparar um número de magias diárias e utilitárias de acordo com o limite de magias desse tipo que ele tem disponível conforme o nível atual do personagem. Ele não é capaz de preparar a mesma magia duas vezes.

Se o mago substituir uma magia devido ao avanço de nível ou devido à reciclagem, a magia anterior desaparece do seu grimório e é substituída pela nova.

### Visão Geral do Mago

**Características:** Os poderes dos magos consistem em afetar diversos alvos ao mesmo tempo – algumas vezes dois ou três inimigos, outras vezes todos que estão numa sala. Além disso, eles são mestres em magias utilitárias que permitem evitar ou superar muitos obstáculos, desde voar sobre penhascos até alterar o fluxo do tempo.

**Religião:** Os magos preferem as divindades da magia, arte, conhecimento e segredos, como Corellon, Ioun e Vecna.

**Raças:** Os eladrin, humanos e meio-elfos costumam se destacar na prática da magia arcana.

**Capacidade:** Um grimório comum tem 128 páginas. Cada magia exige uma página. Um ritual consome um número de páginas igual ao seu nível.

## Maestria em Implemento Arcano

O mago se especializa em um tipo de implemento e recebe benefícios adicionais quando o utiliza. Escolha uma das formas a seguir para dominar um implemento arcano.

**Cajado de Defesa:** Essa característica concede ao mago +1 de bônus na CA. Além disso, uma vez por encontro, usando uma interrupção imediata, o mago recebe um bônus igual ao seu modificador de Constituição na defesa contra um ataque. Ele pode ativar esse bônus até mesmo depois que o Mestre declarar o total de dano causado. O mago precisa empunhar um cajado para se beneficiar dessa característica. Essa maestria é útil para qualquer mago, em particular aqueles que alternam entre as magias de controle de dano.

**Orbe de Imposição:** Uma vez por encontro, usando uma ação livre, o mago pode usar o orbe para ativar um dos dois efeitos a seguir.

Ele pode escolher uma criatura que tenha sido alvo de uma de suas magias de mago com um efeito que persiste até o alvo ser bem-sucedido em um teste de resistência. Essa criatura sofre uma penalidade nos testes de resistência contra esse efeito igual ao modificador de Sabedoria do mago.

Alternativamente, o mago é capaz de estender a duração de um efeito criado por uma magia de mago sem limite (como *nuvem de adagas* ou *raio álgido*) que terminaria no final do seu turno atual. Em vez disso, o efeito se encerra no final do próximo turno do mago.

O mago precisa empunhar um orbe para ativar essa habilidade. Os magos controladores escolhem essa maestria para estender a duração dos seus efeitos de controle.

**Varinha de Precisão:** Uma vez por encontro, usando uma ação livre, o mago recebe um bônus numa única jogada de ataque igual ao seu modificador de Destreza. Ele precisa estar empunhando uma varinha para obter os benefícios dessa característica. Essa maestria é ideal para os magos de guerra, pois aumenta sua precisão com os efeitos que causam dano.

### Magos e Rituais

As magias de um mago são potentes em combate e úteis para uma grande variedade de encontros, desafios e outras situações; além disso, o mago também é um mestre inigualável da conjuração ritual.

Conforme adquire níveis, o mago acessa novos rituais automaticamente, mas ele também consegue aprendê-los ou adquiri-los no decorrer das aventuras. Os rituais de nível mais elevado lhe permitem selar passagens ou abrir portas, enxergar lugares ou pessoas à distância ou ativar portais para outros lugares.

## Truques

Os truques são magias inferiores que o personagem adquire no 1º nível. Ele consegue usar os truques *som fantasma*, *luz*, *mãos mágicas* e *prestidigitação* como se fossem poderes sem limite.

# Poderes dos Magos

Os poderes arcanos desses personagens são chamados de magias, e para a grande maioria das pessoas do mundo, são esses estudiosos que definem o que é a verdadeira magia.

## Características de Classe

**Luz** — Truque de Mago

*Com um gesto das mãos, você cria uma luz intensa na ponta de seu cajado, em outro objeto ou em um local próximo.*

**Sem Limite ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **À Distância** 5
**Alvo:** Um objeto ou quadrado desocupado
**Efeito:** O personagem cria um brilho intenso no alvo. A luz preenche o quadrado do alvo e todos os espaços a até 4 quadrados dele. A luz permanece ativa durante 5 minutos, mas pode ser dissipada pelo mago usando uma ação livre.
**Especial:** Somente um truque de *luz* pode estar ativo simultaneamente. Quando gerar uma nova fonte de iluminação, a anterior será dissipada de imediato.

**Mãos Mágicas** — Truque de Mago

*Você gesticula na direção de um objeto próximo e uma mão espectral e flutuante ergue o objeto no ar, movendo-o para onde você desejar.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Conjuração**
**Ação Mínima** **À Distância** 5
**Efeito:** O mago conjura uma mão espectral e flutuante num espaço desocupado dentro do alcance. A mão ergue, desloca ou manipula um objeto adjacente que pese 10 kg ou menos e pode carregá-lo até 5 quadrados. Se o mago estiver segurando o objeto quando ativar esse poder, a mão pode guardá-lo numa mochila, bolso, bainha ou pacote similar e simultaneamente trazer qualquer outro objeto guardado ou carregado em qualquer outra parte do corpo para as mãos do mago.

Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a mão até 5 quadrados. Usando uma ação livre, ele pode ordenar que a mão largue qualquer objeto que estiver segurando; usando uma ação mínima, é possível guiar a mão para erguer ou manipular um objeto diferente.
**Sustentação Mínima:** O mago pode sustentar a mão indefinidamente.
**Especial:** É possível criar somente uma única mão espectral de cada vez.

### Prestidigitação — Truque de Mago

*Você realiza um truque de mágica como diversão, criando um filete de luz que dança, rejuvenescendo uma flor murcha, fazendo uma moeda desaparecer ou aquecendo uma bebida fria.*

**Sem Limite ✦ Arcano**
**Ação Padrão** **À Distância** 2
**Efeito:** O truque simula um dos efeitos abaixo.

- ✦ Mover 0,5 kg de matéria.
- ✦ Criar um efeito sensorial inofensivo, como uma chuva de fagulhas, uma lufada de vento, uma música tênue ou um cheiro forte.
- ✦ Colorir, limpar ou manchar itens com volume máximo de 30 cm cúbicos durante 1 hora.
- ✦ Acender (ou apagar) instantaneamente uma vela, tocha ou uma pequena fogueira de acampamento.
- ✦ Esfriar, aquecer ou temperar até 0,5 kg de matéria orgânica (exceto seres vivos) durante 1 hora ou menos.
- ✦ Criar uma pequena marca ou símbolo numa superfície durante 1 hora ou menos.
- ✦ Criar um pequeno item ou imagem do nada, que existirá até o final do próximo turno do mago.
- ✦ Tornar um item pequeno e manipulável invisível até o final do próximo turno do mago.

Nada que for criado com esse truque causará dano, servirá como arma (ou ferramenta), nem atrapalhará as ações de outra criatura. Esse truque não pode duplicar os efeitos de nenhum outro poder.
**Especial:** É possível manter somente três truques ativos simultaneamente.

### Som Fantasma — Truque de Mago

*Com um gesto, você cria um som ilusório que emana de qualquer local próximo.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Ilusão**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Um objeto ou espaço desocupado
**Efeito:** O personagem cria um som, tão sutil quando um sussurro ou tão elevado quanto gritos ou uma criatura em combate, que emana do alvo escolhido. É possível gerar sons sem palavras, como o ressoar de um golpe de espada, o raspar de armaduras ou a queda de uma rocha. Se gerar um sussurro, é possível fazê-lo quase que imperceptivelmente, de forma que somente as criaturas adjacentes ao alvo possam ouvir as palavras ilusórias.

## Magias de 1º Nível Sem Limite

### Explosão Incandescente — Ataque de Mago 1

*Uma coluna vertical de chamas douradas incinera seus adversários.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 1 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.
O dano aumenta para 2d6 + modificador de Inteligência no 21º nível.

### Mísseis Mágicos — Ataque de Mago 1

*Você dispara uma rajada de energia prateada contra o inimigo.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d4 + modificador de Inteligência de dano energético.
O dano aumenta para 4d4 + modificador de Inteligência no 21º nível.
**Especial:** Esse poder é considerado um ataque básico à distância. Quando um poder permitir que o mago realize um ataque básico à distância, ele pode disparar um *míssil mágico*.

### Nuvem de Adagas — Ataque de Mago 1

*Você cria um pequeno turbilhão de adagas de energia que atacam implacavelmente as criaturas na área.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **Área** de 1 quadrado a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro do quadrado
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano energético.
O dano aumenta para 2d6 + modificador de Inteligência no 21º nível.
**Efeito:** A área do poder se enche com adagas afiadas compostas de energia. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da área sofre dano energético igual ao modificador de Sabedoria do mago (mínimo 1). A nuvem permanece no lugar até o final do próximo turno. O mago pode dissipá-la antes usando uma ação mínima.

### Onda Trovejante — Ataque de Mago 1

*Você cria uma ondulação de poder sônico que emerge do solo.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Implemento, Trovejante**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 3
**Alvo:** As criaturas dentro da rajada
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano trovejante e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do mago.
O dano aumenta para 2d6 + modificador de Inteligência no 21º nível.

### Raio Álgido — Ataque de Mago 1

*Um raio brilhante de gelo esbranquiçado é disparado contra o alvo.*

**Sem Limite ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica lento até o final do próximo turno do mago.
O dano aumenta para 2d6 + modificador de Inteligência no 21º nível.

## Magias Por Encontro de 1º Nível

### Golpe Resfriante — Ataque de Mago 1

*Você cria um raio de energia púrpura e frígida em torno da sua mão e o arremessa diretamente contra o inimigo.*

**Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do mago.

### Mãos Ardentes — Ataque de Mago 1

*Uma explosão de chamas terríveis irrompe de suas mãos e incinera os inimigos mais próximos.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** As criaturas dentro da rajada
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.

### Orbe de Energia — Ataque de Mago 1

*Você arremessa um orbe de energia contra o inimigo. Ela explode no alvo e arremessa estilhaços de energia afiados como navalhas, que cortam todos os inimigos próximos em fiapos.*

**Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo Primário:** Uma criatura ou objeto
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Inteligência de dano energético. Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Um inimigo adjacente ao alvo primário
**Ataque Secundário:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Inteligência de dano energético.

### Raio de Enfraquecimento — Ataque de Mago 1

*Você aponta três dedos para o seu adversário e depois os ergue em forma de garra. Uma névoa esverdeada e macabra brota da carne do inimigo, carregando consigo a força do alvo.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Necrótico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Inteligência de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do mago.

### Terreno Gélido — Ataque de Mago 1

*Com um sopro congelante, você murmura uma única palavra arcana que cria uma trilha traiçoeira de gelo no chão, atrapalhando seus oponentes.*

**Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 1 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica derrubado.
**Efeito:** A área afetada se torna terreno acidentado até o final do próximo turno do mago. O mago pode dissipar esse efeito usando uma ação mínima.

## Magias Diárias de 1º Nível

### Esfera Flamejante — Ataque de Mago 1

*Você conjura uma esfera de fogo em movimento e controla o deslocamento dela.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Efeito:** O mago conjura uma esfera flamejante Média que ocupa um quadrado dentro do alcance e pode atacar. Qualquer criatura que começar o turno adjacente à esfera sofre 1d4 + modificador de Inteligência de dano flamejante. Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a esfera até 6 quadrados.
**Alvo:** Uma criatura adjacente à esfera flamejante
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.
**Sustentação Mínima:** O mago pode sustentar esse poder até o final do encontro. Usando uma ação padrão, o mago pode realizar um novo ataque com a esfera.

### Flecha Ácida — Ataque de Mago 1

*Uma flecha bruxuleante, composta de um líquido verde e brilhante é disparada contra o alvo e explode em uma rajada de ácido corrosivo.*

**Diário ✦ Ácido, Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Inteligência de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra). Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** As criaturas adjacentes ao alvo primário
**Ataque Secundário:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Inteligência de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e 2 de dano ácido contínuo no alvo primário (TR encerra), sem ataque secundário.

### Nuvem Congelante — Ataque de Mago 1

*Você dispara um projétil com a mão que explode numa nuvem de névoa congelada no ponto de impacto.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Inteligência de dano congelante.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** A nuvem permanece ativa até o final do próximo turno do mago. Qualquer criatura que ingressa na névoa ou começa o turno no interior da explosão é alvo de outro ataque. O mago pode dissipar a nuvem usando uma ação mínima.

### Sono — Ataque de Mago 1

*Você impõe sua vontade contra os adversários, tentando sobrepujá-los com uma onda de cansaço mágico.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Sono**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo fica lento (TR encerra). Se fracassar no primeiro teste de resistência contra esse poder, o alvo fica inconsciente (TR encerra).
**Fracasso:** O alvo fica lento (TR encerra).

## Magias Utilitárias de 2° Nível

### Escudo Arcano — Utilitário de Mago 2

*Você espalma sua mão e um escudo de energia arcana é criado imediatamente, protegendo você de um ataque eminente.*

**Encontro ✦ Arcano, Energético**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O mago é atingido por um ataque
**Efeito:** O personagem recebe +4 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno.

### Queda Suave — Utilitário de Mago 2

*Você ou uma criatura à sua escolha aterrissa suavemente, como uma pena.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Livre** **À Distância** 10
**Gatilho:** O mago ou uma criatura dentro do alcance sofre uma queda
**Efeito:** O mago ou a criatura não sofre dano da queda, independente da altura, e não fica derrubado no final da queda

### Recuo Acelerado — Utilitário de Mago 2

*Sua forma fica nublada conforme você recua do campo de batalha com velocidade.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** Ajuste até o dobro do seu deslocamento

### Salto — Utilitário de Mago 2

*Você ou outra criatura à sua escolha consegue saltar distâncias enormes subitamente.*

**Encontro ✦ Arcano**
**Ação de Movimento** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou uma criatura
**Efeito:** O alvo realiza um teste de Atletismo para saltar com +10 de bônus de poder e não precisa se deslocar para que o salto seja considerado um salto com impulso.

## Magias Por Encontro de 3º Nível

### Esfera de Choque — Ataque de Mago 3

*Você arremessa um orbe crepitante de eletricidade que explode no ponto escolhido, engolfando todas as criaturas próximas em um abraço elétrico.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Elétrico**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Inteligência de dano elétrico.

### Leque Cromático — Ataque de Mago 3

*Uma rajada brilhante de cores luminosas emerge das pontas dos seus dedos, nocauteando os inimigos próximos.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** As criaturas dentro da rajada
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano radiante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do mago.

### Mortalha de Fogo — Ataque de Mago 3

*Com um gesto sutil, você engolfa os inimigos mais próximos com chamas.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Inteligência de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

### Raios Gélidos — Ataque de Mago 3

*Você atira dois raios de energia brilhante, branca e azulada. Uma fina camada de gelo surge no chão abaixo de cada um antes de desaparecer.*

**Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos, um ataque por alvo
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do mago.

## Magias Diárias de 5º Nível

### Aperto Gélido de Bigby — Ataque de Mago 5

*Você conjura uma mão flutuante gigantesca, composta de gelo esculpido, que esmaga e congela os inimigos.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Conjuração, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Efeito:** O mago conjura uma mão feita de gelo com 1,5 m de altura num quadrado desocupado dentro do alcance; o efeito ataca os adversários. Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a mão até 6 quadrados.
**Alvo:** Uma criatura adjacente à mão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Inteligência de dano congelante e a mão agarra o alvo. Se o alvo tentar escapar, a mão utiliza a defesa de Fortitude ou Reflexos do mago.
**Sustentação Mínima:** Um alvo agarrado pela mão sofre 1d8 + modificador de Inteligência de dano congelante quando o mago sustenta esse poder. Usando uma ação padrão, o mago pode atacar outro alvo com essa conjuração, mas é preciso libertar o alvo que estava agarrado.

### Bola de Fogo — Ataque de Mago 5

*Um globo de fogo alaranjado borbulha na sua mão. Você o arremessa nos inimigos e ele explode com o impacto.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 3 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.
**Fracasso:** Metade do dano.

### Nuvem Fétida — Ataque de Mago 5

*Você conjura uma nuvem espessa de vapores biliosos e amarelados. Os vapores pútridos consomem todas as criaturas que engolfam.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Venenoso, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Inteligência de dano venenoso.
**Efeito:** A explosão gera uma zona de vapores nocivos que bloqueia a linha de visão até o final do próximo turno do mago. As criaturas que ingressam ou começam seu turno dentro dela sofrem 1d10 + modificador de Inteligência de dano venenoso. Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a zona até 6 quadrados.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

### Teia — Ataque de Mago 5

*Subitamente, você gera uma teia gigante composta de fios mágicos espessos, que se fixam em pleno ar, aprisionando as criaturas dentro da área designada.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** O alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Efeito:** A explosão cria uma zona de teias que preenche a área até o final do encontro ou durante 5 minutos. A zona é considerada terreno acidentado; qualquer criatura que termina seu deslocamento no interior da zona fica imobilizada (TR encerra).

## Magias Utilitárias de 6º Nível

### Alterar-se — Utilitário de Mago 6

*Com um estalar de dedos, de repente você se parece com outra pessoa.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O mago transforma a si mesmo, suas roupas e seu equipamento para que tenham uma aparência diferente. Ele pode assumir a aparência de qualquer outra criatura de porte e tamanho similar, incluindo alguém específico que tenha visto. Ele não adquire as habilidades ou os costumes da forma escolhida, nem as características táteis ou auditivas da forma e do equipamento transformado. Por exemplo, se o mago assumir a forma de um anão guerreiro vestindo uma armadura de placas, qualquer criatura que tocá-lo perceberá que ele não está trajando placas de armadura e elas não irão ranger, retinir ou ressoar entre si conforme o mago se movimentar. A ilusão permanece ativa durante 1 hora, embora o mago consiga encerrá-la usando uma ação mínima. Ele precisa manter a mesma aparência em toda a duração do poder.

Qualquer criatura que tentar descobrir a ilusão deve realizar um teste resistido de Intuição contra o teste de Blefe do personagem, embora o mago receba +5 de bônus de poder nesse teste.

### Dissipar Magia — Utilitário de Mago 6

*Você dispara um raio de energia arcana crepitante que destrói um efeito mágico criado por um oponente.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma conjuração ou zona
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade do criador da conjuração ou zona
**Sucesso:** A conjuração ou zona é destruída. Seus efeitos se encerram, incluindo aqueles que normalmente durariam até o alvo obter sucesso num teste de resistência.

### Invisibilidade — Utilitário de Mago 6

*Uma criatura escolhida por você desaparece.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** O personagem ou uma criatura
**Efeito:** O alvo fica invisível até o final do próximo turno do mago. Se o alvo atacar, fica visível novamente.
**Sustentação Padrão:** Se o alvo estiver dentro do alcance, o mago pode sustentar o efeito.

### Levitação — Utilitário de Mago 6

*Você ergue as mãos e, repentinamente, sente o ar passando abaixo dos seus pés.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O mago pode se deslocar 4 quadrados verticalmente e permanecer nessa altura, flutuando sobre o chão. Enquanto estiver flutuando, ele fica instável, sofrendo -2 de penalidade na CA e na defesa de Reflexos. Se algum efeito, como um fosso se abrindo debaixo do mago, obrigá-lo a permanecer a mais de 4 quadrados acima do nível do solo, o personagem desce suavemente até estar a 4 quadrados do chão e não sofre dano da queda.
**Sustentação de Movimento:** O mago pode sustentar esse poder até o final do encontro ou durante 5 minutos. Quando sustentá-lo ele pode se deslocar 3 quadrados para cima ou para baixo ou 1 quadrado horizontalmente. Ele não pode permanecer a mais de 4 quadrados do nível do solo. Se não sustentar o efeito, ele aterrissa suavemente no chão e não sofre dano da queda.

### Muralha de Neblina — Utilitário de Mago 6

*Você cria uma muralha monumental de uma neblina cinzenta que obscurece a visão.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração**
**Ação Padrão** **Muralha** com área 8 a até 10 quad.
**Efeito:** O mago conjura uma muralha que consiste de quadrados contíguos repletos de névoa arcana. A muralha permanece ativa até o final do próximo turno do mago. Ela abrange 8 quadrados de comprimento e até 4 quadrados de altura. A névoa é muito espessa e bloqueia a linha de visão.
**Sustentação Mínima:** A muralha persiste.

### Porta Dimensional — Utilitário de Mago 6

*Você traça o contorno de uma porta diante de si, atravessa a abertura e ressurge em algum outro lugar nas proximidades.*

**Diário ✦ Arcano, Teleporte**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O mago se teleporta 10 quadrados. Ele não pode levar nenhuma outra criatura consigo.

## Magias por Encontro de 7º Nível

### Aríete Espectral — Ataque de Mago 7

*Você atinge seu inimigo com uma força mágica invisível e o arremessa contra as paredes e teto antes de derrubá-lo no chão e arremessá-lo de volta.*

**Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Inteligência de dano energético e o alvo é empurrado 3 quadrados e fica derrubado.

### Cólera Invernal — Ataque de Mago 7

*Você ergue sua mão e uma tempestade congelante despenca impiedosamente sobre a área que você designar.*

**Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Inteligência de dano congelante.
**Efeito:** Uma nevasca surge na área designada e continua até o final do próximo turno do mago. Ela concede ocultação e qualquer criatura que começar seu turno na tempestade sofre dano congelante igual ao modificador de Inteligência do mago. O mago pode encerrar esse efeito usando uma ação mínima.

### Explosão de Fogo — Ataque de Mago 7

*Uma bola vermelha e flamejante emerge da ponta do seu dedo para o lugar que você indicar, onde ela explode numa grande esfera de fogo mágico.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.

### Relâmpago — Ataque de Mago 7

*Da sua mão estendida irrompem línguas brilhantes de eletricidade branca e azulada.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Elétrico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Inteligência de dano elétrico.
**Alvo Secundário:** Duas criaturas a até 10 quadrados do alvo primário
**Ataque Secundário:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano elétrico

## Magias Diárias de 9º Nível

### Espada de Mordenkainen — Ataque de Mago 9

*Você invoca uma espada de energia dourada e crepitante que corta e perfura furiosamente a criatura indicada.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Efeito:** O mago conjura uma espada de energia num quadrado desocupado dentro do alcance e ela ataca. Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a espada contra um novo alvo dentro do alcance. A espada permanece ativa até o final do próximo turno do mago.
**Alvo:** Uma criatura adjacente à espada
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Inteligência de dano energético.
**Sustentação Mínima:** Quando o mago sustenta esse poder, a espada ataca novamente.

### Muralha de Fogo — Ataque de Mago 9

*Uma muralha causticante de chamas irrompe do solo ao seu comando.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Muralha de **área** 8 a até 10 quad.
**Efeito:** O mago conjura uma muralha que consiste em quadrados contíguos repletos de fogo arcano. Ela abrange 8 quadrados de comprimento e até 4 quadrados de altura. A muralha permanece ativa até o final do próximo turno do mago. Qualquer criatura que começar seu turno adjacente à muralha sofre 1d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.Se uma criatura invadir o espaço da muralha ou começar seu turno no mesmo espaço do efeito, ela sofre 3d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante. Ingressar num quadrado ocupado pela muralha exige 3 quadrados adicionais de movimento. A muralha bloqueia a linha de visão.
**Sustentação Mínima:** A muralha persiste.

### Serpente Relâmpago — Ataque de Mago 9

*Um relâmpago crepitante emerge da sua mão e atinge um inimigo, assumindo uma forma de serpente no caminho.*

**Diário ✦ Arcano, Elétrico, Implemento, Venenoso**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d12 + modificador de Inteligência de dano elétrico e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica lento (TR encerra).

### Tempestade de Gelo — Ataque de Mago 9

*Uma chuva de granizo áspero despenca sobre os inimigos em uma grande área, recobrindo o solo com gelo.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 3 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica lento (TR encerra).
**Efeito:** A explosão cria uma zona de gelo. Ela é considerada terreno acidentado até o final do encontro ou durante 5 minutos.

## Magias Utilitárias de 10º Nível

### Nublar — Utilitário de Mago 10

*Você se recobre com uma aura tremeluzente, deixando seus contornos quase impossíveis de discernir.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Até o final do encontro, o mago recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas e os inimigos a 5 quadrados ou mais não podem enxergá-lo.

### Portão Arcano — Utilitário de Mago 10

*Você abre uma fenda dimensional que conecta duas localizações próximas.*

**Diário ✦ Arcano, Teleporte**
**Ação Mínima** **À Distância** 20
**Alvo:** Dois quadrados desocupados
**Efeito:** O mago cria uma fenda dimensional entre os dois quadrados alvo até o final do seu próximo turno. Qualquer criatura que ingressar em um desses quadrados pode se deslocar para o outro espaço como se eles estivessem adjacentes. Uma criatura não consegue atravessar a fenda se qualquer um dos quadrados estiver ocupado por outra criatura.
**Sustentação Mínima:** A fenda persiste.

### Reflexos — Utilitário de Mago 10

*Três imagens duplicadas de você aparecem, imitando suas ações perfeitamente e confundindo seus inimigos.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Três imagens idênticas ao mago surgem no espaço dele, concedendo +6 de bônus de poder na CA. Sempre que um ataque fracassar contra ele, uma das duplicatas é eliminada e o bônus obtido com esse poder diminui em 2. Quando o bônus atinge 0, todas as imagens desaparecem e o poder se encerra. Caso contrário, o poder persiste 1 hora.

### Resistência — Utilitário de Mago 10

*Você fortalece a si mesmo ou a outra criatura dentro do alcance, tornando-a resistente a um determinado tipo de dano.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou uma criatura
**Efeito:** Até o final do encontro ou durante 5 minutos, o alvo recebe uma resistência contra um tipo de dano escolhido pelo mago igual ao nível do mago + seu modificador de Inteligência. Selecione o tipo de dano na lista a seguir: ácido, congelante, elétrico, energético, flamejante, necrótico, psíquico, radiante, trovejante ou venenoso.

## Magias Por Encontro de 13º Nível

### Feixe Prismático — Ataque de Mago 13

*Você arremessa um orbe pulsante de luz branca do tamanho de um punho até uma certa distância, alvejando as criaturas na área com raios de luz multicolorida.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Inteligência de dano radiante e o alvo fica cego até o final do próximo turno do mago.

### Fogo Álgido — Ataque de Mago 13

*Você sussurra uma palavra de poder elemental e arremessa uma bola de gelo flamejante. Ondas de fogo e gelo explodem a partir do ponto de impacto.*

**Encontro ✦ Arcano, Congelante, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante e congelante.
**Efeito:** A área afetada com esse poder é considerada terreno acidentado até o final do próximo turno do mago. Qualquer criatura que começar o seu turno dentro da área sofre 5 de dano flamejante e congelante contínuo. O mago pode dissipar o efeito usando uma ação mínima.

### Lança Trovejante — Ataque de Mago 13

*Um pulso trovejante de energia concussiva jorra da sua mão, derrubando os inimigos.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Trovejante**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** As criaturas dentro da rajada
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d6 + modificador de Inteligência de dano trovejante e o alvo é empurrado 4 quadrados.

### Retenção Hipnótica — Ataque de Mago 13

*Você imobiliza seus inimigos ordenando que eles fiquem parados.*

**Encontro ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade, um ataque por alvo
**Especial:** Se visar uma só criatura com o ataque, o mago recebe +4 de bônus de poder na jogada de ataque.
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Inteligência de dano psíquico e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do mago.

## Magias Diárias de 15º Nível

### Esfera Resiliente de Otiluke — Ataque de Mago 15

*Você aprisiona seu inimigo num globo imóvel e transparente de energia impenetrável.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** Até o final do seu próximo turno, o mago conjura uma esfera de energia que engloba todo o espaço do alvo. O alvo fica imobilizado e não pode atacar nada que esteja fora do seu espaço. As criaturas fora da esfera não podem atacar o alvo e a conjuração bloqueia qualquer objeto e/ou criatura que tente atravessá-la.

Essa esfera, embora impenetrável, não é invulnerável a dano. Os ataques desferidos contra ela a atingem automaticamente e ela possui 100 pontos de vida.

**Sustentação Mínima:** Se obtiver sucesso na jogada de ataque, o mago pode sustentar a esfera.
**Fracasso:** O alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Especial:** Em vez de atacar um inimigo, o mago pode posicionar a esfera em torno de si mesmo ou de um aliado voluntário dentro do alcance, sem necessidade de uma jogada de ataque.

### Explosão Prismática — Ataque de Mago 15

*Raios cintilantes de luz com as cores do arco-íris saem da palma da sua mão, atingindo os inimigos de maneiras imprevisíveis.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento, Venenoso**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude, Reflexos, Vontade
**Sucesso (Fortitude):** Se esse ataque superar a defesa de Fortitude do alvo, ele sofre 2d6 + modificador de Inteligência de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).
**Sucesso (Reflexos):** Se esse ataque superar a defesa de Reflexos do alvo, ele sofre 2d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
**Sucesso (Vontade):** Se esse ataque superar a defesa de Vontade do alvo, ele fica pasmo (TR encerra).
**Especial:** O mago realiza só um ataque por alvo, mas compara o resultado com as três defesas. É possível que uma criatura seja vítima de dois, todos ou nenhum efeito, dependendo das defesas superadas. O alvo deve realizar separadamente cada um dos testes de resistência contra os efeitos que o atingirem.

### Mãos Aderentes de Bigby — Ataque de Mago 15

*Duas mãos de energia dourada e brilhante se materializam, agarram dois adversários e os chocam entre si, esmagando-os.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Efeito:** O mago conjura duas mãos de 1,5 m de altura; cada uma ocupa 1 quadrado dentro do alcance. Cada constructo ataca uma criatura adjacente. Se não forem usadas para agarrar um alvo, as mãos podem ser deslocadas e ordenadas a golpear outro alvo dentro do alcance, usando uma ação de movimento. As mãos permanecem ativas até o final do próximo turno do mago.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Inteligência de dano energético e a mão agarra o alvo. Se ele tentar escapar, utilize a defesa de Fortitude ou Reflexos do mago.
**Especial:** Se cada mão estiver agarrando um inimigo, o mago pode bater os inimigos um contra o outro usando uma ação padrão. Isso causa 2d10 + modificador de Inteligência de dano energético em cada alvo agarrado. Depois do ataque, cada mão retorna ao seu quadrado original com o alvo agarrado.
**Sustentação Mínima:** As mãos persistem.

### Muralha de Gelo — Ataque de Mago 15

*Uma muralha de gelo brilhante e escarpada surge ao seu comando.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Conjuração, Implemento**
**Ação Padrão** Muralha de **área 12 a até 10** quad.
**Efeito:** O mago conjura uma muralha sólida de quadrados contíguos repletos de gelo arcano. Ela abrange uma área de 12 quadrados de comprimento e até 6 quadrados de altura.

Qualquer criatura que começar seu turno adjacente à muralha sofre 2d6 + modificador de Inteligência de dano congelante. A muralha bloqueia a linha de visão e impede o deslocamento; nenhuma criatura pode ocupar os quadrados da muralha.
**Especial:** Uma criatura pode atacar a muralha usando uma ação padrão. Cada quadrado tem 50 pontos de vida. Qualquer criatura que desferir um ataque corpo a corpo contra a muralha sofre 2d6 de dano congelante. A muralha tem vulnerabilidade 25 vs. flamejante. Se não for destruída, a muralha derrete em 1 hora.

### Rajada Algente — Ataque de Mago 15

*Você cria uma tremenda rajada de frio sobrenatural, congelando seus inimigos.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** Rajada **contígua 5**
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 6d6 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica lento (TR encerra).

## Magias Utilitárias de 16º Nível

### Deslocamento — Utilitário de Mago 16

*O alvo dessa magia parece estar num lugar ligeiramente próximo de sua posição atual, dificultando os ataques dos inimigos contra ele.*

**Encontro ✦ Arcano, Ilusão**
**Interrupção Imediata** **À Distância** 5
**Gatilho:** Um ataque corpo a corpo ou à distância atinge o mago ou um aliado dentro do alcance
**Efeito:** O atacante deve refazer sua jogada de ataque.

### Invisibilidade Maior — Utilitário de Mago 16

*Com um gesto de mão, você ou uma outra criatura próxima desaparece, ficando invisível.*

**Diário ✦ Arcano, Ilusão**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** O personagem ou uma criatura
**Efeito:** O alvo fica invisível até o final do próximo turno do mago. Se o alvo atacar, o poder se encerra.
**Sustentação Mínima:** Se o alvo estiver dentro do alcance, o mago pode sustentar o efeito.

### Pele Rochosa — Utilitário de Mago 16

*Você asperge uma pequena quantidade de pó de diamante sobre o alvo e a pele dele se torna cinzenta e rígida como o granito.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo recebe resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do encontro ou durante 5 minutos.

### Vôo — Utilitário de Mago 16

*Você salta no ar e nem olha para trás.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Padrão** **Pessoal**
**Efeito:** O mago adquire deslocamento de vôo 8 até o final do seu próximo turno.
**Sustentação Mínima:** O mago pode sustentar esse poder até o final do encontro ou durante 5 minutos. Caso contrário, ele aterrissa suavemente no chão e não sofre dano de queda.

## Magias Por Encontro de 17º Nível

### Combustão — Ataque de Mago 17

*Sua magia obriga diversos oponentes a entrarem em combustão espontânea.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 5d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.

EVA WIDERMANN

### Punho Esmagador do Titã — Ataque de Mago 17

*Você cerra o punho e uma energia esmagadora envolve seus inimigos, como a mão de um titã invisível.*

**Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Inteligência de dano energético e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do mago.
**Efeito:** Ingressar em um quadrado da área afetada por esse poder custa 4 quadrados de deslocamento adicionais. Esse efeito se encerra no final do próximo turno do mago, mas ele pode dissipá-lo usando uma ação mínima.

### Salva de Energia — Ataque de Mago 17

*Mísseis prateados emergem das pontas dos seus dedos e atravessam o campo de batalha, atingindo os inimigos com uma força devastadora.*

**Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos, um ataque por alvo
**Especial:** Se visar uma só criatura com o ataque, o mago recebe +4 de bônus de poder na jogada de ataque.
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Inteligência de dano energético e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do mago.

### Tumba de Gelo — Ataque de Mago 17

*Você atinge um inimigo com um raio congelante que o aprisiona brevemente num sarcófago de gelo.*

**Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica sepultado no gelo. Enquanto estiver sepultado, o alvo fica atordoado e nenhum ataque tem linha de visão contra ele. Esse efeito permanece ativo até o final do próximo turno do mago.

## Magias Diárias de 19º Nível

### Desintegrar — Ataque de Mago 19

*Você dispara um raio verde com a mão. Qualquer coisa atingida pelo raio esmeralda desaparece numa explosão de poeira cinzenta.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura ou objeto
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Especial:** Não é preciso uma jogada de ataque para atingir um objeto que não está em posse de uma criatura.
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Inteligência de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra). Assim que o alvo encerrar o efeito, ele sofre mais 5 de dano contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** 3d10 + modificador de Inteligência e 5 de dano contínuo (TR encerra).

### Nuvem Mortal — Ataque de Mago 19

*Vapores amarelo-esverdeados brotam do chão com um silvo, formando uma nuvem espessa e tóxica.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Venenoso, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 5 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Inteligência de dano venenoso.
**Efeito:** A explosão cria uma zona de vapores venenosos que permanece ativa até o final do próximo turno do mago. Uma criatura que ingressa ou começa o seu turno dentro da névoa sofre 1d10 + modificador de Inteligência de dano venenoso. Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a zona 3 quadrados.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

### Onda Ácida — Ataque de Mago 19

*Uma onda de ácido dissolve todas as criaturas que se colocam diante de você.*

**Diário ✦ Ácido, Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** As criaturas dentro da rajada
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 5d6 + modificador de Inteligência de dano ácido e 10 de dano ácido contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

### Tentáculos Negros de Evard — Ataque de Mago 19

*Tentáculos pegajosos cor de ébano, compostos de energia necrótica, surgem do solo e se entrelaçam em todas as criaturas a seu alcance.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Necrótico, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 4 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Inteligência de dano necrótico e o alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Efeito:** A explosão cria uma zona de terreno acidentado que permanece ativa até o final do próximo turno do mago.
**Sustentação Mínima:** Quando sustenta esse poder, o mago repete o ataque contra quaisquer criaturas que estiverem dentro da zona e não estiverem imobilizadas, além de causar 1d10 de dano necrótico às criaturas que estiverem imobilizadas.

## Magias Utilitárias de 22º Nível

### Mansão de Mordenkainen — Utilitário de Mago 22

*Você traça o contorno de uma porta e surge um portal brilhante que conduz até um espaço acessível somente para você e seus aliados.*

**Diário ✦ Arcano, Conjuração, Teleporte**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Efeito:** O mago conjura uma habitação extra-dimensional que comporta até 50 criaturas Médias. Ela é acessada por meio de uma porta simples, desenhada pelo mago numa superfície ou no próprio ar. Só o mago e as pessoas que ele escolher podem atravessar a entrada. Ele também pode fechar a passagem e torná-la invisível depois que entrar na mansão, e somente alguém que esteja do lado de dentro poderá abrir o portal depois que estiver fechado. A mansão contém mobílias confortáveis, assim como comida e bebidasuficiente para satisfazer seus habitantes. A mobília e os mantimentos desaparecem se forem removidos da mansão. O efeito permanece ativo durante 8 horas, e quaisquer criaturas que ainda estiverem na mansão quando o poder terminar ressurgirão nos espaços desocupados no exterior do portal de entrada.

### Parar o Tempo — Utilitário de Mago 22

*Tudo à sua volta vai ficando mais lento até congelar no tempo. Então, depois de alguns instantes, tudo volta a acelerar novamente, retomando o ritmo normal.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O mago recebe duas ações padrão adicionais, que não podem ser usadas para atacar outras criaturas.

### Vôo em Massa — Utilitário de Mago 22

*Partículas de luz branca acendem na ponta dos seus dedos e giram ao seu redor, erguendo você e seus aliados do solo, concedendo a cada um o poder de voar.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Todos os alvos adquirem deslocamento de vôo 8 até o final do próximo turno do mago.
**Sustentação Mínima:** O mago pode sustentar esse poder até o final do encontro ou durante 5 minutos. Caso contrário, todos os alvos aterrissam suavemente no chão e não sofrem dano de queda.

## Magias Por Encontro de 23º Nível

### Corrente de Relâmpagos — Ataque de Mago 23

*Das pontas dos seus dedos surgem raios tremendos de eletricidade púrpura, que saltam de um inimigo para o outro.*

**Encontro ✦ Arcano, Elétrico, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d6 + modificador de Inteligência de dano elétrico.
**Alvo Secundário:** Duas criaturas a até 5 quadrados do alvo primário
**Ataque Secundários:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Inteligência de dano elétrico.
**Alvo Terciário:** Os outros inimigos a até 20 quadrados
**Ataque Terciário:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 1d6 + modificador de Inteligência de dano elétrico.

### Tempestade de Ácido — Ataque de Mago 23

*Você cria uma nuvem espessa e negra, cheia de gotas de ácido.*

**Encontro ✦ Ácido, Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 4 a até 10 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 4d6 + modificador de Inteligência de dano ácido.
**Efeito:** A nuvem bloqueia a linha de visão, fornecendo ocultação total às criaturas em seu interior. As criaturas que ingressarem ou começarem seu turno dentro da nuvem sofrem 10 de dano ácido. A nuvem permanece ativa até o final do próximo turno do mago, mas ele pode dissipá-la usando uma ação mínima.

### Rugido do Trovão — Ataque de Mago 23

*Você bate o seu cajado no chão e um estrondo de trovão atinge e atordoa um inimigo distante.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento, Trovejante**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d6 + modificador de Inteligência de dano trovejante e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do mago.

## Magias Diárias de 25º Nível

### Labirinto — Ataque de Mago 25

*Você aprisiona um inimigo numa câmara extra-dimensional, parecida com um labirinto. Ele desaparece do campo de batalha, preso no labirinto até que encontre a saída.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Psíquico, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** 3d12 + modificador de Inteligência de dano psíquico.
**Efeito:** O mago aprisiona o alvo num labirinto extra-dimensional. Enquanto estiver lá, o alvo não pode enxergar, se mover ou afetar o mundo comum de nenhuma forma. Similarmente, ninguém pode ver ou atacar a criatura no labirinto. O local permanece visível, como um selo ou runa de luminescência sutil no quadrado que a criatura aprisionada ocupava; ela é inofensiva para os demais seres e é possível atravessar ou combater nesse quadrado sem nenhuma penalidade. No seu turno, a cada rodada, o alvo pode realizar um teste de Inteligência contra a defesa de Vontade do mago, usando uma ação padrão. O alvo recebe um bônus cumulativo de +5 nesse teste a cada vez que fracassar. Quando abandona o labirinto, a criatura volta a ocupar o espaço onde estava (ou, se ele estiver ocupado, o espaço desocupado mais próximo), e o labirinto se encerra.

### Torrente Prismática — Ataque de Mago 25

*Um brilho estonteante de luzes multicoloridas emerge das suas mãos, envolvendo seus inimigos.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento, Medo, Venenoso**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude, Reflexos, Vontade
**Sucesso (Fortitude):** Se esse ataque superar a defesa de Fortitude do alvo, ele sofre 3d6 + modificador de Inteligência de dano venenoso e fica lento (TR encerra).
**Sucesso (Reflexos):** Se esse ataque superar a defesa de Reflexos do alvo, ele sofre 3d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante e 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
**Sucesso (Vontade):** Se esse ataque superar a defesa de Vontade do alvo, ele fica atordoado (TR encerra).
**Especial:** O mago só realiza um ataque por alvo, mas compara o resultado com as três defesas. É possível que uma criatura seja vítima de dois, todos ou nenhum efeito, dependendo de quais das suas defesas foram superadas. O alvo deve realizar separadamente cada um dos testes de resistência contra os efeitos que o afligirem.

### Teia Necrótica — Ataque de Mago 25

*Você envolve os seus inimigos numa teia gigantesca, feita com tramas da energia negra que consome a vida.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Necrótico, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 3 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d6 + modificador de Inteligência de dano necrótico e alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Efeito:** A explosão cria uma zona de teias que preenche a área até o final do encontro ou durante 5 minutos. A zona é considerada terreno acidentado. Qualquer criatura que estiver na teia no começo do seu próprio turno sofre 4d6 de dano necrótico. Qualquer criatura que encerrar o deslocamento na teia fica imobilizada (TR encerra).

### Voragem Elemental — Ataque de Mago 25

*Você convoca um vórtice giratório de energia elemental que arrasta inexoravelmente tudo ao seu redor, causando uma destruição total.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Teleporte; Ácido, Congelante, Elétrico, Flamejante ou Trovejante**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 4 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 6d6 + modificador de Inteligência de dano do tipo escolhido na lista a seguir: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante. Além disso, o alvo é puxado 2 quadrados na direção do quadrado de origem da voragem.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não é puxado.
**Efeito:** O quadrado de origem desse ataque se transforma numa voragem de energia. Essa explosão conta como uma área de terreno acidentado. O efeito permanece ativo até o final do próximo turno do mago. Qualquer criatura que seja puxada para o interior do vórtice sofre 3d6 + modificador de Inteligência de dano do tipo escolhido na lista a seguir: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante. Além disso, o mago teleporta essa criatura para um espaço a até 20 quadrados. A criatura chega em segurança no seu destino, mas fica pasma até o começo do próximo turno do personagem, além disso, ela fica derrubada.

## Magias Por Encontro de 27º Nível

### Confusão — Ataque de Mago 27

*Você compele magicamente um inimigo a atacar seu aliado mais próximo.*

**Encontro ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Inteligência de dano psíquico. No próximo turno do alvo, é o mago quem controla suas ações. Ele pode movimentar o alvo um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria e obrigá-la a realizar um ataque básico contra o aliado mais próximo.

### Fogo Negro — Ataque de Mago 27

*Uma labareda de chamas negras e crepitantes irrompe da sua mão, queimando a carne e a alma dos seus inimigos.*

**Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento, Necrótico**
**Ação Padrão** Rajada **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 6d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante e necrótico.

### Jaula de Energia — Ataque de Mago 27

*Em volta do seu inimigo, você ergue uma jaula invisível composta de barras indestrutíveis de energia, efetivamente aprisionando-o.*

**Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 20
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Inteligência de dano energético. O alvo fica confinado em uma jaula de energia até o final do próximo turno do mago. Enquanto estiver confinado, o alvo fica imobilizado, concede vantagem de combate e não tem linha de visão para inimigos não adjacentes.

## Magias Diárias de 29º Nível

### Chuva de Meteoros — Ataque de Mago 29

*Orbes flamejantes despencam dos céus, ribombando explosivamente conforme o impacto. Elas esmagam os inimigos, obliterando-os numa tempestade de fogo e deixando a área em escombros.*

**Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 5 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 8d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.
**Fracasso:** Metade do dano.

### Deter Legião — Ataque de Mago 29

*Seus olhos escurecem, se tornando orbes negras conforme você ordena que seus inimigos fiquem parados.*

**Diário ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 20
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Inteligência de dano psíquico e o alvo fica atordoado (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

### Tempestade de Gelo Maior — Ataque de Mago 29

*Uma tempestade de granizo áspero e congelante despenca sobre uma vasta área, recobrindo-a de gelo.*

**Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 5 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 4d8 + modificador de Inteligência de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica lento (TR encerra).
**Efeito:** A explosão cria uma zona de gelo. Ela é considerada terreno acidentado até o final do encontro ou durante 5 minutos.

# Trilhas Exemplares

## Mago de Batalha

*"Pensa que eu sou um mero estudioso, que só sirvo para ficar enterrado em pergaminhos e livros? Pense melhor!"*

**Pré-requisito:** Mago

Esse conjurador não deixou sua sede de combate para trás quando vestiu o manto do mago, logo porque ele deveria permanecer na retaguarda enquanto os guerreiros ficam com toda a diversão? O personagem desenvolveu técnicas e perícias que o transformaram num verdadeiro mago de combate, pronto para causar dano tanto à queima roupa quando à grandes distâncias, dependendo da situação e de como estiver o seu humor. Ele aprendeu até mesmo uma técnica para utilizar a energia arcana para evitar a morte momentaneamente – e pretende colocar isso em prática no campo de batalha o quanto antes!

## Características de Trilha de Mago de Batalha

**Resposta Arcana (11º Nível):** Imbuídas com o poder arcano, as mãos de um mago de batalha faíscam de energia no calor da batalha. Quando uma criatura provoca um ataque de oportunidade em favor do personagem, ele pode realizar esse ataque com as próprias mãos (Destreza vs. CA). Escolha dentre: congelante, flamejante, energético ou elétrico. O mago causa 1d8 + modificador de Inteligência de dano do tipo escolhido com o ataque.

**Ação do Mago de Batalha (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o mago de batalha também recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.

**Limiar de Batalha (16º Nível):** Ao sangrar pela primeira vez num encontro, o mago de batalha pode ativar um poder sem limite que conheça usando uma reação imediata.

## Magias de Mago de Batalha

**Réplica Poderosa** — Ataque de Mago de Batalha 11

*O poder e a certeza de suas palavras derrubam seus inimigos.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Inteligência de dano energético e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

**Rejuvenescimento Arcano** — Utilitário de Mago de Batalha 12

*Quando a coisa fica complicada, você confia na energia arcana para ajudá-lo a continuar em pé.*

**Diário ✦ Arcano, Cura**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O mago de combate tem seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos
**Efeito:** O personagem recupera um número de pontos de vida igual ao seu nível + modificador de Inteligência.

**Magia de Encerramento** — Ataque de Mago de Batalha 20

*Você guarda o melhor para o final – uma demonstração devastadora de poder elemental bruto que seus inimigos provavelmente jamais vão presenciar de novo.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento; Congelante, Elétrico, Flamejante ou Trovejante**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 5 a até 20 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Inteligência de dano de um tipo específico, escolhido pelo personagem da lista a seguir: flamejante, congelante, elétrico ou trovejante. Se o mago não tiver outro poder diário disponível, adicione 5d10 de dano do mesmo tipo.
**Fracasso:** Metade do dano.

# Mago da Torre Espiral

*"Eu assumi os mantos da Torre Espiral, estudei ao lado dos magos eladrin na Agrestia das Fadas e adotei a abordagem arcana dos seguidores de Corellon".*

**Pré-requisito:** Mago, proficiência com espada longa

Esse mago decidiu adotar as tradições da Torre Espiral, os ensinamentos arcanos dos seguidores de Corellon. Isso relaciona diretamente a maneira como ele utiliza seu poder arcano à Agrestia das Fadas e às tradições de tendência arcana dos eladrin.

Como um mago da Torre Espiral, a espada longa de Corellon se torna o seu implemento arcano e os segredos da Agrestia das Fadas se tornam páginas do seu grimório. Como um mago da Torre Espiral, o personagem carrega uma espada longa que brilha com a beleza arcana da Agrestia.

## Características de Trilha do Mago da Torre Espiral

**Implemento de Corellon (11º Nível):** Escolha um implemento arcano no qual o personagem tenha se especializado, seja a varinha, o cajado ou o orbe. O mago da Torre Espiral consegue usar uma espada longa como se fosse esse tipo de implemento ao conjurar suas magias.

**Ação da Torre Espiral (11º Nível):** Um mago da Torre Espiral pode gastar um ponto de ação para recuperar um poder por encontro de mago que ele já tenha utilizado, em vez de realizar uma ação adicional.

**Censura Radiante (16º Nível):** Quando um inimigo ataca a defesa de Vontade do mago da Torre Espiral, ele sofre dano radiante igual ao modificador de Carisma do mago (mínimo 1).

## Magias do Mago da Torre Espiral

**A "Uma Espada"** — Ataque de Mago da Torre Espiral 11

*Sua lâmina brilha com o poder do crepúsculo da Agrestia das Fadas conforme você ataca o seu inimigo.*

**Encontro ✦ Arcano, Arma**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Inteligência de dano. Realize um ataque secundário contra o mesmo alvo.
**Ataque Secundário:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do mago da Torre Espiral e esse poder não é consumido.

**Moldar o Sonho** — Utilitário de Mago da Torre Espiral 12

*Você altera levemente a realidade, então um ataque que o seu inimigo assumiu que tinha desferido contra você não aconteceu de verdade.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O personagem é atingido por um ataque contra sua defesa de Vontade
**Efeito:** O ataque não aconteceu, como se a criatura atacante tivesse escolhido não fazer nada durante a própria ação.

**Lâmina de Corellon** Ataque de Mago da Torre Espiral 20

*Você brande sua espada longa brilhante à sua volta, atingindo os inimigos próximos com a chapa da lâmina e banindo-os para a Agrestia das Fadas.*

**Diário ✦ Arcano, Arma, Radiante, Teleporte**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Inteligência + 4 vs. Vontade
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Inteligência de dano radiante. Além disso, o alvo é teleportado para um recôndito pacífico e deserto da Agrestia das Fadas até o final do próximo turno do mago da Torre Espiral. A criatura retorna ao seu local original. Se esse espaço estiver ocupado, o alvo retorna no quadrado desocupado mais próximo (à escolha do alvo).
**Fracasso:** Metade do dano.

# Taumaturgo

*"Meu sangue pulsa com o poder arcano, como você está prestes a testemunhar".*

**Pré-requisito:** Mago

O personagem aprendeu a combinar um material incomum – seu próprio sangue – com fórmulas arcanas e conjurar magias ainda mais poderosas. O sangue dele é a sua vida, mas também é a sua maior fonte de poder. Poucos magos assumem essa trilha como especialidade arcana, pois ela é um caminho cheio de dor e ensopado de sangue. No entanto, esse mago abraçou o caminho da taumaturgia e da magia, e se tornou mais poderoso em função disso.

## Características de Trilha do Taumaturgo

**Ação de Sangue (11º Nível):** Quando o taumaturgo gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, se usá-la para desferir um ataque e for bem-sucedido, o golpe causa +10 de dano contínuo (TR encerra).

**Sangue Estimulante (11º Nível):** Um taumaturgo aprende a transformar a sua própria dor em sofrimento adicional para os seus inimigos. Ao ativar um poder por encontro ou diário de mago ou um poder de taumaturgo que cause dano, logo antes de disparar o poder ele pode, uma vez por turno e usando uma ação livre, infligir um ferimento mínimo ou severo a si mesmo.

Um ferimento mínimo causa 1d10 de dano no taumaturgo.

Um ferimento severo causa 2d10 de dano no taumaturgo.

Quando o poder utilizado causar dano no alvo, o taumaturgo causa dano psíquico adicional igual ao dano que infligiu a si mesmo.

**Sangue Ardente (16º Nível):** Quando um taumaturgo retoma o fôlego, seus inimigos a até 10 quadrados sofrem dano psíquico igual ao modificador de Constituição do mago. Se esses inimigos já estiverem sofrendo algum efeito causado pelo personagem, adicione também o modificador de Inteligência. Eles ainda sofrem 5 de dano flamejante (TR encerra).

## Magias de Taumaturgo

**Pulso de Sangue** Ataque de Taumaturgo 11

*Uma partícula de plasma carmesim sai da sua mão, atravessa o campo de batalha e se detona no meio dos seus inimigos, recobrindo-os com uma mortalha de sangue escarlate.*

**Encontro ✦ Arcano, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 3 a até 20 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Inteligência de dano; até o final do próximo turno do taumaturgo, o alvo sofre 1d6 de dano a cada quadrado que ele abandonar.

**Queimar a Alma** Utilitário de Taumaturgo 12

*Você troca sua habilidade de recuperação por mais poder arcano.*

**Diário ✦ Arcano**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O personagem gasta um pulso de cura. Em vez de recuperar pontos de vida, ele recobra um poder por encontro que já tenha utilizado.

**Saudação Destrutiva** Ataque de Taumaturgo 20

*Você saúda seus inimigos com uma onda psíquica que arrebata suas mentes e lhes deixa atordoados.*

**Diário ✦ Arcano, Implemento, Psíquico**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 3 a até 20 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Vontade
**Sucesso:** 6d6 + modificador de Inteligência de dano psíquico, o alvo sofre 10 de dano psíquico contínuo e fica atordoado (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano, nenhum dano contínuo e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do taumaturgo.

# Tempestade Arcana

*"Eu fico no olho de um furacão que você não é capaz de enxergar, uma tempestade de magias arcanas aguardando para serem apanhadas do turbilhão astral e usadas como eu desejar".*

**Pré-requisito:** Mago

Para esse personagem, a energia arcana que flui no mundo é como uma tempestade furiosa que só ele é capaz de enxergar. Mais do que isso, ele tem a habilidade de moldar e controlar essa tempestade arcana para realizar façanhas incríveis. A tempestade consiste de magias individuais, como gotas de chuva num furacão; esse conjurador consegue utilizar essa magia livre e diretamente, conforme sua vontade. Esse mago incorpora a tempestade arcana, e ele está diante de uma tormenta incessante que usará para aprimorar os poderes que convoca.

## Características de Trilha de Tempestade Arcana

**Ação de Dano Adicional (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem adiciona soma metade do seu nível no dano causado pelos seus ataques realizados nesse turno que exigem uma ação padrão.

**Sorvedouro Arcano (11º Nível):** Uma vez por dia, o personagem consegue extrair do sorvedouro arcano uma magia que ele já utilizou e conjurá-la novamente. Realize um teste de Sabedoria. O resultado indica o tipo de magia que ele foi capaz de extrair. O personagem pode escolher um tipo de magia que exija um resultado inferior ao obtido, se desejar.

*1-10:* Magia utilitária por encontro.
*11-15:* Magia de ataque por encontro.
*16-20:* Magia utilitária diária.
*21 ou mais:* Magia de ataque diária.

**Fúria Tempestuosa (16º Nível):** Quando sangrar pela primeira vez no encontro, a tempestade arcana dispara uma explosão de energia arcana que causa 5 + modificador de Sabedoria de dano elétrico nos inimigos a até 10 quadrados dela.

## Magias de Tempestade Arcana

### Jaula Tempestuosa — Ataque de Tempestade Arcana 11

*Você aprisiona seus inimigos numa jaula feita de eletricidade e cheia de trovões retumbantes.*

**Encontro ✦ Arcano, Conjuração, Elétrico, Implemento, Trovejante**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 20 quad.
**Alvo:** As criaturas dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Reflexos
**Sucesso:** 4d6 + modificador de Inteligência de dano elétrico e trovejante.
**Efeito:** O mago conjura uma muralha com 16 quadrados de perímetro (formando um quadrado fechado de energia). Qualquer criatura que começar seu turno adjacente a essa muralha ou invadir os quadrados da muralha sofre 10 de elétrico. Ingressar num quadrado ocupado pela muralha custa 1 quadrado adicional de movimento. A muralha não concede cobertura nem ocultação. Ela permanece ativa até o final do próximo turno da tempestade arcana.

### Tempestade Súbita — Utilitário de Tempestade Arcana 12

*Com um gesto de mão, você cria uma área de chuva torrencial que as criaturas têm dificuldade de atravessar.*

**Diário ✦ Arcano, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 (Alcance 20)
**Efeito:** A explosão cria uma zona de ventos e chuva que permanece ativa até o final do próximo turno da tempestade arcana. A área da zona é considerada terreno acidentado e fica levemente obscurecida. Usando uma ação de movimento, o personagem pode deslocar a zona até 5 quadrados.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

### Redemoinho de Caos — Ataque de Tempestade Arcana 20

*Ventos arcanos e uma torrente de energia bruta cercam você, arrebatando seus inimigos e teleportando-os de um lugar para outro.*

**Diário ✦ Arcano, Energético, Implemento, Teleporte**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 10
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Inteligência vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Inteligência de dano energético, e o mago pode teleportar o alvo para o lugar que escolher dentro do alcance.
**Fracasso:** Metade do dano e não teleporta os alvos.

LEE MOYER

# PALADINO

*"Sou o escudo implacável de Moradin e a espada em sua mão poderosa! Eu não temo mal nenhum!"*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Defensor. Extremamente durável, o paladino tem muitos pontos de vida e habilidade de usar as armaduras mais pesadas. Esse herói pode desafiar seus inimigos, compelindo-os a lutarem contra ele em vez de atacarem seus aliados.

**Fonte de Poder:** Divino. O paladino é um guerreiro divino, um cruzado e um protetor da sua fé.

**Atributos Principais:** Força, Carisma, Sabedoria

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete, gibão, cota, brunea, placas; escudos leves e pesados

**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, militares e à distância simples.

**Implementos:** Símbolo sagrado

**Bônus na Defesa:** +1 em Fortitude, +1 em Reflexos, +1 em Vontade

**Pontos de Vida no 1° nível:** 15 + valor de Constituição

**Pontos de Vida por Nível:** 6

**Pulsos de Cura por Dia:** 10 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** Religião. No 1° nível, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

*Perícias de Classe:* Diplomacia (Car), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab), Tolerância (Con).

**Opções de Estrutura:** Paladino protetor, paladino vingador

**Características de Classe:** Canalizar Divindade, Desafio Divino, *imposição de mãos*

Os paladinos são guerreiros indomáveis que dedicam suas habilidades a uma causa maior do que eles mesmos. São capazes de destruir seus inimigos com a autoridade divina, fortalecer a coragem dos companheiros próximos e iluminar a batalha como se fossem faróis de esperança inextinguível. Os paladinos se transformam no campo de batalha, como epítomes da centelha divina em ação.

A esses personagens é outorgada a responsabilidade de resistir bravamente diante da investida dos adversários, eliminando-os com sua espada enquanto protege seus aliados a qualquer custo. Enquanto os demais hesitam e questionam, as motivações do paladino são puras e simples, e a sua devoção é sua força. Quando os outros tramarem e furtarem, o paladino escolherá o caminho da retidão, se recusando a permitir que as ilusões da tentação lhe afastem das suas obrigações.

Apanhando sua espada abençoada e seu escudo santificado, esse bravo guerreiro investe adiante pela glória santa!

WILLIAN O'CONNOR

# Criando um Paladino

Os paladinos utilizam a Força, o Carisma e a Sabedoria para a maioria das suas habilidades e poderes. A Constituição também é útil, embora nenhum poder dessa classe seja especificamente baseado nesse atributo. Os paladinos começam com duas estruturas comuns: o paladino vingador e o paladino protetor.

## Paladino Protetor

Enfatize a defesa, protegendo seus aliados, curando-os e fortalecendo-os com alguns dos poderes da classe. Essa estrutura não causa tanto dano quanto o paladino vingador, mas ela é bastante eficaz contra um leque mais amplo de situações. O melhor valor de atributo deve ser o Carisma. Escolha a Força como segundo valor de atributo (o paladino acabará escolhendo alguns ataques baseados nela) e a Sabedoria como o terceiro valor mais elevado. O paladino protetor atuará melhor como um combatente que carrega um escudo, logo é mais provável que o herói usará um escudo pesado e uma arma de uma mão, como a espada longa ou o martelo de guerra. Escolha poderes que auxiliam seus aliados, junto com alguns poderes que causam dano para quando a necessidade surgir.

**Talento Sugerido:** Mãos Restauradoras (Talento de humano: Ímpeto de Ação)

**Perícias Sugeridas:** Diplomacia, Intuição, Religião, Socorro

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe estimulante, golpe debilitante*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *punição protetora*

**Poder Diário Sugerido:** *delírio radiante*

## Paladino Vingador

Esse tipo de personagem arde com o desejo de punir os malignos e destruir os infiéis. Sob seu ponto de vista, a melhor maneira de proteger seus aliados é destruir os inimigos usando o poder divino e ataques avassaladores. Escolha a Força como o valor de atributo mais alto, pois os ataques da classe que infligem mais dano são baseados nela. O Carisma pode ser o segundo melhor valor de atributo, com a Sabedoria em terceiro. Considere usar uma arma de duas mãos, como uma espada ou machado grande, e escolha poderes que causam a maior quantidade de dano.

**Talento Sugerido:** Ataque Poderoso (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

**Perícias Sugeridas:** Intimidação, Religião, Socorro, Tolerância

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe sagrado, golpe valente*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *punição radiante*

**Poder Diário Sugerido:** *julgamento do paladino*

### Visão Geral do Paladino

**Características:** Assim como o guerreiro, o paladino é extremamente resistente. Ele traja as melhores armaduras disponíveis e suas defesas são muito altas. Ele é capaz de obrigar os inimigos a lutarem contra ele em vez de atacarem seus aliados mais fracos, usando poderes para desafiar os adversários. Sua habilidade no ataque à distância não é muito boa, mas ele é muito eficaz no embate corpo a corpo.

**Religião:** Os guerreiros que ostentam poderes divinos são encontrados a serviço de qualquer divindade, até mesmo das malignas ou caóticas e malignas. Entretanto, a maioria dos paladinos serve a divindades bondosas ou leais e bondosas, como Avandra, Bahamut, Moradin ou Pelor.

**Raças:** A maioria dos paladinos é composta de humanos ou anões. Estas duas raças têm uma tradição arraigada de guerreiros tenazes, que escolheram se dedicar ao serviço divino. Os draconatos e os meio-elfos também são excelentes paladinos.

# Implementos

Os paladinos usam símbolos sagrados para ajudar a canalizar e direcionar seus poderes divinos. Um paladino portando ou segurando um símbolo sagrado mágico soma o bônus de melhoria desse item nas jogadas de ataque e dano dos seus poderes (de classe e trilha exemplar) que tiverem a palavra-chave Implemento. Sem um símbolo sagrado, um paladino ainda consegue usar essas habilidades, mas ele não recebe o bônus fornecido pelo implemento mágico.

Uma *vingadora sagrada*, uma arma mágica especial, também pode ser usada como um implemento para as habilidades do paladino (de classe e trilha). Essas armas são altamente valorizadas pelos guerreiros sagrados.

# Paladinos e Divindades

Como cruzados fervorosos da causa escolhida, os paladinos devem selecionar uma divindade. Esses personagens escolhem uma igreja específica para servirem, assim como uma tendência. Eles devem escolher uma tendência idêntica à da sua igreja; um paladino de uma divindade bondosa deve ser bondoso, um paladino de uma divindade leal e bondosa deve ser leal e bondoso e um paladino de uma igreja imparcial deve ser Imparcial. Existem paladinos malignos e caóticos e puramente malignos no mundo, mas eles quase sempre são vilões, e não personagens dos jogadores.

| Divindades Bondosas, Leais e Bondosas e Imparciais | | |
|---|---|---|
| Avandra | Bondosa | Mudanças, sorte, comércio, viagem |
| Bahamut | Leal e Bondoso | Justiça, honra, nobreza, proteção |
| Corellon | Imparcial | Magia arcana, primavera, beleza, artes |
| Erathis | Imparcial | Civilização, invenção, leis |
| Ioun | Imparcial | Conhecimento, profecia, técnicas |
| Kord | Imparcial | Tempestades, força, batalhas |
| Melora | Imparcial | Ermos selvagens, mar |
| Moradin | Leal e Bondoso | Criação, artesãos, famílias |
| Pelor | Bondoso | Sol, verão, agricultura, tempo |
| Rainha de Rapina | Imparcial | Morte, destino, inverno |
| Sehanine | Imparcial | Trapaça, lua, amor, outono |

Os paladinos não recebem seus poderes diretamente das divindades; em vez disso, eles os obtêm por meio de rituais realizados no momento em que são consagrados na classe. A maioria desses rituais envolve novenas de orações, vigílias, provas e testes, e o ritual de purificação é seguido por uma cerimônia de cavalaria, mas cada igreja tem suas próprias tradições. Esta cerimônia de investidura concede ao paladino a habilidade de ostentar os poderes divinos. Depois de iniciado, o guerreiro será um paladino para sempre. O quão justa, honrada ou misericordiosamente o paladino usará seus poderes desde então estará por conta do herói, e os paladinos que se distanciam muito dos dogmas da sua fé são caçados pelos demais membros da igreja.

# Características de Classe dos Paladinos

A armadura, o escudo e a arma do paladino são suas ferramentas mais importantes. Além disso, ele possui as seguintes características de classe.

## Canalizar Divindade

Uma vez por encontro, o personagem é capaz de invocar o poder divino, se fortalecendo com a energia da sua divindade. Com essa habilidade, ele consegue ativar poderes especiais, como *entusiasmo divino* e *força divina*. Alguns paladinos aprendem outras aplicações dessa característica; por exemplo, os talentos de divindade no Capítulo 6 fornecem aos personagens com essa característica de classe a habilidade de utilizar poderes especiais.

Independente do número de utilizações diferentes para Canalizar Divindade conhecidos pelo personagem, ele só pode ativar uma delas por encontro. A habilidade ou poder especial que o paladino evoca funciona como seus outros poderes.

## Desafio Divino

O desafio de um paladino está repleto de ameaças divinas. Ele pode ativar o *desafio divino* para marcar um inimigo à sua escolha.

## Imposição de Mãos

Usando a *imposição de mãos* e uma breve oração, os paladinos rapidamente concedem aos seus aliados uma resistência adicional, embora precisem transferir sua própria vitalidade para fazê-lo.

# Poderes dos Paladinos

Os poderes dos paladinos são chamados de orações. Em batalha, os paladinos confiam na sua divindade para lhes conceder força ao braço da espada e elevar sua resistência contra os ataques dos inimigos.

## Características de Classe

O paladino recebe três características de classe que funcionam como se fossem poderes: Canalizar Divindade, *desafio divino* e *imposição de mãos*. A característica de classe Canalizar Divindade abrange diversos poderes; dois deles (*entusiasmo divino* e *força divina*) são apresentados a seguir.

### Canalizar Divindade: Entusiasmo Divino
Característica de Paladino

*Sua fé inabalável na sua divindade lhe permite fortalecer uma criatura próxima para enfrentar uma aflição debilitante.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 10
**Alvo:** Uma criatura dentro da explosão
**Efeito:** O alvo realiza um teste de resistência com um bônus igual ao modificador de Carisma do paladino.

### Canalizar Divindade: Força Divina
Característica de Paladino

*Você roga à sua divindade para obter a força divina e derrubar seus inimigos.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O paladino aplica seu modificador de Força como dano adicional no seu próximo ataque desse turno.

### Desafio Divino
Característica de Paladino

*Você confronta audaciosamente um inimigo próximo, queimando-o com a luz divina caso ele ignore seu desafio.*

**Sem Limite ✦ Divino, Radiante**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Uma criatura dentro da explosão
**Efeito:** O paladino marca o alvo. Esse alvo fica marcado até que o paladino utilize esse poder contra outro alvo ou fracasse em engajar o alvo (abaixo). Uma criatura só pode estar sujeita a uma marca simultaneamente. Uma nova marca substitui a anterior.

Enquanto o alvo estiver marcado, ele sofre -2 de penalidade em qualquer jogada de ataque que não inclua o paladino como alvo. Além disso, o alvo sofre dano radiante igual a 3 + modificador de Carisma do paladino na primeira ocasião em que desferir um ataque que não inclua o herói, mas apenas até o começo do próximo turno do paladino. O dano aumenta para 6 + modificador de Carisma no 11° nível e 9 + modificador de Carisma no 21° nível.

No seu turno, o paladino deve engajar o alvo desafiado ou marcar uma criatura diferente. Para engajar o alvo, o paladino deve atacá-lo ou terminar seu turno adjacente a ele. Se nenhum desses eventos ocorrer até o final do turno do paladino, a condição se encerra e ele não pode usar o *desafio divino* no próximo turno.

O paladino pode usar o *desafio divino* uma vez por turno.

**Especial:** Embora essa habilidade se chame "desafio", ela não depende da inteligência ou da habilidade de comunicação do alvo. Trata-se de uma compulsão mágica que afeta o comportamento da criatura, independente da sua natureza. O paladino não pode desafiar uma criatura que já esteja sob o *desafio divino* de outro personagem.

### Imposição de Mãos
Característica de Paladino

*Seu toque divino cura ferimentos instantaneamente.*

**Sem Limite (Especial) ✦ Cura, Divino**
**Especial:** O paladino pode ativar esse poder um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1), mas somente uma vez a cada rodada.
**Ação Mínima** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Efeito:** O paladino gasta um pulso de cura, mas não recupera pontos de vida. Em vez disso, o alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura. O paladino precisa ter pelo menos um pulso de cura restante para ativar esse poder.

## Orações Sem Limite de 1º Nível

### Golpe Debilitante — Ataque de Paladino 1

*O ataque brutal da sua arma deixa seu oponente enfraquecido.*

**Sem Limite ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Carisma de dano. Se o paladino marcou o alvo, ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do paladino.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Carisma no 21º nível.

### Golpe Estimulante — Ataque de Paladino 1

*Você ataca seu oponente sem misericórdia nem indulto e sua precisão é recompensada com uma dádiva de vigor divino.*

**Sem Limite ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Carisma de dano e o paladino recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Carisma no 21º nível.

### Golpe Sagrado — Ataque de Paladino 1

*Você ataca um inimigo com sua arma, envolvendo-a com uma explosão de luz sagrada.*

**Sem Limite ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano radiante. Se tiver marcado o alvo, o paladino recebe um bônus na jogada de dano igual ao seu modificador de Sabedoria.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.

### Golpe Valente — Ataque de Paladino 1

*Conforme ergue sua arma para o golpe, sua desvantagem fortalece seus ataques.*

**Sem Limite ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força + 1 por inimigo adjacente vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.

## Orações Por Encontro de 1º Nível

### Punição Perfurante — Ataque de Paladino 1

*Fagulhas prateadas recobrem a sua arma, atravessando a armadura do oponente.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo e um número de inimigos adjacentes ao personagem igual ao seu modificador de Sabedoria ficam marcados até o final do próximo turno do personagem.

### Punição Protetora — Ataque de Paladino 1

*Um escudo dourado e translúcido se materializa diante de um aliado próximo conforme você ataca com sua arma.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano.
**Efeito:** Até o final do próximo turno do paladino, um aliado a até 5 quadrados dele recebe um bônus de poder na CA igual ao modificador de Sabedoria do paladino.

### Punição Radiante — Ataque de Paladino 1

*Sua arma brilha com uma luminescência perolada. Os inimigos se encolhem diante da pureza dessa luz, especialmente as criaturas sobrenaturais do mal, como demônios e diabos.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano + modificador de Sabedoria de dano radiante.

### Punição Temível — Ataque de Paladino 1

*Quando você ataca um adversário com sua arma, a força do golpe faz com que ele estremeça e reveja as próprias táticas.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Medo**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano. Até o final do próximo turno do paladino, o alvo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

## Orações Diárias de 1º Nível

### Delírio Radiante — Ataque de Paladino 1

*Você engolfa seu inimigo em faixas incandescentes de radiação.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do paladino. Além disso, ele sofre -2 de penalidade na CA (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do paladino.

### Julgamento do Paladino — Ataque de Paladino 1

*Seus ataques corpo a corpo esmagam seu inimigo e revigoram um aliado.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e um aliado do paladino a até 5 quadrados dele pode gastar um pulso de cura.
**Fracasso:** Um aliado do paladino a até 5 quadrados dele pode gastar um pulso de cura.

### Sob Pena de Morte — Ataque de Paladino 1

*Você invoca uma oração que causa uma dor terrível no oponente, que aumenta ainda mais quando ele desfere um ataque.*

**Diário ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Carisma de dano. Uma vez por rodada, o alvo sofre 1d8 de dano ao realizar um ataque durante seu turno (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano. Uma vez por rodada, o alvo sofre 1d4 de dano ao realizar um ataque durante seu turno (TR encerra).

## Orações Utilitárias de 2º Nível

### Bênção do Mártir — Utilitário de Paladino 2

*Você se lança no caminho de um ataque desferido contra um aliado adjacente para salvar seu companheiro.*

**Diário ✦ Divino**
**Interrupção Imediata** Explosão **contígua** 1
**Gatilho:** Um aliado adjacente é atingido por um ataque corpo a corpo ou à distância
**Efeito:** O paladino se torna o alvo do ataque no lugar de seu aliado.

### Círculo Sagrado — Utilitário de Paladino 2

*Você traça um círculo com a mão à sua volta, que se expande rapidamente num globo amplo de runas fantasmagóricas, brilhantes e luminosas, protegendo a você e aos seus aliados mais próximos.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Efeito:** A explosão cria uma zona que, até o final do encontro, concede ao paladino e seus aliados dentro da zona +1 de bônus de poder na CA.

### Discurso Astral — Utilitário de Paladino 2

*Você fala com uma convicção tão atraente que os interlocutores consideram difícil contestar suas crenças e alegações.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O paladino recebe +4 de bônus de poder nos testes de Diplomacia até o final do encontro.

## Orações Por Encontro de 3º Nível

### Punição em Cadeia — Ataque de Paladino 3

*Você brande sua arma num arco amplo que atinge não apenas uma, mas duas criaturas dentro do seu alcance.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA, um ataque por alvo
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do paladino.

### Punição Espantosa — Ataque de Paladino 3

*Com um golpe poderoso da sua arma, você empurra seu inimigo para trás.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do paladino.

### Punição Íntegra — Ataque de Paladino 3

*Seu golpe íntegro preenche você e seus aliados próximos com uma determinação sobrenatural.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano e o paladino e seus aliados a até 5 quadrados recuperam um número de pontos de vida igual a 5 + modificador de Sabedoria do paladino.

### Punição Revigorante — Ataque de Paladino 3

*Quando atinge um inimigo com sua arma, você e seus aliados se sentem subitamente revigorados pela energia divina da sua fé.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano. Se o paladino estiver sangrando, ele recupera um número de pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Sabedoria. Os aliados do paladino que também estiverem sangrando e a até 5 quadrados dele, recuperam o mesmo número de pontos de vida.

## Orações Diárias de 5º Nível

### Círculo Santificado — Ataque de Paladino 5

*Você ondula sua mão pelo ar e um círculo amplo de símbolos levemente brilhantes surge à sua volta, ferindo os inimigos e protegendo os aliados que ele envolve.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Carisma de dano.
**Efeito:** A explosão cria uma zona de luz plena que permanece ativa até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, o paladino e seus aliados recebem +1 de bônus de poder em todas as defesas até o final do encontro.

### Retribuição do Mártir — Ataque de Paladino 5

*Uma luz divina engolfa sua arma enquanto você sacrifica sua habilidade de cura para atingir seu inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA e o paladino deve gastar um pulso de cura sem recuperar pontos de vida
**Sucesso:** 4[A]+ modificador de Força de dano radiante.
**Fracasso:** Metade do dano.

### Sinal de Vulnerabilidade — Ataque de Paladino 5

*Um adversário próximo começa a convulsionar de dor e se torna mais suscetível à energia radiante.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo adquire vulnerabilidade 5 vs. radiante até o final do encontro.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não adquire a vulnerabilidade.

## Orações Utilitárias de 6º Nível

### Cólera dos Deuses — Utilitário de Paladino 6

*Um halo de luz divina emana do seu corpo, permitindo que você e seus aliados próximos ataquem os inimigos com mais determinação.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos adicionam o modificador de Carisma do paladino nas jogadas de dano até o final do encontro.

### Guarda-Costas Divino — Utilitário de Paladino 6

*Conforme sua arma entra em contato com os inimigos, a magia da sua divindade também entra em contato com seus aliados.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Mínima** **À Distância** 5
**Efeito:** O paladino escolhe um aliado a até 5 quadrados dele. Até o final do encontro ou até que encerre o efeito usando uma ação livre, o paladino sofre metade do dano que seria causado ao aliado. Nenhum poder ou efeito pode reduzir o dano causado ao paladino.

### Um Coração, Uma Mente — Utilitário de Paladino 6

*Você e seus aliados mais confiáveis formam um elo telepático.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 6
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Até o final do encontro, os alvos podem se comunicar telepaticamente enquanto estiverem a até 20 quadrados uns dos outros e as ações de prestar auxílio concedem +4 de bônus, em vez de +2.

## Orações Por Encontro de 7º Nível

### Punição Trovejante — Ataque de Paladino 7

*Sua arma brilha conforme golpeia e, instantes depois, um estrondo trovejante arrebata seu inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Trovejante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (se o alvo estiver marcado pelo paladino, o golpe obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19-20 natural)
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica derrubado.

### Reverência Divina — Ataque de Paladino 7

*Você demonstra tanta convicção que seus inimigos não conseguem evitar e são fascinados pelo poder da sua fé.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 1d8 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do paladino.

### Suscitar Adversário — Ataque de Paladino 7

*Você puxa um inimigo na sua direção, causando ferimentos graves conforme ele tenta se afastar.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Carisma de dano e o alvo é puxado um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do paladino.

### Transposição Benigna — Ataque de Paladino 7

*Você clama pelo poder de sua divindade para trocar de lugar com um aliado e atacar um oponente dentro do seu novo alcance.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Teleporte**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Um aliado a até um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do paladino
**Efeito:** O paladino e o alvo trocam de lugar. Se houver um inimigo dentro do alcance corpo a corpo, o paladino pode desferir um ataque secundário contra ele.
**Alvo Secundário:** Um inimigo
**Ataque Secundário:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano.

## Orações Diárias de 9º Nível

### Coroa da Glória — Ataque de Paladino 9

*Uma coroa cintilante de energia radiante surge sobre a sua cabeça e se expande subitamente para afetar seus inimigos.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Carisma de dano radiante.
**Efeito:** Qualquer inimigo que começar seu turno adjacente ao paladino fica lento até o final do próximo turno do paladino.
**Sustentação Mínima:** O paladino pode sustentar o efeito do poder.

### Pulso Radiante — Ataque de Paladino 9

*Você visa um inimigo com um luz pulsante e incandescente, que também fere os oponentes adjacentes a ele e os empurra para trás.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Carisma de dano radiante. Desfira um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Os inimigos adjacentes ao alvo primário
**Ataque Secundário:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 1d10 + modificador de Carisma de dano radiante e os alvos são empurrados 3 quadrados.
**Sustentação Mínima:** Quando sustentar esse poder, o paladino pode repetir o ataque secundário (o alvo primário é sempre o mesmo).
**Fracasso:** Metade do dano e não permite um ataque secundário.

### Suster-se Solitário — Ataque de Paladino 9

*Incapaz de combater lado a lado com seus aliados, você confia na sua fé para protegê-lo e avançar temerariamente.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Carisma de dano radiante.
**Efeito:** Os alvos ficam enfraquecidos (TR encerra).
**Especial:** O paladino não pode ativar esse poder se estiver a até 5 quadrados de um aliado.

## Orações Utilitárias de 10º Nível

### Escudo de Nobreza — Utilitário de Paladino 10

*Você ergue sua mão rapidamente e um vórtice de energia centrífuga envolve você e seus aliados, protegendo-os do perigo às suas custas.*

**Diário ✦ Divino**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O paladino é alvo de um ataque contíguo ou de área
**Efeito:** O ataque contíguo ou de área atinge automaticamente o paladino, mas seus aliados que seriam atingidos sofrem apenas metade do dano. Esse poder não altera os demais efeitos que o ataque possa causar.

### Espírito da Purificação — Utilitário de Paladino 10

*Um contorno translúcido surge repentinamente sobre a criatura que você escolher. Esse espírito divino gesticula, aliviando parte do sofrimento da criatura, então desaparece no momento seguinte.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Mínima** **À Distância** 5
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo realiza um teste de resistência com +2 de bônus.

### Virar a Mesa — Utilitário de Paladino 10

*Você sussurra um hino solene e uma luz divina banha você e seus aliados mais próximos, tentando eliminar quaisquer aflições negativas e debilitantes.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 3
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos realizam um teste de resistência contra cada efeito que possa ser encerrado dessa forma.

## Orações Por Encontro de 13º Nível

### Investida Radiante — Ataque de Paladino 13

*Você se impulsiona pelo ar na direção de um adversário próximo, enquanto raios de energia jorram da sua arma.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Efeito:** O paladino pode voar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria e desferir um ataque.
**Alvo:** Uma criatura dentro do alcance corpo a corpo
**Ataque:** Força vs. CA
**Especial:** O paladino tem que realizar uma investida como parte desse ataque.
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano radiante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do paladino.

### Punição em Turbilhão — Ataque de Paladino 13

*Você gira sua arma num círculo completo, atacando todos os adversários adjacentes numa demonstração estonteante de técnica marcial.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do paladino.

### Punição Enredante — Ataque de Paladino 13

*Tiras de energia brotam da sua arma conforme ela golpeia com precisão, se amarrando em torno do seu oponente e prendendo-o no lugar.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do paladino.

### Punição Renovadora — Ataque de Paladino 13

*Conforme ataca um inimigo com sua arma, você murmura uma prece de renovação, criando uma nuvem de luz momentânea para engolfar e curar um aliado próximo.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano e um aliado do paladino a até 5 quadrados dele recupera um número de pontos de vida igual a 10 + modificador de Sabedoria do paladino.

## Orações Diárias de 15º Nível

### Flagelo Verdadeiro — Ataque de Paladino 15

*Você ostenta seu símbolo sagrado diante do inimigo, ferindo-o e indicando-o como o alvo contínuo da sua retribuição divina.*

**Diário ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** À **Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Carisma de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, sempre que o alvo estiver a até 5 quadrados do paladino e atacar a ele ou a um aliado, o personagem pode realizar um ataque secundário contra o alvo usando uma reação imediata.
**Ataque Secundário:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Carisma de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.

### Retribuição Sangrenta — Ataque de Paladino 15

*Espancado e sangrando, você convoca o poder celestial da sua divindade para desferir um golpe vingador no seu inimigo e curar suas feridas.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Especial:** O paladino só pode ativar esse poder se estiver sangrando.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** O paladino pode gastar um pulso de cura.

### Romper Fileiras — Ataque de Paladino 15

*Você ataca um inimigo com o poder da sua fé e derruba suas defesas.*

**Diário ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** À **Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Carisma de dano e o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo sofre -1 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).

## Orações Utilitárias de 16º Nível

### Abrigo Contra a Morte — Utilitário de Paladino 16

*Você toca uma criatura moribunda e compartilha parte da sua luz divina interior, concedendo a ela o poder de resistir ao chamado da morte.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura morrendo
**Efeito:** O paladino gasta um pulso de cura, mas não recupera pontos de vida. Em vez disso, o alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto dois pulsos de cura. Adicione o modificador de Carisma do paladino aos pontos de vida restaurados.

### Intercessão Angelical — Utilitário de Paladino 16

*Você se teleporta para o lado de um aliado em perigo e sofre os efeitos de um ataque que o atingiria.*

**Diário ✦ Divino, Teleporte**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um aliado a até 5 quadrados é atingido por um ataque
**Efeito:** O paladino se teleporta adjacente a esse aliado e é atingido pelo ataque em seu lugar.

## Orações Por Encontro de 17º Nível

### Mão dos Deuses — Ataque de Paladino 17

*Você sustenta seu símbolo sagrado bem acima da cabeça e um clarão de luz divina explode a partir dele. A radiação queima seus inimigos e inspira seus aliados mais próximos.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d10 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do paladino.
**Efeito:** Até o final do próximo turno do paladino, seus aliados dentro da explosão recebem um bônus de poder nas jogadas de ataque igual ao modificador de Sabedoria do paladino.

RAVEN MIMURA

### Punição Aterrorizante — Ataque de Paladino 17

*Atacando impiedosamente, você acossa seus adversários com ondas de pavor divino.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Medo**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do paladino. o alvo não pode se aproximar do paladino no seu próximo turno.

### Punição Enervante — Ataque de Paladino 17

*Com um golpe poderoso, você deixa seu adversário terrivelmente enfraquecido.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do paladino.

### Punição Fortificante — Ataque de Paladino 17

*Uma sinfonia de músicas sobrenaturais ressoa pelo seu corpo, fortalecendo-o para suportar os desafios que virão.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Carisma de dano. Até o final do seu próximo turno, o paladino recebe um bônus de poder na CA igual ao seu modificador de Carisma.

## Orações Diárias de 19º Nível

### Corona de Radiância Cegante — Ataque de Paladino 19

*Você ataca com sua arma e uma luz brilhante explode à sua volta, cegando seus inimigos.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo fica cego (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do paladino.

### Dádiva do Cruzado — Ataque de Paladino 19

*Você ataca seu inimigo com tanta convicção que seus aliados próximos não conseguem conter a inspiração.*

**Diário ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** O paladino e seus aliados adjacentes recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o final do encontro.

### Deflagração de Integridade — Ataque de Paladino 19

*Um inferno selvagem de fogo sagrado engolfa seus inimigos e continua a queimar os que são atraídos para ele como mariposas.*

**Diário ✦ Divino, Flamejante, Implemento, Zona**
**Ação Padrão** Explosão de **área** 2 a até 10 quad.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Reflexos
**Sucesso:** 3d10 + modificador de Carisma de dano flamejante e o alvo concede vantagem de combate para o paladino e seus aliados até o final do próximo turno do paladino.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não concede vantagem de combate.
**Efeito:** A explosão cria uma zona de fogo que permanece ativa até o final do próximo turno do paladino. Um inimigo que ingressa ou começa o turno dentro da zona sofre 1d10 de dano flamejante e concede vantagem de combate ao paladino e seus aliados.
**Sustentação Mínima:** A zona persiste.

## Orações Utilitárias de 22º Nível

### Dom da Vida — Utilitário de Paladino 22

*Você invoca a maior de todas as orações e toca uma criatura ferida ou recém-falecida, concedendo a ela o dom da vida ao custo da sua própria saúde.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Efeito:** Se o alvo estiver vivo, ele recupera um número de pontos de vida igual ou menor à metade do máximo de pontos de vida do paladino (à escolha do jogador), que sofre o mesmo dano.

Se o alvo estiver morto desde o final do último turno do paladino, ele retorna à vida com 0 pontos de vida e o paladino sofre dano igual à metade do máximo dos seus próprios PV.

O paladino não pode evitar nem reduzir esse dano de nenhuma forma.

### Explosão da Purificação — Utilitário de Paladino 22

*Ondulações de energia divina surgem sobre você e seus aliados mais próximos, tentando encerrar aflições prejudiciais e debilitantes.*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos realizam um teste de resistência contra cada efeito que possa ser encerrado dessa forma. Quaisquer penalidades nas jogadas de ataque ou defesas que estiverem afetando os alvos são anuladas.

### Resgate Angelical — Utilitário de Paladino 22

*Asas brancas de energia astral envolvem um aliado num casulo faiscante, então desaparecem. As asas ressurgem a uma curta distância e se abrem, trazendo o aliado para mais perto de você.*

**Diário ✦ Divino, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** linha de visão
**Alvo:** Um aliado voluntário
**Efeito:** O aliado é teleportado de um quadrado na linha de visão do paladino para um outro a até 5 quadrados dele; esse local deve estar mais próximo do paladino do que a posição original do alvo.

### Unidos na Fé — Utilitário de Paladino 22

*As palavras de fé que você entoa curam instantaneamente seus ferimentos e seus aliados mais próximos.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos podem gastar um pulso de cura.

## Orações Por Encontro de 23º Nível

### Aqui Jaz Tua Sina — Ataque de Paladino 23

*Você puxa um inimigo na sua direção, queimando-o com uma energia radiante que ele tenta evitar.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo é puxado um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do paladino (mínimo 1).

### Punição do Mártir — Ataque de Paladino 23

*Conforme avança contra o seu oponente, você entoa uma prece que lhe concede o poder de absorver o dano dos ataques desse inimigo, mesmo quando esses ataques não são direcionados a você.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano. Até o final do próximo turno do paladino, sempre que o alvo causar dano a uma criatura, o paladino pode sofrer esse dano. O alvo do ataque não sofre nenhum dano, mas arca com quaisquer outros efeitos do ataque.

### Punição Ressonante — Ataque de Paladino 23

*Você brande sua arma num arco poderoso, emitindo um estrondo de trovão que derruba os inimigos adjacentes.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Trovejante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Fo rça de dano trovejante e o alvo fica derrubado. Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Os inimigos adjacentes exceto o alvo primário
**Ataque Secundário:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica derrubado.

### Transposição Sublime — Ataque de Paladino 23

*Com uma ondulação da mão, você teleporta um aliado em perigo para uma localização mais segura, se transportando para o lugar de origem do aliado e golpeando um inimigo dentro do alcance.*

**Encontro ✦ Arma, Divino, Teleporte**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo Primário:** Um aliado voluntário
**Efeito:** O paladino pode teleportar o alvo até 5 quadrados. Até o final do seu próximo turno, o paladino concede um bônus de poder igual ao seu modificador de Sabedoria em todas as defesas do alvo. Além disso, ele se teleporta para o espaço de origem do alvo e desfere um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura dentro alcance corpo a corpo do personagem
**Ataque Secundário:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Carisma de dano.

## Orações Diárias de 25º Nível

### Condenação aos Nove Infernos — Ataque de Paladino 25

*Uma luz divina explode do seu símbolo sagrado, alvejando e queimando os inimigos mais próximos.*

**Diário ✦ Divino, Flamejante, Implemento**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 6d6 + modificador de Carisma de dano e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra). O alvo fica marcado até o final do próximo turno do paladino.
**Fracasso:** Metade do dano e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra). O alvo fica marcado até o final do próximo turno do paladino.

### Retribuição Exaltada — Ataque de Paladino 25

*Você acerta um golpe poderoso e o símbolo da sua divindade surge sobre a cabeça do seu inimigo, como uma runa vermelha que somente você consegue enxergar, brilhando mais forte para avisá-lo quando ele estiver prestes a atacar.*

**Diário ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.
**Efeito:** O alvo provoca um ataque de oportunidade em favor do paladino sempre que atacar (TR encerra). O paladino recebe +2 de bônus na jogada do ataque de oportunidade e causa 1[A] de dano adicional.

## Orações Por Encontro de 27º Nível

### Marca do Julgamento — Ataque de Paladino 27

*Você toca seu símbolo sagrado num inimigo, marcando-o dolorosamente com a runa brilhante da sua divindade, fazendo-o sofrer o dano dos seus próprios ataques.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 4d8 + modificador de Carisma de dano radiante. Se o alvo desferir um ataque no seu próximo turno, ele sofre metade do dano do ataque, quer obtenha sucesso ou não.

### Punição Atordoante — Ataque de Paladino 27

*Você brande sua arma num arco poderoso, atordoando os alvos que atingir.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Vontade
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do paladino. Desfira um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Os inimigos adjacentes ao paladino além do alvo primário
**Ataque Secundário:** Força vs. Vontade
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do paladino.

### Punição Cegante — Ataque de Paladino 27

*Sua arma brilha com uma luz interna e pálida e o seu inimigo fica cego com a força do seu golpe.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Vontade
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do paladino.

### Punição Restringente — Ataque de Paladino 27

*Você ataca seu inimigo com tanta dedicação que ele não enxerga nenhum outro adversário, exceto você.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo fica marcado e não tem linha de efeito para ninguém, exceto o paladino, até o final do próximo turno do paladino.

### Vingança Deífica — Ataque de Paladino 27

*Você invoca uma oração ancestral que derrama a ira da sua divindade sobre um inimigo próximo que acabou de atacá-lo.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento**
**Reação Imediata** **À Distância** 20
**Gatilho:** Uma criatura dentro do alcance ataca o paladino
**Alvo:** A criatura atacante
**Ataque:** Carisma + 2 vs. Fortitude
**Sucesso:** 4d10 + modificador de Carisma de dano e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do paladino.

## Orações Diárias de 29º Nível

### Fé Poderosa — Ataque de Paladino 29

*Você desfere um ataque terrível contra seu inimigo e arcos de luz divina brotam da ponta da sua arma, cegando seus adversários diretos.*

**Diário ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 7[A] + modificador de Força de dano. Realize um ataque secundário.
**Fracasso:** Metade do dano e nenhum ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Os inimigos a até 10 quadrados do paladino
**Ataque Secundário:** Força vs. Fortitude
**Sucesso:** O alvo fica cego até o final do próximo turno do paladino.

### Mão Firme da Justiça — Ataque de Paladino 29

*Você pronuncia uma sentença divina sobre seu inimigo e o obriga a sofrer o dano dos seus próprios ataques.*

**Diário ✦ Divino, Implemento**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 5d10 + modificador de Carisma de dano. Sempre que o alvo ataca, a ação é resolvida normalmente, mas o atacante sofre o mesmo dano e efeitos do ataque (TR encerra). Os testes de resistência para encerrar esse efeito sofrem -2 de penalidade.
**Fracasso:** 5d10 + modificador de Carisma de dano.
**Especial:** Muitas criaturas têm imunidade ou resistência aos próprios ataques. Quando sofre o dano de seus ataques devido aos efeitos desse poder, o alvo não recebe o benefícios de nenhuma de suas resistências ou imunidades.

# Trilhas Exemplares

## Arma Astral

*"Com o poder do Mar Astral correndo através de mim e minha fé tão poderosa quanto uma arma, eu luto pela vontade do meu deus".*

**Pré-requisito:** Paladino

O personagem se torna literalmente uma arma da sua divindade, imbuído com uma dose adicional de poder divino que emana do Mar Astral. Como uma arma astral, não há inimigos que possam desafiá-lo, nenhum obstáculo que possa impedi-lo; a fé desse personagem é muito forte e sua arma ressoa com o poder das alturas. Quando aceitar essa trilha, a arma que o personagem empunha brilhará para sempre com a luz prateada do Mar Astral.

### Características de Trilha da Arma Astral

**Julgamento Astral (11º Nível):** Os inimigos que estiverem marcados pelo personagem e atacarem os aliados do paladino sem incluí-lo como alvo sofrem -2 de penalidade em todas as defesas até que não estejam mais marcados pela arma astral.

**Ação de Rejuvenescimento Astral (11º Nível):** Uma arma astral pode gastar um ponto de ação para recuperar um poder por encontro de paladino que já tiver usado, em vez de realizar uma ação adicional.

**Coragem das Alturas (16º Nível):** A arma astral recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra efeitos de medo.

## Orações de Arma Astral

**Trilhando o Caminho da Luz** — Ataque de Arma Astral 11

*Sua arma brilha com a luz astral. Conforme ela atinge seu inimigo, esse brilho se espalha para todos os oponentes adjacentes a você, recobrindo-os temporariamente com um alvo brilhante que seus aliados podem enxergar.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e até o final do próximo turno da arma astral, seus aliados obtêm vantagem de combate contra os inimigos adjacentes a ela.

**Reze por Mais** — Utilitário de Arma Astral 12

*Você ataca seu inimigo, rogando para aumentar a quantidade de dano que causará.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Efeito:** Se não gostar do dano que o paladino obteve com um dos seus ataques, jogue os danos novamente. É obrigatório manter o resultado da segunda jogada.

**Turbilhão Astral** — Ataque de Arma Astral 20

*Sua fé o transforma num turbilhão de ataques contra os inimigos ao seu alcance, incitando o medo e a fraqueza nas defesas das vítimas.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Medo**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Além disso, o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).
**Especial:** Se esse ataque matar uma ou mais criaturas malignas ou caóticas e malignas, jogue 1d20. Com um resultado igual ou superior a 10, o paladino pode ativar esse poder novamente durante o mesmo encontro.

# Campeão da Ordem

*"A lei mantém o caos controlado, e eu exerço a lei com cada uma das minhas ações e feitos".*

**Pré-requisito:** Paladino

O personagem se torna a epítome da ordem, abraçando esse conceito e defendendo-o com cada palavra e atitude. Os deuses da ordem o consideram com favoritismo, à medida que ele propaga as causas que eles pregam e os ideais que exemplificam, virando as costas para as forças do poder caótico e maligno em todas as oportunidades. Na presença de monstros caóticos e malignos, a arma de um campeão brilha com uma luz radiante.

## Características de Trilha do Campeão da Ordem

**Ação do Campeão (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, um campeão da ordem brilha com uma luz radiante, impondo -1 de penalidade em todas as defesas dos inimigos adjacentes até o começo do próximo turno do campeão.

**Em Defesa da Ordem (11º Nível):** Quando estiver adjacente ao alvo do seu *desafio divino*, o campeão pode realizar um ataque de oportunidade contra o alvo sempre que ele realizar um ataque que não o inclua como alvo. Além disso, as jogadas de dano do personagem contra demônios e criaturas elementais desafiadas por ele causam 2d6 de dano radiante adicional.

**Martelo do Campeão (16º Nível):** Os ataques do personagem ignoram as resistências dos demônios e criaturas elementais.

## Orações de Campeão da Ordem

**Justiça Certa** — Ataque de Campeão de Ordem 11

*Você clama pela sua devoção à ordem para tornar seus ataques mais precisos.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força + 4 vs. CA
**Sucesso:** 1[A] de dano. Se o alvo estiver marcado pelo campeão, ele também fica enfraquecido e pasmo até que a marca do paladino seja removida.

**Não Passarás** — Utilitário de Campeão de Ordem 12

*Você restringe dois oponentes ao invés de apenas um com o seu desafio divino*

**Diário ✦ Divino**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Efeito:** Até o final do encontro, todas as utilizações do *desafio divino* afetam dois alvos em vez de um.

**Domínio da Ordem** — Ataque de Campeão de Ordem 20

*Você invoca a ordem através da sua arma, fazendo-a brilhar conforme você desfere um golpe punitivo contra um inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Fortitude
**Especial:** Se nesse encontro o alvo obteve um sucesso decisivo contra o campeão da ordem ou um de seus aliados, esse ataque recebe +2 de bônus de poder e causa 2d10 de dano radiante adicional.
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica enfraquecido (TR encerra).
**Fracasso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

# Hospitalário

*"Sou um curandeiro e um defensor, uma inspiração para meus aliados e uma visão terrível para os meus oponentes".*

**Pré-requisito:** Paladino

A trilha espiritual desse paladino o conduz à especialização nas artes curativas. Isso aumenta a cura que ele fornece aos aliados, à medida que o herói se torna um farol brilhante de esperança no campo de batalha. O hospitalário incorpora a misericórdia e o cuidado, trazendo auxílio aos feridos e resgatando a vida daqueles que estão próximos da morte – especialmente quando o paladino transforma o dano contra um inimigo em cura para um aliado.

## Características de Trilha do Hospitalário

**Bênção do Hospitalário (11º Nível):** Quando um inimigo desafiado pelo hospitaleiro ataca um de seus aliados, independente de obter sucesso ou não, esse aliado recupera um número de pontos de vida igual à metade do nível + modificador de Sabedoria do hospitalário.

**Ação do Hospitalário (11º Nível):** Quando um hospitalário gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados a até 5 quadrados recuperam um número de pontos de vida igual ao modificador de Sabedoria do paladino.

**Assistência do Hospitalário (16º Nível):** O personagem adiciona seu modificador de Carisma na cura fornecida por seu poder *imposição de mãos*.

## Orações de Hospitalário

**Golpe da Abrigada** — Ataque de Hospitalário 11

*Você ataca um oponente que tenha desafiado, trazendo esperança e encorajamento para os aliados mais próximos.*

**Encontro ✦ Arma, Divino**
**Ação Padrão** — Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura que esteja marcada pelo hospitalário
**Ataque:** Carisma vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Carisma de dano e os aliados do hospitalário a até 5 quadrados dele podem realizar um teste de resistência.

**Fonte de Cura** — Utilitário de Hospitalário 11

*Uma prece curta imbui sua arma com o poder da cura; sempre que ela atinge um inimigo, ela restaura a força de um aliado.*

**Diário ✦ Cura, Divino**
**Ação Mínima** — **Pessoal**
**Efeito:** Até o final do encontro, quando atacar durante seu turno e atingir pelo menos um inimigo, o hospitalário cura um aliado a até 10 quadrados dele. Esse personagem restaura um número de pontos de vida igual a 1d6 + modificador de Sabedoria do hospitalário.

WILLIAM O'CONNOR

**Punição Vivificante** Ataque de Hospitalário 20

*Você imbui sua arma com um poder radiante e quando ataca um adversário, a energia do golpe restaura um aliado.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Divino, Radiante**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Carisma vs. Fortitude
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Carisma de dano radiante.
**Efeito:** O hospitaleiro escolhe um aliado a até 10 quadrados dele, que pode gastar um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do hospitalário nos pontos de vida recuperados.

# Justiciar

*"Eu luto pela justiça, minha fé e meu braço forte defendem os necessitados".*

**Pré-requisito:** Paladino

O personagem é a personificação da justiça, um campeão da integridade e da igualdade – pelo menos segundo a perspectiva da igreja à qual ele pertence. A este paladino foi concedida a habilidade de abrigar e proteger seus aliados e aqueles em necessidade, além de poderes que o auxiliam a fazer a coisa certa, de acordo com a crença que ele abraçou.

## Características de Justiciar

**Ação Justa (11º Nível):** Quando um justiciar gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, todos os inimigos adjacentes a ele ficam enfraquecidos até o final do turno do paladino.

**Espírito Justo (11º Nível):** Os aliados do justiciar adjacentes a ele podem refazer um teste de resistência no final de seus turnos.

**Abrigo Justo (16º Nível):** Os aliados do justiciar adjacentes a ele são imunes aos efeitos de medo e de encanto e recebem +1 de bônus nos testes de resistência.

## Orações de Justiciar

**Radiância Justa** Ataque de Justiciar 11

*Uma explosão de luz, cheia de pureza e justiça, explode do seu símbolo sagrado, causando dores lancinantes nos inimigos que te desafiaram.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os inimigos marcados dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 2d8 + modificador de Carisma de dano radiante e até o final do próximo turno do justiciar, o alvo não pode realizar ataques que não incluam o paladino como alvo.

**Interposição Justa** Utilitário de Justiciar 12

*Você convoca seu senso inato de justiça e honra, sussurra uma prece curta e redireciona um ataque para acertá-lo no lugar daqueles que você protege.*

**Diário ✦ Divino**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um aliado a até 5 quadrados é atacado
**Efeito:** O ataque não atinge nenhum dos aliados do justiciar, mas o atinge automaticamente, mesmo que ele não seja um alvo.

**Desafiar os Injustos** Ataque de Justiciar 20

*Seus inimigos o cercam e a pureza dentro de você clama por justiça. Você se concentra numa poderosa prece e usa seu símbolo sagrado para disparar uma explosão radiante de energia punitiva que nenhum inimigo pode ignorar.*

**Diário ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 10
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão
**Ataque:** Carisma vs. Vontade
**Sucesso:** 3d8 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do justiciar.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do justiciar.

# PATRULHEIRO

*"Vou pegar aquele ali pelas costas. Esse hobgoblin vai se arrepender de ter sacado seu arco".*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Agressor. O patrulheiro se concentra nos ataques à distância ou no combate com duas armas, causando muito dano num único inimigo de cada vez. Os ataques desse personagem se baseiam na velocidade e na mobilidade, dando preferência para táticas de ataque e recuo sempre que possível.
**Fonte de Poder:** Marcial. Suas habilidades dependem de treinamento e prática extensiva, autoconfiança e talento nato.
**Atributos Principais:** Força, Destreza, Sabedoria

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete, gibão
**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, militares e à distância simples e militares
**Bônus na Defesa:** +1 em Fortitude, +1 em Reflexos

**Pontos de Vida no 1º nível:** 12 + valor de Constituição
**Pontos de Vida por Nível:** 5
**Pulsos de Cura por Dia:** 6 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** Exploração ou Natureza (à escolha do jogador). No 1º nível, dentre as perícias abaixo, escolha mais 4 como treinadas.
*Perícias de Classe:* Acrobacia (Des), Atletismo (For), Exploração (Sab), Furtividade (Des), Natureza (Sab), Percepção (Sab), Socorro (Sab), Tolerância (Con).

**Opções de Estrutura:** Patrulheiro arqueiro, patrulheiro com duas armas
**Características de Classe:** Estilo de Combate, Presa do Caçador, Tiro Primoroso

Os patrulheiros são combatentes e vigilantes que vagam no horizonte protegendo uma região, um princípio ou uma filosofia de vida. Mestres no arco e na espada, os patrulheiros se destacam em assaltos de guerrilha e podem eliminar os adversários rápida e silenciosamente. Eles armam emboscadas incríveis e são excelentes para evitar o perigo.

Como um patrulheiro, o personagem desenvolve sentidos quase sobrenaturalmente aguçados e uma profunda admiração pelo aspecto indomável da natureza. Com seu conhecimento sobre o mundo selvagem, o patrulheiro é capaz de rastrear seus inimigos em qualquer ambiente, usando as menores pistas para determinar seu curso, algumas vezes se baseando nos ruídos das bestas e no canto dos pássaros. A conduta rigorosa de um patrulheiro anuncia uma conclusão mortífera para os inimigos que ele caça.

Quando ele avistar sua presa, o transgressor sucumbirá à distância, vítima do arco certeiro, ou das lâminas gêmeas, que cintilam e faíscam em cada uma das mãos repletas de cicatrizes de batalhas?

WILLIAM O'CONNER

# Criando um Patrulheiro

Os patrulheiros dependem da Força, da Destreza e da Sabedoria para a maioria dos seus poderes. A Constituição também é útil, pois ajuda a resistir ao dano do combate. As duas estruturas apresentadas a seguir incluem o arqueiro e o patrulheiro com duas armas.

## Patrulheiro Arqueiro

Como um mestre no arco (ou, raramente, na besta, funda ou armas de arremesso), esse patrulheiro prefere os poderes de ataque à distância e recorre ao corpo a corpo somente quando não existem alvos adequados para suas flechas. A maioria dos seus poderes utiliza a Destreza, portanto esse deveria ser o maior valor de atributo. Ele acabará se colocando em corpo a corpo de tempos em tempos, portanto a Força é uma boa escolha para o segundo maior atributo. A Sabedoria deveria ser o terceiro maior valor. Escolha poderes que refletem sua preferência por armas de combate à distância.

**Talento Sugerido:** Caçador Ágil (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

**Perícias Sugeridas:** Furtividade, Natureza, Percepção, Socorro, Tolerância

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *ataque cauteloso, golpe lépido*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *golpe evasivo*

**Poder Diário Sugerido:** *repartir disparo*

## Patrulheiro com Duas Armas

Esse tipo de personagem costuma se aproximar e confiar no famoso estilo de combate de duas armas dos patrulheiros. Naturalmente, ele prioriza os poderes de ataque corpo a corpo e isso significa que a Força deveria ser o maior valor de atributo. Para o segundo maior valor, a Destreza é uma boa opção, pois ela aprimora a CA. Escolha a Sabedoria como o terceiro maior atributo, já que ela aumenta sua defesa de Vontade e concede um bônus em muitos dos seus poderes. Escolha poderes que refletem a preferência pelo combate com duas armas.

**Talento Sugerido:** Caçador Letal (Talento de humano: Ímpeto de Ação)

**Perícias Sugeridas:** Acrobacia, Exploração, Percepção, Socorro, Tolerância

### Visão Geral do Patrulheiro

**Características:** O patrulheiro combina poderes de ataque corpo a corpo velozes e poderosos com uma habilidade excelente para ataques à distância, alternando com facilidade entre o combate corporal e à distância. Ele é moderadamente resistente em combate, mas prefere ataques de bater e correr ou emboscadas em vez de prolongar os combates mais extenuantes. Bata forte e caia fora; esse é o lema dos patrulheiros.

**Religião:** Os patrulheiros preferem as divindades da natureza e da caça. Eles oferecem tributos a Kord, Melora ou para Rainha de Rapina. Os patrulheiros malignos ou caóticos e malignos geralmente adoram Gruumsh ou Zehir.

**Raças:** Os elfos são ideais como patrulheiros de arco. Os humanos, halflings, draconatos e eladrin muitas vezes são atraídos para a vida nômade dos patrulheiros com duas armas.

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *bater e correr, golpes gêmeos*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *golpe do carcajú atroz*

**Poder Diário Sugerido:** *mandíbulas do lobo*

# Características de Classe dos Patrulheiros

As características de classe dependem muito da estrutura e do estilo de combate escolhido.

## Estilo de Combate

Escolha um dos estilos de combate abaixo e anote os benefícios na planilha.

**Estilo de Combate dos Arqueiros:** Pelo enfoque nos ataques à distância, o personagem recebe Mobilidade Defensiva como um talento adicional.

**Estilo de Combate com Duas Armas:** Pelo enfoque nos ataques com duas armas, o personagem é capaz de empunhar uma arma de uma mão na mão inábil como se ela fosse uma arma de mão inábil (lembre-se de indicar na planilha do personagem qual é sua arma principal e qual fica na mão inábil). Além disso, o patrulheiro recebe Vitalidade como um talento adicional.

## Presa do Caçador

Uma vez por turno, usando uma ação mínima, o personagem pode designar o inimigo mais próximo na sua linha de visão como sua presa.

Uma vez por rodada, quando o patrulheiro obtiver sucesso num ataque contra sua presa, ele causa um dano adicional de acordo com seu nível. Se puder realizar ataques múltiplos numa rodada, o patrulheiro decide em qual ataque ele vai aplicar o dano adicional, depois que realizar todas as jogadas. Se desde o início do seu turno o patrulheiro já tiver causado o dano adicional da Presa do Caçador, ele não pode causá-lo novamente até o começo do seu próximo turno.

O efeito da presa do caçador permanece ativo até o final do encontro, até a presa ser derrotada ou até o patrulheiro designar um alvo diferente como sua presa.

O patrulheiro só consegue designar um inimigo de cada vez como sua presa.

| Nível | Dano Adicional na Presa do Caçador |
|---|---|
| 1°-10° | +1d6 |
| 11°-20° | +2d6 |
| 21°-30° | +3d6 |

## Tiro Primoroso

Se nenhum de seus aliados estiver mais próximo do alvo que o patrulheiro, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque à distância contra esse alvo.

# Poderes dos Patrulheiros

Os poderes dessa classe são proezas audaciosas, derivadas do seu treinamento incansável em arquearia ou com duas armas. Nos níveis mais elevados, um patrulheiro tem acesso a poderes especiais de postura (consulte "Categorias das Palavras-Chave", na pág. 55).

## Proezas Sem Limite de 1º Nível

### Ataque Cauteloso — Ataque de Patrulheiro 1

*Você estuda o inimigo, procurando uma brecha nas defesas dele. Somente quando encontra uma é que você ataca.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo ou uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força + 2 vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza + 2 vs. CA (à distância)
**Sucesso:** 1[A] de dano.
O dano aumenta para 2[A] no 21º nível.

### Bater e Correr — Ataque de Patrulheiro 1

*Permitindo que o guerreiro encare o monstro de frente, você prefere desferir o seu ataque e então recuar para um local mais seguro.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21º nível.
**Efeito:** Se o patrulheiro se mover nesse turno, depois desse ataque, abandonar o primeiro quadrado adjacente ao alvo não provoca ataques de oportunidade em favor do alvo.

### Golpe Lépido — Ataque de Patrulheiro 1

*Você escapa para a lateral da guarda do seu inimigo para desferir seu taque, ou ataca e então recua para uma posição mais vantajosa.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Especial:** O patrulheiro ajusta um quadrado antes ou depois de realizar esse ataque
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Destreza no 21º nível.

### Golpes Gêmeos — Ataque de Patrulheiro 1

*Se o primeiro ataque não matá-lo, o segundo deve fazê-lo.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo ou uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] de dano por ataque.
O dano aumenta para 2[A] no 21º nível.

## Proezas Por Encontro de 1º Nível

### Astúcia da Raposa — Ataque de Patrulheiro 1

*Usando o impulso do golpe do seu inimigo para recuar ou escapar para o lado, você desfere um ataque súbito de retaliação conforme ele tropeça para recuperar a compostura.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Reação Imediata** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Gatilho:** Um inimigo realiza um ataque corpo a corpo contra o personagem
**Efeito:** O patrulheiro pode ajustar 1 quadrado, então realizar um ataque básico contra o inimigo.
**Especial:** O patrulheiro recebe um bônus de poder no ataque básico igual ao seu modificador de Sabedoria.

### Golpe das Duas Presas — Ataque de Patrulheiro 1

*Você enfia duas flechas ou lâminas na carne do seu inimigo, fazendo-o uivar de dor.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo ou uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano por ataque. Se os dois ataques obtiverem sucesso, o patrulheiro causa dano adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

### Golpe do Carcajú Atroz — Ataque de Patrulheiro 1

*Os inimigos o cercam – para o desgosto deles, você os corta em pedaços com a ferocidade de um carcajú atroz ferido.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

### Golpe Evasivo — Ataque de Patrulheiro 1

*Você confunde os inimigos serpenteando ileso pelo campo de batalha enquanto desfere seus ataques.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Especial:** O patrulheiro pode ajustar um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Sabedoria antes ou depois de desferir esse ataque.
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância)
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano.

## Proezas Diárias de 1º Nível

### Armadilha do Caçador de Ursos
Ataque de Patrulheiro 1

*Um tiro ou golpe bem colocado na perna deixa seu inimigo mancando e sangrando.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância)
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano, o alvo fica lento e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra ambos).
**Fracasso:** Metade do dano, sem dano contínuo e o alvo fica lento até o final do próximo turno do patrulheiro.

### Golpe Súbito
Ataque de Patrulheiro 1

*Você empunha suas armas com a lâmina para baixo e corta a face do oponente com uma delas. Conforme a vítima se afasta e baixa a guarda, você rola de lado, se ergue e crava a outra lâmina nas costas do inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (arma da mão inábil)
**Sucesso:** 1[A] de dano (arma da mão inábil).
**Efeito:** O patrulheiro ajusta 1 quadrado e desfere um ataque secundário contra o mesmo alvo.
**Ataque Secundário:** Força vs. CA (arma principal)
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano (arma principal) e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do patrulheiro.

### Mandíbulas do Lobo
Ataque de Patrulheiro 1

*Você usa suas armas para acuar seu inimigo e enganá-lo até que ele exponha um ponto fraco; nesse momento, você ataca.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano por ataque.
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque.

### Repartir Disparo
Ataque de Patrulheiro 1

*Você dispara duas flechas de uma vez, que se separam no meio do vôo para atingir dois alvos diferentes.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Duas criaturas a até 3 uma da outra
**Ataque:** Destreza vs. CA. Realize duas jogadas de ataque e aplique o melhor resultado contra os dois alvos.
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.

## Proezas Utilitárias de 2º Nível

### Bloqueio Desequilibrante
Utilitário de Patrulheiro 2

*Você bloqueia habilidosamente o ataque do seu inimigo e volta o impulso contra ele, fazendo-o tropeçar de lado.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Reação Imediata** **Corpo a corpo** 1
**Gatilho:** Um inimigo fracassa num ataque corpo a corpo contra o patrulheiro
**Efeito:** O alvo é conduzido para um quadrado adjacente ao patrulheiro, que obtém vantagem de combate contra ele até o final do seu próximo turno.

### Conselho Crucial
Utilitário de Patrulheiro 2

*Você é sábio sobre muitas coisas. Quanto antes seus amigos perceberem isso, mais seguros e melhores eles estarão.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **À Distância** 5
**Gatilho:** Um aliado dentro do alcance que o patrulheiro possa ver ou ouvir realiza um teste em uma perícia na qual o patrulheiro é treinado.
**Efeito:** O aliado pode refazer o teste de perícia com um bônus de poder igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro.

### Servir-se do Solo
Utilitário de Patrulheiro 2

*Assim que o seu adversário se engaja, você salta para trás, saindo do caminho do perigo iminente.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo causa dano no patrulheiro com um ataque corpo a corpo
**Efeito:** O patrulheiro pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria. Ele recebe +2 de bônus de poder em todas as suas defesas até o final do seu próximo turno.

## Proezas Por Encontro de 3º Nível

### Cortar e Correr
Ataque de Patrulheiro 3

*Você ataca duas vezes enquanto manobra seu corpo para a posição mais vantajosa possível.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo ou uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), dois ataques
**Especial:** Depois de um desses dois ataques, o patrulheiro pode ajustar um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Sabedoria.
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano por ataque.

### Golpe de Distração — Ataque de Patrulheiro 3

*Você apara o ataque de um inimigo com uma estocada precisa da sua lâmina ou com um tiro rápido do seu arco.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Interrupção Imediata** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Gatilho:** O patrulheiro ou um aliado é atacado por uma criatura
**Alvo:** A criatura atacante
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância)
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano. O alvo sofre uma penalidade na jogada de ataque que desencadeou esse poder igual a 3 + modificador de Sabedoria do patrulheiro.

### Golpe do Javali Presa do Trovão — Ataque de Patrulheiro 3

*Você ataca duas vezes, fazendo seu inimigo cambalear para trás.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo ou uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano por ataque. A cada sucesso, o alvo é empurrado 1 quadrado. Se os dois golpes atingirem o mesmo alvo, ele é empurrado um número de quadrados igual a 1 + modificador de Sabedoria do patrulheiro.

### Golpe da Vespa das Sombras — Ataque de Patrulheiro 3

*Você ataca rapidamente, como uma vespa sombria que emerge das trevas, golpeando onde seu oponente estiver mais vulnerável.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Alvo:** A criatura que é a presa do patrulheiro
**Ataque:** Força vs. Reflexos (corpo a corpo) ou Destreza vs. Reflexos (à distância)
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano.

## Proezas Diárias de 5º Nível

### Acometida dos Lobos Gêmeos — Ataque de Patrulheiro 5

*Você confronta um inimigo com suas armas em riste, então desliza para o lado e causa um ferimento em outro adversário.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Especial:** O personagem pode ajustar 2 quadrados antes de desferir esse ataque.
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA, dois ataques (arma principal e arma da mão inábil)
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano (arma principal) e 1[A] + modificador de Força de dano (arma da mão inábil).
**Efeito:** Depois de golpear o alvo primário, o personagem pode ajustar 2 quadrados e realizar um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura que não seja o alvo primário
**Ataque Secundário:** Força vs. CA (arma da mão inábil)
**Sucesso:** 2[A] de dano (arma da mão inábil).

### Escaramuça em Frenesi — Ataque de Patrulheiro 5

*Você salta no combate e despeja uma torrente de aço contra seus oponentes desatentos, abalando-os com a ferocidade dos seus ataques.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Especial:** Antes ou depois desses ataques, o patrulheiro pode percorrer o seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se um dos ataques obtiver sucesso, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do patrulheiro. Se os dois ataques atingirem o mesmo alvo, ele fica pasmo e lento até o final do próximo turno do patrulheiro.

### Tiro Estilhaçador — Ataque de Patrulheiro 5

*Sua flecha se enterra na carne e se despedaça, espalhando farpas de madeira profundamente no ferimento.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro.

### Tiro Excruciante — Ataque de Patrulheiro 5

*Uma flecha bem colocada faz seu inimigo se curvar e uivar de dor.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica enfraquecido.

## Proezas Utilitárias de 6º Nível

### Ajudar Companheiro — Utilitário de Patrulheiro 6

*Seus aliados se beneficiam das coisas que você aprendeu.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Alvo:** Um aliado
**Efeito:** Um aliado do patrulheiro a até 10 quadrados dele que realizar um teste sem treinamento em uma perícia na qual o patrulheiro é treinado recebe um bônus de poder nos testes com uma perícia à escolha do personagem igualao modificador de Sabedoria do patrulheiro. O aliado precisa ver ou ouvir o personagem para receber esse bônus. O benefício permanece ativo até o final do encontro ou durante 5 minutos.

### Deslocar pela Turba — Utilitário de Patrulheiro 6

*Você se esquiva pelo tumulto da batalha, evitando que seus oponentes tenham a chance de acuá-lo.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo fica adjacente ao patrulheiro
**Efeito:** O patrulheiro pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

### Evitar Emboscada — Utilitário de Patrulheiro 6

*Você se torna os olhos e ouvidos do grupo, sempre alerta para indicar sinais de emboscadas.*

**Diário ✦ Marcial**
**Não exige ação** — **À Distância** linha de visão
**Efeito:** No começo de uma rodada surpresa onde um número qualquer dealiados do patrulheiro estiverem surpresos, ele pode ativar esse poder para evitar que um númerode aliados igual ao seu modificador de Sabedoria seja surpreendido.

## Proezas Por Encontro de 7º Nível

### Espigos da Mantícora — Ataque de Patrulheiro 7

*Você dispara duas flechas numa sucessão veloz.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — Arma **à distância**
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Destreza vs. CA, um ataque por alvo
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano (primeiro disparo) e 1[A] + modificador de Destreza de dano (segundo disparo).

### Garra do Falcão — Ataque de Patrulheiro 7

*Como um falcão, você ataca com uma precisão meticulosa.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância). O patrulheiro recebe um bônus na sua jogada de ataque igual ao seu modificador de Sabedoria. Ignore quaisquer penalidades por cobertura ou ocultação (exceto cobertura superior ou ocultação total).
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano.

### Garras do Grifo — Ataque de Patrulheiro 7

*Suas lâminas de aço brilham ameaçadoramente conforme você provoca seus inimigos com bloqueios e cortes profundos na carne.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano (arma principal) e 1[A] + modificador de Força de dano (arma da mão inábil).

### Turbilhão Arrebatador — Ataque de Patrulheiro 7

*Você golpeia e estoca os adversários ao seu redor com uma fúria sem limites, nocauteando e desequilibrando-os com ataques e rasteiras.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — Explosão **contígua** 1
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Todos os inimigos na explosão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro e fica derrubado.

## Proezas Diárias de 9º Nível

### Ataque em Retirada — Ataque de Patrulheiro 9

*Sem interromper seu deslocamento, você desfere dois ataques contra um ou dois inimigos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** O patrulheiro pode percorrer seu deslocamento. Em qualquer ponto desse movimento, ele pode desferir dois ataques de Força vs. CA com uma arma de combate corpo a corpo ou de Destreza vs. CA com uma arma de combate à distância.
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 3[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano por ataque.
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque.

### Rajada de Disparos — Ataque de Patrulheiro 9

*Você dispara repetidamente com saques curtos, despejando uma chuva de flechas nos inimigos diante de você.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — Rajada **contígua 3**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada e na linha de visão
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.

### Redemoinho de Folhas de Aço — Ataque de Patrulheiro 9

*Você gira com suas lâminas esticadas, usando o impulso e a técnica para fatiar as defesas dos inimigos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — Explosão **contígua** 1
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA, um ataque por alvo
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.

### Tiro Acuado — Ataque de Patrulheiro 9

*Mesmo sob a ameaça de presas e garras, você dispara tranqüilamente dentro das mandíbulas da bocarra de uma criatura – a poucos centímetros do seu braço estendido.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** — **À Distância** 1
**Alvo:** Um inimigo adjacente
**Ataque:** Destreza vs. CA. Esse ataque não provoca ataques de oportunidade.
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano.
**Fracasso:** Metade do dano.

## Proezas Utilitárias de 10º Nível

### Abrir Distância — Utilitário de Patrulheiro 10

*Você mantém distância de um adversário que se aproxima, recuando com facilidade para longe dele.*

**Diário ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo fica adjacente ao patrulheiro
**Efeito:** O patrulheiro pode ajustar 1 quadrado e então se mover um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Não é possível terminar o deslocamento adjacente ao inimigo que desencadeou esse poder.

### Travessia Acelerada — Utilitário de Patrulheiro 10

*Como um antílope, você surpreende aliados e inimigos com sua velocidade súbita.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Até o final do próximo turno do patrulheiro, seu deslocamento aumenta em 4 e quando ele ajusta, adicione 1 quadrado de movimento à manobra.

### Travessia Destemida — Utilitário de Patrulheiro 10

*Você atravessa terrenos acidentados com muita perícia.*

**Diário ✦ Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O deslocamento do patrulheiro não é afetado pelo terreno acidentado.

## Proezas Por Encontro de 13º Nível

### Defesa Lépida — Ataque de Patrulheiro 13

*Entre seus ataques, você usa as duas armas para desviar os golpes que tentam lhe atingir.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se um dos ataques obtiver sucesso, o patrulheiro recebe um bônus de poder na CA igual a 2 + modificador de Sabedoria até o final do seu próximo turno.

### Estilhaçar Armaduras — Ataque de Patrulheiro 13

*Você ataca os pontos fracos da armadura do seu adversário, não apenas causando dano, mas também deixando sua presa vulnerável aos ataques subseqüentes.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se um dos ataques obtiver sucesso, o alvo sofre uma penalidade na CA igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro até o final do próximo turno do patrulheiro. Se os dois ataques obtiverem sucesso, o alvo sofre uma penalidade na CA igual a 2 + modificador de Sabedoria do patrulheiro até o final do próximo turno.

### Golpe Restritivo — Ataque de Patrulheiro 13

*Num ataque preciso, você prende seu oponente no chão ou numa parede próxima.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo** ou **à distância**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo ou uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza (à distância) de dano por ataque. O alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do patrulheiro.

### Tiro de Nocaute — Ataque de Patrulheiro 13

*Um disparo tomba o adversário.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura do mesmo tamanho do patrulheiro ou menor
**Ataque:** Destreza vs. Reflexos
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado.

## Proezas Diárias de 15º Nível

### Aço Atordoante — Ataque de Patrulheiro 15

*Você golpeia entre os escudos e armaduras inimigos e provoca cortes desagradáveis que os deixam cambaleantes e incapazes de reagir.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. Fortitude (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se um dos ataques obtiver sucesso, o alvo fica atordoado (TR encerra). Se os dois ataques obtiverem sucesso, o alvo fica atordoado e imobilizado (TR encerra ambos).
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque e o alvo não fica atordoado ou imobilizado.

### Cascata de Lâminas — Ataque de Patrulheiro 15

*O tempo parece andar mais devagar conforme suas armas despencam sobre seus inimigos miseráveis, como se fossem a chuva de um céu tempestuoso.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma ou mais criaturas
**Ataque:** Força vs. CA. Alterne ataques com a arma principal e da mão inábil até fracassar num ataque ou ter realizado cinco ataques.
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano por ataque.

### Ferimentos Abertos — Ataque de Patrulheiro 15

*Suas flechas perfuram a carne e o sangue jorra em fluxos carmesim desses ferimentos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma à **distância**
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Ataque:** Destreza vs. CA, três ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano por ataque e 5 de dano contínuo (TR encerra). Um alvo atingido duas vezes sofre 10 de dano contínuo (TR encerra). Um alvo atingido três vezes sofre 15 de dano contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque e nenhum dano contínuo.

### Flechas Desconcertantes — Ataque de Patrulheiro 15

*Seus alvos não saberão o que foi que os atingiu.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma à **distância**
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Ataque:** Destreza vs. CA, três ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano por ataque. Um alvo atingido uma vez fica pasmo (TR encerra). Um alvo atingido duas vezes fica atordoado (TR encerra). Um alvo atingido três vezes fica atordoado (TR encerra) e sofre +2[A] de dano.
**Fracasso:** O alvo fica pasmo (TR encerra).

## Proezas Utilitárias de 16º Nível

### Evitar Golpe — Utilitário de Patrulheiro 16

*Quando o inimigo desfere um ataque, você salta fora do caminho, e seu adversário não golpear nada além do vento.*

**Diário ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um inimigo obtém sucesso num ataque corpo a corpo contra o patrulheiro
**Efeito:** O patrulheiro ajusta 1 quadrado se afastando desse inimigo.

### Passo Largo — Utilitário de Patrulheiro 16

*Você tem o dom de estar sempre no lugar certo e na hora certa.*

**Diário ✦ Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O deslocamento do patrulheiro aumenta 2.

### Trégua Momentânea — Utilitário de Patrulheiro 16

*Em meio ao caos do combate, você é capaz de se acalmar por um instante e se recuperar de um efeito nocivo.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Padrão** **Pessoal**
**Efeito:** O patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria e realiza um teste de resistência. Ele não esta mais marcado por nenhum inimigo.

## Proezas por Encontro de 17º Nível

### Bote da Pantera — Ataque de Patrulheiro 17

*Você gira no lugar com suas lâminas esticadas, cortando as pernas dos inimigos e fazendo com que eles caiam no chão, se amontoando em lamúrias.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado e imobilizado até o final do próximo turno do patrulheiro.

ZOLTAN BORUS & GABOR SZIKSAI

### Eviscerar com Duas Armas
Ataque de Patrulheiro 17

*Você brande suas armas em arcos letais, tingindo o campo de guerra com o sangue do seu inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se os dois ataques obtiverem sucesso, o alvo sofre 1d10 de dano adicional e fica enfraquecido até o final do próximo turno do patrulheiro.

### Flecha da Vingança
Ataque de Patrulheiro 17

*Você aponta o seu arco para o vilão que acabou de ferir seu amigo e dispara uma flecha vingativa.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Reação Imediata** Arma **à distância**
**Gatilho:** Uma criatura dentro do alcance ataca um aliado
**Alvo:** A criatura atacante
**Ataque:** Destreza vs. CA e o patrulheiro recebe um bônus de poder nessa jogada de ataque igual ao seu modificador de Sabedoria.
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.

### Tiro Triplo
Ataque de Patrulheiro 17

*Você dispara uma salva com três flechas, que assoviam sobre o campo de batalha e sussurram ameaças de aniquilação.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Ataque:** Destreza vs. CA, três ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano por ataque.

## Proezas Diárias de 19º Nível

### Grande Flecha Aríete
Ataque de Patrulheiro 19

*Você dispara uma flecha que perfura seu inimigo, arremessando-o para trás e derrubando-o no solo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Força do patrulheiro e fica derrubado.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

### Jaula de Aço Cruel
Ataque de Patrulheiro 19

*Você se move rapidamente entre seus inimigos, recuando, avançando e desferindo cortes violentos em cada passada sutil.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas
**Ataque:** Força + 2 vs. CA, três ataques
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano (primeiro ataque; arma principal), 2[A] + modificador de Força de dano (segundo ataque; arma da mão inábil) e 1[A] + modificador de Força de dano (terceiro ataque; arma principal). Um alvo atingido uma vez fica pasmo até o final do próximo turno do patrulheiro. Um alvo atingido duas vezes fica atordoado até o final do próximo turno do patrulheiro. Um alvo atingido três vezes fica enfraquecido e atordoado até o final do próximo turno do patrulheiro.
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque e o alvo não fica pasmo, atordoado ou enfraquecido.
**Efeito:** Depois do primeiro e do segundo ataque, o patrulheiro pode ajustar 1 quadrado.

### Tiro Dois-em-Um
Ataque de Patrulheiro 19

*O primeiro disparo é sempre o mais firme.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA, dois ataques. Se o primeiro ataque obtiver sucesso, o patrulheiro recebe +5 de bônus na jogada de ataque do segundo ataque. Se o primeiro ataque fracassar, realize o segundo ataque normalmente.
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano por ataque.
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque.

### Turbilhão de Ferimentos
Ataque de Patrulheiro 19

*Gostas carmim espirram enquanto você golpeia todos os inimigos próximos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se o patrulheiro obtiver sucesso em apenas um ataque, o alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra). Se o patrulheiro obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque e nenhum dano contínuo.

## Proezas Utilitárias de 22º Nível

### Esquiva no Solo
Utilitário de Patrulheiro 22

*Você se lança no chão, realiza uma cambalhota até uma distância segura e volta a ficar em pé sem correr perigo.*

**Diário ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** O patrulheiro é atingido por um ataque de área ou contíguo
**Efeito:** O personagem ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

### Fantasma da Floresta — Utilitário de Patrulheiro 22

*Você desaparece nos arredores com tanta velocidade e técnica que seus inimigos não conseguem nem imaginar onde você está.*

**Diário ✦ Ilusão, Marcial**
**Ação Padrão** **Pessoal**
**Efeito:** Fora do turno do patrulheiro, os inimigos devem tratá-lo como se ele estivesse invisível se o personagem tiver cobertura ou ocultação em relação à eles. Um inimigo ainda sabe qual quadrado o patrulheiro está ocupando se o tiver visto nesse quadrado em qualquer momento durante a rodada. Esse efeito permanece ativo até o final do encontro ou durante 5 minutos.

### Mestre da Caçada — Utilitário de Patrulheiro 22

*Você mira cuidadosamente a cada disparo.*

**Diário ✦ Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O patrulheiro recebe um bônus nas jogadas de dano igual ao seu modificador de Sabedoria.

### Travessia Segura — Utilitário de Patrulheiro 22

*Você manobra habilidosamente em torno dos seus inimigos conforme a batalha ruge ao seu redor.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **Pessoal**
**Efeito:** O patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

## Proezas Por Encontro de 23º Nível

### Abrigo de Lâminas — Ataque de Patrulheiro 23

*Seu inimigo ataca e, enquanto você se defende com uma lâmina, golpeia a garganta dele com a outra.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Interrupção Imediata** Arma **corpo a corpo**
**Gatilho:** Uma criatura desfere um ataque corpo a corpo contra o patrulheiro
**Alvo:** A criatura atacante
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Até o final do próximo turno do patrulheiro, as jogadas de ataque do alvo contra ele sofrem uma penalidade igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

### Manto de Espinhos — Ataque de Patrulheiro 23

*Você golpeia e corta os inimigos que se aproximam.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma ou duas criaturas
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se um ataque obtiver sucesso, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do patrulheiro. Se os dois golpes atingirem o mesmo alvo, a penalidade será -4.
**Efeito:** Se qualquer criatura adjacente desferir um ataque contra o patrulheiro e fracassar antes do começo do próximo turno do personagem, ele realiza um ataque básico contra ela com as duas armas, principal e da mão inábil, como se fosse uma reação imediata.

### Salva da Mantícora — Ataque de Patrulheiro 23

*Você perfura seu oponente com flechas.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA, três ataques
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano por ataque. Caso dois ataques obtenham sucesso, o poder causa 1[A] de dano adicional. Se os três ataques atingirem o alvo, o poder causa 2[A] de dano adicional.

### Tiro Martelo — Ataque de Patrulheiro 23

*Você coloca a força das cordas do seu arco à prova, puxando sua flecha o máximo possível e disparando-a no inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. Fortitude
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano o alvo é empurrado um número de quadrados igual a 2 + modificador de Sabedoria do patrulheiro.

## Proezas Diárias de 25º Nível

### Flechas Irrefreáveis — Ataque de Patrulheiro 25

*Você dispara uma salva de flechas com tanta força que elas rasgam diversos inimigos próximos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Rajada **contígua 5**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano
**Fracasso:** Metade do dano.

### Reflexos do Tigre — Ataque de Patrulheiro 25

*Você rechaça o ataque do seu oponente com um golpe feroz.*

**Diário ✦ Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Usando uma interrupção imediata, o patrulheiro pode desferir um ataque básico contra um inimigo que o ataque.

### Tempestade de Sangue — Ataque de Patrulheiro 25

*Com o arco ou lâminas, você despeja uma série de golpes mortíferos sobre seu adversário.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo ou à distância**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo ou uma arma de combate à distância.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), dois ataques
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) por ataque.
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque.
**Efeito:** Depois de realizar esses ataques, o patrulheiro pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

## Proezas Por Encontro de 27º Nível

### Dilaceramento Mortal — Ataque de Patrulheiro 27

*Você afunda suas lâminas no oponente e as puxa em seguida, rasgando com a ferocidade de um tigre, deixando a presa engasgando e quase sem vida.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se os dois ataques obtiverem sucesso, o alvo sofre 1d10 de dano adicional e fica atordoado até o final do próximo turno do patrulheiro.

### Saraiva de Flechas — Ataque de Patrulheiro 27

*Você dispara uma saraivada de tiros que atinge todos os inimigos à sua frente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Os inimigos dentro do alcance
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano.

### Tiro Relâmpago — Ataque de Patrulheiro 27

*Conforme o inimigo recua devido a um ferimento terrível, você dispara um tiro rápido para aniquilá-lo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Reação Imediata** Arma **à distância**
**Gatilho:** Uma criatura na linha de visão sofre dano
**Alvo:** A criatura que sofreu dano
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano ou 3[A] + modificador de Destreza se o alvo estiver sangrando.

### Tornado Nômade — Ataque de Patrulheiro 27

*Você golpeia seus inimigos em todas as direções. Então, como um tornado, você atravessa o campo de batalha e libera um segundo massacre de aço giratório.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua 1**
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O patrulheiro pode ajustar um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Sabedoria e realizar outro ataque de explosão contígua 1 (igual ao anterior).

## Proezas Diárias de 29º Nível

### Golpe em Seqüência — Ataque de Patrulheiro 29

*Você completa cada golpe com uma pancada com as costas do punho que atravessa as defesas do inimigo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Efeito:** O patrulheiro pode usar a arma da mão inábil para desferir um ataque básico com -2 de penalidade contra os inimigos que atingir usando um poder de ataque corpo a corpo.

### Tecer a Teia de Aço — Ataque de Patrulheiro 29

*Cruzando suas lâminas, você forma uma defesa sólida como um escudo, pronto para contra-atacar caso seu inimigo não tenha sorte.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Interrupção Imediata** Arma **corpo a corpo**
**Gatilho:** Um inimigo obtém sucesso num ataque corpo a corpo contra o patrulheiro
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho
**Ataque:** Força vs. CA, dois ataques (arma principal e arma da mão inábil)
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano (arma principal) e 1[A] + modificador de Força de dano (arma da mão inábil). Se os dois golpes obtiverem sucesso, o ataque original fracassa.
**Fracasso:** Metade do dano com a arma principal e nenhum dano com a arma da mão inábil.

### Tiro Três-em-Um — Ataque de Patrulheiro 29

*Se conseguir acertar o primeiro tiro, você também acertará os outros.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA, três ataques. Se o primeiro ataque obtiver sucesso, o patrulheiro recebe +5 de bônus na segunda e na terceira jogada de ataque. Se o primeiro ataque fracassar, realize o segundo e o terceiro ataques normalmente.
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano por ataque.
**Fracasso:** Metade do dano em cada ataque.

# Trilhas Exemplares

## Arqueiro de Campo

*"Não existe um alvo que eu não possa atingir, não importa a distância, não importa o tamanho".*

**Pré-requisito:** Patrulheiro, estilo de combate de arqueiro

O personagem se torna um exemplo perfeito de atirador, um arqueiro incomparável que se mantém tranqüilo e controlado mesmo nas situações mais intensas do campo de batalha. Sua experiência e técnica se evidenciam em cada projétil que ele dispara contra o alvo, e todos os combates ficam um pouco mais fáceis quando ele está em meio às fileiras aliadas.

### Características de Trilha do Arqueiro de Campo

**Ação do Arqueiro (11º Nível):** O arqueiro de campo pode gastar um ponto de ação para refazer uma jogada de ataque ou dano com uma arma de combate à distância, em vez de realizar uma ação adicional.

**Experiência de Campo (11º Nível):** O personagem pode escolher mais de uma criatura como sua presa ao mesmo tempo, limitado a um número igual ao seu modificador de Sabedoria. Além disso, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra suas presas.

**Ímpeto de Batalha (16º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional ou recebe o benefício da Ação de Arqueiro, o arqueiro também recebe +5 de bônus na CA contra os ataques de oportunidade até o final do encontro.

## Proezas de Arqueiro de Campo

**Fogo Combinado** Ataque de Arqueiro de Campo 11

*Você combina seus disparos com um dos seus aliados para derrotar um oponente resistente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Reação Imediata** Arma **à distância**
**Gatilho:** Um aliado realiza um ataque à distância ou de área
**Alvo:** A criatura atacada pelo aliado
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano.

**Glória do Arqueiro** Utilitário de Arqueiro de Campo 12

*Um inimigo sucumbe e os que resistem estão prestes a aprender um pouco mais sobre o significado do heroísmo.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Gatilho:** Um dos ataques à distância do arqueiro de campo reduz os PVs de um inimigo a 0 ou menos
**Efeito:** O patrulheiro recebe um ponto de ação que ele deve gastar antes do final do seu próximo turno.

**Ruína da Presa** Ataque de Arqueiro de Campo 20

*Você mantém diversas presas na linha de visão, então desfere uma salva mortífera de disparos em cada uma delas.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Os inimigos escolhidos como presas
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 3[A] de dano.
**Fracasso:** O alvo fica derrubado.

# Desbravador

*"Posso encontrar um caminho através desse labirinto de horrores, e sou capaz de nos levar até o outro lado em segurança".*

**Pré-requisito:** Patrulheiro, estilo de combate com duas armas

Esse patrulheiro se torna o batedor definitivo, encontrando um caminho em qualquer situação. Muitas vezes, ele descobre o melhor caminho, noutras ele precisa abri-lo através dos ermos com suas lâminas assoviando pelo ar.

### Características de Trilha do Desbravador

**Atento à Batalha (11º Nível):** O desbravador recebe dois pulsos de cura adicionais por dia.

**Ação do Desbravador (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem também recebe uma ação de movimento.

**Recuperação Cruel (16º Nível):** Quando atinge um alvo e causa o dano da Presa do Caçador, o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao dano causado pela Presa do Caçador + seu modificador de Sabedoria.

## Proezas de Desbravador

**Errar o Passo** Ataque de Desbravador 11

*Seu inimigo pisa involuntariamente na sua emboscada e você o apanha de surpresa com uma estocada súbita e paralisante.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Interrupção Imediata** Arma **corpo a corpo**
**Gatilho:** Um inimigo adjacente se desloca ou ajusta
**Alvo:** O inimigo que se movimentou
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do desbravador.

**Agir em Conjunto** Utilitário de Desbravador 12

*Você encontra forças dentro de si para acompanhar os atos mais drásticos de audácia dos seus companheiros.*

**Diário ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **Pessoal**
**Gatilho:** Um aliado gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional.
**Efeito:** O desbravador recebe um ponto de ação que deve gastar antes do final do seu próximo turno.

**Marca do Retalhador** Ataque de Desbravador 20

*Você se recupera, ergue suas armas e cria ferimentos que deixarão cicatrizes na carne dos seus inimigos.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Especial:** O desbravador pode gastar um pulso de cura antes do ataque.
**Alvo Primário:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal)
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano (arma principal).
**Efeito:** O alvo fica marcado até o final do encontro. Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura que não seja o alvo primário
**Ataque Secundário:** Força vs. CA (arma da mão inábil)
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano (arma da mão inábil).
**Efeito:** O alvo fica marcado até o final do encontro.

# Perseguidor de Feras

*"Eu sou o caçador. Você é a minha caça".*

**Pré-requisito:** Patrulheiro, estilo de combate de arqueiro

O personagem se torna o caçador de feras e bestas mágicas definitivo, espreitando sua presa escolhida com astúcia deliberada e uma facilidade incrível. Contra a presa selecionada, cada flecha atinge seu alvo com uma precisão infalível e uma velocidade assombrosa.

### Características de Trilha do Perseguidor de Feras

**Ação do Perseguidor de Feras (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque contra sua presa até o começo do seu próximo turno.

**Presa Escolhida (11º Nível):** Escolha uma das palavras-chave a seguir: animal ou animal mágico. A característica de classe Presa do Caçador causa 2 de dano adicional contra as criaturas do tipo escolhido.

**Ação de Ajuste (16º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, até o final do encontro, o perseguidor pode ajustar usando uma ação mínima.

## Proezas de Perseguidor de Feras

### Flecha Localizadora
Ataque de Perseguidor de Feras 11

*Seu tiro não é impedido por obstruções ou véus mágicos.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma à **distância**
**Alvo:** Uma criatura designada como presa
**Especial:** Ignore as penalidades de cobertura (exceto cobertura superior), ocultação e ocultação total. O perseguidor pode atacar um alvo invisível como se ele estivesse visível.
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.

### Graça do Caçador
Utilitário de Perseguidor de Feras 12

*Enquanto seus aliados combatem os inimigos ao redor do grupo, você se coloca em posição e inicia seus planos de retaliação.*

**Diário ✦ Marcial**
**Não exige ação** **Pessoal**
**Efeito:** O perseguidor realiza um teste de Furtividade e utiliza o resultado como sua iniciativa. Se for o primeiro a agir no encontro, ele pode ajustar um número de quadrados igual ao seu deslocamento, usando uma ação livre, antes de realizar qualquer outra ação.

### Alvo do Perseguidor de Feras
Ataque de Perseguidor de Feras 20

*"Este inimigo é minha presa".*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma à **distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano.
**Efeito:** O alvo fica designado como presa do perseguidor até o final do encontro e o personagem pode designar uma criatura adicional como sua presa, seguindo as regras normais da habilidade.

# Guardião da Tempestade

*"Eu aceitei o fardo dos guardiões da tempestade da Agrestia das Fadas e essa região está sob minha proteção".*

**Pré-requisito:** Patrulheiro, estilo de combate com duas armas

O papel de guardião e defensor dos ermos atinge novos patamares conforme o personagem descobre os caminhos ancestrais dos guardiões da tempestade da Agrestia das Fadas. Essas técnicas transformam suas lâminas giratórias numa tempestade de destruição, que desfere golpes de punição contra seus inimigos. Com cada golpe das suas armas, o vento uiva antecipando uma tempestade que se aproxima.

## Características de Trilha do Guardião da Tempestade

**Tempestade de Lâminas (11º Nível):** Enquanto o guardião de tempestade estiver armado com uma arma de combate corpo a corpo e puder realizar ataques de oportunidade, no final de cada turno do patrulheiro, um inimigo adjacente (à escolha do jogador) sofre dano igual ao modificador de Destreza do guardião.

**Ação do Passo da Tempestade (11º Nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem pode se teleportar 3 quadrados antes ou depois de realizar a ação adicional.

**Tempestade das Lâminas Gêmeas (16º Nível):** Enquanto o guardião da tempestade estiver armado com uma arma de combate corpo a corpo e puder realizar ataques de oportunidade, no final de cada turno do patrulheiro, dois inimigos adjacentes (à escolha do jogador) sofrem dano elétrico igual ao modificador de Destreza do guardião.

## Proezas de Guardião da Tempestade

### Abrindo Espaço
Ataque de Guardião da Tempestade 11

*Você gira suas lâminas em arcos poderosos à sua volta, cortando os oponentes que se aproximam demais e empurrando-os de volta.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano o alvo é empurrado 1 quadrado.

### Cautela ao Vento
Utilitário de Guardião da Tempestade 12

*Ah, mas que diabos. Você só vive uma vez.*

**Encontro ✦ Marcial, Postura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O desbravador sofre -2 de penalidade em todas as defesas e recebe +2 nas jogadas de ataque.

### Furacão de Aço Algente
Ataque de Guardião da Tempestade 20

*Você mergulha no meio dos seus inimigos e, como se fosse um vento congelante, dilacera-os vivos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.
**Especial:** Antes de atacar, o guardião ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques por alvo.
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque.
**Efeito:** O guardião de tempestade recupera sua utilização de retomar o fôlego caso já a tenha usado nesse encontro.

# SENHOR DA GUERRA

*"Adiante! À vitória! Eles não podem nos impedir!"*

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Líder. O personagem é um comandante inspirador e um mestre nas táticas de batalha.
**Fonte de Poder:** Marcial. Um senhor da guerra se tornou um especialista em tática por meio de infinitas horas de treinamento e prática, determinação pessoal e vitalidade física.
**Atributos Principais:** Força, Inteligência, Carisma

**Proficiência com Armaduras:** Traje, corselete, gibão, cota; escudos leves
**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples e militares, à distância simples
**Bônus na Defesa:** +1 em Fortitude, +1 em Vontade

**Pontos de Vida no 1º nível:** 12 + valor de Constituição
**Pontos de Vida por Nível:** 5
**Pulsos de Cura por Dia:** 7 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** No 1º nível, dentre as perícias abaixo, escolha 4 como treinadas.
*Perícias de Classe:* Atletismo (For), Diplomacia (Car), História (Int), Intimidação (Car), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

**Opções de Estrutura:** Senhor da guerra estrategista, senhor da guerra inspirador
**Características de Classe:** Líder de Combate, *palavra de inspiração*, Presença Imponente

Os senhores da guerra são líderes habilidosos e competentes. Eles combatem na linha de frente, gritando comandos e fortalecendo seus aliados enquanto lideram a batalha com a arma em punho. Os senhores da guerra sabem como estimular uma equipe para vencer um confronto.

A habilidade de liderança dos senhores da guerra é um resultado direto da história do personagem. Ele pode ser um chefe militar de baixa patente, buscando erguer um nome respeitável para si; um cavaleiro de comando dedicado, que está abandonando sua ordem militarista; um jovem da nobreza ávido para colocar em prática seus anos de treinamento em regiões além das muralhas do castelo; um capitão mercenário e calculista ou um bravo marechal das terras distantes, que luta para proteger as suas fronteiras. Independente da sua história, um senhor da guerra é um combatente habilidoso, com um dom incrível para a liderança.

O peso da armadura não incomoda o personagem; ela lhe é familiar e confortável. A empunhadura da arma se molda às suas mãos, como se fosse uma extensão natural dos seus braços. É hora de lutar e liderar.

WILLIAM O'CONNER

## Criando um Senhor da Guerra

As duas estruturas para os senhores da guerra são o inspirador e o estrategista. Alguns senhores da guerra confiam mais no Carisma, enquanto outros se baseiam na Inteligência; contudo, a Força é importante para qualquer senhor da guerra.

### Senhor da Guerra Estrategista

A liderança de um estrategista abrange comandos rápidos, estratégias sagazes e superioridade tática. Seus poderes guiam os aliados em ataques adicionais e mais poderosos, além de auxiliar em um deslocamento mais rápido durante as situações de combate. Ele também ajuda seus aliados movimentando os inimigos no campo ou derrubando-os. O estrategista utiliza a Força nos seus poderes de ataques, portanto este deve ser o maior valor de atributo. A Inteligência é secundária, pois determina a eficácia da liderança desse senhor da guerra. O Carisma deveria ser o terceiro melhor valor de atributo, para que ele consiga aproveitar parte dos demais poderes de senhor da guerra e melhorar sua defesa de Vontade. Prefira os poderes que privilegiam um valor elevado de Inteligência.

**Talento Sugerido:** Assalto Tático (Talento de humano: Foco em Arma)

**Perícias Sugeridas:** História, Intimidação, Socorro, Tolerância

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe da víbora, táticas de alcatéia*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *amparo do senhor da guerra*

**Poder Diário Sugerido:** *liderar o ataque*

### Senhor da Guerra Inspirador

Esse tipo de personagem lidera por meio do incentivo, encorajamento e inspiração. Seus poderes devem estimular seus aliados a encontrar novos ímpetos de coragem e resistência dentro de si mesmos, ajudando-os a se curarem, ignorar condições debilitantes e se protegerem dos ataques. Os poderes de ataque desse senhor da guerra se baseiam na Força, portanto esse deve ser o principal valor de atributo. No entanto, os benefícios que ele concede aos aliados dependem quase totalmente do Carisma, portanto esse será o segundo melhor valor de atributo. A Inteligência é a melhor escolha como terceiro atributo, assim será possível aproveitar outros poderes de senhor da guerra e aumentar a defesa de Reflexos. Prefira os poderes que mais se beneficiem de um valor elevado de Carisma.

**Talento Sugerido:** Inspirar Recuperação (Talento de humano: Vitalidade)

**Perícias Sugeridas:** Atletismo, Diplomacia, História, Socorro

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *golpe de comandante, pancada furiosa*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *ataque acolhedor*

**Poder Diário Sugerido:** *baluarte da defesa*

### Visão Geral do Senhor da Guerra

**Características:** Os membros dessa classe são combatentes poderosos em corpo a corpo, capazes de resistir ao lado dos guerreiros e paladinos do grupo. Seus poderes concedem ações imediatas aos aliados (geralmente deslocamentos ou ataques), concedendo bônus nos ataques ou defesas e garantindo a cura no meio da batalha.

**Religião:** Os senhores da guerra preferem os deuses marciais, como Bahamut e Kord, e os que se dedicam com mais afinco à estratégia ou à liderança adoram Ioun ou Erathis. Os senhores da guerra malignos e imparciais geralmente adoram Bane.

**Raças:** Os draconatos se tornam excelentes senhores da guerra inspiradores, e os meio-elfos se comparam a eles. Os eladrin são habilidosos senhores da guerra estrategistas. Os senhores da guerra tieflings são versáteis, combinando os poderes de ambas as estruturas; os humanos são capazes de se destacar em qualquer um dos caminhos.

## Características de Classe dos Senhores da Guerra

Todos os senhores da guerra têm as seguintes características de classe.

### Líder de Combate

O senhor da guerra e seus aliados a até 10 quadrados que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +2 de bônus de poder na iniciativa.

### Palavra de Inspiração

Usando esse poder, os senhores da guerra conseguem conceder uma resistência adicional aos seus companheiros, usando um único grito de incentivo.

### Presença Imponente

Escolha um dos dois benefícios a seguir:

**Presença Inspiradora:** Quando um aliado na linha de visão do senhor da guerra gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, esse aliado também recupera um número de pontos de vida perdidos igual à metade do nível + modificador de Carisma do senhor da guerra.

**Presença Tática:** Quando um aliado na linha de visão do senhor da guerra gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, esse aliado também recebe um bônus na jogada de ataque igual à metade do modificador de Inteligência do senhor da guerra.

A presença escolhida também oferece bônus para alguns poderes do senhor da guerra. Cada poder detalha os efeitos específicos (se houver) que a Presença Imponente escolhida surte sobre eles.

## Poderes dos Senhores da Guerra

Os poderes desses personagens são chamados de proezas marciais, feitos extraordinários de técnica e audácia, aprendidos por tentativa e erros banhados de sangue. Al-

guns poderes são melhores para os senhores da guerra inspiradores e outros para os estrategistas, mas sinta-se livre para escolher os poderes que desejar.

## Característica de Classe

A característica de classe *palavra de inspiração* funciona como um poder e é apresentada a seguir.

### Palavra de Inspiração
Característica de Senhor da Guerra 1

*Você convoca um aliado ferido, oferecendo palavras inspiradoras de coragem e determinação, que o estimulam a resistir.*

**Encontro (Especial) ✦ Cura, Marcial**
**Especial:** É possível ativar esse poder duas vezes por encontro, mas somente uma vez a cada rodada. No 16° nível, o personagem pode ativá-lo três vezes por encontro.
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 5 (10 no 11° nível, 15 no 21°)
**Alvo:** O personagem ou um aliado dentro da explosão
**Efeito:** O alvo pode gastar um pulso de cura e recupera 1d6 pontos de vida adicionais.
Aumente o número de pontos de vida adicionais recuperados para 2d6 no 6° nível, 3d6 no 11° nível, 4d6 no 16° nível, 5d6 no 21° nível e 6d6 no 26° nível.

## Proezas Sem Limite de 1° Nível

### Golpe da Víbora
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Você engana o adversário para que ele cometa um erro estratégico, que fornece ao seu companheiro uma chance de atacar.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21° nível.
**Efeito:** Se o alvo ajustar antes do começo do próximo turno do senhor da guerra, ele provoca um ataque de oportunidade de um aliado à escolha do personagem.

### Golpe de Comandante
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Com um brado, você comanda um aliado ao ataque.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Um aliado à escolha do personagem realiza um ataque básico corpo a corpo contra o alvo.
**Sucesso:** O dano do ataque básico do aliado + modificador de Inteligência do senhor da guerra.

### Pancada Furiosa
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Você bate com o escudo no seu inimigo, golpeia com o cabo da sua arma ou arremete seu ombro contra ele. Esse ataque não causa muito dano – mas sua fúria inspira um aliado a compartilhar sua ferocidade.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Fortitude
**Sucesso:** Modificador de força de dano e o senhor da guerra escolhe um aliado adjacente a ele ou ao alvo. Esse aliado aplica o modificador de Carisma do senhor da guerra como bônus de poder na jogada de ataque e dano do seu próximo ataque contra o alvo. Se o aliado não atacar o alvo até o final do seu próximo turno, o bônus é perdido.

### Táticas de Alcatéia
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Passo a passo, você e seus amigos vão cercando o inimigo.*

**Sem Limite ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Especial:** Antes de atacar, o senhor da guerra permite que um aliado adjacente a ele ou ao alvo ajuste 1 quadrado usando uma ação livre
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21° nível.

## Proezas Por Encontro de 1° Nível

### Amparo do Senhor da Guerra
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Com um golpe calculado, você deixa seu adversário exposto ao ataque iminente de aliado próximo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Um aliado do senhor da guerra a até 5 quadrados dele recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo até o final do próximo turno do senhor da guerra.
**Presença Tática:** O bônus concedido nas jogadas de ataque é igual a 1 + modificador de Inteligência do senhor da guerra.

### Ataque Acolhedor
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Com um golpe calculado, você desequilibra seu adversário e concede a um dos seus irmãos de armas alguma proteção contra os ataques do vilão.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Até o final do próximo turno do senhor da guerra, um aliado adjacente a ele ou ao alvo recebe +2 de bônus de poder na CA contra os ataques do alvo.
**Presença Inspiradora:** O bônus de poder na CA é igual a 1 + modificador de Carisma do senhor da guerra.

### Folha ao Vento
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Como uma folha pairando no vento do outono, seu oponente é levado pelo fluxo da batalha. Seus ataques poderosos o obrigam a abrir espaço.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. O personagem ou um aliado adjacente ao alvo troca de lugar com ele.

### Martelo e Bigorna
Ataque de Senhor da Guerra 1

*Você atinge seu inimigo com um golpe retumbante, inspirando um aliado adjacente a atacá-lo ao mesmo tempo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano. Um aliado do senhor da guerra adjacente ao alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra ele usando uma ação livre. O aliado adiciona o modificador de Carisma do senhor da guerra no dano.

## Proezas Diárias de 1º Nível

### Baluarte da Defesa — Ataque de Senhor da Guerra 1

*Soldados honrados nunca sucumbem!*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano. Os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele recebem +1 de bônus de poder em todas as defesas até o final do encontro.
**Efeito:** Os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele recebem um número de pontos de vida temporários igual a 5 + modificador de Carisma do senhor da guerra.

### Cingir o Adversário — Ataque de Senhor da Guerra 1

*Não importa para onde seu oponente rumar, um dos seus aliados estará esperando por ele.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Fracasso:** Até o final do encontro, o alvo não pode ajustar se houver pelo menos dois aliados do senhor da guerra (ou o próprio senhor da guerra e um aliado) adjacentes a ele.

### Liderar o Ataque — Ataque de Senhor da Guerra 1

*Sob suas orientações, as flechas acertam seus alvos e as lâminas atingem em cheio.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano. Até o final do encontro, o personagem e seus aliados a até 5 quadrados recebem um bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo igual a 1 + modificador de Inteligência do senhor da guerra.
**Fracasso:** Até o final do encontro, o personagem e seus aliados a até 5 quadrados recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo.

### Massacre do Corvo Branco — Ataque de Senhor da Guerra 1

*Você lidera o avanço com um ataque poderoso, usando seu sucesso para criar uma oportunidade para um de seus aliados. Seus companheiros, um após o outro, seguem seu exemplo e começam a demonstrar um verdadeiro trabalho de equipe.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e um aliado do senhor da guerra que estiver adjacente a ele é conduzido 1 quadrado. Até o final do encontro, sempre que o senhor da guerra ou um aliado a até 10 quadrados dele atingir um ataque um aliado do atacante que estiver adjacente a ele é conduzido 1 quadrado.
**Fracasso:** O senhor da guerra escolhe um aliado a até 10 quadrados dele. Até o final do encontro sempre que atingir um ataque, um aliado do atacante que estiver adjacente a ele é conduzido 1 quadrado.

## Proezas Utilitárias de 2º Nível

### Auxiliar os Feridos — Utilitário de Senhor da Guerra 2

*Sua presença é tanto um conforto quanto uma inspiração.*

**Encontro ✦ Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Toque **corpo a corpo**
**Alvo:** O personagem ou um aliado adjacente
**Efeito:** O alvo pode gastar um pulso de cura.

### Deslocamento do Cavaleiro — Utilitário de Senhor da Guerra 2

*Com um gesto determinado, você indica uma posição tática mais vantajosa para um de seus aliados.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação de Movimento** **À Distância** 10
**Alvo:** Um aliado
**Efeito:** O alvo realiza uma ação de movimento usando uma ação livre.

### Retomada — Utilitário de Senhor da Guerra 2

*Você se instiga ou estimula um aliado a superar um efeito debilitante.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo realiza um teste de resistência com um bônus de poder igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

### Violência Crescente — Utilitário de Senhor da Guerra 2

*Um sucesso decisivo na hora exata rende uma oportunidade para incentivar um aliado ferido.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Reação Imediata** **À Distância** 5
**Gatilho:** Um aliado dentro do alcance obtém um sucesso decisivo
**Efeito:** O aliado recebe um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

## Proezas Por Encontro de 3º Nível

### Golpe do Senhor da Guerra — Ataque de Senhor da Guerra 3

*Um corte convincente é tudo o que você precisa para revelar as fraquezas do inimigo e estimular seus aliados a acabar com ele.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Até o final do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de dano contra o alvo.
**Presença Inspiradora:** O bônus nas jogadas de dano é igual a 1 + modificador de Carisma do personagem.

### Grito de Guerra Inspirador — Ataque de Senhor da Guerra 3

*Conforme ataca, você entoa um poderoso grito de guerra que fortalece um aliado próximo. Ele tenta se recuperar imediatamente da condição que mais o incomoda.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Um aliado do senhor da guerra a até 5 quadrados dele e que possa ouvi-lo realiza um teste de resistência.

### Linha de Frente — Ataque de Senhor da Guerra 3

*Com uma rápida seqüência de comandos, você mantém seus aliados em formação e bem defendidos enquanto ataca seus adversários.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Até o final do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados adjacentes recebem +2 de bônus de poder na CA e não podem ser puxados, empurrados ou conduzidos.

### Monção de Aço — Ataque de Senhor da Guerra 3

*Você mergulha em combate com um ataque giratório selvagem – mas seus movimentos são cuidadosamente executados para distrair os inimigos próximos e conceder aos aliados uma chance de se colocar em uma posição melhor.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e um aliado do senhor da guerra a até 5 quadrados dele pode ajustar 1 quadrado.
**Presença Tática:** O número de aliados afetados é igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

## Proezas Diárias de 5º Nível

### Levantar os Caídos — Ataque de Senhor da Guerra 5

*Você não desiste da vitória! Um golpe determinado renova o espírito dos aliados sofridos, restaurando o espírito de combate da tropa.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Os aliados do senhor da guerra a até 10 quadrados dele podem gastar um pulso de cura e recuperar um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

### Pesadelo do Vilão — Ataque de Senhor da Guerra 5

*Você faz investidas, estocadas e bloqueios com a sua arma para cercar o adversário, evitando que ele se afaste de você.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, quando o alvo estiver adjacente ao senhor da guerra e caminhar ou correr, o personagem pode cancelar esse deslocamento usando uma interrupção imediata.

### Ponto Crucial — Ataque de Senhor da Guerra 5

*Um golpe bem colocado apanha seu inimigo desprevenido e permite que você ou um aliado próximo se recupere de um efeito nocivo.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. O personagem ou um aliado a até 5 quadrados dele realiza um teste de resistência.
**Fracasso:** O personagem ou um aliado realiza um teste de resistência contra um efeito que o alvo causou e que possa ser encerrado dessa forma.

## Proezas Utilitárias de 6º Nível

### Conduzir a Investida — Utilitário de Senhor da Guerra 6

*Você direciona a investida de um aliado, permitindo que ele acerte um golpe mortífero e empurre o adversário para trás.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **À Distância** 10
**Gatilho:** Um aliado realiza uma investida
**Efeito:** Se o alvo atingir o ataque ele adiciona o modificador de Inteligência do senhor da guerra na jogada de dano e o alvo do ataque é empurrado 2 quadrados. O aliado do senhor da guerra pode então ajustar 2 quadrados para permanecer adjacente ao alvo do ataque.

### Passo Ligeiro — Utilitário de Senhor da Guerra 6

*Você incentiva um aliado a se mover mais rápido.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Alvo:** Um aliado
**Efeito:** O deslocamento do alvo aumenta em 2 até o final do encontro.

### Reação Inspiradora — Utilitário de Senhor da Guerra 6

*Logo que um aliado é ferido, você salta adiante para ajudá-lo a se recuperar.*

**Encontro ✦ Cura, Marcial**
**Reação Imediata** Toque **corpo a corpo**
**Gatilho:** O personagem ou um aliado adjacente sofre dano
**Efeito:** O senhor da guerra ou um aliado pode gastar um pulso de cura e recuperar um número adicional de pontos de vida igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

### Suster-se Rijo — Utilitário de Senhor da Guerra 6

*Você fortalece seus aliados com algumas palavras de encorajamento.*

**Diário ✦ Cura, Marcial**
**Ação Mínima** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** O personagem e seus aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos recuperam um número de pontos de vida igual a 10 + modificador de Carisma do senhor da guerra.

## Proezas por Encontro de 7º Nível

### Ataque Surpresa — Ataque de Senhor da Guerra 7

*Independente do caos da batalha, você distingue uma oportunidade única para um aliado realizar um ataque surpreendente.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano. Um aliado do senhor da guerra a até 5 quadrados dele realiza um ataque básico, com vantagem de combate e usando uma ação livre, contra um alvo à sua escolha.
**Presença Tática:** O aliado recebe um bônus na jogada de ataque igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

### Cercar o Adversário — Ataque de Senhor da Guerra 7

*Você restringe o inimigo, permitindo que um aliado se mova para a retaguarda dele.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Um aliado voluntário do senhor da guerra que estiver adjacente ao alvo é conduzido para qualquer outro quadrado adjacente ao alvo. O aliado pode se mover através do espaço do alvo.

### Inutilizar Armadura — Ataque de Senhor da Guerra 7

*Você examina as defesas do seu oponente e desfere um golpe que cria uma brecha momentânea na armadura dele.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Até o final do próximo turno do senhor da guerra, qualquer jogada de ataque contra o alvo pode obter um sucesso decisivo com um resultado de 18-20 natural.

### Rugido do Leão — Ataque de Senhor da Guerra 7

*Com um brado capaz de gelar o sangue, você brande sua arma num amplo arco giratório que atravessa as defesas do inimigo. Esse golpe revigora você ou um aliado em necessidade.*

**Encontro ✦ Arma, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O personagem ou um aliado a até 5 quadrados dele pode gastar um pulso de cura.
**Presença Inspiradora:** O aliado (mas não o próprio personagem) recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

## Proezas Diárias de 9º Nível

### Golpe do Corvo Branco — Ataque de Senhor da Guerra 9

*Você acerta um golpe vingador que explode as chamas internas de seus aliados, mantendo-os vivos no campo de batalha.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Um ou dois aliados do senhor da guerra a até 10 quadrados dele recebem 15 pontos de vida temporários. Caso o personagem reduza os pontos de vida do alvo a 0 ou menos com esse ataque, ele adiciona seu modificador de Carisma nos pontos de vida temporários que os aliados recebem.

### Investida do Dragão de Ferro — Ataque de Senhor da Guerra 9

*Como um dragão em pleno ataque, você se lança contra o adversário, desferindo um golpe espantoso que inspira seus aliados a investirem.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Especial:** O personagem precisa realizar uma investida como parte desse ataque.
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, usando uma reação imediata, um aliado à escolha do senhor da guerra a até 5 quadrados dele pode realizar uma investida contra um alvo contra o qual o senhor da guerra realizar uma investida.

### Nocaute em Massa — Ataque de Senhor da Guerra 9

*O barulho dos seus inimigos batendo contra o chão é como música para os seus ouvidos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado. Os aliados do personagem a até 10 quadrados dele podem se mover 3 quadrados e, usando uma ação livre, desferir um ataque básico corpo a corpo contra um alvo à sua escolha. Esses ataques não causam dano, mas se forem atingidos, os alvos ficam derrubados.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica derrubado.

ERIC DESCHAMPS

## Proezas Utilitárias de 10º Nível

### Ajuste Tático — Utilitário de Senhor da Guerra 10

*Seu domínio das táticas de batalha e suas ordens tenazes permitem que você retire um aliado do caminho do perigo iminente.*

**Diário ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **À Distância** 10
**Gatilho:** Uma criatura obtém sucesso num ataque corpo a corpo ou à distância contra um aliado
**Efeito:** O aliado do senhor da guerra pode ajustar um número de quadrados igual a 1 + modificador de Inteligência do senhor da guerra.

### Aliviar o Sofrimento — Utilitário de Senhor da Guerra 10

*Sua presença é o suficiente para aliviar o sofrimento de seus aliados.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** Os aliados do senhor da guerra ignoram danos contínuos sempre que estiverem adjacentes ao personagem, sem sofrer o dano ou realizar o teste de resistência para encerrá-lo. Esse efeito permanece ativo até o final do encontro ou durante 5 minutos.

### Reagrupamento Defensivo — Utilitário de Senhor da Guerra 10

*Você organiza seus aliados e grita instruções para ajudá-los a vencer.*

**Diário ✦ Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos podem gastar um pulso de cura e realizar um teste de resistência contra um único efeito que possa ser encerrado dessa forma. Além disso, os alvos recebem +2 de bônus de poder em todas as defesas até o final do próximo turno do senhor da guerra.

## Proezas por Encontro de 13º Nível

### Derrubada Coletiva — Ataque de Senhor da Guerra 13

*Você golpeia as pernas do adversário e o derruba no chão com um ataque poderoso e amplo. Seus aliados, inspirados por sua ação, seguem o exemplo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Fortitude
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado. Usando uma ação livre, os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem desferir um ataque básico contra um alvo à sua escolha. Esses ataques não causam dano, mas se forem atingidos, os alvos ficam derrubados.
**Presença Tática:** Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus na jogada de ataque concedida por esse poder igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

### Destruição Impeditiva — Ataque de Senhor da Guerra 13

*Independente de como ele manobra, sempre existe algo entre o vilão e sua presa – e esse algo é você!*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O senhor da guerra escolhe um aliado a até 5 quadrados dele. O alvo não pode atacar esse aliado com ataques corpo a corpo ou à distância até o final do próximo turno do senhor da guerra.

### Fúria do Siroco — Ataque de Senhor da Guerra 13

*O siroco arrasta as areias do deserto em milhares de direções. Assim como ele, o seu ataque furioso dispersa os inimigos na direção para a qual você deseja.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano o alvo é conduzido 1 quadrado.

### Golpe Tonificante — Ataque de Senhor da Guerra 13

*Seu ataque inspira um aliado próximo, mantendo-o em combate.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e um aliado do senhor da guerra a até 5 quadrados dele recebe 10 pontos de vida temporários.
**Presença Inspiradora:** O aliado do senhor da guerra recebe um número de pontos de vida temporários igual a 10 + modificador de Carisma do senhor da guerra.

## Proezas Diárias de 15º Nível

### Faça-os Sangrar — Ataque de Senhor da Guerra 15

*Você sangra o seu oponente com um golpe perigoso, expondo uma falha crucial na armadura dele.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).
**Efeito:** Até o final do encontro, sempre que o personagem ou um aliado atingir o alvo, o golpe também causa 5 de dano contínuo (TR encerra).

### Gambito do Senhor da Guerra — Ataque de Senhor da Guerra 15

*Você provoca seu adversário com um golpe vigoroso. Sempre que ele te atacar, estará inevitavelmente restaurando tuas forças para a vitória.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, o alvo recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra o personagem. Quando o alvo ataca o senhor da guerra, um aliado à escolha do personagem a um número de quadrados igual ao seu modificador de Inteligência pode realizar um ataque básico contra o alvo usando uma interrupção imediata.

### Renovar as Tropas — Ataque de Senhor da Guerra 15

*Testemunhar a fera se encolher diante do seu massacre fornece aos aliados a coragem necessária para continuar lutando.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano. Os aliados do senhor da guerra com linha de visão para o personagem recuperam pontos de vida como se tivessem gasto um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do senhor da guerra nos pontos de vida recuperados.
**Fracasso:** Os aliados do senhor da guerra com linha de visão para o personagem recuperam um número de pontos de vida igual a 10 + modificador de Carisma do senhor da guerra.

## Proezas Utilitárias de 16º Nível

### Desafio do Herói — Utilitário de Senhor da Guerra 16

*Você combate uma aflição adversa ou permite que um aliado faça o mesmo.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo obtém sucesso num teste de resistência.

### Estandarte do Senhor da Guerra — Utilitário de Senhor da Guerra 16

*Você reagrupa as tropas mais próximas antes de enviá-las para a linha de frente.*

**Encontro ✦ Cura, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos podem gastar um pulso de cura. Até o final do próximo turno do senhor da guerra, todos os alvos recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque.

### Formação do Corvo Branco — Utilitário de Senhor da Guerra 16

*Você prevê os ataques do inimigo e se concentra em redirecionar seus aliados.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 5
**Alvo:** Os aliados dentro da explosão
**Efeito:** Os alvos podem realizar uma ação de movimento.

## Proezas por Encontro de 17º Nível

### Avanço do Senhor da Guerra — Ataque de Senhor da Guerra 17

*Como uma tempestade selvagem e terrível, você avança contra o oponente. Seus aliados são arrastados com a força da sua ira.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano. Os aliados do senhor da guerra com linha de visão para o personagem podem percorrer seu próprio deslocamento.
**Fracasso:** Um aliado do senhor da guerra (à escolha dele) com linha de visão para o personagem pode percorrer o seu próprio deslocamento.

### Fúria Trovejante — Ataque de Senhor da Guerra 17

*A ferocidade do seu golpe silencia a tempestade da batalha por um instante.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do senhor da guerra.
**Presença Tática:** Até o final do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados recebem um bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo igual ao modificador de Inteligência do personagem.

### Saraiva de Aço — Ataque de Senhor da Guerra 17

*Você aponta sua arma para o inimigo, então a equilibra e golpeia com presteza. Conforme seu ataque o atinge, seus aliados despejam a morte sobre ele.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele realizam um ataque básico contra o alvo.

### Sustentar a Batalha — Ataque de Senhor da Guerra 17

*Você incentiva suas tropas com um grito de guerra e um golpe calculado contra o inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele realizam um teste de resistência.
**Presença Inspiradora:** Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus no teste de resistência igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

## Proezas Diárias de 19º Nível

### Ímpeto de Vitória — Ataque de Senhor da Guerra 19

*A vitória está ao seu alcance! Com um brado poderoso, você incentiva seus aliados a aproveitarem todas as oportunidades e lutarem como nunca.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Até o final do próximo turno do personagem, seus aliados a até 10 quadrados podem desferir um ataque básico adicional usando uma ação livre sempre que realizarem uma ação padrão.
**Fracasso:** Até o final do próximo turno do personagem, um aliado a até 10 quadrados dele pode desferir um ataque básico adicional usando uma ação livre sempre que realizar uma ação padrão.
**Sustentação Mínima:** Até o final do próximo turno do personagem, um aliado a até 10 quadrados dele pode desferir um ataque básico usando uma ação livre sempre que realizar uma ação padrão.

### Moinho da Perdição — Ataque de Senhor da Guerra 19

*Você manobra o seu adversário com perspicácia, até uma posição perfeita para um ataque pelos flancos. Conforme desfere o golpe decisivo, os aliados à sua volta golpeiam com força e de todos os lados.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano. Usando uma ação livre, os aliados do senhor da guerra que estiverem adjacentes ao alvo realizam um ataque básico corpo a corpo contra ele.
**Fracasso:** Usando uma ação livre, um aliado do senhor da guerra que estiver adjacente ao alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra ele.

### Quebrar o Ritmo — Ataque de Senhor da Guerra 19

*Você avança enquanto ataca o seu adversário com uma sucessão de golpes precisos, tirando o equilíbrio dele.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Se o alvo atacar antes do final do próximo turno do senhor da guerra, o personagem pode usar uma interrupção imediata para se deslocar 4 quadrados e realizar um ataque básico contra o alvo. Se causar dano, o alvo sofre uma penalidade na jogada de ataque igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.
**Sustentação Mínima:** O efeito continua até o final do próximo turno do senhor da guerra.

## Proezas Utilitárias de 22º Nível

### Coração do Titã — Utilitário de Senhor da Guerra 22

*Você aponta sua arma para os inimigos e profere uma ameaça macabra que os deixa temendo por suas vidas. Com palavras grandiosas, você transforma a si mesmo ou a um aliado num verdadeiro aríete de combate.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Padrão** **À Distância** 10
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo recebe um número de pontos de vida temporários igual ao valor do seu pulso de cura + modificador de Carisma do senhor da guerra. Até perder tantos pontos de vida temporários quanto os concedidos por esse poder, o alvo adiciona o modificador de Carisma do senhor da guerra em suas jogadas de dano e não pode ser empurrado, puxado ou conduzido, nem pode ficar pasmo, imobilizado, impedido, lento, atordoado ou enfraquecido.

### Dominar o Campo de Batalha — Utilitário de Senhor da Guerra 22

*Você posiciona seus inimigos exatamente onde deseja, como se eles fossem marionetes.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 10
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Efeito:** Os alvos são conduzidos um número quadrados igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

### Ímpeto Heróico — Utilitário de Senhor da Guerra 22

*A visão de um aliado sendo atingido te preenche com determinação e compaixão, e você transforma esse momento sombrio num ímpeto de heroísmo rumo à vitória.*

**Diário ✦ Cura, Marcial**
**Reação Imediata** Explosão **contígua** 5
**Gatilho:** O personagem ou um aliado a até 5 quadrados sofre dano
**Efeito:** O senhor da guerra e seus aliados dentro da explosão podem gastar um pulso de cura. Adicione o modificador de Carisma do senhor da guerra nos pontos de vida recuperados.

## Proezas por Encontro de 23º Nível

### Assalto Súbito — Ataque de Senhor da Guerra 23

*Seus golpes cortantes incentivam um aliado a agir.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e um aliado do senhor da guerra a até 5 quadrados e à escolha dele executa uma ação padrão.
**Presença Tática:** O aliado recebe um bônus de poder nas jogadas de ataque contra os alvos adjacentes ao senhor da guerra igual ao modificador de inteligência dele. O bônus só se aplica às jogadas realizadas usando a ação padrão concedida por esse poder.

### Ataque em Dupla — Ataque de Senhor da Guerra 23

*Você ataca o inimigo, empurrando-o na direção de um aliado preparado para o ataque, que o envia de volta tropeçando na sua direção.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura flanqueada pelo personagem e um aliado
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o aliado do senhor da guerra pode desferir um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre. Se o aliado atingir o alvo, o personagem realiza um ataque secundário contra o alvo.
**Ataque Secundário:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

### Coelhos e Lobos — Ataque de Senhor da Guerra 23

*Entre os golpes e bloqueios, você conduz os aliados mais castigados à segurança enquanto convoca novos reforços.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano. Dois aliados do senhor da guerra a até 10 quadrados e à escolha dele podem ajustar um número de quadrados igual ao seu próprio deslocamento.

### Grito de Guerra do Grande Dragão
Ataque de Senhor da Guerra 23

*Você profere um grito de guerra aterrorizante enquanto ataca. O sangue congela nas veias dos inimigos quando seus aliados também atacam.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial, Medo**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do senhor da guerra.
**Presença Inspiradora:** Até o final do encontro, os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder nas jogadas de ataque contra alvos enfraquecidos igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

## Proezas Diárias de 25º Nível

### Assalto Incansável
Ataque de Senhor da Guerra 23

*Você desce sua arma subitamente e seu inimigo é cercado por uma nuvem carmesim. Um grito de guerra poderoso desperta seus aliados para um frenesi sangrento.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 5[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Até o final do encontro, se o personagem ou um de seus aliado obtiver um sucesso decisivo, ele e seus aliados realizam um ataque básico usando uma ação livre.

### Chamado do Corvo Branco
Ataque de Senhor da Guerra 25

*Você provoca um dilúvio de ataques brutais contra o alvo da sua fúria, convocando seus aliados para manterem suas posições e se recuperarem do cansaço.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano e o personagem e seus aliados a até 10 quadrados realizam um teste de resistência contra um único efeito que possa ser encerrado dessa forma.
**Fracasso:** Os aliados do senhor da guerra a até 10 quadrados dele realizam um teste de resistência contra um único efeito causado pelo alvo e que possa ser encerrado dessa forma.

### Enxame Furioso
Ataque de Senhor da Guerra 25

*"Aqui vilão! Sinta a ferroada de milhares de vespas furiosas".*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Condição:** O senhor da guerra precisa estar usando uma arma pesada de arremesso.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano. Até o final do encontro, os aliados do senhor da guerra adicionam o modificador de Inteligência dele nas jogadas de ataque e dano dos ataques à distância realizados contra o alvo.
**Fracasso:** Os aliados do senhor da guerra realizam um ataque básico à distância contra o alvo usando uma ação livre e recebem um bônus na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

## Proezas Por Encontro de 27º Nível

### Golpe de Batalha da Quimera
Ataque de Senhor da Guerra 27

*Com um grito de guerra trovejante, você golpeia os inimigos mais próximos, empurrando-os para trás e mudando a configuração do campo de batalha.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.
**Presença Tática:** O alvo é conduzido um número de quadrados igual a 1 + modificador de Inteligência do senhor da guerra.

### Incitar Heroísmo
Ataque de Senhor da Guerra 27

*Você acerta um golpe maciço no inimigo e carrega seus aliados para mais perto da vitória. Suas palavras e atitudes elevam seus espíritos e trazem inspiração para que executem novos feitos de heroísmo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e os aliados do senhor da guerra com linha de visão para o personagem recebem 20 pontos de vida temporários.
**Presença Inspiradora:** O senhor da guerra concede aos aliados um número de pontos de vida adicional igual ao seu modificador de Carisma.

### Investida Devastadora
Ataque de Senhor da Guerra 27

*A fúria do seu ataque é tão chocante quanto o enorme ferimento que você causa no inimigo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Especial:** O personagem precisa realizar uma investida como parte desse ataque.
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano. Até o final do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados com linha de visão para ele recebem um bônus nas jogadas de dano dos ataques básicos corpo a corpo desferidos como parte de uma investida igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

### Perdição do Senhor da Guerra
Ataque de Senhor da Guerra 27

*Você acaba com a determinação do adversário usando um golpe feroz.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e até o final do próximo turno do senhor da guerra, ele pode escolher um efeito que esteja afetando o alvo. O alvo fracassa no próximo teste de resistência contra esse efeito.

## Proezas Diárias de 29º Nível

**Enfrentar a Morte** Ataque de Senhor da Guerra 29

*Você salta ao lado de seu aliado, salvando-o das garras da morte.*

**Diário ✦ Arma, Cura, Marcial**
**Interrupção Imediata** Arma **corpo a corpo**
**Gatilho:** Uma criatura ataca um aliado
**Alvo:** A criatura atacante
**Especial:** Como parte dessa ação, o personagem pode percorrer o dobro do seu deslocamento para alcançar o alvo, sem provocar ataques de oportunidade.
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 7[A] + modificador de Força de dano e o ataque do alvo fracassa.
**Fracasso:** Metade do dano e o ataque do alvo causa metade do dano se obtiver sucesso.
**Efeito:** O aliado atacado pode gastar um pulso de cura usando uma reação imediata

**Suster-se Invencível** Ataque de Senhor da Guerra 29

*Você dá tudo de si contra o inimigo e se torna um farol de força e perseverança para seus aliados.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 7[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** O personagem e seus aliados a até 5 quadrados recebem +4 de bônus de poder em todas as defesas e resistência 5 contra todos os tipos de dano até o final do próximo turno do senhor da guerra.
**Sustentação Mínima:** O efeito persiste.

# TRILHAS EXEMPLARES

## Capitão de Batalha

*"Sigam-me e a vitória será nossa!"*

**Pré-requisito:** Senhor da guerra

O personagem se torna a epítome da liderança de combate em ação, um capitão militar inspirador que se destaca bradando ordens, combatendo inimigos e recuando para garantir a segurança no campo de batalha. Como um líder que luta tão bem quanto comanda, ele conquistou a lealdade e o respeito de seus aliados e, juntos, vocês formam uma equipe de combate coerente.

### Características de Trilha do Capitão de Batalha

**Ação de Batalha (11º Nível):** Quando o personagem gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno. Os aliados precisam enxergar e ouvir o capitão para receber esse benefício.

**Grito Assolador (11º Nível):** Na primeira rodada de combate (ou nas rodadas surpresa e inicial, se o grupo conseguir uma rodada surpresa), seus aliados que começarem o turno a até 10 quadrados do capitão recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque.

**Inspiração de Batalha (16º Nível):** Quando o capitão de batalha ativa sua *palavra de inspiração*, os aliados curados recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e no deslocamento até o final do próximo turno do senhor da guerra. Se o personagem tiver escolhido Presença Tática como característica de classe, em vez disso seus aliados recebem um bônus igual ao seu modificador de Inteligência.

## Proezas do Capitão de Batalha

**Forçar Recuo** Ataque de Capitão de Batalha 11

*Você se lança contra o adversário, arremessando-os contra seus próprios aliados e fazendo com que todos tropecem e se afastem de você.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 1[A] de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Inteligência do capitão de batalha. Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Os inimigos de mesmo tamanho ou menores, adjacentes ao alvo primário e dentro do alcance corpo a corpo do personagem
**Ataque Secundário:** Força vs. Fortitude
**Sucesso:** 2d6 + modificador de Força de dano e o alvo secundário é empurrado 1 quadrado.

ZOLTAN BORDS & GABOR SARKOZAI

**Idéia Genial** Utilitário de Capitão de Batalha 12

*Você compartilha um momento de clareza brilhante com um companheiro próximo.*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Padrão** **À Distância** 5
**Alvo:** Um aliado
**Efeito:** O alvo recupera um poder por encontro que já tenha utilizado.

**Rajada Astuciosa** Ataque de Capitão de Batalha 20

*Você rodopia como um ciclone de aço aterrorizante, cortando os inimigos. A cada golpe certeiro, você derruba um inimigo ou o arremessa tropeçando para trás.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Explosão **contígua** 1
**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão
**Ataque:** Força vs. CA, um ataque por alvo
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado ou é empurrado 1 quadrado.
**Fracasso:** Metade do dano e o alvo nao fica derrubado nem é empurrado.

# Cavaleiro Comandante

*"A cavalaria e a honra são minha espada e escudo, e a estratégia e a tática são a minha armadura".*

**Pré-requisito:** Senhor da guerra, proficiência com armaduras pesadas

O caminho desse senhor da guerra o conduziu ao papel de cavaleiro comandante, um exemplo bem armado de liderança e combate que não demonstra medo de liderar na linha de frente – com todas as técnicas e habilidades necessárias para exercer essa função. O cavaleiro inspira pelo exemplo, ele se esforça a cada ataque, incentiva os aliados desferindo golpes poderosos e usando táticas incríveis.

## Características de Trilha do Cavaleiro Comandante

**Honra e Glória (11º Nível):** Os aliados do comandante recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque quando estiverem adjacentes ao personagem.

**Ação do Cavaleiro Comandante (11º Nível):** Quando o cavaleiro gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados recebem +1 de bônus em todas as defesas até o começo do próximo turno do senhor da guerra. Os aliados precisam enxergar e ouvir o comandante para receber esse benefício.

**Pressão Coesa (16º Nível):** O personagem e seus aliados a até 3 quadrados recebem um bônus nas jogadas de dano dos ataques de oportunidade igual ao modificador de Carisma do cavaleiro comandante.

## Proezas do Cavaleiro Comandante

**Atacar e Comandar** Ataque de Cavaleiro Comandante 11

*Você golpeia o inimigo em cheio e o empurra para trás. Então, se vira gritando e afasta todos os inimigos mais próximos.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Depois do ataque, os inimigos do personagem adjacentes a ele são empurrados.

**Pilhar os Nervos** Utilitário de Cavaleiro Comandante 12

*Você obriga o inimigo a pensar duas vezes antes de enfrentar você e seus aliados em combate.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Ação Mínima** **Corpo a corpo** 1
**Alvo:** Um inimigo
**Efeito:** O alvo fica marcado até o final do próximo turno do cavaleiro.

**Controlar o Campo** Ataque de Cavaleiro Comandante 20

*Você domina o campo de batalha a ponto de os inimigos julgarem sua mera presença algo avassalador.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.
**Efeito:** Os inimigos a até 5 quadrados do personagem ficam marcados até o final do próximo turno do cavaleiro e sofrem dano contínuo igual ao modificador de Carisma do cavaleiro enquanto a marca durar.

# Marechal da Lâmina

*"Esta arma é o meu símbolo de autoridade e ela brilha sobre o campo de batalha, sendo brandida contra os nossos inimigos".*

**Pré-requisito:** Senhor da guerra, proficiência com lâminas pesadas

O personagem estudou com profundidade o uso das lâminas leves e pesadas, e sua arma escolhida se tornou um símbolo de poder e liderança. Ele nunca entra em combate sem sua lâmina em punho e seus aliados já sabem procurar por uma arma brilhante quando precisam de ajuda ou inspiração.

## Características de Trilha do Marechal da Lâmina

**Lâmina Disciplinada (11º Nível):** Quando fracassar num ataque corpo a corpo usando uma lâmina pesada, o marechal recebe +2 de bônus na sua próxima jogada de ataque realizada contra esse mesmo inimigo.

**Ação do Marechal da Lâmina (11º Nível):** Um marechal da lâmina pode gastar um ponto de ação para recuperar um poder por encontro de senhor da guerra que já tenha utilizado, em vez de realizar uma ação adicional.

**Sobrepujar os Fracos (16º Nível):** Quando obtém um sucesso decisivo usando uma lâmina pesada, o personagem e seus aliados obtêm vantagem de combate contra o inimigo atingido até o final do próximo turno do marechal.

## Proezas do Marechal da Lâmina

### Rajada de Lâminas
Ataque de Marechal da Lâmina 11

*Você corta um inimigo, esquiva de lado e gira sua lâmina contra o mesmo adversário ou qualquer outro oponente ao seu alcance.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O marechal deve empunhar uma lâmina pesada.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o marechal ajusta um quadrado. Realize um ataque secundário.
**Alvo Secundário:** Uma criatura
**Ataque Secundário:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.

### Dádiva do Marechal da Lâmina
Utilitário de Marechal da Lâmina 12

*Senhor da guerra, salve-se!*

**Diário ✦ Marcial**
**Ação Livre** **Pessoal**
**Gatilho:** O personagem ativa um poder que afeta seus aliados, mas não a si mesmo
**Efeito:** O marechal também é alvo do poder.

### Lâmina de Diamante da Vitória
Ataque de Marechal da Lâmina 20

*A presença de aliados valorosos aumenta a fúria do seu ataque, que dilacera a carapaça blindada do seu inimigo e o atinge profundamente até os ossos.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Condição:** O marechal deve empunhar uma lâmina pesada.
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Para cada aliado a até 2 quadrados do marechal, ele causa 1[A] adicional de dano (máximo de 6[A] + modificador de Força de dano).
**Fracasso:** Metade do dano.

# Veterano de Combate

*"Fiquem junto a mim. Vou nos manter vivos e talvez até consiga pensar num jeito de vencer essa luta".*

**Pré-requisito:** Senhor da guerra

O personagem é um veterano de muitas batalhas, evidentemente. Ele conhece truques e façanhas que só podem ser aprendidos no campo de batalha, e não descobriu apenas como sobreviver – ele também aprendeu como vencer! Mais do que isso, as técnicas de combate e liderança inatas do veterano são claras para os que lutam ao seu lado. Ele estimula as pessoas ao seu redor a se sentirem melhores e seus aliados ficam satisfeitos de lutar ao seu lado.

## Características de Trilha do Veterano de Combate

**Ação do Veterano de Combate (11º Nível):** Quando o personagem gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, um de seus aliados a até 10 quadrados pode realizar uma ação de movimento usando uma ação livre.

**Duro Como Pedra (11º Nível):** O veterano recebe um pulso de cura adicional. Quando ele gasta um pulso de cura, adicione o seu modificador de Constituição nos pontos de vida que ele recupera.

**Curandeiro de Batalha (16º Nível):** Quando ativar sua *palavra de inspiração*, o alvo também pode realizar um teste de resistência.

## Proezas de Veterano de Combate

### Embuste da Escaramuça
Ataque de Veterano de Combate 11

*Você acerta um golpe impressionante, que se transforma numa oportunidade de tirar seu inimigo da posição dele e colocá-lo diante de um aliado próximo.*

**Encontro ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. Reflexos
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do veterano. Além disso, o alvo é conduzido 2 quadrados e um aliado do veterano a até 2 quadrados dele pode ajustar 1 quadrado para se aproximar do alvo.

### Erre com Vontade
Utilitário de Veterano de Combate 12

*Você esquiva do ataque do inimigo, então olha para ele como se ele já estivesse morto.*

**Encontro ✦ Marcial**
**Interrupção Imediata** **À Distância** 10
**Gatilho:** Um inimigo dentro do alcance e na linha de visão fracassa em um ataque contra o personagem
**Efeito:** Até o começo do próximo turno do veterano, o alvo concede vantagem de combate aos aliados do senhor da guerra com linha de visão para o alvo.

### Táticas Superiores
Ataque de Veterano de Combate 20

*Sua experiência no campo de batalha permite que você cause ferimentos terríveis no seu inimigo e também retire o melhor de seus aliados.*

**Diário ✦ Arma, Marcial**
**Ação Padrão** Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e um aliado do veterano a até 10 quadrados dele recebe um ponto de ação. O ponto de ação desaparece se não for utilizado até o final do encontro.
**Fracasso:** Um aliado do veterano a até 10 quadrados dele realiza um ataque básico usando uma ação livre.

# DESTINOS ÉPICOS

O destino épico do personagem descreve o arquétipo mítico que ele pretende atingir. Alguns personagens têm um destino épico muito claro em mente desde o começo de suas aventuras, enquanto outros descobrem seu destino épico em algum lugar no meio do caminho.

A maioria das pessoas sequer se aproxima de atingir um destino épico. Seja porque simplesmente fracassaram em suas jornadas ou porque o universo nunca quis que atingissem patamares tão elevados, os motivos são desconhecidos e impossíveis de descobrir.

É o destino épico que separa o personagem dos demais indivíduos – ele sabe que foi destinado à grandeza e que terá a oportunidade de alcançá-la.

## Poder Extraordinário

Comparado com uma classe ou trilha exemplar, um destino épico concede poucos benefícios, mas estes que ele oferece são verdadeiramente excepcionais. Determinadas leis do universo funcionam de forma diferente para você – e algumas nem mesmo se aplicam.

A raça, classe, trilha e outros elementos do personagem podem definir as capacidades do herói, mas é o destino épico que define o lugar que ele ocupará no universo.

## Imortalidade

O destino épico define o impacto final do personagem no mundo e até mesmo no universo: como os povos se lembrarão e falarão dele para sempre.

Algumas pessoas atingem o ápice da fama e da notoriedade sem alcançar seu destino épico, mas essas coisas são passageiras. Inevitavelmente, essas personalidades serão esquecidas, perdidas nas profundidades nebulosas da história. Seu destino épico assegura que o seu nome e suas proezas permaneçam vivos para sempre.

## O Fim

Por fim, e talvez o mais importante, é o destino épico que define a saída do seu personagem do mundo comum (e, mais especificamente, do jogo) quando ele tiver concluído sua aventura final. Com isso surgirá um motivo, depois de tantas aventuras, para que o personagem abandone o reino dos mortais – e defina para onde irá depois.

## Adquirindo um Destino Épico

As habilidades do destino épico são adquiridas do 21º ao 30º nível. Conforme mostra a tabela de Evolução do Personagem no Capítulo 2, as habilidades épicas começam a aparecer quando os benefícios da trilha exemplar terminam.

Depois de adquirir todos os benefícios por atingir o 21º nível (incluindo as características de classe, os acréscimos nos valores de habilidade e similares), o personagem deve escolher um destino épico.

As opções são mais abrangentes do que uma classe ou uma trilha exemplar. Embora a maioria tenha alguns requisitos para ser escolhida, qualquer destino épico geralmente se aplica a uma ampla variedade de personagens, com diferentes histórias, talentos e poderes.

Caso o seu personagem não escolha um destino épico no 21º nível, ele pode escolhê-lo em qualquer nível a partir de então. O personagem receberá retroativamente todos os benefícios do destino épico adequados ao seu nível atual.

## Cumprindo com o Destino Épico

A característica "imortalidade" do seu destino épico não é recebida no 30º nível. Em vez disso, ela é adquirida quando o seu personagem e seus aliados completam sua Missão Épica. Essa tarefa é descrita com mais detalhes no *Guia do Mestre*, mas, essencialmente, ela será a grande aventura final da sua campanha, durante a qual os personagens enfrentarão os maiores desafios das suas carreiras.

Essa missão geralmente começa antes do 30º nível (um fato, na maioria dos casos), mas o clímax da aventura somente ocorrerá quando todos os participantes tiverem atingido o 30º nível. Ao completar sua Missão Épica, a carreira de aventuras do seu personagem – e sua vida como uma criatura mortal e comum – efetivamente terminam. O Mestre pode oferecer ao seu personagem algum tempo para colocar as coisas em ordem antes dele seguir adiante, ou isso pode acontecer espontaneamente com a conclusão da aventura. Combine com o seu Mestre para que vocês definam um ritmo apropriado se baseando no seu personagem, seu destino e na missão.

Uma vez que o herói tenha cumprido sua Missão Épica e iniciado sua ascensão à imortalidade, a história do seu personagem estará terminada. Ele viverá como uma lenda, mas não tomará mais parte nos eventos dos mortais. Em vez disso, agora é hora de criar um novo grupo de aventureiros e começar uma nova história.

## Envolvendo-se no Destino do Personagem

Os destinos épicos compreendem tanto o lugar de um personagem no mundo e no cosmos quanto a aquisição de novas habilidades. Dessa forma, as campanhas planejadas para serem jogadas no estágio épico muitas vezes abordam os destinos épicos escolhidos para os aventureiros em suas histórias antes do 21º nível. Um personagem trabalhando para se tornar um semideus poderia se comportar diferente de outro que acredita que está destinado a se tornar um trapaceiro mortífero.

## Missões Épicas

A Missão Épica é uma aventura monumental vinculada a um destino épico específico (ou talvez a diversos destinos do mesmo grupo) que uma equipe de aventureiros de nível elevado é capaz de enfrentar para completar o roteiro (ou roteiros) dos seus personagens. É perfeitamente possível que os planos de campanha de um Mestre não conduzam a nenhuma missão épica. No entanto, se um Mestre não tiver planos sólidos para as suas campanhas durante o estágio épico, orientar diversas sessões em torno das missões ligadas aos possíveis destinos épicos de cada herói é um excelente ponto de partida a ser explorado.

## Destinos Épicos e Imortalidade

Os grupos que desejam definir um ponto final para as aventuras dos seus PdJs costumam usar as Missões Épicas como um trampolim para mostrar como seus personagens de 30º nível eventualmente abandonam o mundo dos mortais e ascendem ao mundo dos deuses e lendas. Esse tipo de ponto final obviamente não agrada a todos os grupos. Muitos Mestres terão suas próprias idéias sobre como sua campanha deverá terminar. Outros grupos preferem manter seus personagens de 30º nível na ativa, como opções para jogos de nível elevado. Dessa forma, as sugestões apresentadas em cada um dos destinos épicos abaixo são extremamente opcionais. Nós as incluímos principalmente para ajudá-lo a entrar no clima e descobrir como um destino épico final de um personagem deveria ser, mas compreendemos que você ou seu Mestre tenham outros planos para o último destino do seu PdJ.

# Apresentando os Destinos Épicos

Os destinos épicos são apresentados em ordem alfabética. A descrição de cada destino fornece um resumo geral, seguido das informações sobre as regras.

**Pré-requisitos:** Se o destino épico tiver pré-requisitos para a aquisição, eles estarão listados nessa linha.

**Características de Destino:** Todos os destinos épicos possuem um conjunto único de características, descrito nesse setor. Depois de escolher seu destino épico, o personagem adquire a característica de destino listada para o 21º nível.

**Poderes:** Uma descrição completa do poder ou poderes concedidos por um destino épico.

**Imortalidade:** Esse registro descreve a forma particular de imortalidade desse destino, uma vez que a Missão épica tenha sido concluída.

# Arquimago

*Como um arquimago, você almeja ser o mago mais poderoso do mundo.*

**Pré-requisito:** Mago de 21º nível

Uma vida inteira de pesquisas em grimórios, livros, tomos e alfarrábios finalmente revelou os fundamentos da realidade para o arquimago: as magias são pequenas porções de uma verdade arcana maior. Cada feitiço é parte de um processo superior, que acessa somente uma fração minúscula dessa fórmula definitiva. Conforme avança em seus estudos, o personagem avança tanto no seu domínio das magias que a energia começa a infundir sua carne, concedendo-lhe uma facilidade para utilizá-la que sequer poderia ser imaginada pelos conjuradores mais fracos.

Um arquimago costuma ser convocado para utilizar seu conhecimento e defender o mundo de ameaças sobrenaturais. Buscando uma iluminação ainda maior e o poder mágico que a acompanha, o arquimago muitas vezes se sente tentado por relíquias questionáveis, magias moralmente suspeitas e artefatos ancestrais. Mas o destino do personagem permanece à escolha dele – ele se tornará um arquimago ou um arquidemônio?

## Imortalidade, Até Certo Ponto

Os arquimagos são muito idiossincráticos. É impossível adivinhar a escolha que o arquimago mais proeminente dessa geração fará quando completar seu destino. A seção abaixo detalha os caminhos que diversos arquimagos trilharam, mas o caminho do seu herói pode ser outro.

**Reclusão Arcana:** Quando completa sua missão final, o personagem abandona o mundo para entregar toda a sua atenção e tempo ao estudo das fórmulas arcanas definitivas, a Demimagia, cuja existência hiper-planar compreende todas as magias inferiores que já existiram e existirão um dia.

Para auxiliar nos seus estudos, ele constrói um laboratório santuário. A cargo do jogador, essa reclusão pode fornecer um afastamento total, que pode assumir a forma de uma torre perdida em algum lugar do Caos Elemental. Se o arquimago deseja manter os laços com o mundo, ele construiria seu laboratório com um elo para o Plano Material. Nesse caso, ele poderia encontrar uma nova ordem de magos, a quem serviria como um Alto Magistrado que raramente é visto. Alternativamente, ele poderia fundar uma escola de magia, onde atuaria como um reitor.

Independente da forma física e da conexão temporal dessa reclusão, o personagem continua insistindo em contemplar a arcanosfera. Com o passar do anos, o estudo do personagem sobre os fundamentos e as estruturas mais profundas do cosmos acaba retirando-o do fluxo temporal padrão. Eventualmente, seu invólucro material se desfaz conforme ele se mescla à própria Demimagia.

Daí em diante, o nome ddo arquimago fica ligado a magias poderosas e rituais usados por magos inferiores.

## Características do Arquimago

Todos os arquimagos possuem as seguintes características.

**Recobrar Magia (21º Nível):** No começo de cada dia, o personagem escolhe uma magia diária que ele conheça (e tenha preparado para hoje, caso prepare magias). Ele pode usar esta magia duas vezes no dia, em vez de apenas uma.

**Espírito Arcano (24º Nível):** Uma vez por dia, quando o personagem morrer, ele pode separar seu espírito do corpo. Na sua forma de espírito arcano, ele recupera todos os seus pontos de vida e adquire as qualidades incorpóreo e alternância.

Ele consegue lançar magias por encontro e sem limite normalmente enquanto estiver em forma espiritual, mas não conjurar magias diárias, ativar itens mágicos ou realizar rituais. Caso morra nessa forma espiritual, o personagem estará morto definitivamente.

No final do encontro, depois de um descanso breve, o espírito arcano retorna ao corpo, se ele ainda estiver presente. O personagem mantém os pontos de vida da forma espiritual, mas nenhum dos demais benefícios ou desvantagens da mesma.

Se o corpo desaparecer, o personagem vai precisar de outras magias para retornar à vida, mas pode continuar se aventurando na sua forma de espírito arcano, se desejar.

**Arquimagia (30º Nível):** A sua compreensão das fórmulas arcanas definitivas e da utilização das magias que a constituem atinge um novo limiar. O personagem escolhe uma magia diária que conheça. Ele agora pode conjurar essa magia como se ela fosse uma magia por encontro (em vez de uma magia diária).

### Poder de Arquimago

**Moldar Magia** Utilitário de Arquimago 26

*Você acessa a trama e o fluxo de energia arcana, recobrando uma magia que já utilizou de uma ondulação arcana invisível, que a carrega de volta instantaneamente para a sua mente.*

**Diário**
**Ação Padrão** **Pessoal**
**Efeito:** O personagem recupera um poder arcano que já tenha utilizado.

## Errante Perpétuo

*O personagem continua a buscar um destino final, mas não interrompe sua participação (que alguns chamam de interferência) nos eventos que abalam o mundo.*

Pré-requisito: 21º Nível

Ele pode ser um herói cujo destino ainda é incerto. Talvez seja um espírito livre, que deseja experimentar tudo o que o universo tem a oferecer antes de se atrelar a um pedaço específico do cosmos. Pode ser um rebelde que odeia o conceito de ter um destino pré-definido e por isso alega que não está interessado em possuir um destino. É possível que ele simplesmente queira evitar a escolha de um lado. Seja qual for o caso, o personagem grava sua marca profundamente nos eventos em que participa que o destino não terá nenhum problema em encontrá-lo quando chegar o momento.

### Buscando Imortalidade?

Ninguém é capaz de prever seu destino final. Comparado a outros personagens épicos, o destino de um errante perpétuo tem a vantagem de ser completamente mutável, portanto ele pode acabar forjando sua própria sina ajudando seus amigos a cumprir com seus destinos.

### Características do Errante Perpétuo

Todos os errantes imortais apresentam as seguintes características.

**Errante das Muitas Trilhas (21º Nível):** Quando adquire um poder de classe por encontro ou diário em função do avanço de nível, o personagem pode escolher seu novo poder na lista de opções de qualquer classe.

Aprender um poder não necessariamente capacita o personagem com todos os atributos necessários para utilizá-lo. Por exemplo, um guerreiro que aprende uma magia de mago no papel de errante perpétuo não adquire a habilidade de usar os implementos arcanos que tornam esse efeito mais eficaz. Por conta disso, é mais indicado que o personagem selecione poderes que sejam compatíveis com aqueles que ele já conhece.

**Ação Perpétua (24º nível):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem também recebe uma outra ação adicional no seu próximo turno. Essa segunda ação adicional não se beneficia de quaisquer habilidades (como a de muitas características de trilha) que afetam a mecânica de jogo sempre que o personagem gasta um ponto de ação dessa forma.

**Conhecimento do Errante (26º nível):** O personagem recebe um poder utilitário de 22º nível de qualquer classe.

**Destino Errante (30º nível):** O personagem recebe uma característica de destino épico de 24º nível de qualquer outro destino épico que pudesse ter escolhido

## Semideus

*Uma centelha divina surge na sua alma, colocando-o no caminho para a apoteose.*

Pré-requisito: 21º nível

A própria pele desse personagem se torna superior à dos mortais e compartilha do vigor divino desfrutado pelos próprios deuses. Seus companheiros de nível épico são rápidos, fortes e perspicazes, mas ele é quem possui a centelha de divindade que o coloca tão acima de todos os outros mortais.

As divindades de todos os planos acabam conhecendo o seu nome, sua natureza e seus objetivos. Algumas monitoram seu progresso para descobrir se ele detém a constituição de um verdadeiro semideus, enquanto outras lançam empecilhos no seu caminho. Impressionar os lordes da criação ou desapontá-los depende exclusivamente das ações do herói.

Se sobreviver, superando todos os desafios diante de seu caminho, e atingir a epítome das habilidades disponíveis para os mortais, o personagem será digno de ascender às fileiras divinas.

### Exarca ou Agente Livre?

Um ou mais deuses podem convidar o personagem a servi-los como um potencial exarca enquanto ele busca seus próprios objetivos divinos. Não há nenhum benefício adicional por aceitar esta posição, embora ela forneça acesso a uma conexão divina que pode oferecer informações úteis para completar suas missões.

Por outro lado, é possível que o herói seja convidado a executar tarefas que atrasam seus próprios objetivos ou mesmo que sejam contrários às suas metas. Ninguém disse que atingir a divindade seria fácil, e atuar como um agente livre também gera seus próprios problemas com tantas entidades astrais tomando providências e precauções.

### Rota para a Imortalidade

Pelo menos um semideus já escolheu o caminho para a ascensão descrito abaixo. A rota para a divindade do personagem poderia ser diferente.

**Ascensão Divina:** Quando completar sua missão final, a natureza divina do personagem atingirá sua apoteose absoluta. Com a conclusão dos seus assuntos mundanos, a chama astral que arde em seu interior explodirá, consumindo tudo o que restar do seu corpo mortal.

A chama astral dará origem a uma divindade inexperiente, encantada com um poder que somente as verdadeiras entidades superiores conseguem compreender e

utilizar. O personagem ascende, queimando como o amanhecer (ou escurecendo os céus como um eclipse, caso suas inclinações sejam sombrias). Atravessando o Mar Astral, ele será enviado ao reino de uma divindade estabelecida que aceitará de bom grado sua força. Ele se unirá a este panteão e assumirá um aspecto relacionado a essa divindade.

Em breve, seus sentidos transcendentais começarão a discernir as orações que os mortais dirigem a ele.

## Características do Semideus

Todos os semideuses possuem as seguintes características.

**Centelha Divina (21º Nível):** O personagem aumenta em dois pontos, dois atributos à sua escolha.

**Recuperação Divina (24º Nível):** Uma vez por dia, na primeira vez em que o personagem tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos, ele recupera um número de pontos de vida igual à metade dos seus PVs máximos.

**Milagre Divino (30º Nível):** Quando tiver gasto seu último poder por encontro, o semideus recupera a utilização de um dos seus poderes por encontro (à escolha do jogador). Dessa forma, ele nunca fica sem poderes por encontro disponíveis.

## Poder de Semideus

**Regeneração Divina** Utilitário de Semideus 26

*Você acende a centelha divina que brilha no seu interior e desperta uma onda de energia regeneradora por um momento.*

**Diário ✦ Cura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O personagem adquire regeneração igual ao seu maior valor de atributo até o final do encontro.

# Trapaceiro Mortífero

*O universo é um vasto palco pronto para entretê-lo e atiçar sua curiosidade, e você é o trapaceiro definitivo – divertido, inigualável e mortífero.*

**Pré-requisitos:** 21º nível; Destreza ou Carisma 21; treinamento em Acrobacia, Blefe, Furtividade ou Ladinagem

Um trapaceiro mortífero pode ser um andarilho, ladrão, impostor, pragmático ou sobrevivente. Ele também pode ser algo ainda mais estranho – um herói. Ele goza das maravilhas mais exóticas de todas, desde as elevadas altitudes das esferas celestiais até as profundezas cíclicas e forradas de cinzas do abismo. Conforme ele assume um controle mais firme do seu próprio destino, ele também escandaliza, encanta, aborrece, recompensa e confunde aqueles que estão à sua volta.

Algumas adivinhações predizem que os trapaceiros mortíferos irão, eventualmente, trair seus companheiros e, ao fazer isso, depor príncipes, reis e até mesmo reinos celestiais. Entretanto, escrituras proféticas conflitantes predizem uma ajuda inesperada, ainda que vital, do trapaceiro, uma que anteciparia um desastre catastrófico e ajudaria a criar uma nova era de prosperidade.

Os ladinos e bruxos são os personagens que mais combinam com os trapaceiros mortíferos, mas alguns desses andarilhos épicos são provenientes das origens mais improváveis.

## Imortalidade?

Os trapaceiros mortíferos precisam evitar a tentação de trilhar o caminho sombrio. A seguir, um exemplo de como uma campanha poderia acomodar essa escolha.

**Viajando por Caminhos Duvidosos:** Quando o personagem completar sua missão épica, sua reputação lendária estará garantida. As histórias das suas desventuras serão repetidas para sempre.

Caso se mantenha ao lado dos seus companheiros e lhes auxilie durante suas próprias missões, abraçando a causa deles como se fosse sua, será aclamado um verdadeiro herói. O personagem será anistiado pelas suas transgressões anteriores e controlará seu temperamento errático quando mais precisar. Ele será convidado para visitar o reino da entidade que mais admira e receberá um palácio, riquezas, amigos verdadeiros e um legado contado e recontado durante séculos, que descreverá como a natureza inconstante de um trapaceiro se mostrou determinada e pura na sua derradeira provação.

Entretanto, se o personagem trair seus companheiros e atrapalhar a conclusão da missão (ou simplesmente se recusar a ajudá-los), ele será exilado por todas as pessoas em quem um dia amou e confiou. Seus piores inimigos lhe darão as boas-vindas em seus castelos, como se ele fosse um novo aliado, e seu nome se tornará uma maldição negra, desprezado para sempre por todos que o ouvirem.

## Características do Trapaceiro Mortífero

Todos os trapaceiros mortíferos têm as seguintes características.

**Amparo da Sorte Ardilosa (21º Nível):** O trapaceiro consegue sair facilmente de situações complicadas. Três vezes por dia, usando uma ação livre, ele pode refazer uma jogada de d20 (numa jogada de ataque, teste de perícia, atributo ou de resistência).

**Controle de Trapaceiro (24º Nível):** Se o personagem obtiver um resultado de 18 a 20 natural em sua primeira jogada de ataque do encontro, ativando um poder de ataque por encontro ou diário, a utilização desse poder não é consumida.

**Arranjo do Trapaceiro (30º Nível):** Uma vez por dia o personagem pode substituir o resultado de uma jogada de d20 do Mestre por 1. É impossível refazer essa jogada.

## Poder de Trapaceiro Mortífero

**Truque Épico** Utilitário de Trapaceiro Mortífero 26

*Quando a necessidade é grande, você tira um grande truque da manga.*

**Diário ✦ Cura**
**Ação Mínima** **Pessoal**
**Efeito:** O personagem recupera todos os pontos de vida e pulsos de cura, ou obtém sucesso automaticamente contra todos os efeitos que estiverem lhe afetando, ou recupera todos os poderes por encontro utilizados, ou recupera todos os poderes diários utilizados (exceto esse). Uma vez utilizado, esse poder não pode ser recuperado, exceto depois de um descanso prolongado.

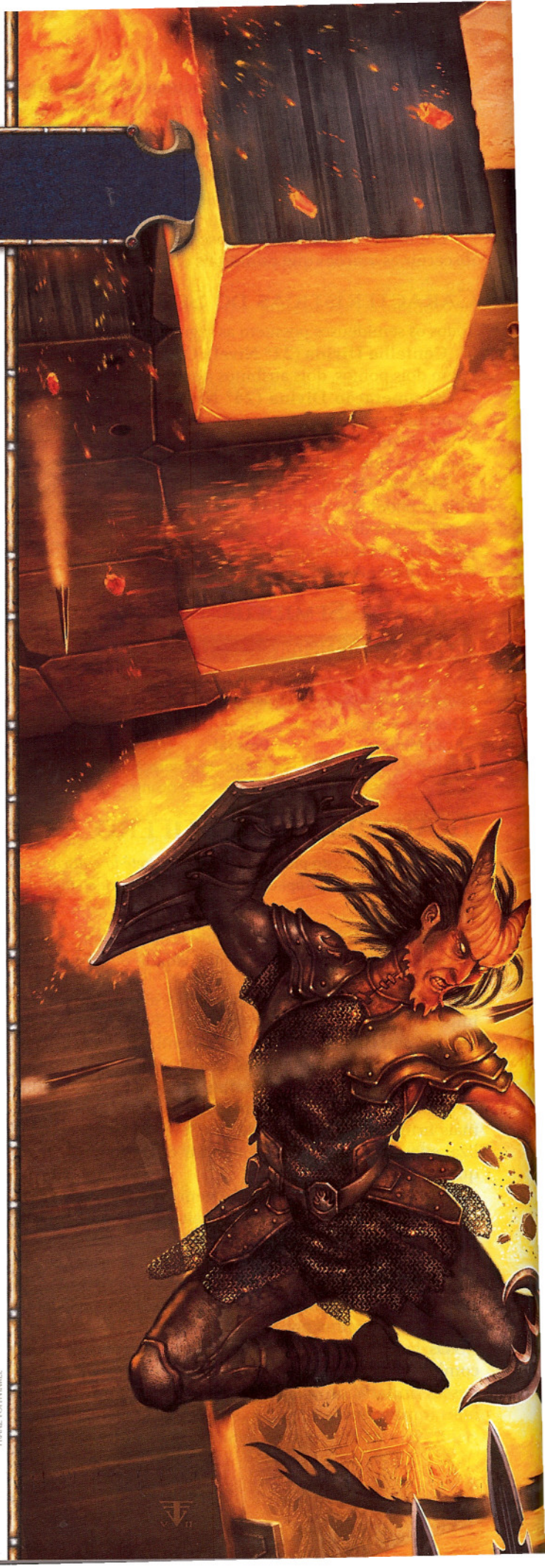
# PERÍCIAS

**O SEU PERSONAGEM** estudou os tomos antigos que descrevem a natureza da magia e a estrutura do universo? Ele tem uma eloquência de ouro que pode fazer as piores mentiras serem aceitas como verdades? Teria ele um dom para obter informações das pessoas ou ele treinou equilíbrio e acrobacias? Estas capacidades são representadas no jogo pelas perícias.

Como um aventureiro, o herói possui um nível básico de competência em todas as perícias e se torna cada vez mais eficiente conforme adquire mais níveis. Seus valores de atributo afetam a utilização das perícias; um halfling ladino com uma Destreza elevada é melhor em Acrobacia do que um anão paladino desastrado e com Destreza baixa. A aptidão numa perícia é calculada no jogo com um teste de perícia – uma jogada de d20 que determina se (e algumas vezes o quanto) o personagem obteve sucesso nas tarefas relacionadas às perícias que ele pode tentar executar.

Esse capítulo apresenta tudo o que você precisa saber sobre as perícias:

- **Treinamento em Perícias:** Como as perícias funcionam, incluindo o método para adquirir novas perícias treinadas.
- **Usando Perícias:** Como realizar um teste de perícia, qual é o número alvo e como realizar um teste sem precisar jogar dados.
- **Perícias de Conhecimento:** As regras gerais sobre as perícias que determinam o quanto o personagem conhece sobre o universo de D&D e as criaturas que o habitam.
- **Descrições das Perícias:** As descrições do que é possível executar com as perícias do jogo, desde Acrobacia até Tolerância.



FRANZ VOHWINKEL

# TREINAMENTO EM PERÍCIAS

Uma perícia que foi "treinada" significa que o personagem tem uma combinação de instrução formal, experiência prática e aptidão natural para usar aquela perícia.

Quando escolhe uma perícia como uma habilidade treinada, o personagem recebe +5 de bônus permanente em suas utilizações. Não é possível treinar uma perícia mais de uma vez.

A descrição das classes no Capítulo 4 indica o número de perícias treinadas de cada personagem e quais são suas opções no 1º nível. Por exemplo, um bruxo de 1º nível pode selecionar quatro perícias de uma lista com oito opções. Um personagem pode adquirir o talento Treinamento em Perícia para receber o treinamento numa determinada perícia, mesmo que ela não pertença à lista das suas perícias de classe. Alguns talentos de multiclasse também fornecem perícias treinadas adicionais.

A tabela abaixo indica as perícias disponíveis no jogo, o modificador de atributo utilizado para realizar os testes correlacionados e as classes que possuem essa opção na sua lista de perícias de classe.

| Perícia | Atributo Chave | Perícia de Classe para |
|---|---|---|
| Acrobacia | Des | Ladino, patrulheiro |
| Arcanismo | Int | Bruxo, clérigo, mago |
| Atletismo | For | Guerreiro, ladino, patrulheiro, senhor da guerra |
| Blefe | Car | Bruxo, ladino |
| Diplomacia | Car | Clérigo, mago, paladino, senhor da guerra |
| Exploração | Sab | Ladino, mago, patrulheiro |
| Furtividade | Des | Ladino, patrulheiro |
| História | Int | Bruxo, clérigo, mago, paladino, senhor da guerra |
| Intimidação | Car | Bruxo, guerreiro, ladino, paladino, senhor da guerra |
| Intuição | Sab | Bruxo, clérigo, ladino, mago, paladino |
| Ladinagem | Des | Bruxo, ladino |
| Manha | Car | Bruxo, guerreiro, ladino |
| Natureza | Sab | Mago, patrulheiro |
| Percepção | Sab | Ladino, patrulheiro |
| Religião | Int | Bruxo, clérigo, mago, paladino |
| Socorro | Sab | Clérigo, guerreiro, paladino, patrulheiro, senhor da guerra |
| Tolerância | Con | Guerreiro, paladino, patrulheiro, senhor da guerra |

# USANDO PERÍCIAS

Quando o personagem utiliza uma perícia, é preciso realizar um teste de perícia. Esse teste abrange o treinamento, o talento natural (representado pelo modificador de atributo), a experiência geral (metade do nível), outros fatores aplicáveis (bônus relevantes) e a própria sorte (a jogada no dado).

O Mestre julga qual teste de perícia é mais adequado para cada situação ou solicita que os jogadores realizem testes quando as circunstâncias exigirem.

### BÔNUS NOS TESTES DE PERÍCIA

Quando criar um personagem, é preciso determinar o bônus base de cada perícia que ele conhece. O bônus base de perícia de um personagem inclui o seguinte:

- Metade do nível
- Modificador de atributo (cada perícia é baseada num valor de atributo)
- +5 de bônus caso ele seja treinado na perícia

Além disso, alguns dos fatores a seguir costumam se aplicar ao bônus base de perícia:

- Penalidade de armadura, caso o personagem esteja usando alguns tipos de proteção (consulte o Capítulo 7) e realizando um teste que possua a Força, Destreza ou Constituição como atributo relevante
- Bônus raciais ou de talentos
- Bônus de itens mágicos
- Bônus de poder
- Bônus sem tipo definido que são aplicados ocasionalmente

### TESTE DE PERÍCIA

Para fazer um teste de perícia, jogue 1d20 e adicione os seguintes valores:

- O bônus base do personagem nessa perícia
- Os modificadores situacionais que se aplicarem
- Os bônus e penalidades de poderes que estiverem afetando o personagem

O total é o resultado do teste de perícia.

## CLASSE DE DIFICULDADE

Quando estiver realizando testes de perícia, os resultados mais altos sempre serão melhores. O personagem estará tentando alcançar ou superar um determinado número. Com frequência, ele será um número fixo, chamado de Classe de Dificuldade (CD). A CD depende da tarefa que o personagem está tentando realizar e será definida pelo Mestre em qualquer caso. As descrições das perícias neste capítulo oferecem exemplos de CDs para cada perícia. O Mestre escolhe a dificuldade de cada situação específica com base no nível dos personagens, condições e circunstâncias especiais, conforme descrito no *Guia do Mestre*. Todas as CDs assumem que o personagem está agindo em situações muito superiores ao cotidiano; o Mestre deve solicitar esses testes apenas em situações dramáticas.

## TESTES RESISTIDOS

Algumas vezes, o personagem realiza um teste de perícia numa determinada tarefa competindo com o teste de perícia de outra criatura na mesma tarefa ou numa área diferente. Quando um ladino utiliza a Furtividade, por exemplo, ele está testando sua habilidade de se esconder contra a habilidade de outra criatura em perceber coisas ocultas (a perícia Percepção). Essas disputas de perícia são chamadas de testes resistidos. Quando os aventureiros

realizam um teste resistido, os competidores executam um teste de perícia e quem obtiver o melhor resultado vence. Se houver um empate, a criatura com o maior modificador no teste vence. Se ainda houver empate, os empatados refazem a jogada para o desempate.

## Testes Sem Jogadas

Em algumas circunstâncias, a sorte não afeta o sucesso ou o fracasso de uma tarefa. Num ambiente calmo (fora de um encontro), quando estiver lidando com uma situação comum, o personagem pode se basear apenas na sua habilidade para obter os resultados desejados.

### Escolhendo 10

Quando o personagem não estiver apressado, ameaçado ou distraído (ou seja, fora de um encontro), e estiver lidando com uma tarefa mundana, o jogador pode Escolher 10. Em vez de jogar 1d20, ele pode determinar o resultado do teste como se tivesse obtido um valor médio (10).

Escolhendo 10, o resultado do teste será igual aos seus modificadores de perícia (incluindo metade do nível) + 10. Para as tarefas comuns, Escolher 10 geralmente resulta em um sucesso.

**ESCOLHER 10**

O resultado do teste quando se Escolhe 10 é igual a 10 + o respectivo bônus base de perícia.

### Testes Passivos

Quando o personagem não estiver usando uma perícia ativamente, assume-se que ele está Escolhendo 10 em todos os testes resistidos relacionados àquela habilidade. Os testes passivos geralmente são usados nas perícias Percepção e Intuição, mas o Mestre também pode utilizar o resultado do teste passivo em conhecimentos como Arcanismo ou Exploração e decidir o quanto revelar aos jogadores sobre um monstro no começo de um encontro.

Por exemplo, se um ladino estiver caminhando por uma área que ele acredita ser segura e não estiver procurando ameaças ativamente ao redor, ele estará Escolhendo 10 no teste de Percepção para notar objetos ou inimigos escondidos. Se o resultado de Percepção for elevado o suficiente, ou uma criatura obtiver um resultado pior no seu teste de Furtividade, ele será capaz de avistar a criatura mesmo se não estiver procurando ativamente por ela.

## Cooperação

Em algumas situações, um personagem e seus aliados podem trabalhar juntos para utilizar uma perícia; os aliados conseguem ajudá-lo a realizar um teste de perícia com suas próprias jogadas. Cada aliado que obtiver um resultado igual ou superior a 10 concede +2 de bônus ao aventureiro no seu próprio teste. Até quatro aliados conseguem auxiliar o herói, limitados a um bônus máximo de +8. Se tiver escolha, assuma que o personagem do grupo com o maior bônus base de perícia está realizando a tarefa, enquanto os demais aventureiros cooperam para conceder um bônus no teste. Consulte "Prestar Auxílio", pág. 292, para descobrir como usar a cooperação em batalha.

## Desafios de Perícia

Um desafio de perícia é um encontro onde as perícias do personagem, em vez das suas habilidades de combate, assumem o papel principal. No lugar de um obstáculo simples, que exige somente um sucesso num teste de perícia, um desafio de perícia é uma situação complexa, na qual o personagem tem que superar diversos testes, geralmente utilizando várias perícias, antes que consiga sobrepujar o encontro.

O *Guia do Mestre* apresenta as regras para os desafios de perícias e cada encontro possui suas próprias diretrizes e requisitos. Num desafio de perícia, o aventureiro talvez precise de um teste de Diplomacia para solicitar a um duque que envie soldados até um passo montanhoso; um teste de História para lembrá-lo do que aconteceu quando os seus ancestrais negligenciaram a defesa do local; e um teste de Intuição para notar que o seu companheiro guerreiro olhando para o duque com toda aquela Intimidação não vai auxiliar o seu argumento. Em outro desafio, o herói teria que utilizar testes de Natureza e Percepção para rastrear cultistas pela selva, um teste de Religião para imaginar qual seria a localização mais provável do templo secreto do culto e um teste de Tolerância para evitar os efeitos do cansaço e da exaustão devido à viagem através da floresta densa.

Não importam os detalhes de um desafio de perícia, a estrutura básica do processo é equilibrada. O objetivo é acumular um determinado número de vitórias (geralmente na forma de sucesso nos testes de perícias) antes de acumular muitas derrotas (fracassos nos testes). Cabe aos jogadores pensar em formas de utilizar as perícias para superar os desafios que o personagem enfrenta.

# Perícias de Conhecimento

Algumas perícias lidam com o conhecimento sobre um tópico específico: Arcanismo, Exploração, História, Natureza e Religião. O personagem utiliza essas perícias para se recordar de uma informação útil nesse campo de conhecimento ou identificar uma pista correlacionada. Ele também usará essas perícias para reconhecer certos tipos de monstros, conforme indicado na descrição da habilidade.

A CD do teste aumenta conforme a especificidade do assunto e a acessibilidade do conhecimento. Muitas vezes, o Mestre decidirá que a informação que o personagem está procurando é acessível somente para os estudiosos treinados numa determinada perícia de conhecimento.

**Estágios Exemplares e Épicos:** Se uma informação pertencer ao estágio exemplar ou épico, a CD aumenta conforme indicado nas próximas tabelas nessa seção.

## Testes de Conhecimento

Independente da perícia de conhecimento que o personagem estiver usando, consulte as regras a seguir quando estiver realizando um teste de conhecimento.

**Conhecimento Comum:** Inclui o tipo de informação que normalmente é conhecido sobre um determinado assunto.

**Conhecimento Especializado:** Engloba os tipos de informações específicas que somente os especialistas nesse campo de estudo normalmente conheceriam.

**Conhecimento Pleno:** São as informações mais obscuras, que apenas os mestres eruditos nesse campo de conhecimento possivelmente conheceriam.

**Perícia de Conhecimento:** Não exige ação – não importa se o personagem conhece a resposta ou não.

- **CD:** Consulte a tabela.
- **Sucesso:** O personagem se lembra de uma informação útil nesse campo de conhecimento ou identifica uma pista correlacionada.
- **Fracasso:** O personagem não se lembra de nenhuma informação pertinente. O Mestre pode permitir que o aventureiro refaça o teste quando alguma informação nova vier à tona.

| Nível de Conhecimento | CD |
|---|---|
| Comum | 10 |
| Especializado | 20 |
| Pleno | 25 |
| Exemplar | +5 |
| Épico | +10 |

### Testes de Conhecimento de Monstros

Independente da perícia de conhecimento que o personagem estiver usando, consulte as regras a seguir quando estiver realizando um teste para identificar um monstro.

**Conhecimento de Monstros:** Não exige ação – não importa se o personagem conhece a resposta ou não.

- **CD:** Consulte a tabela.
- **Sucesso:** O personagem identifica a criatura, tipo, comportamento típico e as palavras-chave associadas a ela. Os resultados mais elevados concedem informações sobre os poderes, resistências e vulnerabilidades do monstro.
- **Fracasso:** O personagem não se lembra de nenhuma informação pertinente. O Mestre pode permitir que o aventureiro refaça o teste quando alguma informação nova vier à tona.

| Conhecimento de Monstros | CD |
|---|---|
| Nome, tipo e palavras-chave | 15 |
| Poderes | 20 |
| Resistências e vulnerabilidades | 25 |
| Criatura de estágio exemplar | +5 |
| Criatura de estágio épico | +10 |

## Descrição das Perícias

A primeira linha da descrição apresenta o nome da perícia, seguido pelo atributo-chave dessa perícia. Use o modificador de atributo para calcular seu bônus base de perícia.

Nas perícias baseadas em Força, Constituição e Destreza, a descrição incluirá um lembrete quando a penalidade de armadura se aplicar.

A descrição explica as diversas formas que o personagem pode utilizar a perícia e fornece as CDs mais comuns. Cada descrição também especifica o tipo de ação necessária para utilizar aquela perícia.

### Acrobacia (Destreza)

*Penalidade de Armadura*

O personagem pode realizar façanhas acrobáticas, manter o equilíbrio enquanto está caminhando sobre superfícies estreitas ou instáveis, escapar da manobra agarrar ou de amarras e reduzir o dano de uma queda.

#### Façanha Acrobática

Realize um teste de Acrobacia para o aventureiro se pendurar num candelabro, dar um salto mortal sobre um oponente, escorregar escada abaixo em cima de um escudo ou tentar qualquer outra façanha acrobática que você puder imaginar e que o Mestre permitir que o seu personagem realize. O Mestre define a CD baseada na complexidade da façanha e no risco da situação. Se a proeza fracassar, o personagem fica derrubado no quadrado onde iniciou a façanha (o Mestre pode alterar o local onde o personagem cairá, dependendo da situação e da façanha específica). O Mestre tem o direito de decretar que a manobra não funcionará numa determinada situação ou definir uma CD mais alta.

**Façanha Acrobática:** Ação padrão ou de movimento, dependendo da acrobacia.

- **CD:** Base CD 15.
- **Sucesso:** O personagem realiza uma façanha acrobática.
- **Fracasso:** O personagem fracassa em concluir a façanha e pode sofrer uma queda ou alguma outra consequência.

#### Equilíbrio

Realize um teste de Acrobacia para que o personagem se desloque sobre uma superfície com menos de 30 cm de largura (como um peitoril ou uma corda bamba) ou atravesse superfícies instáveis (como uma ponte de corda sendo castigada pelo vendo ou um convés numa tempestade).

**Equilíbrio:** Parte de uma ação de movimento.

- **CD:** Consulte a tabela.
- **Sucesso:** O personagem consegue percorrer metade do seu deslocamento através da superfície estreita ou instável.
- **Fracasso por 4 ou Menos:** O aventureiro permanece no quadrado onde começou a manobra e perde o restante da ação de movimento, mas não fica derrubado. Ele pode tentar novamente como parte de uma ação de movimento.
- **Fracasso por 5 ou Mais:** O personagem é derrubado da superfície (consulte "Quedas", pág. 284) e perde o restante da sua ação de movimento. Se estiver tentando se mover através de uma superfície instável, mas não estreita, ele fica derrubado no quadrado onde iniciou o deslocamento. Ele pode tentar novamente como parte de uma ação de movimento se ainda estiver na mesma superfície.
- **Concede Vantagem de Combate:** Enquanto estiver se equilibrando, o personagem concede vantagem de combate aos inimigos.
- **Sofrendo Dano:** Se sofrer dano, o personagem deverá refazer o teste de Acrobacia para manter o equilíbrio.

| Superfície | CD de Acrobacia |
|---|---|
| Estreita ou instável | 20 |
| Muito estreita (menos de 15 cm) | +5 |
| Estreita e instável | +5 |

## Escapar da Manobra Agarrar

Realize um teste de Acrobacia para o personagem escapar da manobra Agarrar (consulte "Escapar", pág. 288). O personagem também pode realizar testes de escapada para evitar outros efeitos que o imobilizam, conforme as diretrizes do Mestre.

## Escapar de Amarras

Realize um teste de Acrobacia para que o personagem se liberte de amarras (cordas, correntes, algemas, etc.).

**Escapar de Amarras:** 5 minutos.

- **CD:** CD Base 20. A CD é determinada pelo tipo de amarração e pela sua qualidade, a critério do Mestre.
- **Escapada Rápida:** O personagem pode realizar uma escapada rápida usando uma ação padrão, mas a CD aumenta em +10.
- **Sucesso:** O personagem se liberta.
- **Fracasso:** O personagem só pode tentar novamente se mais alguém ajudá-lo.

## Reduzir Dano de Queda (Exige Treinamento)

Se o personagem cair ou saltar de um local muito alto, ele pode realizar um teste de Acrobacia para reduzir o dano de queda que sofrerá.

**Reduzir Dano de Queda:** Ação livre quando cair ou ação de movimento caso salte para baixo.

- **Dano Reduzido:** Realize um teste de Acrobacia e subtraia metade do resultado desse teste (arredondado para baixo) do dano sofrido.

*Exemplo:* O chão que Kora está atravessando se abre em falso e ela despenca num fosso, mas realiza um teste de Acrobacia para reduzir o dano da queda. O fosso tem 12 m de profundidade, o que causará 24 pontos de dano (uma jogada de 4d10). O resultado do teste de acrobacia dela foi 21, reduzindo o dano em 10 pontos. Kora sofre apenas 14 de dano pela queda.

# Arcanismo (Inteligência)

O personagem acumulou conhecimento relacionado à magia e efeitos mágicos. Esse conhecimento abrange informações sobre os planos de existência, incluindo as criaturas nativas desses planos: o Caos Elemental, a Agrestia das Fadas e o Pendor das Sombras.

Quando escolhe essa perícia para ser treinada, o conhecimento do personagem representa o estudo acadêmico, seja formal ou como um passatempo. Além disso, os aventureiros que forem treinados nessa perícia têm alguma chance de conhecer detalhes sobre o misterioso Reino Distante (mas não sobre suas criaturas, que estão relacionadas com a perícia Exploração).

## Conhecimento Arcano

Realize um teste de Arcanismo para o personagem se lembrar de uma informação relacionada ao conhecimento sobre magia ou identificar uma pista correlacionada. Consulte "Testes de Conhecimento", pág. 180.

O personagem deve ser treinado em Arcanismo para se lembrar de informações sobre o Reino Distante, que exige conhecimento pleno (CD 25), no mínimo.

## Conhecimento de Monstros

*Elemental, Fada e Sombras*

Realize um teste de Arcanismo para o personagem identificar uma criatura que tenha origem *elemental*, *fada* ou *sombra* (uma criatura do Caos Elemental, da Agrestia das Fadas ou do Pendor das Sombras), ou sobre um *construto*. Consulte "Testes de Conhecimento de Monstros", na pág. 180.

## Detectar Magia (Exige Treinamento)

O conhecimento do personagem sobre a magia lhe permite identificar efeitos mágicos e sentir a presença da energia arcana.

**Identificar Conjuração ou Zona:** Ação mínima.

- **CD:** 15 + metade do nível do poder. O personagem precisa enxergar os efeitos da conjuração ou da zona.
- **Sucesso:** O personagem identifica o poder utilizado para criar esse efeito, sua fonte de poder e suas palavras-chave.
- **Fracasso:** O personagem não pode tentar identificar o efeito novamente até o final desse encontro.

**Identificar Ritual:** Ação padrão.

- **CD:** CD 20 + metade do nível do ritual. O personagem precisa enxergar ou detectar de alguma forma o efeito do ritual.
- **Sucesso:** O personagem identifica o ritual e sua categoria.
- **Fracasso:** O personagem não pode tentar identificar o ritual novamente até realizar um descanso prolongado.

**Identificar Efeito Mágico:** Ação padrão.

- **CD:** CD 20 + metade do nível do efeito, se houver. O personagem precisa enxergar ou detectar de alguma forma o efeito.
- **Nem Poder ou Ritual:** O efeito mágico não deve ser oriundo de um item mágico, nem produto de um poder ou ritual.
- **Sucesso:** O personagem identifica o nome do efeito, sua fonte de poder e suas palavras-chave, caso esses parâmetros existam.
- **Fracasso:** O personagem não pode tentar identificar o efeito novamente até realizar um descanso prolongado.

**Sentir a Presença da Magia:** 1 minuto.

- **CD:** CD 20 + metade do nível do item mágico, poder (conjuração ou zona), ritual ou fenômeno mágico dentro do alcance.
- **Área de Detecção:** O personagem pode detectar magia a uma distância em quadrados igual a 5 + nível em todas as direções, podendo ignorar todas as fontes de energia mágica das quais estiver ciente. Ignore todas as barreiras; o personagem consegue detectar magia através de paredes, portas e similares.

- **Sucesso:** O personagem detectou o tipo de energia mágica cuja CD ele superou. Ele descobre a fonte de poder da magia, se houver. Caso a origem da energia mágica esteja em sua linha de visão, ele identifica sua localização exata. Se não estiver, ele saberá a direção geral de onde a energia emana, mas não determinará a distância até ela.
- **Fracasso:** O personagem não detectou nada ou não havia nada a ser detectado dentro do alcance. Ele não pode tentar novamente nessa área até realizar um descanso prolongado.

# Atletismo (Força)

*Penalidade de Armadura*

Os testes de Atletismo são realizados diante de atividades físicas que exigem força muscular, incluindo escalar, escapar de um agarramento, saltar e nadar.

## Escalar

Realize um teste de Atletismo para o personagem escalar (para cima ou para baixo) uma determinada superfície. Circunstâncias e superfícies diversas facilitam ou dificultam a escalada.

**Escalar:** Parte de uma ação de movimento.

- **CD:** Consulte a tabela. Com o auxílio de um kit de escalada, o personagem recebe +2 de bônus no teste de Atletismo. Se o personagem conseguir se apoiar entre duas superfícies, ele recebe +5 bônus no teste.
- **Sucesso:** O personagem escala usando metade do seu deslocamento. Quando estiver subindo para atingir o topo de uma superfície (saindo de um fosso, por exemplo), a distância percorrida já assume que o aventureiro alcançará o quadrado adjacente à superfície. O último quadrado de deslocamento posiciona a criatura naquele quadrado.
- **Fracasso por 4 ou Menos:** O personagem fica parado onde começou e perde o restante da sua ação de movimento, mas não cai. Ele pode tentar novamente como parte de outra ação de movimento.
- **Fracasso por 5 ou Mais:** O personagem cai (consulte "Quedas", pág. 284) e perde o restante da sua ação de movimento.
- **Concede Vantagem de Combate:** Enquanto um personagem estiver escalando, os inimigos obtêm vantagem de combate contra ele.
- **Consome Deslocamento:** O número de quadrados que o personagem escala é considerado no seu deslocamento total da ação.
- **Sofrendo Dano:** Se sofrer dano enquanto escala, o personagem deverá refazer o teste de Atletismo, usando a CD da superfície que está escalando. Caso esse dano reduza seus PVs até a condição sangrando, aumente a CD em +5. Se fracassar no teste, o personagem cai na altura em que estiver. Caso tente se segurar quando estiver caindo, some o dano sofrido na CD para ele se segurar.
- **Segurar:** Quando um personagem fracassa num teste de escalada, ele pode realizar um teste de Atletismo, usando uma ação livre, para se segurar em alguma coisa, a fim de interromper a queda. A CD básica para se segurar é a mesma CD da superfície que o personagem estava escalando +5, modificada pelas circunstâncias. É possível realizar apenas um teste para se segurar. Se fracassar, o personagem não pode refazer a jogada, a menos que o Mestre indique o contrário.
- **Deslocamento de Escalada:** As criaturas que tiverem um deslocamento de escalada (como as aranhas monstruosas) utilizam esse valor para se movimentar verticalmente, ignoram terreno acidentado, não concedem vantagem de combate em função da escalada e não realizam testes de Atletismo para escalar.

| Superfície | CD de Atletismo |
|---|---|
| Escada | 0 |
| Superfície irregular (parede de caverna) | 15 |
| Superfície regular (parede de tijolos) | 20 |
| Superfície escorregadia | +5 |
| Superfície muito lisa | +5 |

## Escapar da Manobra Agarrar

Realize um teste de Atletismo para o personagem escapar da manobra Agarrar (consulte "Escapar", pág. 290). O personagem também pode realizar testes de escapada para evitar outros efeitos que o imobilizam, conforme as diretrizes do Mestre.

## Saltar

Realize um teste de Atletismo para o personagem saltar verticalmente e alcançar a ponta de uma corda, a beirada de um patamar ou superar horizontalmente um fosso, um trecho de terreno acidentado, um muro baixo ou qualquer outro obstáculo.

**Salto em Altura:** Parte de uma ação de movimento.

- **Altura Atingida:** Realize um teste de Atletismo e divida o resultado por 10 (arredondando para baixo). Multiplique esse número por 30 cm. Essa é a distância que o personagem foi capaz de saltar verticalmente, ou seja, a altura que o aventureiro percorreu com o salto. Para determinar se ele pode alcançar alguma coisa com o salto, some a altura do personagem + um terço dela e arredonde para baixo (um humano com 1,80 m somaria 2,40 m na distância de salto final, enquanto um anão com 1,20 m de altura somaria 1,60 m).
- **Impulso:** Se o aventureiro percorrer no mínimo 2 quadrados antes do salto, divida o resultado do teste por 5 e não por 10.
- **Consome Deslocamento:** O número de quadrados percorrido conta para o deslocamento total da rodada. Se exceder o seu limite, o personagem cai. Um personagem pode encerrar seu primeiro deslocamento em pleno ar caso utilize uma ação de movimento dobrado. (pág. 284).

**Exemplo:** Marcus, um humano com 1,80 m de altura, tenta um salto para alcançar a ponta de uma corda pendurada a 3,60 m acima do chão. O resultado do seu teste de Atletismo é 26. Com impulso, ele alcança 1,50 m (26 ÷ 5 = 5 x 30 cm), soma sua altura total (atingindo 3,30 m) e inclui mais um terço da altura (0,60 m), saltando uma altura total de 3,90 m e apanhando com facilidade a corda. Se saltasse parado (sem impulso), Marcus não conseguiria alcançar a ponta da corda por pouco (26 ÷ 10 = 2 x 30 cm = 0,60 m, mais sua altura e um terço, num resultado final de 3,00 m).

**Salto em Distância:** Parte de uma ação de movimento.

- **Distância Percorrida:** Realize um teste de Atletismo e divida o resultado por 10 (não arredonde o resultado final). Esse é o número de quadrados que o personagem atravessará com o salto. Ele aterrissa no quadrado indicado pelo resultado. Se terminar sobre um fosso ou buraco, o personagem cai e perde o restante da sua ação de movimento.
- **Altura Atingida:** A altura atingida é igual a um quarto da distância do salto horizontal. Caso o personagem não puder alcançar essa altura devido a algum obstáculo no caminho, ele baterá no obstáculo, ficará derrubado e perderá o restante de sua ação de movimento.
- **Impulso:** Se o aventureiro percorrer no mínimo 2 quadrados antes do salto, divida o resultado do teste por 5, e não por 10.
- **Consome Deslocamento:** O número de quadrados percorrido conta para o deslocamento total da rodada. Se exceder o seu limite, o personagem cai. Um personagem pode encerrar seu primeiro deslocamento em pleno ar caso utilize uma ação de movimento dobrado. (pág. 284).

**Exemplo:** Marcus tenta um salto a distância e precisa, na mesma ação, superar um espinheiro com 1,50 m de altura (1 quadrado) e atravessar um fosso com 3,0 m de largura (2 quadrados). O resultado do seu teste de Atletismo é 24. Com impulso, ele cobre a distância necessária com facilidade (24 ÷ 5 = 4,8 quadrados, ou 7,2 m) e salta sobre o espinheiro (7,2 ÷ 4 = 3,7 m). Se saltasse parado, ele conseguiria atravessar o fosso (24 ÷ 10 = 2,4 quadrados, ou 3,6 m), mas infelizmente teria trombado no espinheiro (3,6 ÷ 4 = 0,9 m). Nesse caso, ele se enroscaria no espinheiro e ficaria derrubado antes de alcançar a beirada do fosso.

## Natação

Realize um teste de Atletismo para que o personagem nade ou rasteje dentro d'água. Condições diferentes facilitam ou dificultam a natação. Consulte a perícia Tolerância para mais informações sobre nadar ou rastejar dentro da água durante uma hora ou mais.

**Nadar ou Rastejar na Água:** Parte de uma ação de movimento.

- **CD:** Consulte a tabela.
- **Sucesso:** O personagem nada usando metade do seu deslocamento, ou bóia e consegue rastejar na água.
- **Fracasso por 4 ou Menos:** O personagem fica parado onde está e perde o restante da sua ação de movimento. Ele pode tentar novamente como parte de outra ação de movimento.
- **Fracasso por 5 ou Mais:** O personagem afunda 1 quadrado e corre o risco de afogamento (mais detalhes no Capítulo 9 do *Guia do Mestre*).
- **Consome Deslocamento:** O número de quadrados que o aventureiro percorre nadando é considerado no deslocamento total da rodada.
- **Deslocamento de Natação:** Enquanto nadam, as criaturas que tiverem um deslocamento de natação (como os sahuagin) utilizam esse valor e não precisam realizar testes de Atletismo para nadar.

| Águas | CD de Atletismo |
|---|---|
| Calmas | 10 |
| Revoltas | 15 |
| Violentas | 20 |

# Blefe (Carisma)

O personagem consegue fazer o que é falso parecer verdadeiro, o ultrajante soar plausível e o suspeito ser praticamente comum. Os testes de Blefe são realizados para o aventureiro se justificar para um guarda, enganar um comerciante, trapacear no jogo, elaborar um disfarce, falsificar documentos ou realizar qualquer outra tarefa que envolva mentiras.

Um teste de Blefar sempre é resistido pelo teste de Intuição de um observador. Um único teste pode ser resistido por diversas jogadas de Intuição, dependendo do número de criaturas que estiverem vendo ou ouvindo o personagem e estiverem cientes do que está acontecendo. Durante um desafio de perícia, talvez o personagem tenha que superar os testes de Intuição dos seus interlocutores em várias situações para conseguir enganá-los.

**Blefe:** Ação padrão em combate ou parte de um desafio de perícia.

- **Teste Resistido:** Blefe vs. Intuição.
- **Obtém a Vantagem de Combate:** Uma vez por encontro de combate, um personagem pode fintar um alvo adjacente e obter vantagem de combate contra ele. Usando uma ação padrão, o aventureiro realiza um teste de Blefe resistido pelo teste de Intuição do inimigo. Se vencer, ele obtém a vantagem de combate contra esse inimigo até o final do seu próximo turno.
- **Criar Distração para Esconder-se:** Uma vez por encontro de combate, um personagem pode gerar uma distração para se esconder. Usando uma ação padrão, ele realiza um teste de Blefe, resistido pelo teste de Intuição passivo de qualquer inimigo que conseguiria enxergá-lo. Caso obtenha sucesso, ele deve realizar um teste de Furtividade, resistido pelo teste de Percepção passiva de qualquer inimigo presente. Se o resultado da Furtividade obtiver sucesso contra um inimigo, o personagem estará escondido daquela criatura até o final do seu turno ou até desferir um ataque.

# Diplomacia (Carisma)

O personagem pode influenciar as pessoas por meio de educação, sutileza e trato social. Os testes de Diplomacia servem para mudar opiniões, inspirar boa vontade, pechinchar com um contratante, demonstrar etiqueta e decoro apropriados ou realizar negócios de boa fé.

Um teste de Diplomacia é realizado contra uma CD definida pelo Mestre. A atitude do alvo em relação ao personagem – amistoso ou inamistoso, pacífico ou hostil – e outros modificadores condicionais (dependendo do que o personagem estiver tentando argumentar ou conseguir) costumam se aplicar na CD. A Diplomacia geralmente é usada em desafios de perícia que exigem um determinado número de vitórias, mas o Mestre também pode solicitar um teste em outras situações.

# Exploração (Sabedoria)

O personagem reuniu informações e técnicas relacionadas com a exploração de masmorras, inclusive métodos para

encontrar rotas em complexos de calabouços, se orientar dentro de cavernas sinuosas, reconhecer perigos das profundezas e obter alimento no Subterrâneo.

Quando escolhe essa perícia para ser treinada, o conhecimento do personagem representa o estudo acadêmico ou uma experiência intensiva, e ele terá uma chance maior de conhecer informações incomuns sobre esse campo. Além disso, os aventureiros que forem treinados nessa perícia são capazes de identificar as criaturas do Reino Distante, que vivem e caçam nas masmorras e nas vastidões subterrâneas.

### Conhecimento de Masmorras

Realize um teste de Exploração para o personagem se lembrar de uma informação útil sobre um ambiente subterrâneo ou reconhecer um perigo ou pista no subsolo. Consulte "Testes de Conhecimento", na pág. 179.

Alguns exemplos de testes de conhecimento em masmorras incluem determinar a direção dos pontos cardeais no subterrâneo (comum), reconhecer uma planta subterrânea perigosa (especialista), perceber uma nova construção ou sentir uma mudança na profundidade enquanto estiver explorando uma região (pleno).

### Subsistência

Realize um teste de Exploração para o personagem encontrar e armazenar comida e água o bastante para sobreviver durante 24 horas. Usando essa perícia, é possível obter alimentos apenas em ambientes subterrâneos parecidos com as superfícies silvestres – cavernas ou complexos que contenham massas de água, fungos comestíveis ou líquen, pequenos insetos, vermes e similares.

**Subsistência:** 1 hora.

- **CD:** 15 para encontrar comida e água para uma pessoa, CD 25 para um grupo de até cinco pessoas. O Mestre pode ajustar a CD para ambientes incomuns (-5 num ambiente fértil ou +5 num local estéril).
- **Sucesso:** O personagem encontra comida e água o bastante para 24 horas.
- **Fracasso:** O personagem não encontra comida nem água. Ele ainda pode tentar novamente, mas numa região mais afastada.

### Conhecimento de Monstros

*Aberrantes*

Realize um teste de Exploração para o personagem identificar uma criatura de origem *aberrante* (uma criatura do Reino Distante). Consulte "Testes de Conhecimento de Monstros", pág. 180.

## Furtividade (Destreza)

*Penalidade de Destreza*

Realize um teste de Furtividade para que o personagem consiga se esconder dos inimigos, se esgueirar pela guarda, escapar sem chamar atenção e espreitar outras criaturas sem ser visto ou ouvido.

Um teste dessa perícia é resistido pelos testes de Percepção dos alvos ou realizado contra uma CD definida pelo Mestre.

**Furtividade:** No final de uma ação de movimento.

- **Teste Resistido:** Furtividade vs. Percepção passiva. Se houver diversos observadores presentes, o teste de Furtividade será resistido pelo teste de Percepção passiva de cada um deles. Caso o aventureiro percorra mais de 2 quadrados na sua ação de movimento, ele sofre -5 de penalidade na jogada; se ele correr, sofrerá -10 de penalidade.
- **Esconder-se:** O personagem só pode realizar um teste de Furtividade contra um inimigo quando estiver sob os benefícios de cobertura superior ou ocultação total em relação ao alvo ou quando não estiver na linha de visão da criatura. Fora das situações de combate, o Mestre pode permitir que o aventureiro realize o teste contra um alvo distraído, mesmo que não exista ocultação total ou cobertura superior e o personagem esteja na linha de visão do inimigo. Possivelmente, o alvo estará concentrado em outra coisa, numa direção diferente, permitindo que o herói se esgueire.
- **Sucesso:** O personagem está escondido, ou seja, ele está silencioso e invisível para o inimigo (consulte "Ocultação" e "Atacando O Que Não Se Pode Ver", na pág. 281).

HOWARD DYON

- **Fracasso:** O personagem pode tentar novamente no final de outra ação de movimento.
- **Continuar Escondido:** O personagem continuará escondido enquanto atender aos seguintes requisitos:

  *Fora da Visão Direta:* Se o personagem não estiver mais sob os benefícios da ocultação ou cobertura em relação ao alvo, ele não estará mais escondido para aquele inimigo. O personagem não precisa obter ocultação total ou cobertura superior, nem permanecer fora da linha de visão, mas precisa de algum nível de proteção do ambiente para se manter escondido. O personagem não pode usar outra criatura como cobertura para se manter escondido.

  *Mantenha Silêncio:* Se o personagem falar numa voz mais elevada que um sussurro ou chamar a atenção com qualquer barulho, ele não estará mais escondido em relação aos inimigos que possam ouvi-lo.

  *Fique Parado:* Se o personagem se movimentar mais de 2 quadrados na mesma ação, será necessário refazer o teste de Furtividade com -5 de penalidade; se ele correr, sofrerá -10 de penalidade. Caso qualquer valor de Percepção passiva dos inimigos supere o resultado desse teste, ele não estará mais escondido em relação a esses inimigos.

  *Não Ataque:* Se o personagem atacar, ele não estará mais escondido.
- **Saindo do Esconderijo:** Se o personagem realizar qualquer ação que possa revelar a sua posição e esconderijo, ele conserva os benefícios da Furtividade até que resolva essa ação. É impossível se esconder novamente como parte da mesma ação que o revelou.
- **Atividade dos Inimigos:** Durante seu turno, um inimigo pode tentar encontrar o personagem. Caso o adversário realize um teste ativo de Percepção e supere o resultado do teste de Furtividade do aventureiro (não faça uma nova jogada), o herói não estará mais escondido em relação àquele inimigo. Além disso, se um inimigo ingressar no espaço ocupado pelo personagem, ele não estará mais escondido.

# História (Inteligência)

O personagem aprendeu muita coisa sobre o passado de uma região e além, incluindo o registro cronológico de eventos significativos e uma explicação das causas que os provocaram. Ele também conhece informações pertinentes à realeza e outros líderes, guerras, lendas, personalidades significativas, leis, costumes, tradições e eventos memoráveis.

Quando escolhe essa perícia para ser treinada, o conhecimento do personagem representa o estudo acadêmico, seja formal ou como um passatempo, e ele terá uma chance maior de conhecer informações incomuns sobre esse campo.

Utilize um teste de História para o personagem se lembrar de uma informação útil ou reconhecer uma pista histórica. Consulte "Testes de Conhecimento", na pág. 179.

# Intimidação (Carisma)

Realize um teste de Intimidação para que o personagem influencie os outros por meio de ações hostis, ameaças diretas e coerção física.

É possível utilizar a Intimidação nos encontros de combate ou como parte de um desafio de perícia que exija um determinado número de vitórias. Os testes de Intimidação do personagem são realizados contra a defesa de Vontade do alvo ou uma CD determinada pelo Mestre. A atitude geral do oponente em relação ao personagem e outros modificadores condicionais (dependendo do que o personagem estiver tentando argumentar ou conseguir) costumam se aplicar na CD.

**Intimidar:** Ação padrão em combate ou como parte de um desafio de perícia.

- **Teste Resistido:** Intimidação vs. Vontade (consulte a tabela para obter os modificadores na defesa do alvo). Se o personagem não falar qualquer idioma que o alvo compreenda, ele sofre -5 de penalidade no teste. Caso tente intimidar diversos inimigos simultaneamente, realize um teste de Intimidação separado contra a defesa de Vontade de cada adversário. Todos os alvos precisam ver e ouvir o personagem.
- **Sucesso:** O personagem força um alvo que estiver sangrando a se render, coage uma vítima a revelar segredos contra sua vontade ou convence uma criatura a realizar uma ação diferente.
- **Fracasso:** Se estiver tentando intimidar uma criatura durante o combate, o personagem não pode refazer o teste contra esse alvo durante o mesmo encontro.
- **Hostiliza o Alvo:** Os testes de Intimidação geralmente tornam o alvo hostil em relação ao personagem, independente do sucesso ou do fracasso na jogada.

| O Inimigo está... | Modificador na Defesa de Vontade |
|---|---|
| Hostil | +10 |
| Inamistoso | +5 |

# Intuição (Sabedoria)

O personagem pode discernir e decifrar as intenções e a linguagem corporal alheia durante as interações sociais. Os testes de Intuição servem para compreender motivações, ler as entrelinhas, perceber estados de espírito, prever atitudes e determinar o quão confiável o interlocutor está sendo.

O personagem utiliza a Intuição em testes resistidos contra as jogadas de Blefe dos inimigos e também como a contraparte social da perícia Percepção. Nos desafios de perícia que exigem um determinado número de vitórias, realize testes de Intuição nas disputas contra as tentativas de Blefe do adversário. Essa perícia também pode ser usada para captar pistas, prever o andamento de uma situação social e determinar se alguém está sofrendo alguma influência externa.

Quando utiliza a Intuição, o personagem estará dando seu melhor palpite sobre o que representa uma motivação ou atitude ou quão confiável uma criatura está sendo. A Intuição não é uma ciência exata e nem um poder sobrenatural; ela representa a habilidade do personagem em analisar o comportamento alheio.

**Intuição:** Não exige ação quando é usada contra um Blefe e consome uma ação mínima durante um combate, ou como parte de um desafio de perícia. É preciso um pouco de interação com o alvo para se obter um palpite.

- **CD:** Consulte a tabela. Se estiver tentando perceber uma trapaça, será preciso realizar um teste resistido contra o resultado de Blefe do oponente.
- **Sucesso:** O personagem evita um teste de Blefe, percebe uma pista sobre uma situação social, sente uma influência externa sobre alguém ou reconhece um efeito ilusório.
- **Fracasso:** Não é possível refazer o teste até que as circunstâncias mudem.
- **Reconhecer um Efeito Ilusório:** O Mestre utiliza o valor de Intuição passiva do personagem para determinar se ele reconhece os sinais característicos de uma ilusão. Perceber esses efeitos não dissipará a ilusão, mas o personagem conseguirá reconhecê-la como tal.

| Tarefa | CD de Intuição |
|---|---|
| Sentir motivações e prever atitudes | 10 + metade do nível da criatura |
| Perceber influências externas | 25 + metade do nível do efeito |
| Reconhecer um efeito ilusório | 15 + metade do nível do efeito |

# Ladinagem (Destreza)

*Penalidade de Armadura*

O personagem aprendeu atividades ilícitas e será capaz de realizar tarefas que exijam nervos de aço e mãos firmes: desarmar armadilhas, abrir fechaduras, furtar bolsos e truques que usam a habilidade com as mãos.

O Mestre pode julgar que algumas utilizações dessa perícia são tão especializadas que o personagem deve ser treinado nela para ter qualquer chance de obter sucesso.

## Desarmar Armadilhas

Realize um teste de Ladinagem para que o aventureiro impeça que uma armadilha seja disparada. Ele precisa estar ciente da armadilha para tentar desarmá-la. Realize um teste de Percepção para encontrar uma armadilha escondida.

**Desarmar Armadilhas:** Ação padrão em combate, ou como parte de um desafio de perícia.

- **CD:** Consulte a tabela. O personagem recebe +2 de bônus no teste se estiver usando um conjunto de ferramentas ladinas.
- **Atrasar Armadilha:** O personagem recebe +5 de bônus no teste se estiver tentando apenas retardar uma armadilha, em vez de desarmá-la.
- **Sucesso:** O personagem desarma ou atrasa a armadilha. Desarmar um mecanismo significa torná-lo inofensivo até que alguém o reinicie. Atrasar uma armadilha permite que a área protegida pelo dispositivo esteja segura para a travessia até o final do próximo turno do personagem.
- **Fracasso por 4 ou Menos:** Nada acontece. O personagem pode refazer o teste usando outra ação.
- **Fracasso por 5 ou Mais:** O personagem dispara a armadilha.

| Armadilha | CD de Ladinagem |
|---|---|
| Estágio heróico | 20 |
| Estágio exemplar | 30 |
| Estágio épico | 35 |

## Abrir Fechaduras

Realize um teste de Ladinagem para o personagem arrombar uma fechadura.

**Abrir Fechadura:** Ação padrão em combate, ou como parte de um desafio de perícia.

- **CD:** Consulte a tabela. O personagem recebe +2 d bônus se estiver usando um conjunto de ferramentas ladinas.
- **Sucesso:** O personagem arromba a fechadura.
- **Fracasso:** É possível refazer o teste usando outra ação.

| Tranca | CD de Ladinagem |
|---|---|
| Estágio heróico | 20 |
| Estágio exemplar | 30 |
| Estágio épico | 35 |

## Furtar Bolsos

Realize um teste de Ladinagem para apanhar um objeto pequeno (como uma bolsa ou um amuleto) de uma criatura sem que ela perceba. É impossível furtar um objeto que a criatura estiver segurando nas mãos.

**Furtar Bolsos:** Ação Padrão.

- **CD:** 20 + metade do nível do alvo. Durante um combate, o personagem sofre -10 de penalidade no teste.
- **Sucesso:** O personagem retira o objeto do alvo sem que ela perceba.
- **Fracasso por 4 ou Menos:** O personagem não consegue apanhar o objeto, mas o alvo não percebe. É possível refazer o teste usando outra ação.
- **Fracasso por 5 ou Mais:** O personagem não consegue apanhar o objeto e o alvo percebe a tentativa fracassada.

## Habilidade com as Mãos

Realize um teste de Ladinagem para esconder com as mãos um objeto que não esteja em posse de ninguém e seja pequeno o suficiente (como uma moeda ou um anel), ou realizar outro truque de mãos similar.

**Habilidade com as Mãos:** Ação padrão em combate, ou como parte de um desafio de perícia.

- **CD:** Base 15.
- **Sucesso:** O personagem consegue esconder ou pegar o pequeno objeto sem ninguém perceber ou executar o truque de mãos.
- **Fracasso:** O personagem ainda consegue apanhar o objeto, mas os observadores conseguem perceber a ação, ou eles desvendam o truque de mãos que o personagem estava tentando realizar.

## Manha (Carisma)

Quando estiver num povoado – uma vila, aldeia ou cidade – um personagem pode realizar um teste de Manha para descobrir o que anda acontecendo, quem é quem no local, onde conseguir o que precisa (e como chegar lá) e onde não ir.

**Manha:** Utilizar essa perícia exige 1 hora e pode fazer parte de um desafio de perícia.

- **CD:** Consulte a tabela.
- **Sucesso:** O personagem consegue informações úteis, descobre rumores, encontra empregos disponíveis ou localiza o melhor negócio.
- **Fracasso:** É possível refazer o teste, mas o personagem acabará chamando a atenção se continuar perseguindo a mesma informação.

| Povoado e Informação | CD de Manha |
|---|---|
| Povoado comum | 15 |
| Povoado hostil | 20 |
| Povoado totalmente estranho | 30 |
| Informação acessível | -2 |
| Informação difícil de conseguir | +5 |
| Informação secreta ou muito obscura | +10 |

## Natureza (Sabedoria)

O personagem reuniu conhecimentos e técnicas relacionadas à natureza, que incluem encontrar o caminho através de áreas selvagens, reconhecer ameaças naturais, identificar e lidar com criaturas normais e sobreviver com os recursos da terra.

Quando escolhe essa perícia para ser treinada, o conhecimento do personagem representa o estudo acadêmico ou uma experiência intensiva, e ele terá uma chance maior de conhecer informações incomuns sobre esse campo.

### Subsistência

Realize um teste de Natureza para o personagem encontrar e armazenar comida e água o bastante para sobreviver durante 24 horas.

**Subsistência:** 1 hora.

- **CD:** 15 para encontrar comida e água para uma pessoa, CD 25 para um grupo de até cinco pessoas. O Mestre pode ajustar a CD para ambientes incomuns (-5 num ambiente fértil ou +5 num local estéril).
- **Sucesso:** O personagem encontra comida e água o bastante para 24 horas.
- **Fracasso:** O personagem não encontra comida ou água. Ele ainda pode tentar novamente, mas numa região diferente.

WILLIAM O'CONNOR

### Adestrar Animais

Realize um teste de Natureza para o personagem acalmar um animal, ensinar-lhe um truque ou lidar de qualquer outra forma com uma fera da natureza. Adestrar um animal geralmente é parte de um desafio de perícia que exige um determinado número de vitórias.

### Conhecimento da Natureza

Realize um teste de Natureza para o personagem se lembrar uma informação útil sobre o mundo natural – terreno, clima, flora, fauna e estações do ano – ou para reconhecer alguma pista relacionada com a natureza. Consulte "Testes de Conhecimento", na pág. 179.

Alguns exemplos de Conhecimento da Natureza incluem determinar a direção dos pontos cardeais ou encontrar uma trilha (comum), reconhecer uma planta ou outra ameaça natural (pleno) ou prever uma mudança vindoura no clima (especialista).

### Conhecimento de Monstros

*Natural*

Realize um teste de Natureza para o personagem identificar uma criatura de origem *natural* (uma criatura do mundo natural). Consulte "Testes de Conhecimento de Monstros", pág. 180.

## Percepção (Sabedoria)

Os testes de Percepção servem para o personagem notar pistas, detectar portas secretas, avistar um perigo iminente, encontrar armadilhas, seguir rastros, ouvir os sons atrás de uma porta fechada ou localizar objetos escondidos.

Esta perícia é usada em disputas contra os testes de Furtividade de outra criatura ou contra uma CD definida pelo Mestre. Na maior parte das situações, o Mestre utiliza a Percepção passiva da criatura para determinar se ela nota uma pista ou um perigo imediato.

**Percepção:** Não exige ação – independente do sucesso ou fracasso. O Mestre geralmente utiliza a Percepção passiva da criatura. Se quiser utilizar a Percepção ativamente, o personagem deve gastar uma ação mínima ou 1 minuto ouvindo (ou procurando), dependendo da tarefa.

- **Teste Resistido:** Percepção vs. Furtividade quando estiver tentando notar ou ouvir uma criatura que está usando a Furtividade. O teste do personagem é modificado pela distância ou obstáculos (se ele estiver ouvindo atrás de uma porta ou uma parede, por exemplo). Consulte a tabela.
- **CD:** Consulte a tabela para obter as CDs das tentativas de ouvir ou notar alguma coisa, revistar uma área ou encontrar rastros.
- **Sucesso:** O personagem nota ou escuta algo.
- **Fracasso:** Não é possível refazer o teste, a menos que as circunstâncias mudem.
- **Procurando:** Quando estiver vasculhando uma área ativamente ou procurando algo específico, assuma que a criatura está revistando todos os quadrados adjacentes. O Mestre pode permitir que ele realize essa tarefa usando uma ação padrão, mas geralmente ela consome pelo menos 1 minuto.

| Ouvir | CD de Percepção |
|---|---|
| Batalha | 0 |
| Conversação normal | 10 |
| Sussurros | 20 |
| Através de uma porta | +5 |
| Através de uma parede | +10 |
| A mais de 10 quadrados de distância | +2 |

| Observar ou Procurar | CD de Percepção |
|---|---|
| Mal escondido | 10 |
| Bem escondido | 25 |
| A mais de 10 quadrados de distância | +2 |

| Rastrear | CD de Percepção |
|---|---|
| Solo macio (neve, areia, lama) | 15 |
| Solo firme (madeira ou rocha) | 25 |
| Choveu ou nevou sobre os rastros | +10 |
| Cada dia depois da criação do rastro | +2 |
| A presa ocultou os rastros | +5 |
| Criatura Grande ou maior | -5 |
| Grupo de dez ou mais | -5 |

## Religião (Inteligência)

O personagem estudou os deuses, tradições e cerimônias religiosas, efeitos divinos, símbolos sagrados e a teologia. Este conhecimento abrange informações sobre os mortos-vivos e o Mar Astral, incluindo as criaturas desse plano.

Quando escolhe essa perícia para ser treinada, o conhecimento do personagem representa o estudo acadêmico, seja formal ou como um passatempo, e ele terá uma chance maior de conhecer informações incomuns sobre esse campo.

### Conhecimento Religioso

Realize um teste de Religião para o personagem se lembrar de uma informação religiosa útil ou identificar uma pista relacionada à teologia. Consulte "Testes de Conhecimento", pág. 179.

### Conhecimento de Monstros

*Imortal ou Morto-Vivo*

Realize um teste de Religião para identificar uma criatura que seja de origem *imortal* (uma criatura do Mar Astral) ou que tenha a palavra-chave *morto-vivo*. Consulte "Testes de Conhecimento de Monstros", pág. 180.

## Socorro (Sabedoria)

O personagem sabe como ajudar alguém a se recuperar de ferimentos ou de condições debilitantes, incluindo doenças.

### Primeiros-Socorros

Realize um teste de Socorro para o personagem administrar os primeiros-socorros.

**Primeiros-Socorros:** Ação padrão.

- **CD:** Varia de acordo com a tarefa que o personagem estiver desempenhando.
- **Conceder Fôlego:** Realize um teste de Socorro (CD 10) para permitir que um aliado adjacente utilize a ação retomar o fôlego (pág. 292) sem gastar uma ação. Nesse caso, o socorrido não recebe os bônus nas defesas normalmente obtidos com retomar o fôlego.
- **Estabilizar um Moribundo:** Realize um teste de Socorro (CD 15) para estabilizar um aliado adjacente que estiver morrendo. Se obtiver sucesso, o socorrido não precisará mais realizar os testes de resistência contra morte, a menos que sofra dano novamente. O número atual de pontos de vida de um moribundo não se altera quando ele é estabilizado.
- **Conceder Teste de Resistência:** Realize um teste de Socorro (CD 15). Se obtiver sucesso, um aliado adjacente pode realizar um teste de resistência imediatamente ou receber +2 de bônus num teste de resistência no final do seu turno.

## Tratar Doenças

Realize um teste de Socorro para que o personagem trate de uma doença que aflige um aliado. O Capítulo 3 do *Guia do Mestre* contém mais informações sobre as doenças.

**Tratar Doença:** Parte do descanso prolongado da criatura doente. O personagem deve assistir à vítima durante todo o descanso prolongado, e realizará o teste de Socorro somente quando o descanso terminar.

- **Substitui a Tolerância:** O resultado do teste de Socorro do personagem determina os efeitos da doença, mas somente quando for superior ao resultado do teste de Tolerância do adoentado.

## Tolerância (Constituição)

*Penalidade de Armadura*

Realize um teste de Tolerância para que o personagem resista a efeitos nocivos e suporte esforços além dos limites físicos comuns. Ele pode prender a respiração durante um longo período, evitar os efeitos debilitantes da fome e da sede, e nadar ou flutuar na água por bastante tempo.

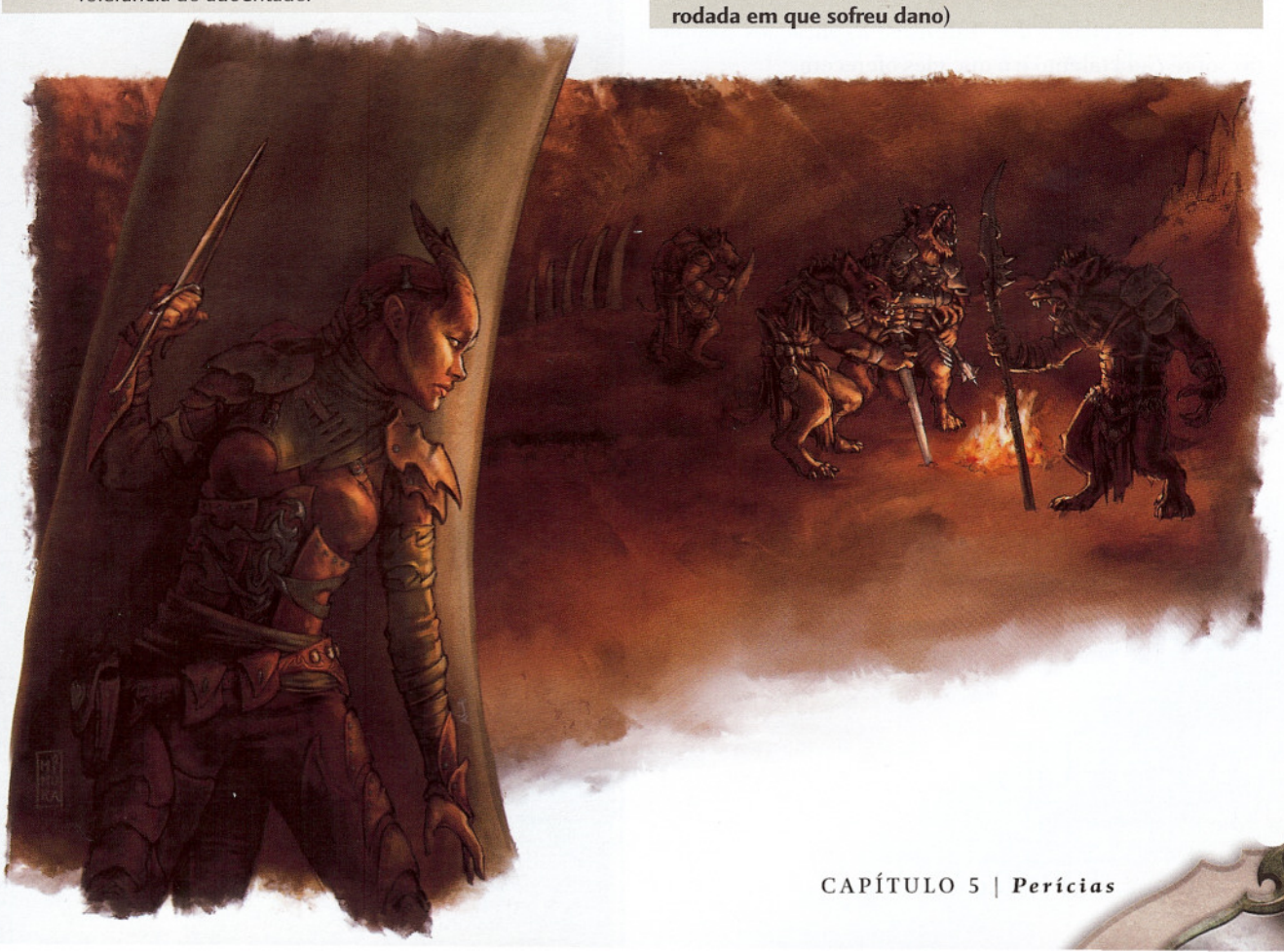
Alguns perigos ambientais – incluindo temperaturas extremas, climas áridos e doenças – exigem que o personagem obtenha sucesso num teste de Tolerância para resistir ou adiar os efeitos debilitantes.

O Capítulo 3 do *Guia do Mestre* contém as regras para suportar climas extremos, doenças, fome e sede.

**Tolerância:** Não exige ação.

- **CD:** Consulte a tabela. A CD do teste varia conforme a situação e o nível da ameaça.
- **Sucesso:** O personagem suporta uma determinada situação.
- **Fracasso:** Não é possível refazer o teste até que as circunstâncias mudem ou um tempo determinado tenha passado.

| Tarefa | CD de Tolerância |
|---|---|
| Suportar clima árido | Base 15 |
| Resistir a doenças | Varia |
| Ignorar fome (após 3 semanas) | 20 + 5 por dia |
| Ignorar sede (após 3 dias) | 20 + 5 por dia |
| Prender a Respiração (cada rodada depois de 3 min) | 20 + 5 por rodada |
| Nadar ou flutuar na água (depois de 1 hora) | 15 + 2 por hora |
| Prender a respiração (após uma rodada em que sofreu dano) | 20 |

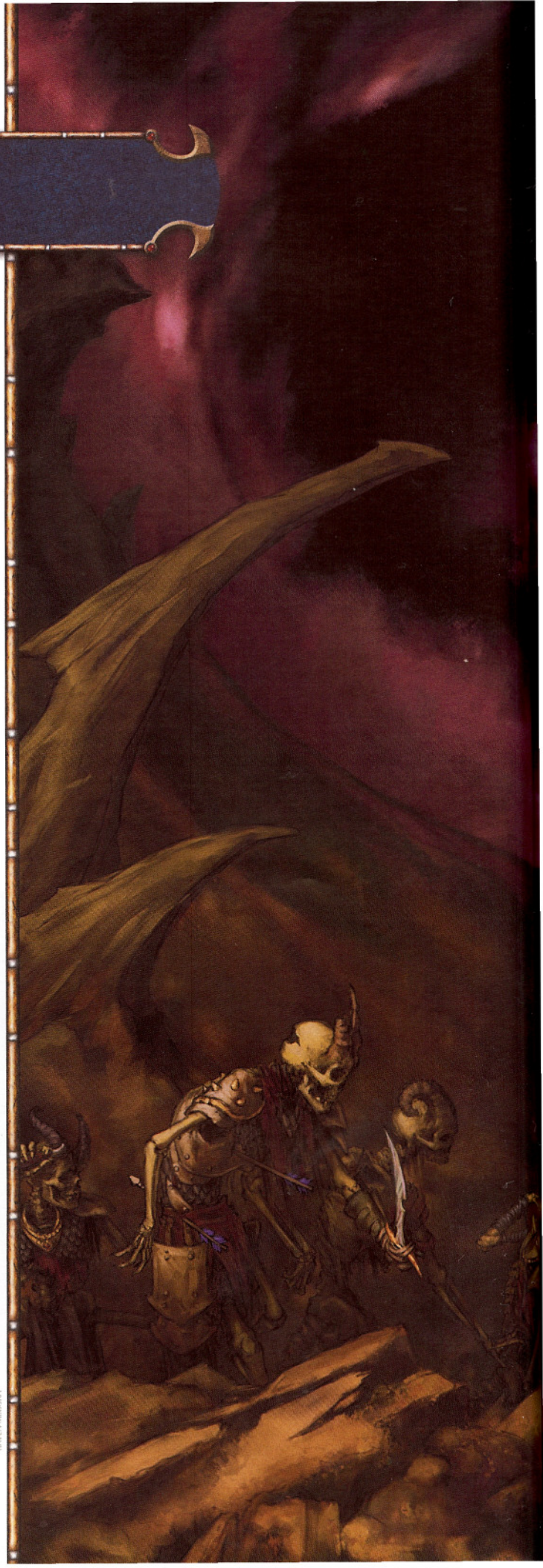


# TALENTOS

CONFORME seu personagem adquire níveis, ele recebe uma série de benefícios que aprimoram sua eficiência. Esses benefícios são chamados de talentos. Normalmente, um talento não concede uma nova habilidade, mas melhora alguma capacidade que o aventureiro já possua. Um talento pode aumentar o bônus num teste de perícia, conceder bônus num dos seus valores de defesa ou permitir que o herói ignore uma restrição ou penalidade específica em determinadas situações. Alguns talentos também permitem que o personagem utilize suas perícias de formas diferentes, altere os efeitos dos seus poderes, amplie um aspecto racial ou mesmo receba habilidades de outras classes.

Este capítulo discute todos os aspectos dos talentos:

- **Escolhendo Talentos:** Como o personagem adquire talentos e como eles funcionam.
- **Descrições dos Talentos:** Explicações completas sobre cada talento e o que eles oferecem.
- **Talentos de Multiclasse:** Apresentação das regras de multiclasse e dos talentos envolvidos.



# ESCOLHENDO TALENTOS

Ao criar um personagem de 1º nível, você escolhe um talento para ele (se ele for humano, recebe um adicional no 1º nível, portanto começa com dois). O personagem adquire mais um talento em cada um dos níveis pares e no 11º e 21º níveis. Quando você escolhe um talento, o personagem deve atender aos pré-requisitos listados.

Geralmente, o personagem não pode obter o mesmo talento mais de uma vez e na maioria das vezes isso nem é vantajoso. Entretanto, alguns talentos indicam que podem ser escolhidos diversas vezes. Isso significa que o bônus do talento pode ser aplicado a mais de uma situação – vários grupos de armas ou poderes que o herói conhece, e assim por diante.

## Como os Talentos Funcionam

A maioria dos talentos concede ao personagem um bônus pequeno e constante em algum valor da sua planilha. Quando estiver escolhendo talentos, existe uma coisa importante a se lembrar sobre esses bônus: os modificadores do mesmo tipo não se acumulam.

Alguns desses bônus se aplicam em qualquer situação. Eles são chamados de bônus de talento: Fortitude Maior lhe concede +2 de bônus de talento na sua defesa de Fortitude e esse bônus estará sempre ativo. Se o personagem tiver dois bônus de talento que se aplicam no mesmo valor, somente o maior bônus fica ativo – os bônus não se somam. Portanto, se um personagem adquirir Prontidão (que lhe concede +2 de bônus de talento nos testes de Percepção) e Sentidos dos Draconatos (que inclui +1 de bônus de talento nos testes de Percepção), ele recebe apenas +2 de bônus – os efeitos não se acumulam para um bônus de +3.

Um bônus sem tipo (como aqueles que aparecem como "+2 de bônus") geralmente se aplica somente em algumas situações. Estes modificadores condicionais recompensam determinadas táticas de combate. Por exemplo, Reflexos de Combate concede +1 de bônus nas jogadas de ataque de oportunidade. Contudo, diferente dos bônus de talento, os bônus sem tipo definido se acumulam entre si. Se o personagem tiver Vantagem Defensiva (que lhe concede +2 de bônus na CA contra um inimigo sobre o qual tiver vantagem de combate) e Mobilidade Defensiva (um talento que concede +2 de bônus na CA contra ataques de oportunidade), ele acumulará +4 de bônus se as duas circunstâncias estiverem em ação.

Os bônus de tipos diferentes também se acumulam. Se o personagem adquirir os talentos Presteza e Velocista, ele recebe +1 de bônus de talento no seu deslocamento o tempo inteiro (pela Presteza) e um bônus adicional de +2 quando realizar uma investida ou corrida (pelo Velocista). Portanto, seu deslocamento numa investida será 3 quadrados maior do que seria caso o personagem não tivesse nenhum desses talentos.

Para obter mais detalhes, consulte "Bônus e Penalidades", na pág. 275.

**Talentos e Palavras-Chave:** Quando um talento fornecer um benefício relacionado com a ativação de poderes que incluem uma determinada palavra-chave, esse benefício também afetará um personagem que usar o poder de um item mágico, de um dos poderes concedidos pela classe, raça ou outro talento.

## Tipos de Talentos

Alguns tipos de talentos apresentam regras especiais que se aplicam a quaisquer talentos da mesma categoria.

### Talentos de Classe

Os talentos de classe ajudam os personagens de uma determinada classe a aprimorarem suas características e poderes, ou se especializarem nessas capacidades seguindo os parâmetros da estrutura selecionada. Um talento de classe é indicado pelo nome da classe entre colchetes, logo após o nome do talento: Grimório Expandido [Mago] é um talento que somente os magos podem adquirir.

Os talentos de classe também estarão disponíveis para os personagens que adquirirem talentos de multiclasse associados à classe pertinente. Por exemplo, se o personagem for um guerreiro com o talento Furtividade das Sombras, ele pode escolher o talento Manter a Vantagem, que é um talento de ladino.

### Talentos de Divindade

Os talentos de divindade servem para os personagens que possuem a característica de classe Canalizar Divindade (clérigos e paladinos) obterem novas formas de usar os poderes especiais da sua divindade. O poder associado a cada um desses talentos estará indicado na descrição. Um talento de divindade é indicado pela palavra "Divino" dentro dos colchetes, logo após o nome da habilidade.

### Talentos de Multiclasse

Os talentos de multiclasse compõem uma categoria especial. As regras completas para multiclasse e os talentos associados são encontradas na página 208. A maioria desses talentos está identificada pela palavra "Multiclasse" entre colchetes, seguida pelo nome da classe: Estudioso da Batalha [Multiclasse de Senhor da Guerra], por exemplo, é o talento que concede a um personagem as características de classe senhor da guerra.

Existem três talentos de multiclasse nesse livro que pertencem a um tipo diferente – eles permitem que o aventureiro substitua um poder da sua classe principal por outro do mesmo tipo, de uma classe com a qual o personagem já tenha multiclasse. Esses talentos são indicados dentro dos colchetes com a palavra "Multiclasse" seguida pelo tipo de poder (Por Encontro, Utilitário ou Diário) que será trocado.

### Talentos Raciais

Os talentos raciais estão disponíveis somente para os heróis que pertencem a uma determinada raça. Eles aprimoram os aspectos inatos de cada espécie e ajudam o personagem a criar um aventureiro mais voltado para o ideal de representação de cada raça. Um talento racial é indicado pelo nome da raça entre colchetes, depois do nome do talento: Perdido na Multidão [Halfling] é um talento disponível somente para os halflings.

# DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Os talentos deste capítulo são apresentados no formato a seguir.

## Linguística

**Pré-requisito:** Int 13

**Benefício:** Escolha três idiomas. O personagem pode falar, ler e escrever fluentemente nesses idiomas.

**Especial:** É possível adquirir esse talento mais de uma vez. Sempre que escolher esse talento, selecione três novos idiomas para aprender.

O cabeçalho apresenta o nome do talento e o tipo (se houver), que estará indicado entre colchetes.

## Pré-Requisito(s)

O personagem deve atender a estes critérios adicionais para selecionar o talento. Caso venha a perder o pré-requisito de um talento (por exemplo, se utilizar o sistema de reciclagem para substituir o treinamento numa perícia por outra diferente), ele não conseguirá mais usufruir do benefício concedido. Se esse registro estiver ausente, o talento não tem nenhum pré-requisito.

## Benefício

Esta seção (que pode ocupar mais de um parágrafo) descreve as vantagens que o personagem recebe quando adquire o talento.

## Especial

Ocasionalmente, algumas regras especiais se aplicam a um talento. Essa linha indica se é possível adquirir o talento diversas vezes e quais são os benefícios nesse caso. Ela também indica quaisquer outros requisitos para usar o talento.

# Talentos do Estágio Heróico

Os talentos da próxima estão disponíveis para os personagens de qualquer nível que atenderem aos pré-requisitos. Os talento do estágio heróico são os únicos que o personagem pode adquirir entre o 1º e o 10º nível.

## Agilidade dos Halflings [Halfling]

**Pré-requisitos:** Halfling, *segunda chance* como poder racial

**Benefício:** Quando ativar o poder *segunda chance*, o atacante sofre -2 de penalidade na nova jogada de ataque contra o halfling.

## Alpinista

**Pré-requisito:** Treinamento em Atletismo

**Benefício:** Um sucesso num teste de Atletismo permite que o personagem escale usando seu deslocamento normal, em vez de percorrer metade desse valor.

O personagem também recebe +1 de bônus de talento nos testes de Atletismo.

EVA WIDERMANN

## Amparo de Kord [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Kord.

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar o *amparo de Kord*.

**Canalizar Divindade: Amparo de Kord**
**Poder de Talento**

*Kord recompensa um golpe poderoso com uma recuperação durante a batalha.*

**Encontro ✦ Divino, Cura**
**Ação Livre** **À Distância 5**
**Gatilho:** O personagem ou um aliado dentro do alcance obtém um sucesso decisivo num ataque corpo a corpo
**Efeito:** O personagem ou o seu aliado pode gastar um pulso de cura.
**Especial:** O personagem precisa do talento Amparo de Kord para utilizar esse poder.

## Apunhalador [Ladino]

**Pré-requisitos:** Ladino, Ataque Furtivo como característica de classe

**Benefício:** O dado de dano adicional do Ataque Furtivo do personagem aumenta de d6 para d8.

## Armadura de Bahamut [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Bahamut

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *armadura de Bahamut*.

**TALENTOS DO ESTÁGIO HERÓICO**

| Nome | Pré-requisito | Benefício |
|---|---|---|
| Agilidade dos Halflings | Halfling, *segunda chance* | Atacantes sofrem -2 de penalidade no ataque da *segunda chance* |
| Alpinista | Treinamento em Atletismo | Escala usando deslocamento normal em qualquer superfície, +1 em Atletismo |
| Amparo de Kord | Canalizar Divindade, adorar Kord | Canalizar Divindade para invocar a *amparo de Kord* |
| Apunhalador | Ladino, Ataque Furtivo | Dado no Ataque Furtivo aumenta para d8 |
| Armadura de Bahamut | Canalizar Divindade, adorar Bahamut | Canalizar Divindade para invocar a *armadura de Bahamut* |
| Arremesso Longo | For 13 | Aumenta o alcance de arma de arremesso em 2 quadrados |
| Artista de Fuga | Treinamento em Acrobacia | Escapa de agarrar usando ação mínima, +2 em Acrobacia |
| Assalto Tático | Senhor da guerra, Presença Tática | Aliados recebem modificador de Int como bônus no dano |
| Ataque Poderoso | For 15 | +2 no dano e -2 no ataque |
| Bênção do Obscuro Aprimorada | Con 15, bruxo, pacto infernal | Dádiva do pacto concede 3 PV adicionais |
| Bênção da Rainha de Rapina | Canalizar Divindade, adorar a Rainha de Rapina | Canalizar Divindade para invocar a *bênção da Rainha de Rapina* |
| Caçador Ágil | Des 15, patrulheiro, Presa do Caçador | Usando uma ação livre, ajusta após sucesso decisivo |
| Caçador Letal | Patrulheiro, Presa do Caçador | Dado de dano da Presa do Caçador aumenta para d8 |
| Caçador Preciso | Sab 15, patrulheiro, Presa do Caçador | Aliados recebem +1 contra alvo de sucesso decisivo |
| Certeza de Ioun | Canalizar Divindade, adorar Ioun | Canalizar Divindade para invocar a *certeza de Ioun* |
| Combate Montado | – | Recebe acesso às habilidades especiais da montaria |
| Combater com Duas Armas | Des 13 | +1 no dano combatendo com duas armas |
| Conjuração Ritual | Treinamento em Arcanismo ou Religião | Domina e realiza rituais |
| Defesa com Duas Armas | Des 13, Combater com Duas Armas | +1 na CA e Reflexos combatendo com duas armas |
| Desafio Potente | Con 15, guerreiro, Desafio de Combate | Soma o modificador de Con no dano de alvo atingido por AdO |
| Destino do Vácuo Aprimorada | Con 13 ou Car 13, bruxo, pacto estelar | Dádiva do pacto concede +1 de bônus na jogada de dado |
| Determinação de Moradin | Canalizar Divindade, adorar Moradin | Canalizar Divindade para invocar a *determinação de Moradin* |
| Distrair com Escudo | Sab 15, guerreiro, Desafio de Combate | Alvo atingido por AdO sofre -2 nos ataques |
| Durável | – | Aumente em +2 o número de pulsos de cura |
| Empurrão com Escudo | Guerreiro, Desafio de Combate | Alvo do DdG é empurrado 1 quadrado |
| Esquivar de Gigantes | Anão | +1 na CA e Reflexos vs criaturas Grandes ou maiores |
| Exatidão Élfica | Elfo | +2 para refazer o ataque com *precisão élfica* |
| Foco em Arma | – | +1 no dano com armas do grupo escolhido |
| Foco em Perícia | Treinamento na perícia escolhida | +3 nos testes com a perícia escolhida |
| Fogo Astral | Des 13, Car 13 | +1 de dano com poderes flamejantes ou radiantes |
| Frenesi dos Draconatos | Draconato | +2 de dano quando estiver sangrando |
| Fúria Obscura | Con 13, Sab 13 | +1 de dano com poderes necróticos ou psíquicos |
| Graça de Corellon | Canalizar Divindade, adorar Corellon | Canalizar Divindade para invocar a *graça de Corellon* |
| Grimório Expandido | Sab 13, mago | Inclui magias diárias no grimório |
| Harmonia de Erathis | Canalizar Divindade, adorar Erathis | Canalizar Divindade para invocar a *harmonia de Erathis* |
| Ímpeto de Ação | Humano | +3 nos ataques quando gastar um ponto de ação |
| Iniciativa Aprimorada | – | +4 nos testes de iniciativa |
| Inspirar Recuperação | Senhor da guerra, Presença Inspiradora | Concede TR a um aliado com modificador de Car de bônus |
| Intuição Coletiva | Meio-elfo | Aliados recebem +1 em Intuição e iniciativa |
| Investida Poderosa | For 13 | +2 no dano de investida, +2 no ataque de encontrão |
| Lâmina Lépida | Des 15 | +1 nos ataques com lâminas leves e vantagem de combate |

**TALENTOS DO ESTÁGIO HERÓICO**

| Nome | Pré-requisito | Benefício |
|---|---|---|
| Lâmina Oportunista | For 13, Des 13 | +2 nos ataques de oportunidade com lâminas leves e pesadas |
| Linguística | Int 13 | Aprende três idiomas |
| Manter a Vantagem | Car 15, ladino | Conserva vantagem de combate com sucesso decisivo |
| Mãos Restauradoras | Paladino, *imposição de mãos* | Soma o modificador de Car nos pontos de vida recuperado com *imposição de mãos* |
| Maré de Melora | Canalizar Divindade, adorar Melora | Canalizar Divindade para invocar a *maré de Melora* |
| Mobilidade Defensiva | – | +2 na CA contra ataques de oportunidade |
| Nevasca Ardente | Int 13, Sab 13 | +1 de dano com poderes ácidos ou congelantes |
| Nocaute Surpresa | For 15, ladino | O alvo fica derrubado com um sucesso decisivo |
| Passo Leve | Elfo | Aumenta o deslocamento de viagem do grupo, +1 em Acrobacia e Furtividade |
| Passo Nebuloso Aprimorado | Int 13, bruxo, pacto feérico | Dádiva do Pacto concede +2 quadrados de teleporte |
| Pau Pra Toda Obra | Int 13 | +2 nos testes de perícias sem treinamento |
| Perdido na Multidão | Halfling | +2 na CA quando está adjacente a dois inimigos maiores |
| Perseverança dos Humanos | Humano | +1 nos testes de resistência |
| Proficiência com Arma | – | Proficiência com a arma escolhida |
| Proficiência com Armadura | | |
| – Brunea | For 13, Con 13, proficiência com cota | Proficiência com bruneas |
| – Corselete | – | Proficiência com corseletes de couro |
| – Cota | For 13, Con 13, proficiência com corselete ou gibão | Proficiência com armaduras de cota |
| – Gibão | For 13, Con 13, proficiência com corselete | Proficiência com gibão de peles |
| – Placas | For 15, Con 15, proficiência com brunea | Proficiência com armaduras de placas |
| Proficiência com Escudo | | |
| – Leve | For 13 | Proficiência com escudos leves |
| – Pesado | For 15, proficiência com Escudo (Leve) | Proficiência com escudos pesados |
| Prontidão | – | Não concede vantagem de combate quando está surpreso, +2 em Percepção |
| Radiância de Pelor | Canalizar Divindade, adorar Pelor | Canalizar Divindade para invocar a *radiância de Pelor* |
| Reflexos de Combate | Des 13 | +1 nos ataques de oportunidade |
| Reprimenda Feroz | Tiefling, *cólera infernal* | Alvo da cólera infernal é empurrado 1 quadrado |
| Resgate de Avandra | Canalizar Divindade, adorar Avandra | Canalizar Divindade para invocar o *resgate de Avandra* |
| Reversão de Sehanine | Canalizar Divindade, adorar Sehanine | Canalizar Divindade para invocar a *reversão de Sehanine* |
| Saltador em Distância | Treinamento em Atletismo | Realiza saltos parados como se tivesse tomado impulso, +1 em Atletismo |
| Sangue do Fogo Infernal | Tiefling | +1 no ataque e dano com poderes flamejantes e de medo |
| Saque Rápido | Des 13 | Saca arma no ataque, +2 na iniciativa |
| Sentidos dos Draconatos | Draconato | Visão na penumbra, +1 em Percepção |
| Soldado Eladrin | Eladrin | +2 no dano e proficiência com espada longa e lanças |
| Sopro de Dragão Ampliado | Draconato, *sopro de dragão* | O sopro vira rajada 5 |
| Tempestade Derradeira | Con 13, Des 13 | +1 de dano com poderes elétricos ou trovejantes |
| Tiro Longo | Des 13 | Aumenta o alcance de arma de projétil em 5 quadrados |
| Toque Invernal | – | Obtém vantagem de combate contra oponente vulnerável a dano congelante |
| Treinamento com Armas dos Anões | Anão | +2 no dano e proficiência com machados e martelos |
| Treinamento com Perícia | – | Treinamento na perícia escolhida |
| Velocista | Con 13 | +2 no deslocamento em investidas e corridas |
| Vitalidade | – | Adquire 5 PVs adicionais por estágio |

### Canalizar Divindade: Armadura de Bahamut
**Poder de Talento**

*Bahamut protege você ou um aliado de um perigo devastador.*

**Encontro ✦ Divino**
**Interrupção Imediata** **À Distância** 5
**Gatilho:** Um inimigo obtém um sucesso decisivo contra o personagem ou um aliado.
**Efeito:** O personagem transforma em sucesso comum, um sucesso decisivo contra si ou um aliado dentro do alcance.
**Especial:** O personagem precisa do talento Armadura de Bahamut para utilizar esse poder.

## Arremesso Longo
**Pré-requisito:** Des 13
**Benefício:** Quando o personagem atacar com uma arma de arremesso, como uma adaga ou uma azagaia, aumente o alcance normal e longo em 2 quadrados.

## Artista de Fuga
**Pré-requisitos:** Treinamento em Acrobacia
**Benefício:** O personagem pode escapar da manobra Agarrar usando uma ação mínima, em vez de uma ação de movimento.

Ele também recebe +2 de bônus de talento nos testes de Acrobacia.

## Assalto Tático [Senhor da Guerra]
**Pré-requisitos:** Senhor da guerra, Presença Tática como característica de classe
**Benefício:** Quando um aliado com linha de visão para o senhor da guerra gasta um ponto de ação para realizar um ataque, o dano desse ataque recebe um bônus igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

## Ataque Poderoso
**Pré-requisito:** For 15
**Benefício:** Quando realiza um ataque corpo a corpo, o personagem pode sofrer -2 de penalidade na jogada de ataque; se o golpe obtiver sucesso, ele recebe +2 de bônus na jogada de dano (ou +3 com armas de duas mãos).

Esse dano adicional aumenta conforme o nível do atacante, de acordo com a tabela abaixo, mas a penalidade no ataque permanece a mesma.

| Nível | Dano Adicional (Armas de Duas Mãos) |
|---|---|
| 1°-10° | +2 (+3) |
| 11°-20° | +4 (+6) |
| 21°-30° | +6 (+9) |

## Bênção da Rainha de Rapina [Divino]
**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Rainha de Rapina
**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *bênção da Rainha de Rapina.*

### Canalizar Divindade: Bênção da Rainha de Rapina
**Poder de Talento**

*A Rainha de Rapina abençoa aqueles que enviam os mortos às suas veredas.*

**Encontro ✦ Divino, Cura**
**Ação Livre** **À Distância** 10
**Gatilho:** O ataque do personagem reduz os pontos de vida do inimigo a 0 ou menos
**Efeito:** O personagem ou um aliado a até 5 quadrados do inimigo pode gastar um pulso de cura.
**Especial:** O personagem precisa do talento Bênção da Rainha de Rapina para utilizar esse poder.

## Bênção do Obscuro Aprimorada [Bruxo]
**Pré-requisitos:** Con 15, bruxo, pacto infernal
**Benefício:** A Bênção do Obscuro passa a conceder 3 pontos de vida temporários adicionais ao bruxo.

## Caçador Ágil [Patrulheiro]
**Pré-requisitos:** Des 15, patrulheiro, Presa do Caçador como característica de classe
**Benefício:** Quando obtém um sucesso decisivo com uma arma branca contra o alvo da sua habilidade Presa do Caçador, o personagem pode ajustar usando uma ação livre e esse inimigo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o patrulheiro até o final do próximo turno.

## Caçador Letal [Patrulheiro]
**Pré-requisitos:** Patrulheiro, Presa do Caçador como característica de classe
**Benefício:** O dado adicional de dano da habilidade Presa do Caçador aumenta de d6 para d8.

## Caçador Preciso [Patrulheiro]
**Pré-requisitos:** Sab 15, patrulheiro, Presa do Caçador como característica de classe
**Benefício:** Quando o personagem obtém um sucesso decisivo com um ataque à distância contra o alvo da sua habilidade Presa do Caçador, seus aliados recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra esse alvo até o começo do próximo turno do patrulheiro.

## Certeza de Ioun [Divino]
**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Ioun.
**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *certeza de Ioun.*

### Canalizar Divindade: Certeza de Ioun
**Poder de Talento**

*Ioun concede força de vontade aos seus favorecidos.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Mínima** **À Distância** 5
**Alvo:** O personagem ou um aliado
**Efeito:** O alvo recebe +5 de bônus de poder na defesa de Vontade até o começo do próximo turno do personagem.
**Especial:** O personagem precisa do talento *certeza de Ioun* para utilizar esse poder.

## Combate Montado

**Benefício:** Quando o personagem estiver usando uma criatura como montaria, ele recebe todas as habilidades especiais de montaria que ela confere aos seus condutores. Nem todas as criaturas apresentam essas habilidades. O *Guia do Mestre* contém mais informações sobre montarias e combate montado.

Enquanto o personagem estiver montando uma criatura, ela pode realizar os testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade ou Tolerância usndo o bônus básico de perícia do personagem em vez do seu próprio.

## Combater com Duas Armas

**Pré-requisitos:** Des 13

**Benefício:** Quanto estiver empunhando uma arma de combate corpo a corpo em cada mão, o personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de dano com sua arma principal.

## Conjuração Ritual

**Pré-requisito:** Treinamento em Arcanismo ou Religião

**Benefício:** O personagem pode comandar e realizar rituais de nível igual ou inferior ao seu. Consulte o Capítulo 10 para obter informações sobre como adquirir, dominar e realizar rituais. Embora alguns rituais utilizem as perícias Socorro ou Natureza, as perícias Arcanismo ou Religião são necessárias para compreender o processo ritualístico.

## Defesa com Duas Armas

**Pré-requisitos:** Des 13, Combater com Duas Armas

**Benefício:** Quanto estiver empunhando uma arma de combate corpo a corpo em cada mão, o personagem recebe +1 de bônus de escudo na CA e na defesa de Reflexos.

## Desafio Potente [Guerreiro]

**Pré-requisitos:** Con 15, guerreiro, Desafio de Combate como característica de classe

**Benefício:** Quando obtiver sucesso num ataque concedido pela habilidade Desafio de Combate, o personagem adiciona seu modificador de Constituição na jogada de dano.

**Especial:** O benefício desse talento afeta somente os ataques com armas de duas mãos.

## Destino do Vácuo Aprimorada [Bruxo]

**Pré-requisitos:** Con 13 ou Car 13, bruxo, paco estelar

**Benefício:** O Destino do Vácuo concede +1 de bônus adicional na jogada do d20.

## Determinação de Moradin [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Moradin

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *Determinação de Moradin.*

WILLIAM O'CONNOR

### Canalizar Divindade: Determinação de Moradin — Poder de Talento

*A benção de Moradin coloca os pequenos em pé de igualdade com os grandes.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Mínima** **Pessoal**

**Efeito:** Até o final do seu próximo turno, o personagem recebe +2 mas de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas Grandes ou maiores.

**Especial:** O personagem precisa do talento Determinação de Moradin para utilizar esse poder.

## Distrair com Escudo [Guerreiro]

**Pré-requisitos:** Sab 15, guerreiro, Desafio de Combate como característica de classe

**Benefício:** Se o personagem atingir um inimigo com o ataque concedido pela característica de classe Desafio de Combate, esse alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o começo do próximo turno do guerreiro.

**Especial:** É necessário empunhar um escudo para obter o benefício desse talento.

## Durável

**Benefício:** O personagem aumenta seu número de pulsos de cura em 2.

## Empurrão com Escudo [Guerreiro]

**Pré-requisitos:** Guerreiro, Desafio de Combate como característica de classe

**Benefício:** Quando o personagem obtiver sucesso num ataque concedido pela habilidade Desafio de Combate, o alvo do ataque é empurrado 1 quadrado depois de sofrer o dano.

**Especial:** É necessário empunhar um escudo para obter o benefício desse talento.

## Esquivar de Gigantes [Anão]

**Pré-requisito:** Anão

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos contra os ataques de oponentes Grandes ou maiores.

## Exatidão Élfica [Elfo]

**Pré-requisito:** Elfo, *precisão élfica* como poder racial

**Benefício:** Quando ativar o poder *precisão élfica*, o personagem recebe +2 de bônus na sua segunda jogada de ataque.

## Foco em Arma

**Benefício:** Escolha um grupo de armas, como lanças ou lâminas pesadas. O personagem recebe +1 de bônus de talento nas jogadas de dano com as armas do grupo escolhido. No 11º nível, esse bônus aumenta para +2. No 21º nível, ele aumenta para +3.

**Especial:** É possível adquirir esse talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione um grupo de armas diferente.

## Foco em Perícia

**Pré-requisito:** Treinamento na perícia escolhida

**Benefício:** Escolha uma perícia treinada do personagem. Ele recebe +3 de bônus de talento nos testes com essa perícia.

**Especial:** É possível adquirir esse talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione uma perícia diferente.

## Fogo Astral

**Pré-requisitos:** Des 13, Car 13

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento nas jogadas de dano quando ativar um poder com a palavra-chave flamejante ou radiante.

No 11º nível, esse bônus aumenta para +2. No 21º nível, ele aumenta para +3.

## Frenesi dos Draconatos [Draconato]

**Pré-requisito:** Draconato

**Benefício:** Enquanto estiver sangrando, o personagem recebe +2 nas jogadas de dano.

## Fúria Obscura

**Pré-requisitos:** Con 13, Sab 13

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento na jogada de dano quando ativar um poder com a palavra-chave necrótico ou psíquico.

No 11º nível, esse bônus aumenta para +2. No 21º nível, ele aumenta para +3.

## Graça de Corellon [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Corellon

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *graça de Corellon*

**Canalizar Divindade: Graça de Corellon**
**Poder de Talento**

*A graça de Corellon permite que você se mova enquanto os outros realizam suas manobras.*

**Encontro ✦ Divino**
**Interrupção Imediata** **À Distância 10**
**Gatilho:** Outra criatura dentro do alcance gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional.
**Efeito:** O personagem realiza uma ação de movimento.
**Especial:** O personagem precisa do talento Graça de Corellon para utilizar esse poder.

## Grimório Expandido [Mago]

**Pré-requisitos:** Sab 13, mago

**Benefício:** Escolha uma magia diária de ataque de cada um dos níveis acessíveis pelo personagem. Inclua essa magia no grimório do mago.

Sempre que o personagem adquirir um novo nível de poder de ataque diário de mago, ele aprende uma magia adicional daquele nível (em outras palavras, inclua três magias no grimório em vez de apenas duas).

Esse talento não altera o número de magias diárias de ataque que o personagem consegue preparar a cada dia.

## Harmonia de Erathis [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Erathis

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *harmonia de Erathis*.

**Canalizar Divindade: Harmonia de Erathis**
**Poder de Talento**

*Erathis concede um propósito harmonioso para os seus aliados.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação Mínima** **À Distância** 10
**Alvo:** Um aliado
**Efeito:** Se o personagem tiver pelo menos três aliados dentro do alcance, um deles recebe +2 de bônus de poder na primeira jogada de ataque que realizar antes do começo do próximo turno do personagem.
**Especial:** O personagem precisa do talento Harmonia de Erathis para utilizar esse poder.

## Ímpeto de Ação [Humano]

**Pré-requisito:** Humano

**Benefício:** O personagem recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque realizadas durante qualquer ação obtida com o gasto de um ponto de ação.

## Iniciativa Aprimorada

**Benefício:** O personagem recebe +4 de bônus de talento nos testes de iniciativa.

## Inspirar Recuperação [Senhor da Guerra]

**Pré-requisitos:** Senhor da guerra, Presença Inspiradora como característica de classe

**Benefício:** Quando um aliado do senhor da guerra com linha de visão para ele gasta um ponto de ação para realizar uma ação padrão adicional, ele pode usar uma ação livre para realizar um teste de resistência com um bônus na jogada igual ao modificardor de Carisma do senhor da guerra.

## Intuição Coletiva [Meio-Elfo]

**Pré-requisito:** Meio-elfo

**Benefício:** O personagem concede +1 de bônus racial nos testes de Intuição e de iniciativa para seus aliados a até 10 quadrados.

## Investida Poderosa

**Pré-requisito:** For 13

**Benefício:** Ao realizar uma investida, o personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de dano e nas tentativas de encontrão.

## Lâmina Lépida

**Pré-requisito:** Des 15

**Benefício:** Quando o personagem ataca usando uma lâmina leve e com vantagem de combate contra o alvo, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque.

## Lâmina Oportunista

**Pré-requisitos:** For 13, Des 13

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas dos ataques de oportunidade com lâminas leves ou pesadas.

## Linguística

**Pré-requisito:** Int 13

**Benefício:** Escolha três idiomas. O personagem pode falar, ler e escrever fluentemente nesses idiomas.

**Especial:** É possível adquirir esse talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione três novos idiomas para aprender.

## Manter a Vantagem [Ladino]

**Pré-requisitos:** Car 15, ladino

**Benefício:** Se obtiver um sucesso decisivo num ataque com vantagem de combate, o personagem conserva essa vantagem até o final do seu próximo turno.

## Mãos Restauradoras [Paladino]

**Pré-requisitos:** Paladino, *imposição de mãos* como poder de classe

**Benefício:** Quando ativar o poder *imposição de mãos*, o aliado afetado recupera um número de pontos de vida adicional igual ao modificador de Carisma do paladino.

## Maré de Melora [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Melora

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *maré de Melora*.

### Canalizar Divindade: Maré de Melora

**Poder de Talento**

*Melora envia uma onda de energia curativa para auxiliar você ou um amigo que sangra em seu nome.*

**Encontro ✦ Divino, Cura**
**Ação Mínima** **À Distância 5**
**Alvo:** O personagem ou um aliado, apenas alvos sangrando
**Efeito:** O alvo adquire regeneração 2 até o final do encontro ou até não estar mais sangrando. A regeneraçào aumenta para 4 no 11° nível e para 6 no 21° nível.
**Especial:** O personagem precisa do talento Maré de Melora para utilizar esse poder.

## Mobilidade Defensiva

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus na CA contra ataques de oportunidade.

## Nevasca Ardente

**Pré-requisitos:** Int 13, Sab 13

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento na jogada de dano quando ativar um poder com a palavra-chave ácido ou congelante.

No 11° nível, esse bônus aumenta para +2. No 21° nível, ele aumenta para +3.

## Nocaute Surpresa [Ladino]

**Pré-requisitos:** For 15, ladino

**Benefício:** Quando o personagem obtém um sucesso decisivo num ataque com vantagem de combate contra o alvo, o inimigo fica derrubado.

### Passo Leve [Elfo]

**Pré-requisito:** Elfo

**Benefício:** Para definir as distâncias viajadas por hora e por dia, adicione 1 no deslocamento de viagem do personagem e dos aliados no seu grupo.

Adicione 5 na CD para encontrar e seguir os rastros do elfo. Se estiver viajando com um grupo, é possível compartilhar esse benefício com até cinco personagens diferentes.

O personagem também recebe +1 de bônus de talento nos testes de Acrobacia e Furtividade.

### Passo Nebuloso Aprimorado [Bruxo]

**Pré-requisitos:** Int 13, bruxo, pacto feérico

**Benefício:** O passo nebuloso permite que o bruxo se teleporte 2 quadrados adicionais.

### Pau Pra Toda Obra

**Pré-requisito:** Int 13

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus de talento nos testes das suas perícias sem treinamento.

### Perdido na Multidão [Halfling]

**Pré-requisito:** Halfling

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus de poder na CA quando estiver adjacente a pelo menos dois inimigos maiores que ele.

### Perseverança dos Humanos [Humano]

**Pré-requisito:** Humano

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento nos testes de resistência.

### Proficiência com Arma

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com uma determinada arma.

**Especial:** É possível adquirir esse talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione uma arma diferente.

### Proficiência com Armadura (Brunea)

**Pré-requisitos:** For 13, Con 13, proficiência com armadura de cota.

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com armaduras de brunea.

### Proficiência com Armadura (Corselete)

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com corseletes de couro.

### Proficiência com Armadura (Cota)

**Pré-requisitos:** For 13, Con 13, proficiência com corselete ou gibão

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com armaduras de cota de malha.

### Proficiência com Armadura (Gibão)

**Pré-requisitos:** For 13, Con 13, proficiência com corselete

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com gibões de pele.

### Proficiência com Armadura (Placas)

**Pré-requisitos:** For 15, Con 15, proficiência com brunea

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com armaduras de placas.

### Proficiência com Escudo (Leve)

**Pré-requisitos:** For 13

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com escudos leves.

### Proficiência com Escudo (Pesado)

**Pré-requisitos:** For 15, proficiência com escudo (leve)

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com escudos pesados.

### Prontidão

**Benefício:** O personagem não concede vantagem de combate aos inimigos quando é surpreendido.

Ele também recebe +2 de bônus de talento nos testes de Percepção.

### Radiância de Pelor [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Pelor

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *Radiância de Pelor*.

**Canalizar Divindade: Radiância de Pelor**
**Poder de Talento**

*Quando os mortos-vivos proliferam, a radiância de Pelor brilha sobre seus fiéis.*

**Encontro ✦ Divino, Implemento, Radiante**
**Ação Padrão** **Explosão contígua 1 (3 no 11° nível, 5 no 21°)**
**Alvo:** Os mortos-vivos dentro da explosão
**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade
**Sucesso:** 1d12 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do personagem.
O dano aumenta para 2d12 no 5° nível, 3d12 no 11°, 4d12 no 15°, 5d12 no 21° e 6d12 no 25° nível.
**Especial:** O personagem precisa do talento Radiância de Pelor para utilizar esse poder.

### Reflexos de Combate

**Pré-requisito:** Des 13

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus nas jogadas dos ataques de oportunidade.

### Reprimenda Feroz [Tiefling]

**Pré-requisitos:** Tiefling, *cólera infernal* como poder racial

**Benefício:** Quando ativar o poder *cólera infernal* e obtiver sucesso no ataque, o alvo do ataque é empurrado 1 quadrado além do dano sofrido.

### Resgate de Avandra [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Avandra

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar o *resgate de Avandra*.

**Canalizar Divindade: Resgate de Avandra**
**Poder de Talento**

*Avandra sorri para você e lhe ajuda a resgatar um aliado em necessidade.*

**Encontro ✦ Divino**
**Ação de Movimento** **Corpo a corpo 1**
**Alvo:** Um aliado
**Efeito:** O personagem ajusta para o espaço de um aliado adjacente; simultaneamente, esse aliado ajusta para o espaço de origem do personagem. Os espaços ocupados pelo personagem e pelo alvo devem ser do mesmo tamanho.
**Especial:** O personagem precisa do talento Resgate de Avandra para utilizar esse poder.

## Reversão de Sehanine [Divino]

**Pré-requisitos:** Canalizar Divindade como característica de classe, adorar Sehanine

**Benefício:** O personagem pode invocar o poder da sua divindade para usar a *reversão de Sehanine*.

**Canalizar Divindade: Reversão de Sehanine**
**Poder de Talento**

*A graça de Sehanine volta os poderes dos seus inimigos contra eles mesmos.*

**Encontro ✦ Divino**
**Não exige ação** **À Distância 5**
**Gatilho:** O personagem obtém um resultado de 20 natural no dado durante um teste de resistência
**Efeito:** O personagem escolhe um inimigo dentro do alcance. Esse inimigo adquire a condição da qual o personagem acaba de se livrar com seu teste de resistência.
**Especial:** O personagem precisa do talento Reversão de Sehanine para utilizar esse poder.

## Saltador em Distância

**Pré-requisito:** Treinamento em Atletismo

**Benefício:** O personagem pode realizar saltos em distância como se tivesse tomado impulso.

Ele também recebe +1 de bônus de talento nos testes de Atletismo.

## Sangue do Fogo Infernal [Tiefling]

**Pré-requisito:** Tiefling

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento nas jogadas de ataque e dano quando utilizar um poder com a palavra-chave flamejante ou medo.

## Saque Rápido

**Pré-requisito:** Des 13

**Benefício:** O personagem consegue sacar uma arma (ou um objeto guardado na algibeira de um cinturão, bandoleira ou outro bolso similar) como parte da mesma ação exigida para atacar com a arma ou usar o objeto.

O personagem também recebe +2 de bônus de talento nos testes de iniciativa.

## Sentidos dos Draconatos [Draconato]

**Pré-requisito:** Draconato

**Benefício:** O personagem adquire visão na penumbra. Ele recebe +1 de bônus de talento nos testes de Percepção.

## Soldado Eladrin [Eladrin]

**Pré-requisito:** Eladrin

**Benefício:** O personagem adquire proficiência com todas as lanças e +2 de bônus de talento nas jogadas de dano com espadas longas e lanças.

## Sopro de Dragão Ampliado [Draconato]

**Pré-requisitos:** Draconato, *sopro de dragão* como poder racial

**Benefício:** Quando ativar seu *sopro de dragão*, o personagem pode transformá-lo numa rajada 5 em vez de uma rajada 3.

## Tempestade Derradeira

**Pré-requisitos:** Con 13, Des 13

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento nas jogadas de dano quando ativar um poder com a palavra-chave elétrico ou trovejante.

No 11º nível, esse bônus aumenta para +2. No 21º nível, ele aumenta para +3.

## Tiro Longo

**Pré-requisito:** Des 13

**Benefício:** Quando o personagem dispara uma arma de projétil, como um arco ou uma besta, aumente o alcance normal e longo em 5 quadrados.

## Toque Invernal

**Benefício:** Quando estiver atacando uma criatura com vulnerabilidade vs. dano congelante, o personagem obtém a vantagem de combate caso utilize um poder com a palavra-chave congelante.

## Treinamento em Armas dos Anões [Anão]

**Pré-requisito:** Anão

**Benefício:** O personagem adquire proficiência e +2 de bônus de talento nas jogadas de dano com machados e martelos.

## Treinamento em Perícia

**Benefício:** O personagem adquire treinamento em uma perícia. Ela não precisa constar na lista de perícias da sua classe.

**Especial:** É possível adquirir esse talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione uma perícia diferente na qual o personagem não seja treinado.

## Velocista

**Pré-requisito:** Con 13

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus no deslocamento quando realiza uma investida ou corrida.

## Vitalidade

**Benefício:** Quando adquire esse talento, o personagem recebe pontos de vida adicionais. Ele adquire 5 pontos de vida adicionais a cada estágio do jogo (no 1º, 11º, e 21º nível).

TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR

| Nome | Pré-requisito | Benefício |
|---|---|---|
| Ação de Recuperação | Humano | TR adicional quando gasta um ponto de ação |
| Agilidade de Atleta | – | Jogue duas vezes os testes de Acrobacia e Atletismo |
| Alcance Arcano | Des 15 | Origem até 2 quadrados para os ataques contíguos |
| Algidez Duradoura | – | Alvos de poder congelante sofrem vulnerabilidade 5 |
| Antecipação de Combate | – | +1 nas defesas contra ataques à distância, de área e contíguos |
| Aproveitar o Momento | Des 17 | Vantagem de combate contra inimigo com iniciativa inferior |
| Arco Voltaico | – | Decisivo com poder elétrico afeta alvo secundário |
| Atirador Firme | Con 15 | +3 no dano com bestas se o personagem não se movimentar |
| Caçador Ardiloso | Sab 15 | +3 no dano com arcos contra alvo isolado |
| Comandante de Combate | Senhor da guerra, Líder de Combate | Líder de Combate usa Carisma ou Inteligência |
| Dança da Cimitarra | For 15, Des 17 | Fracasso causa modificador de Des de dano |
| Decisivo Devastador | – | Causa 1d10 adicional em decisivo |
| Durabilidade dos Anões | Anão | Aumente o número e o valor dos pulsos de cura |
| Em Apuros | – | +1 no ataque, dano e CA enquanto adjacente a uma parede |
| Empuxo da Lança | For 15, Des 13 | Adicione 1 quadrado à distância empurrada com lança ou haste |
| Energia Inescapável | – | Poderes energéticos ignoram incorpóreos e causam dano adicional |
| Entusiasmo | – | Não sofre dano com fracasso nos ataques de área ou contíguos |
| Especialização em Armadura | | |
| – Brunea | Des 15, proficiência com brunea | +1 na CA e -1 na penalidade de armaduras de brunea |
| – Cota | Des 15, proficiência com cota | +1 na CA e -1 na penalidade de armaduras de cota |
| – Gibão | Con 15, proficiência com gibão | +1 na CA e -1 na penalidade de armaduras de gibão |
| – Placas | Con 15, proficiência com armadura de placas | +1 na CA e -1 na penalidade de armaduras de placas |
| Especialização em Escudo | Des 15, proficiência com escudo | +1 na CA e Reflexos quando usar escudo |
| Esquiva Sobrenatural | Sab 15 | Nenhum bônus de ataque para os inimigos com vantagem de combate |
| Evasão | Des 15 | Não sofre dano com fracasso nos ataques de área ou contíguo |
| Exatidão com Lâmina Leve | Des 13, Pequeno ou Médio | +2 no dano contra alvos Grandes ou maiores |
| Foco em Magia | Car 13, mago | -2 nos TR dos inimigos contra as magias do mago |

# Talentos do Estágio Exemplar

Os talentos da próxima seção estão disponíveis para os personagens de 11° nível que atenderem aos pré-requisitos.

## Ação de Recuperação [Humano]

**Pré-requisito:** Humano

**Benefício:** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação padrão adicional, o personagem pode, imediatamente, fazer um teste de resistência contra cada uma das condições que estiverem lhe afetando e possam ser encerradas dessa forma.

## Agilidade de Atleta

**Benefício:** Quando o personagem realiza um teste de Acrobacia ou Atletismo, faça duas jogadas e escolha o melhor resultado.

## Alcance Arcano

**Pré-requisito:** Des 15

**Benefício:** Quando estiver usando um poder arcano de ataque contíguo, o personagem pode escolher um espaço a até 2 quadrados dele como ponto de origem do efeito. O poder ainda obedece às demais regras de ataques contíguo.

## Algidez Duradoura

**Benefício:** Qualquer alvo que o personagem atingir usando um poder com a palavra-chave congelante adquire vulnerabilidade 5 vs. congelante até o final do próximo turno do atacante.

## Antecipação de Combate

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento em todas as defesas contra ataques à distância, de área e contíguos.

## Aproveitar o Momento

**Pré-requisito:** Des 17

**Benefício:** Durante a primeira rodada de combate e nas rodadas surpresa, o personagem obtém vantagem de combate automaticamente contra um oponente que tenha um resultado de iniciativa inferior.

## Arco Voltaico

**Benefício:** Quando obtém um sucesso decisivo com um poder com a palavra-chave elétrico, o personagem pode transformá-lo num sucesso comum. Se o fizer, ele escolhe um outro alvo a até 10 quadrados do alvo primário que não tenha sido atingido ou afetado pelo poder. O alvo secundário sofre o mesmo dano que foi causado ao alvo original.

**TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR**

| Nome | Pré-requisito | Benefício |
|---|---|---|
| Fortitude Maior | – | +2 na defesa de Fortitude |
| Haste Repentina | For 15, Sab 15 | Ataque de Oportunidade contra oponentes adjacentes |
| Machado Mortífero | For 17, Con 13 | Decisivo elevado com todos os machados |
| Maldição Dupla | Bruxo, Maldição do Bruxo | Amaldiçoa os dois inimigos mais próximos |
| Mangual Arrebatador | For 15, Des 15 | +2 nos ataques com manguais contra inimigos com escudos |
| Oportunidade com Lâmina Pesada | For 15, Des 15 | Poder sem limite em Ataque de Oportunidade |
| Pressentir o Perigo | – | Jogue iniciativa duas vezes |
| Presteza | – | +1 no deslocamento |
| Proteção da Agrestia | Eladrin, *passo feérico* | +2 em todas as defesas quando usa o *passo feérico* |
| Reflexos Rápidos | – | +2 na defesa de Reflexos |
| Reprimenda Ígnea | Tiefling, *cólera infernal* | Causa dano flamejante com *cólera infernal* |
| Retomar o Fôlego Aprimorado | – | Retomar o fôlego cura 5 PV adicionais |
| Reverberar Contínuo | Con 13 | +2 na defesa depois de usar poder trovejante ou energético |
| Ritmo do Martelo | For 15, Con 17 | Fracasso com martelo ou maça causa dano |
| Sede de Sangue | – | +2 no dano contra inimigos sangrando |
| Segundo Implemento | Mago, Maestria em Implemento Arcano | Adquire uma segunda Maestria em Implemento Arcano |
| Sob os Pés | Hafling, Treinamento em Acrobacia | Atravessa o espaço de criaturas Grandes ou maiores |
| Sopro de Dragão Potencializado | Draconato, *sopro de dragão* | Sopro causa d10 de dano |
| Tiro à Queima Roupa | – | Ignora cobertura e ocultação a até 5 quadrados |
| Tiro Distante | – | Ignora -2 penalidade de longo alcance |
| Tiro em Corrida | Elfo | Sem penalidades nos disparos depois de corrida |
| Tranca Psíquica | – | Alvo de poder psíquico sofre -2 na jogada de ataque |
| Travessia Secreta | Treinamento em Furtividade | Sem penalidade por deslocamento para se esconder ou espreitar |
| Trovão Ressonante | – | Adiciona 1 no tamanho de rajada ou explosão trovejante |
| Vantagem Defensiva | Des 17 | +2 na CA com vantagem de combate |
| Vontade de Ferro | – | +2 na defesa de Vontade |

## Atirador Firme

**Pré-requisito:** Con 15

**Benefício:** O personagem recebe +3 de bônus nas jogadas de dano com ataques de besta caso não tenha se movimentado desde o final do seu último turno.

## Caçador Ardiloso

**Pré-requisito:** Sab 15

**Benefício:** O personagem recebe +3 de bônus nas jogadas de dano para os ataques com arcos contra um alvo sem nenhuma criatura a até 3 quadrados dele.

## Comandante de Combate [Senhor da Guerra]

**Pré-requisitos:** Senhor da guerra, Líder de Combate como característica de classe

**Benefício:** O bônus de iniciativa concedido pela habilidade Líder de Combate igual ao modificador de Carisma ou Inteligência do senhor da guerra, o que for maior.

## Dança da Cimitarra

**Pré-requisito:** For 15, Des 17

**Benefício:** Se fracassar num ataque corpo a corpo usando uma cimitarra e não causar dano no ataque , o personagem inflige dano contra o alvo original igual ao seu modificador de Destreza. Esse dano não recebe nenhum modificador ou outros benefícios concedidos ao dano da arma.

## Decisivo Devastador

**Benefício:** Quando o personagem obtiver um sucesso decisivo, ele causa 1d10 de dano adicional.

## Durabilidade dos Anões [Anão]

**Pré-requisito:** Anão

**Benefício:** Aumente o número de pulsos de cura do personagem em 2 e adicione o seu modificador de Carisma no valor de cada pulso de cura.

## Em Apuros

**Benefício:** Quando estiver adjacente a uma parede, o personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo e na CA.

### Empuxo da Lança

**Pré-requisitos:** For 15, Des 13

**Benefício:** Quando um alvo é empurrado por um ataque usando uma lança ou arma de haste, adicione 1 quadrado ao movimento obrigatório total.

### Energia Inescapável

**Benefício:** Quando utilizar um poder com a palavra-chave energético, o personagem causa o dano integral (em vez da metade do dano) contra criaturas incorpóreas; além disso, o poder inflige 1d10 de dano adicional contra esse tipo de alvo.

### Entusiasmo

**Benefício:** Quando um poder de área ou contíguo visando a defesa de Fortitude ou Vontade desse personagem fracassar, mas ainda assim causar dano, o personagem não sofre o dano do ataque.

### Especialização em Armadura (Brunea)

**Pré-requisito:** Des 15, proficiência com brunea

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento na CA quando estiver usando uma brunea. Ele também reduz a penalidade desse tipo de armadura em 1.

### Especialização em Armadura (Cota)

**Pré-requisito:** Des 15, proficiência com cota

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento na CA quando estiver usando uma cota de malha. Ele também reduz a penalidade desse tipo de armadura em 1.

### Especialização em Armadura (Gibão)

**Pré-requisito:** Con 15, proficiência com gibão

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento na CA quando estiver usando um gibão de peles. Ele também reduz a penalidade desse tipo de armadura em 1.

### Especialização em Armadura (Placas)

**Pré-requisito:** Con 15, proficiência com armadura de placas

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento na CA quando estiver usando uma armadura de placas. Ele também reduz a penalidade desse tipo de armadura em 1.

### Especialização em Escudo

**Pré-requisitos:** Des 15, proficiência com escudo (pesado ou leve)

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento na CA e na defesa de Reflexos quando estiver usando um escudo no qual possua proficiência

### Esquiva Sobrenatural

**Pré-requisito:** Sab 15

**Benefício:** Os inimigos não recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra esse personagem quando tiverem vantagem de combate contra ele. Quaisquer outros benefícios que dependam da vantagem de combate ainda se aplicam normalmente.

### Evasão

**Pré-requisito:** Des 15

**Benefício:** Quando um poder de área ou contíguo visando a CA ou a defesa de Reflexos desse personagem fracassar, mas ainda assim causar dano, o personagem não sofre o dano do ataque.

### Exatidão com Lâmina Leve

**Pré-requisitos:** Des 13, criatura Média ou Pequena

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de dano com lâminas leves contra criaturas Grandes ou maiores.

### Foco em Magia [Mago]

**Pré-requisitos:** Car 13, mago

**Benefício:** Todas as criaturas sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência contra os poderes de mago do personagem.

### Fortitude Maior

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus de talento na defesa de Fortitude.

### Haste Repentina

**Pré-requisitos:** For 15, Sab 15

**Benefício:** Quando um inimigo não adjacente ingressa em um quadrado adjacente, o personagem pode desferir um ataque de oportunidade contra ele usando uma arma de haste, mas concede vantagem de combate para o inimigo até o final do seu próximo turno.

### Machado Mortífero

**Pré-requisitos:** For 17, Con 13

**Benefício:** O personagem considera todos os machados como armas de decisivo elevado.

### Maldição Dupla [Bruxo]

**Pré-requisitos:** Bruxo, Maldição do Bruxo como característica de classe

**Benefício:** Quando o personagem roga sua Maldição do Bruxo ele pode amaldiçoar dois inimigos mais próximos.

### Mangual Arrebatador

**Pré-requisitos:** For 15, Des 15

**Benefício:** Quando estiver desferindo um ataque corpo a corpo com um mangual e visar um oponente usando um escudo, o personagem recebe +2 de bônus na jogada de ataque.

### Oportunidade com Lâmina Pesada

**Pré-requisitos:** For 15, Des 15

**Benefício:** Quando desferir um ataque de oportunidade usando uma lâmina pesada, o personagem pode utilizar um poder de ataque sem limite que tenha a palavra-chave arma no lugar de um ataque básico.

## Pressentir o Perigo

**Benefício:** Quando o personagem estiver determinando sua iniciativa, jogue duas vezes e escolha o melhor resultado.

## Presteza

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus de talento no deslocamento.

## Proteção da Agrestia [Eladrin]

**Pré-requisitos:** Eladrin, *passo feérico* como poder racial

**Benefício:** Quando utilizar o *passo feérico*, o personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

## Reflexos Rápidos

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus de talento na defesa de Reflexos.

## Reprimenda Ígnea [Tiefling]

**Pré-requisitos:** Tiefling, *cólera infernal* como poder racial

**Benefício:** Quando o personagem utiliza a *cólera infernal* e obtém sucesso no ataque, o alvo sofre dano flamejante adicional igual a 5 + metade do nível do tiefling, além do dano normal do ataque.

## Retomar o Fôlego Aprimorado

**Benefício:** Quando o personagem retomar o fôlego, ele recupera 5 pontos de vida adicionais.

## Reverberar Contínuo

**Pré-requisito:** Con 13

**Benefício:** Até o final do seu próximo turno, o personagem recebe +2 de bônus em Fortitude, Reflexos ou Vontade depois de ativar qualquer poder que tenha a palavra-chave trovejante ou energético. Escolha uma defesa quando utilizar o poder.

## Ritmo do Martelo

**Pré-requisitos:** For 15, Con 17

**Benefício:** Se fracassar num ataque corpo a corpo usando um martelo ou maça e não causar dano no ataque, o personagem inflige dano contra o alvo original igual ao seu modificador de Constituição. Esse dano não recebe nenhum modificador ou outros benefícios concedidos ao dano da arma.

## Sede de Sangue

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de dano corpo a corpo contra adversários que estiverem sangrando.

## Segundo Implemento [Mago]

**Pré-requisitos:** Mago, Maestria em Implemento Arcano como característica de classe

**Benefício:** O personagem adquire uma segunda característica Maestria em Implemento Arcano.

LEE MOYER

### Sob os Pés [Halfling]

**Pré-requisitos:** Halfling, treinamento em Acrobacia

**Benefício:** O personagem consegue atravessar o espaço ocupado por uma criatura Grande ou maior (ou duas categorias de tamanho superior) sem provocar ataques de oportunidade dessa criatura. O halfling não provoca ataques de oportunidade quando abandona o quadrado adjacente para ingressar no espaço da criatura, nem quando abandona o espaço da criatura para retornar a um quadrado adjacente.

Entretanto, ele ainda provoca ataques de oportunidade para as demais criaturas. Ele não pode encerrar seu deslocamento no espaço de um inimigo.

### Sopro de Dragão Potencializado [Draconato]

**Pré-requisitos:** Draconato, *sopro de dragão* como poder racial

**Benefício:** Utilize d10 no lugar de d6 para definir o dano do *sopro de dragão* desse personagem.

### Tiro à Queima Roupa

**Benefício:** Se o personagem desferir um ataque à distância contra um alvo a até 5 quadrados dele, esse ataque ignora cobertura, cobertura superior e ocultação (mas não a ocultação total.

### Tiro Distante

**Benefício:** O personagem ignora a penalidade de -2 nos ataques à distância de alcance longo.

### Tiro em Corrida [Elfo]

**Pré-requisito:** Elfo

**Benefício:** O personagem não sofre nenhuma penalidade nos ataques à distância depois que realizar uma corrida.

### Tranca Psíquica

**Benefício:** Qualquer criatura atingida pelo personagem com um poder que tenha a palavra-chave psíquico sofre -2 de penalidade na sua próxima jogada de ataque.

### Travessia Secreta

**Pré-requisito:** treinamento em Furtividade

**Benefício:** O personagem não sofre penalidades nos testes de Furtividade quando utilizar todo o seu deslocamento e tentar se esconder ou esgueirar. Ele ainda sofre a penalidade normal quando correr.

### Trovão Ressonante

**Benefício:** O personagem adiciona +1 no tamanho de qualquer explosão ou rajada com a palavra-chave trovejante.

### Vantagem Defensiva

**Pré-requisito:** Des 17

**Benefício:** Quando tem vantagem de combate contra um inimigo, o personagem recebe +2 de bônus na CA contra os ataques daquele inimigo.

### Vontade de Ferro

**Benefício:** O personagem recebe +2 de bônus de talento na defesa de Vontade.

## Talentos do Estágio Épico

Os talentos da próxima seção estão disponíveis para os personagens de 21º nível que atenderem aos pré-requisitos.

### Ataque Triunfante

**Benefício:** Se o personagem obtiver um sucesso decisivo num ataque corpo a corpo, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e nas defesas até o final do encontro (TR encerra).

### Chamas Irresistíveis

**Benefício:** Se o alvo de um ataque tiver resistência vs. flamejante, reduza o valor dessa resistência em 20 para determinar o dano dos ataques do personagem.

### Fonte de Radiância

**Benefício:** Quando o personagem obtiver um sucesso decisivo usando um poder com a palavra-chave radiante, o alvo começa a brilhar intensamente (TR encerra).

O espaço do alvo e todos os quadrados adjacentes ficam completamente iluminados por luz plena. As criaturas invisíveis se tornam visíveis enquanto estiverem nos quadrados afetados e as jogadas de ataque realizadas contra os alvos nesses quadrados não estão sujeitas às penalidades da ocultação. Qualquer inimigo que encerra seu turno num quadrado afetado (incluindo o alvo original) sofre 3d6 de dano radiante.

### Lutar às Cegas

**Pré-requisito:** Sab 13 ou treinamento em Percepção

**Benefício:** As criaturas adjacentes ao personagem não recebem os benefícios de ocultação ou invisibilidade contra ele. Isso significa que ele consegue realizar ataques de oportunidade contra inimigos que não consegue enxergar.

### Maestria Arcana [Mago]

**Pré-requisito:** Mago

**Benefício:** Uma vez por encontro, o personagem pode gastar um ponto de ação para recuperar um poder diário de mago que já tenha utilizado nesse dia, em vez de realizar uma ação adicional.

### Maestria em Armas de Esmagamento

**Pré-requisitos:** For 19, Con 19

**Benefício:** Quando realizar um ataque corpo a corpo usando um martelo, maça ou bordão, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19 ou 20 natural.

### Maestria em Lâminas Leves

**Pré-requisitos:** For 17, Des 21

**Benefício:** Quando realizar um ataque corpo a corpo usando uma lâmina leve, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19 ou 20 natural.

**TALENTOS DO ESTÁGIO ÉPICO**

| Nome | Pré-requisito | Benefício |
|---|---|---|
| Ataque Triunfante | – | Alvo sofre -2 em ataques e defesas depois de um sucesso decisivo |
| Chamas Irresistíveis | – | Diminui em 20 a resistência vs. flamejante do alvo |
| Fonte de Radiância | – | Sucesso decisivo ilumina o alvo e causa dano radiante |
| Lutar às Cegas | Sab 13 ou treinamento em Percepção | Ocultação e invisibilidade não valem para criaturas adjacentes |
| Maestria Arcana | Mago | Recupera uma magia diária gastando um ponto de ação |
| Maestria em Armas de Esmagamento | For 19, Con 19 | Sucesso decisivo com 19 ou 20 usando armas de esmagamento |
| Maestria em Lâminas Leves | For 17, Des 21 | Sucesso decisivo com 19 ou 20 usando lâminas leves |
| Maestria em Lâminas Pesadas | For 21, Des 17 | Sucesso decisivo com 19 ou 20 usando lâminas pesadas |
| Maestria em Lanças | For 19, Des 19 | Sucesso decisivo com 19 ou 20 usando lanças |
| Maestria em Machado | For 21, Con 17 | Sucesso decisivo com 19 ou 20 usando machados |
| Maestria em Manguais | For 19, Des 19 | Sucesso decisivo com 19 ou 20 usando manguais |
| Maestria em Picaretas | For 21, Con 17 | Sucesso decisivo com 19 ou 20 usando picaretas |
| Magia Precisa | Mago | Isola quadrados nas magias de área ou contíguos |
| Manobrar pelos Flancos | Des 17, treinamento em Acrobacia | Desloca na diagonal e atravessa o espaço dos inimigos |
| Rajada com Duas Armas | Des 19, Combater com Duas Armas | Ataque de Oportunidade com arma da mão inábil |
| Ressurgimento Épico | – | Recupera um poder de ataque por encontro com sucesso decisivo |
| Travessia Desempedida | Treinamento em Acrobacia | Ignora os efeitos de terreno acidentado no deslocamento |

## Maestria em Lâminas Pesadas

**Pré-requisitos:** For 21, Des 17

**Benefício:** Quando realizar um ataque corpo a corpo usando uma lâmina pesada, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19 ou 20 natural.

## Maestria em Lanças

**Pré-requisitos:** For 19, Des 19

**Benefício:** Quando realizar um ataque corpo a corpo usando uma lança, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19 ou 20 natural.

## Maestria em Machados

**Pré-requisitos:** For 21, Con 17

**Benefício:** Quando realizar um ataque corpo a corpo usando um machado, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado 19 ou 20 natural.

## Maestria em Manguais

**Pré-requisitos:** For 19, Des 19

**Benefício:** Quando realizar um ataque corpo a corpo usando um mangual, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19 ou 20 natural.

## Maestria em Picaretas

**Pré-requisitos:** For 21, Con 17

**Benefício:** Quando realizar um ataque corpo a corpo usando uma picareta, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado de 19 ou 20 natural.

## Magia Precisa [Mago]

**Pré-requisito:** Mago

**Benefício:** O personagem pode isolar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria da área de efeito de qualquer um dos seus poderes de mago de área ou contíguos. Esses quadrados não são afetados pelo poder.

## Manobrar pelos Flancos

**Pré-requisitos:** Des 17, treinamento em Acrobacia

**Benefício:** O personagem consegue se deslocar na diagonal mesmo através das quinas de obstáculos que normalmente bloqueariam esse tipo de movimento.

Ele também consegue atravessar o espaço ocupado pelos inimigos. O personagem ainda provoca ataques de oportunidade normalmente com esse deslocamento. Ele não pode encerrar seu deslocamento num quadrado ocupado por um inimigo.

## Rajada com Duas Armas

**Pré-requisitos:** Des 19, Combater com Duas Armas

**Benefício:** Quanto estiver empunhando uma arma de combate corpo a corpo em cada mão, sempre que o personagem obtiver sucesso num ataque de oportunidade com sua arma principal, ele também pode realizar outro ataque de oportunidade com sua arma da mão inábil contra o mesmo alvo (mas com -5 de penalidade na jogada de ataque).

## Ressurgimento Épico

**Benefício:** Na primeira vez em que o personagem obtiver um sucesso decisivo no encontro, ele recupera a utilização de um poder de ataque por encontro à sua escolha. Se tiver utilizado um poder que atingiu diversos oponentes, ele recebe o benefício desse talento somente uma vez.

## Travessia Desempedida

**Pré-requisito:** Treinamento em Acrobacia

**Benefício:** O personagem ignora os efeitos de terreno acidentado durante seu deslocamento.

# TALENTOS DE MULTICLASSE

Os talentos de multiclasse permitem que o personagem tenha acesso às características e poderes de outra classe. Ele pode ser um guerreiro que estuda feitiçaria ou um bruxo que deseja conhecer melhor as habilidades dos ladinos. Cada classe possui um talento de multiclasse específico que fornece acesso às suas respectivas características.

## MECÂNICA DA MULTICLASSE

Existem duas restrições para a escolha dos talentos de multiclasse. Primeiro, o aventureiro não pode adquirir o talento de sua classe principal. Segundo, depois que tiver selecionado um talento de multiclasse relacionado a uma classe, o personagem não pode escolher o talento relacionado a outra. Ele terá acesso a uma segunda classe, mas é impossível obter uma terceira.

Um personagem que adquire um talento de multiclasse é considerado um membro da classe para atender aos pré-requisitos de qualquer outro talento e na qualificação para as trilhas exemplares. Por exemplo, um ladino que adquirir o talento Iniciado da Fé é considerado um clérigo para fins de seleção de talentos que tenham essa classe como pré-requisito.

Esses talentos também podem qualificar o aventureiro para outras habilidades; por exemplo, um bruxo com o talento Furtividade das Sombras possui Ataque Furtivo como característica de classe, o que significa que ele atende aos pré-requisitos para o talento Apunhalador.

### COMBATENTE SELVAGEM [MULTICLASSE DE PATRULHEIRO]

**Pré-requisito:** For 13 ou Des 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento numa das perícias de classe dos patrulheiros.

Uma vez por encontro, ele pode ativar a característica de classe Presa do Caçador. O inimigo selecionado como presa continua nessa condição até o final do próximo turno do combatente.

### ESTUDIOSO DA BATALHA [MULTICLASSE DE SENHOR DA GUERRA]

**Pré-requisito:** For 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento numa das perícias de classe dos senhores da guerra.

Uma vez por dia, ele pode ativar o poder de senhor da guerra *palavra de inspiração*.

### ESTUDIOSO DA LÂMINA [MULTICLASSE DE GUERREIRO]

**Pré-requisito:** For 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento numa das perícias de classe dos guerreiros.

Escolha entre armas de uma mão ou duas mãos (corpo a corpo). Uma vez por encontro, usando uma ação livre, o personagem adiciona +1 de bônus na próxima jogada de ataque realizada com esse tipo de arma. Independente do sucesso ou fracasso do ataque, o alvo fica marcado até o final do próximo turno do personagem.

### FURTIVIDADE DAS SOMBRAS [MULTICLASSE DE LADINO]

**Pré-requisito:** Des 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento em Ladinagem.

Uma vez por encontro, ele também pode ativar a característica de classe Ataque Furtivo.

### INICIADO ARCANO [MULTICLASSE DE MAGO]

**Pré-requisito:** Int 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento na perícia Arcanismo.

Escolha uma magia sem limite de 1º nível do mago. O personagem pode ativá-la como um poder por encontro.

Além disso, ele pode empunhar um orbe, um cajado ou uma varinha como implemento quando estiver usando um poder de mago ou de uma trilha exemplar de mago.

**TALENTOS DE MULTICLASSE**

| Nome | Pré-requisito | Benefício |
|---|---|---|
| Combatente Selvagem | For 13 ou Des 13 | Patrulheiro: Treinamento em perícia, Presa do Caçador 1/encontro |
| Estudioso da Batalha | For 13 | Senhor da guerra: Treinamento em perícia, *palavra de inspiração* 1/dia |
| Estudioso da Lâmina | For 13 | Guerreiro: Treinamento em perícia, +1 no ataque e marca 1/encontro |
| Furtividade das Sombras | Des 13 | Ladino: perícia Ladinagem, Ataque Furtivo 1/encontro |
| Iniciado Arcano | Int 13 | Mago: perícia Arcanismo, poder de mago 1/encontro |
| Iniciado da Fé | Sab 13 | Clérigo: perícia Religião, *palavra de cura* 1/dia |
| Iniciado do Pacto | Car 13 | Bruxo: Treinamento em perícia, poder de pacto 1/encontro |
| Soldado da Fé | For 13, Car 13 | Paladino: Treinamento em perícia, *desafio divino* 1/encontro |
| Poder de Acólito | Talento da multiclasse, 8º nível | Troca um poder utilitário com a multiclasse |
| Poder de Adepto | Talento da multiclasse, 10º nível | Troca um poder diário com a multiclasse |
| Poder de Neófito | Talento da multiclasse, 4º nível | Troca um poder por encontro com a multiclasse |

### Iniciado da Fé [Multiclasse de Clérigo]

**Pré-requisito:** Sab 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento na perícia Religião.

Uma vez por dia, ele pode utilizar o poder de clérigo *palavra de cura*.

Além disso, esse iniciado consegue empunhar um símbolo sagrado como implemento quando estiver usando um poder de clérigo ou de uma trilha exemplar dessa classe.

### Iniciado do Pacto [Multiclasse de Bruxo]

**Pré-requisito:** Car 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento numa das perícias de classe dos bruxos.

Escolha um pacto de bruxo. O personagem recebe o poder sem limite desse pacto como um poder por encontro e pode seguir a trilha exemplar de bruxo baseada nesse pacto.

Além disso, o personagem pode empunhar um bastão, uma varinha ou uma *lâmina de pacto* como implemento quando estiver usando um poder de bruxo ou de uma trilha exemplar de bruxo.

### Soldado da Fé [Multiclasse de Paladino]

**Pré-requisitos:** For 13, Car 13

**Benefício:** O personagem adquire treinamento numa das perícias de classe dos paladinos.

Uma vez por encontro, ele pode ativar o poder de paladino *desafio divino*.

Além disso, esse soldado consegue empunhar um símbolo sagrado ou uma *vingadora sagrada* como implemento quando estiver usando um poder de paladino ou de uma trilha exemplar dessa classe.

## Talentos de Substituição de Poder

Os talentos Poder de Neófito, Poder de Acólito e Poder de Adepto permitem que o aventureiro adquira os poderes da classe escolhida pelo seu talento de multiclasse. Esse poder substitui um outro que ele receberia na sua classe principal. Quando seleciona um talento de substituição, o herói abdica de um poder à sua escolha de sua classe principal e o substitui por outro do mesmo nível (ou inferior) da classe relacionada ao seu talento de multiclasse.

Sempre que o personagem avançar um nível, ele pode alterar essa decisão. Efetivamente, assuma que o jogador está escolhendo o poder do talento de substituição pela primeira vez sempre que ele alcançar um novo nível. Ele recupera o poder do qual abdicou originalmente na sua classe principal, perde o acesso à habilidade que havia escolhido na sua multiclasse e efetua a troca novamente. Ele abdica de um novo poder da sua classe principal e o substitui por outro de nível equivalente ou inferior da classe relacionada à sua multiclasse.

Não é possível utilizar os talentos de substituição de poder para trocar os poderes concedidos pela sua trilha exemplar ou destino épico.

Se estiver usando o sistema de reciclagem para descartar o talento de substituição de poder e adquirir outro talento, o herói perde acesso ao poder obtido pelo talento e recupera a habilidade de sua classe principal da qual tinha abdicado.

### Poder de Neófito [Poder por Encontro da Multiclasse]

**Pré-requisitos:** Talento da multiclasse, 4º nível

**Benefício:** O personagem pode trocar um poder de ataque por encontro que ele conhece por um poder de ataque por encontro de nível igual ou inferior da classe relacionada à sua multiclasse.

### Poder de Acólito [Poder Utilitário da Multiclasse]

**Pré-requisitos:** Talento da multiclasse, 8º nível

**Benefício:** O personagem pode trocar um poder utilitário que ele conhece por um poder utilitário de nível igual ou inferior da classe relacionada à sua multiclasse.

### Poder de Adepto [Poder Diário da Multiclasse]

**Pré-requisitos:** Talento da multiclasse, 10º nível

**Benefício:** O personagem pode trocar um poder de ataque diário que ele conhece por um poder de ataque diário de nível igual ou inferior da classe relacionada à sua multiclasse.

## Multiclasse Exemplar

Quando adquirir os talentos Poder de Neófito, Poder de Acólito e Poder de Adepto de uma classe, o héroi pode escolher continuar recebendo os poderes dessa classe em vez de seguir uma trilha exemplar. Nesse caso, ele recebe diversos benefícios.

No 11º nível, ele pode substituir um dos seus poderes sem limite por um dos poderes sem limite da classe relacionada à sua multiclasse.

No lugar do poder por encontro da trilha exemplar adquirido no 11º nível, ele pode escolher qualquer poder por encontro de 7º nível ou inferior da classe relacionada à sua multiclasse.

No lugar do poder utilitário da trilha exemplar adquirido no 12º nível, ele pode escolher qualquer poder utilitário de 10º nível ou inferior da classe relacionada à sua multiclasse.

No lugar do poder diário da trilha exemplar adquirido no 20º nível ele poder escolher qualquer poder diário de 19º nível ou inferior da classe relacionada à sua multiclasse.

CAPÍTULO 7

# EQUIPAMENTO

**AO TROCAR** a segurança de uma cidade ou outro refúgio pelos perigos de locais selvagens e desconhecidos, é preciso estar preparado. Isso significa obter proteção, armas e ferramentas para ajudar a superar as dificuldades, desafios e perigos em potencial da jornada. Um explorador despreparado muitas vezes termina ferido ou perdido – ou pior – portanto, esteja precavido contra as ameaças que espera encontrar em suas aventuras.

Quando criar um personagem de 1º nível, ele começa com uma roupa básica e 100 Peças de Ouro para gastar em uma armadura, armas e equipamento de aventura. Contudo, essa é uma abstração; provavelmente o aventureiro não entrará um belo dia numa loja carregando um saco de dinheiro – a menos que tenha recebido uma herança ou vencido algum tipo de torneio. Em vez disso, os equipamentos iniciais e o ouro que restar, podem ter sido presentes da família, instrumentos adquiridos durante o serviço militar, objetos oferecidos por um patrono, ou mesmo algo criado pelo próprio personagem.

Conforme adquirem níveis, os aventureiros acumulam mais ouro do que podem gastar, não só em equipamentos mundanos, mas também em itens mágicos fabulosos.

A seguir, um resumo do conteúdo deste capítulo:

- **Armaduras e Escudos:** Equipamento essencial de proteção em combate.
- **Armas:** As ferramentas básicas de combate de muitos personagens, desde espadas até armas de haste.
- **Equipamento:** As ferramentas do aventureiro. Consulte essa seção para encontrar tochas eternas, frascos de óleo, mochilas e grimórios. Ela também aborda implementos arcanos e símbolos sagrados, que são úteis para os poderes de algumas classes.
- **Itens Mágicos:** Quando o personagem tiver dinheiro para gastar com itens mágicos, esta seção lhe trará as variedades disponíveis. Aqui se encontram armas mágicas, armaduras e mais.

WILLIAM O' CONNER

# ARMADURAS E ESCUDOS

Uma armadura é uma barreira que se interpõe entre o personagem e seus inimigos – ou, sendo mais direto, entre ele e a morte. Todas as classes fornecem proficiência com uma ou mais armaduras, sendo que o ideal é utilizar a melhor proteção possível. Essa seção também inclui informações sobre escudos, que ajudam a aprimorar as capacidades defensivas.

## Tipos de Armadura

As armaduras são agrupadas em categorias, que podem ajudá-lo a escolher a mais indicada para o seu personagem.

A classe do personagem indica com quais armaduras ele é proficiente. É possível adquirir talentos para aprender a utilizar outros tipos de forma adequada. Se um personagem veste uma armadura na qual não é proficiente, ele fica desajeitado e sem coordenação, sofrendo -2 de penalidade nas jogadas de ataque e na defesa de Reflexos.

Vestir uma armadura sempre demora pelo menos 5 minutos; isso significa que é uma atividade que só pode ser realizada fora do combate (provavelmente enquanto o personagem estiver descansando).

As armaduras são definidas como leves ou pesadas. É fácil se mover usando uma **armadura leve** se o personagem tem a proficiência adequada. As armaduras do tipo traje de tecido, corselete de couro e gibão de peles são leves. Quando vestir uma armadura leve, o personagem acrescenta seu modificador de Inteligência ou de Destreza à sua Classe de Armadura, o que for maior. Uma **armadura pesada** é mais restritiva, portanto a agilidade natural do usuário é menos importante. Quando usar uma armadura pesada, o personagem não acrescenta o valor de atributo à Classe de Armadura. As cotas de malha, bruneas e armaduras completas são consideradas pesadas.

Determinados tipos de armadura são fabricados de acordo com métodos arcanos e esotéricos que envolvem a infusão de magia na própria substância da peça. Uma **armadura obra-prima** é sempre mágica (consulte a pág. 227) e de nível elevado (16º e superior). Os diversos tipos de armaduras obras-primas se enquadram nas mesmas categorias que as mundanas, e possuem estatísticas similares, mas concedem um bônus de armadura maior do que os equipamentos normais. O custo da obra-prima já está incluído no custo de uma armadura mágica.

**Traje:** Casacos, mantos, robes e coletes acolchoados não fornecem, por si mesmos, nenhuma proteção significativa. Entretanto, eles também podem ser imbuídos com magias de proteção. Todos os personagens são proficientes com trajes de tecido, que não retardam ou atrapalham o movimento de nenhuma forma. Os trajes feéricos são fabricados com técnicas aperfeiçoadas pelos eladrin. Os trajes celestiais seguem padrões criados nos domínios divinos do Mar Astral.

**Corselete:** Os corseletes de couro são mais robustos que os trajes de tecido. Eles protegem as áreas vitais com diversas camadas sobrepostas de placas de couro enrijecido e protegem os membros com um material mais leve que oferece um pequeno grau de defesa. Os corseletes feéricos são curtidos em um processo élfico que aumenta a flexibilidade e aumenta a resistência do material em comparação ao couro normal. Os corseletes celestes são infundidos com a matéria espiritual bruta do Mar Astral, que os torna leves e fortes.

**Gibão:** Mais grossos e pesados que os corseletes, os gibões de pele são obtidos de qualquer criatura que tenha

### MOEDAS E DINHEIRO

Tanto os mercadores como os aventureiros usam a Peça de Ouro (PO) como unidade monetária padrão para a maioria das transações. As trocas envolvendo grandes valores são realizadas com cartas de crédito ou jóias e pedras preciosas, mas o total é sempre expresso em peças de ouro.

As pessoas comuns utilizam com mais frequência as Peças de Prata (PP) e de Cobre (PC). Uma Peça de Ouro vale 10 Peças de Prata; uma Peça de Prata vale 10 Peças de Cobre.

Os cidadãos utilizam moedas de cobre, prata e ouro todos os dias. Muitos dos impérios ancestrais também cunhavam moedas de platina, e os mercadores ainda as aceitam, embora a grande maioria jamais as tenha visto. Elas são mais comuns em tesouros antigos. Uma Peça de Platina vale 100 peças de ouro.

Uma moeda tem cerca de 2,5 cm de diâmetro e pesa em torno de 10 g (100 moedas pesam 1 quilo).

As jóias e pedras preciosas constituem uma forma de riqueza mais portátil, preferida pelos aventureiros. Entre os plebeus, "riqueza portátil" geralmente significa gado (uma vaca é trocada por cerca de 10 PO nos mercados).

**Diamantes Astrais:** Nos reinos fantásticos além do mundo natural – na Cidade de Latão do Caos Elemental, na Cidade Reluzente no Mar Astral, na cidade de Sigil e em mercados similares – o Diamante Astral (DA) é utilizado como moeda para transações envolvendo valores inconcebíveis. Um diamante astral vale 100 peças de platina, ou 10.000 peças de ouro.

Um diamante astral pesa um décimo de uma moeda (1.000 Diamantes Astrais pesam 1 quilo).

| | Valor de Câmbio | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Unidade Monetária | CP | PP | PO | PL | DA | Peso |
| Peça de Cobre (CP) | 1 | 1/10 | 1/100 | 1/10.000 | 1/1.000.000 | 1/100 kg |
| Peça de Prata (PP) | 10 | 1 | 1/10 | 1/1.000 | 1/100.000 | 1/100 kg |
| Peça de Ouro (PO) | 100 | 10 | 1 | 1/100 | 1/10.000 | 1/100 kg |
| Peça de Platina (PL) | 10.000 | 1.000 | 100 | 1 | 1/100 | 1/100 kg |
| Diamante Astral (DA) | 1.000.000 | 100.000 | 10.000 | 100 | 1 | 1/1.000 kg |

*1. Traje de tecido; 2. Corselete de couro; 3. Gibão de peles; 4. Cota de malha; 5. Brunea; 6. Armadura de placas; 7. Escudo leve; 8. Escudo pesado*

uma pele espessa, como ursos, grifos ou dragões. Os gibões podem atrapalhar ligeiramente a precisão, mas são leves o suficiente para não afetarem o deslocamento. Os gibões negros compõem a variedade superior dos tieflings, curtidos com fogo e infundidos de sombras. A confecção dos gibões ancestrais envolve a manipulação de forças elementais.

**Cota de Malha:** Anéis metálicos entretecidos num camisão, em perneiras e num capuz compõem uma armadura de cota de malha. As cotas oferecem boa proteção, mas são incômodas, portanto reduzem a mobilidade e a agilidade. As armaduras de cota forjada são fabricadas com técnicas de metalurgia e confecção superiores, dominadas pelos anões. As cotas espirituais são criadas com técnicas dos domínios divinos do Mar Astral.

## COMO ESCOLHER UMA ARMADURA

Existem alguns aspectos diferentes para a escolha da armadura do seu personagem. Decida o que você deseja que ele faça de acordo com a função da sua classe e pense nos seus valores de atributo e como eles afetam sua Classe de Armadura. Observe o peso da armadura (leve ou pesada) e considere sua penalidade e deslocamento. Talvez você consiga obter a mesma CA com mais mobilidade, o que seria uma escolha melhor para o seu aventureiro e para o grupo. A decisão de empunhar um escudo em vez de uma arma de duas mãos, ou vice-versa, também pode influenciar na escolha de uma determinada armadura, portanto não se esqueça de incluir esse fator no processo.

**Brunea:** As bruneas são compostas de peças sobrepostas de material extremamente durável, como aço ou mesmo escamas de dragão. Embora sejam pesadas, é surpreendentemente fácil utilizá-las: suas alças e fivelas permitem que ela seja ajustada perfeitamente ao corpo, garantindo mais agilidade e flexibilidade. As bruneas mundanas utilizam peças metálicas, as dracônicas são fabricadas com técnicas antigas inventadas pelos draconatos – a fim de imitar a resistência das escamas de um dragão – e uma brunea ancestral é um conjunto similar banhado com forças elementais.

**Armadura de Placas:** O tipo mais pesado de armadura, composto de peças moldadas de metal ou outro material igualmente resistente; a armadura de placas oferece a melhor proteção disponível, mas sacrifica a mobilidade e a agilidade. As lendas afirmam que Moradin criou a primeira armadura de placas divina, enquanto os antigos ferreiros anões copiaram imperfeitamente seus padrões para criarem as armaduras de placas de guerra.

# Tipos de Escudo

Assim como com as armaduras, é preciso ter proficiência com um escudo para empunhá-lo de forma apropriada. Um escudo fica sempre amarrado num dos braços, às vezes exigindo o uso da mão correspondente – a mão e o braço do escudo. Esses equipamentos oferecem um bônus de escudo que é acrescentado à CA e à defesa de Reflexos. Se o personagem não é proficiente com o escudo, ele não recebe o bônus correspondente.

DAVID GRIFFITH

**ARMADURA**

| Trajes (Leve) | Bônus de Armadura | Bônus de Melhoria Mínimo | Penalidade | Deslocamento | Preço (PO) | Peso |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Traje de tecido (roupa básica) | – | +0 | – | – | 1 | 2 kg |
| Traje feérico | +1 | +4 | – | – | especial | 2,5 kg |
| Traje celestial | +2 | +6 | – | – | especial | 1,5 kg |
| **Corseletes (Leve)** | | | | | | |
| Corselete de couro | +2 | – | – | – | 25 | 7,5 kg |
| Corselete feérico | +3 | +4 | – | – | especial | 7,5 kg |
| Corselete celestial | +4 | +6 | – | – | especial | 7,5 kg |
| **Gibões (Leve)** | | | | | | |
| Gibão de peles | +3 | – | -1 | – | 30 | 12,5 kg |
| Gibão negro | +4 | +4 | -1 | – | especial | 12,5 kg |
| Gibão ancestral | +5 | +6 | -1 | – | especial | 12,5 kg |
| **Cotas (Pesada)** | | | | | | |
| Cota de malha | +6 | – | -1 | -1 | 40 | 20 kg |
| Cota forjada | +9 | +4 | -1 | -1 | especial | 20 kg |
| Cota espiritual | +12 | +6 | -1 | -1 | especial | 20 kg |
| **Bruneas (Pesada)** | | | | | | |
| Brunea | +7 | – | – | -1 | 45 | 22,5 kg |
| Brunea dracônica | +10 | +4 | – | -1 | especial | 22,5 kg |
| Brunea ancestral | +13 | +6 | – | -1 | especial | 22,5 kg |
| **Armaduras de Placas (Pesada)** | | | | | | |
| Armadura de placas | +8 | – | -2 | -1 | 50 | 25 kg |
| Placas de guerra | +11 | +4 | -2 | -1 | especial | 25 kg |
| Placas divinas | +14 | +6 | -2 | -1 | especial | 25 kg |

| Escudos | Bônus de Escudo | Bônus de Melhoria Mínimo | Penalidade | Deslocamento | Preço (PO) | Peso |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Escudo leve | +1 | – | – | – | 5 | 3 kg |
| Escudo pesado | +2 | – | -2 | – | 10 | 7,5 kg |

**Escudo Leve:** É preciso usar a mão para empunhar um escudo leve apropriadamente. Ainda é possível segurar outro item, escalar ou realizar tarefas similares com a mão do escudo. Contudo, não é possível utilizá-la para atacar.

**Escudo Pesado:** Quando empunha um escudo pesado, o personagem recebe um bônus mais elevado na CA e na defesa de Reflexos, mas fica impossibilitado de usar a mão do escudo para outras tarefas.

## Lendo a Tabela de Armaduras

As descrições das armaduras e escudos na Tabela de Armaduras contêm as seguintes informações:

**Bônus de Armadura:** As armaduras concedem esse bônus à CA.

**Bônus de Escudo:** Os escudos concedem esse bônus na CA e na defesa de Reflexos.

**Bônus de Melhoria Mínimo:** As armaduras obras-primas exigem um bônus de melhoria mínimo, indicado nessa coluna.

**Penalidade:** Enquanto estiver usando a armadura, o personagem recebe uma penalidade igual a esse número em todos os testes de perícias baseadas em Força, Destreza e Constituição. A penalidade não se aplica aos testes de atributo (como um teste de Força para arrombar uma porta ou o teste de Destreza para determinar a iniciativa no combate).

**Deslocamento:** Enquanto estiver usando a armadura, o personagem recebe uma penalidade no deslocamento (em quadrados) igual a esse número.

**Preço:** Esse é o preço do item em peças de ouro. Consulte cada item mágico separadamente para obter seu preço básico de mercado nos níveis apropriados. O preço de uma armadura obra-prima está incluído no valor das armaduras mágicas de 16º nível ou superior.

**Peso:** O peso da armadura.

# ARMAS

Ao confrontar monstros e vilões em seus covis, frequentemente surgem situações que só podem ser resolvidas com armas e magia. Caso seu personagem não tenha poderes mágicos, é melhor que ele disponha de uma ou duas armas. Na verdade, é bom ter uma arma, mesmo que seja como último recurso, ou para aumentar seus poderes.

## Categorias de Armas

As armas são divididas em quatro categorias. As **armas improvisadas** são aquelas com as quais não se treina – são objetos aleatórios apanhados para golpear um inimigo. Chutes e socos desferidos no oponente são considerados armas improvisadas. As **armas simples** são básicas e não exigem muito mais perícia do que erguê-las e golpear com o lado certo. As **armas militares** são projetadas para usuários capacitados. O equilíbrio e a precisão são fatores importantes para o manejo de uma arma militar e um indivíduo sem o treinamento apropriado não é capaz de empregá-las de forma eficaz. As **armas superiores** são ainda mais eficientes do que as armas militares, mas exigem um treinamento especial para serem usadas. Um personagem pode aprender a usar uma arma superior escolhendo o talento Proficiência com Arma.

As armas das quatro categorias são subdivididas em **armas de combate corpo a corpo**, usadas para atacar os adversários dentro do alcance da arma, e **armas de combate à distância**, empregadas para disparar contra inimigos mais afastados. Não é possível utilizar uma arma de combate à distância como arma de combate corpo a corpo. As armas de combate corpo a corpo com a propriedade "pesada de arremesso" ou "leve de arremesso" são consideradas armas de combate à distância quando arremessadas, tornando possível usá-las com os poderes de ataque à distância que tenham a palavra-chave arma.

Finalmente, as armas são classificadas como de arma de **uma** ou **duas mãos**. Uma arma de uma mão é leve ou balanceada o suficiente para ser empunhada com uma única mão. Uma arma de duas mãos é pesada ou desajeitada demais para ser manejada com uma única mão. Os arcos e algumas outras armas exigem duas mãos devido à sua estrutura.

### COMO ESCOLHER UMA ARMA

Se os poderes da classe do personagem não incluem a palavra-chave **arma**, basta escolher uma arma com a qual ele seja proficiente. Contudo, se o personagem é um guerreiro ou um membro de outra classe que têm poderes vinculados a um determinado grupo de armas, é preciso pensar mais sobre suas armas do que os demais personagens. Considere e analise os poderes que gostaria de adquirir quando escolher sua arma e vice-versa.

É importante ter um equipamento para o combate corpo a corpo e outro para os ataques à distância, mesmo que o personagem não seja excepcional em uma dessas modalidades, portanto, lembre-se de escolher uma arma (ou mais) para cada modo de ataque. Caso contrário, quando um monstro voador bater em retirada, restará ao guerreiro ficar parado, xingando a criatura.

Determinadas armas de uma única mão são leves o bastante para serem empunhadas na mão inábil, enquanto o personagem usa outra arma na mão destra. Essa configuração não permite que o aventureiro realize vários ataques na mesma rodada (a menos que ele tenha poderes que permitem essa manobra), mas permite que ele golpeie com qualquer arma. Certas armas de uma única mão xtem um cabo grande o suficiente para serem empunhadas com as duas mãos, causando um dano adicional quando empunhadas dessa forma.

## Grupos de Armas

Os grupos de armas são famílias de equipamentos que compartilham determinadas propriedades. Elas são manejadas de forma similar e igualmente adequadas para certos tipos de ataque. Em termos de jogo, alguns poderes e talentos só funcionam quando o personagem estiver atacando com uma arma de um grupo específico.

Se uma arma pertence a mais de um grupo, é possível utilizá-la com os poderes que exigem uma arma de qualquer um desses grupos. A alabarda, por exemplo, é tanto um machado quanto uma arma de haste, logo um atacante conseguiria usá-la com os poderes que concedem benefícios adicionais quando ele empunha um machado ou uma arma de haste.

**Arco:** Um arco é composto por um cordão atado às duas extremidades de uma haste de material forte e flexível. É uma arma de projétil usada para disparar flechas. Os arcos exigem treinamento para serem usados com eficiência e podem ser extremamente letais em mãos habilidosas.

**Atiradeira:** As atiradeiras são tiras de couro usadas para arremessar pedras ou balas metálicas. São armas de projétil.

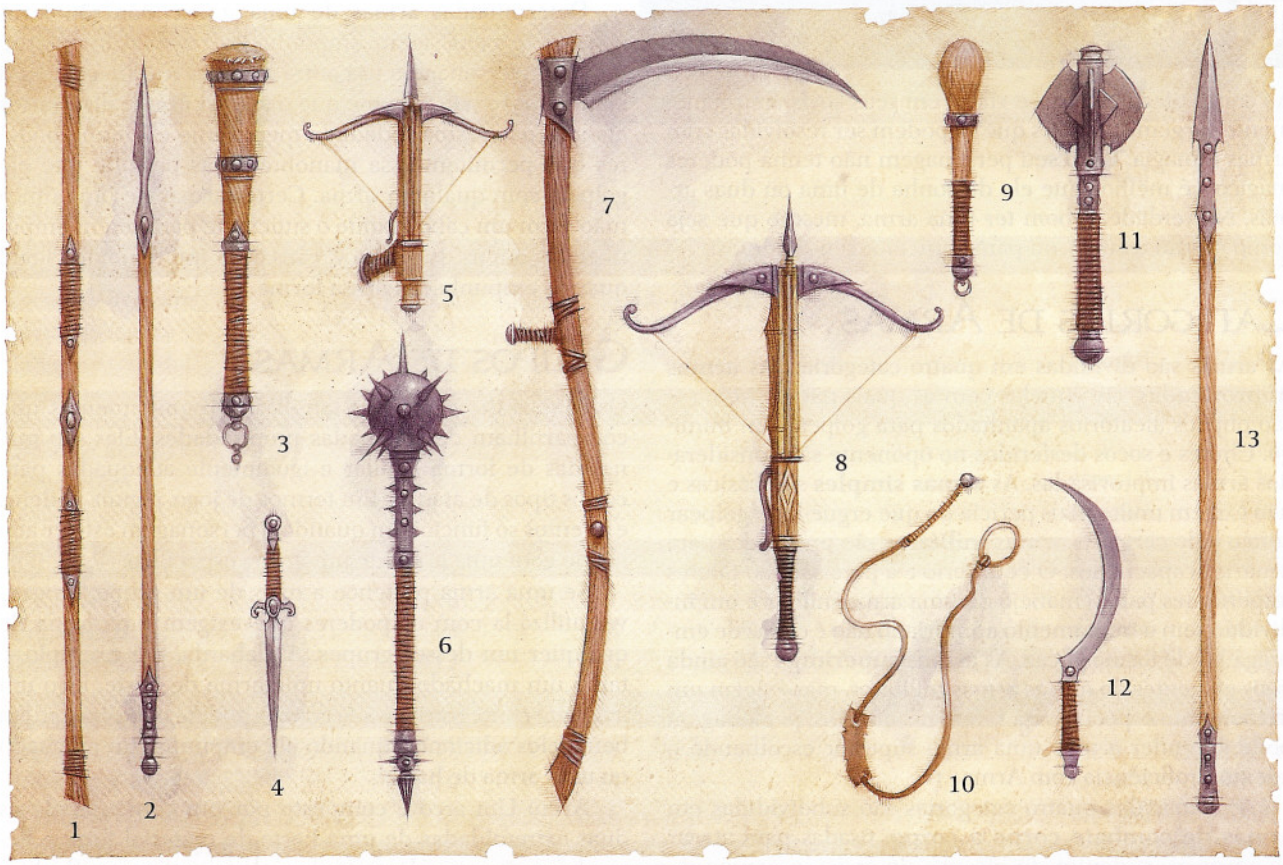
**Besta:** Essencialmente um pequeno arco metálico acoplado a uma coronha e equipado com um gatilho mecânico, a besta é uma arma de projétil que só precisa ser apontada e disparada na direção certa. Elas são populares porque exigem pouco treinamento, enquanto o forte empuxo do arco metálico lhes concede uma eficácia considerável.

**Bordão:** Em sua forma mais básica, um bordão é uma longa haste de madeira ou outra substância, com aproximadamente o mesmo diâmetro ao longo de todo o seu comprimento.

**Desarmado:** Quando o personagem desfere socos, chutes, cotoveladas, joelhadas ou mesmo cabeçadas contra um oponente, ele está realizando um ataque desarmado. Um ataque desarmado simples é tratado como uma arma improvisada. As criaturas que possuem armas naturais, como garras ou mordidas, sabem usá-las perfeitamente.

**Haste:** As armas de haste possuem um cabo bem longo. Todas também pertencem a outras categorias, geralmente machados, lâminas pesadas ou lanças. As armas de haste possuem um alcance maior.

**Lâmina Leve:** As lâminas leves favorecem a precisão tanto quanto a força. Ataques minuciosos, estocadas e defesas ágeis são os pontos fortes dessas armas.




*1. Bordão; 2. Azagaia; 3. Clava grande; 4. Adaga; 5. Besta de mão; 6. Maça-estrela; 7. Segadeira; 8. Besta; 9. Clava; 10. Funda; 11. Maça; 12. Foice; 13. Lança*

**Lâmina Pesada:** Essas armas possuem lâminas afiadas e balanceadas, unindo parte da precisão das lâminas leves e parte do peso dos machados. Elas são usadas principalmente para cortes, em vez de estocadas e perfurações.

**Lança:** Consistindo de uma cabeça pontiaguda na ponta de um cabo comprido, as lanças são ótimas para arremetidas.

**Maça:** Assim como os martelos, as maças são armas cegas com uma cabeça mais pesada que o cabo, contudo, são mais balanceadas que os martelos. Elas são úteis para golpes de esmagamento.

**Machado:** Os machados são armas que possuem lâminas pesadas e afiadas que provocam ferimentos graves. O peso de um machado o torna apropriado para golpes de esmagamento.

**Mangual:** As armas no grupo dos manguais possuem um material flexível, geralmente uma corrente, ligando o cabo maciço à extremidade responsável pelo golpe.

**Martelo:** O martelo tem uma cabeça rombuda e pesada, com uma ou mais superfícies de contato planas ligadas ao cabo.

**Picareta:** Pesadas no topo, como as maças e os machados, as picaretas têm uma cabeça longa e pontiaguda, criada para perfurar e causar ferimentos profundos.

### FORÇA OU DESTREZA?

Via de regra, o ataque que está sendo realizado determina o atributo utilizado. Ao usar um poder, sua descrição deve informar se ele é baseado na Força, Destreza ou outro atributo. Contudo, realizar um ataque básico, o atributo relevante é definido pela arma que o personagem estiver empunhando.

Um ataque básico com uma arma corpo a corpo sempre usa a Força. Um ataque básico com uma arma de combate à distância geralmente usa a Destreza, a menos que a arma tenha a propriedade pesada de arremesso (consulte "Propriedades de Armas").

## PROPRIEDADES DAS ARMAS

As propriedades de uma arma definem características adicionais que podem ser compartilhadas até mesmo por armas de diferentes grupos.

**Alcance:** Com uma arma de alcance, é possível atacar inimigos que estão a 2 quadrados de distância, assim como as criaturas adjacentes, sem penalidades. Os ataques de oportunidade ainda afetam somente os inimigos adjacentes. Da mesma forma, só é possível flanquear uma criatura adjacente.

**Decisivo Elevado:** Uma arma com decisivo elevado causa mais dano quando o personagem obtém um suces-



WAYNE ENGLAND (2)

*1. Alabarda; 2. Arco longo; 3. Machadinha; 4. Espada curta; 5. Arco curto; 6. Espada longa; 7. Malho; 8. Machado grande; 9. Picareta de guerra; 10. Espada bastarda; 11. Martelo de guerra; 12. Mangual; 13. Machado de batalha; 14. Martelo de arremesso; 15. Cimitarra; 16. Glaive*

so decisivo. Um sucesso decisivo causa o dano máximo da arma e 1[A] adicional do 1° ao 10° níveis, 2[A] adicionais do 11° ao 20° níveis e 3[A] adicionais do 21° ao 30° níveis. Esse dano acumula com o dano adicional de sucesso decisoco proveniente da arma mágica.

**Leve de Arremesso:** Um ataque básico à distância com uma arma leve de arremesso emprega a Destreza. Uma arma leve de arremesso não causa o mesmo dano que suas variações pesadas, mas alguns poderes permitem arremessar várias delas simultaneamente ou em rápida sucessão.

**Mão Inábil:** Uma arma de mão inábil é leve o bastante para ser empunhada e utilizada com eficácia enquanto o personagem utiliza outra arma na mão destra. Não é possível atacar com as duas armas no mesmo turno, a menos que o personagem tenha um poder que permita essa manobra, mas é possível golpear com qualquer uma das armas.

**Pequena:** Essa propriedade descreve uma arma de duas mãos ou versátil que pode ser usada por criaturas Pequenas da mesma forma que seria por um personagem Médio. Por exemplo, um halfling consegue disparar um arco curto, embora sua raça normalmente não seja capaz de empunhar armas de duas mãos.

**Pesada de Arremesso:** O personagem arremessa uma arma que está em suas mãos, atacando à distância sem disparar um projétil. Em vez de usar a Destreza, um ataque básico à distância com uma arma pesada de arremesso utiliza a Força nas jogadas de ataque e dano.

**Recarga:** As armas de ataque à distância que liberam projéteis, incluindo arcos, bestas e fundas, precisam de algum tempo para serem recarregadas. Quando uma arma tem a indicação "recarga livre" na tabela de Armas de Combate à Distância, isso significa que sacar e carregar a munição são ações livre, na prática, uma parte da ação realizada para atacar com o dispositivo. Qualquer arma que tenha a propriedade recarga exige duas mãos para ser operada, mesmo que a criatura utilize uma única mão para atacar (a funda, por exemplo, é uma arma de uma mão, mas uma segunda mão é necessária para recarregá-la). A besta tem "recarga mínima", o que significa que recarregar um virote exige uma ação mínima. Se um poder permite que o atirador acerte múltiplos alvos, o tempo adicional de carregar a arma já está computado no poder.

**Versátil:** As armas versáteis são empunhadas com uma única mão, mas também é possível manejá-las com as duas. Nesse caso, elas causam 1 ponto adicional de dano nos ataques bem-sucedidos.

Um personagem Pequeno, como um halfling, deve usar uma arma versátil com as duas mãos, mas não causa dano adicional.

# Armas de Combate Corpo a Corpo

## ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO SIMPLES

*Uma Mão*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Adaga | +3 | 1d4 | 5/10 | 1 PO | 0,5 kg | Lâmina leve | Mão inábil, leve de arremesso |
| Azagaia | +2 | 1d6 | 10/20 | 5 PO | 1 kg | Lança | Pesada de arremesso |
| Clava | +2 | 1d6 | – | 1 PO | 1,5 kg | Maça | – |
| Foice | +2 | 1d6 | – | 2 PO | 1 kg | Lâmina leve | Mão inábil |
| Lança curta | +2 | 1d8 | – | 5 PO | 3 kg | Lança | Versátil |
| Maça | +2 | 1d8 | – | 5 PO | 3 kg | Maça | Versátil |

*Duas Mãos*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bordão | +2 | 1d8 | – | 5 PO | 2 kg | Bordão | – |
| Clava grande | +2 | 2d4 | – | 1 PO | 5 kg | Maça | – |
| Maça-estrela | +2 | 1d10 | – | 10 PO | 4 kg | Maça | – |
| Segadeira | +2 | 2d4 | – | 5 PO | 5 kg | Lâmina pesada | – |

## ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO MILITARES

*Uma Mão*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Cimitarra | +2 | 1d8 | – | 10 PO | 2 kg | Lâmina pesada | Decisivo elevado |
| Espada curta | +3 | 1d6 | – | 10 PO | 1 kg | Lâmina leve | Mão inábil |
| Espada longa | +3 | 1d8 | – | 15 PO | 2 kg | Lâmina pesada | Versátil |
| Machadinha | +2 | 1d6 | 5/10 | 5 PO | 1,5 kg | Machado | Mão inábil, pesada de arremesso |
| Machado de batalha | +2 | 1d10 | – | 15 PO | 3 kg | Machado | Versátil |
| Mangual | +2 | 1d10 | – | 10 PO | 2,5 kg | Mangual | Versátil |
| Martelo de arremesso | +2 | 1d6 | 5/10 | 5 PO | 1 kg | Martelo | Mão inábil, pesada de arremesso |
| Martelo de guerra | +2 | 1d10 | – | 15 PO | 2,5 kg | Martelo | Versátil |
| Picareta de guerra | +2 | 1d8 | – | 15 PO | 3 kg | Picareta | Decisivo elevado, versátil |

*Duas Mãos*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alabarda | +2 | 1d10 | – | 25 PO | 6 kg | Machado, haste | Alcance |
| Alfanje | +3 | 2d4 | – | 25 PO | 3,5 kg | Lâmina pesada | Decisivo elevado |
| Espada grande | +3 | 1d10 | – | 30 PO | 4 kg | Lâmina pesada | – |
| Glaive | +2 | 2d4 | – | 25 PO | 5 kg | Lâmina pesada, haste | Alcance |
| Lança longa | +2 | 1d10 | – | 10 PO | 4,5 kg | Haste, lança | Alcance |
| Machado grande | +2 | 1d12 | – | 30 PO | 6 kg | Machado | Decisivo elevado |
| Malho | +2 | 2d6 | – | 30 PO | 6 kg | Martelo | – |
| Mangual pesado | +2 | 2d6 | – | 25 PO | 5 kg | Mangual | – |

## ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO SUPERIORES

*Uma Mão*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Espada bastarda | +3 | 1d10 | – | 30 PO | 3 kg | Lâmina leve | Versátil |
| Katar | +3 | 1d6 | – | 3 PO | 0,5 kg | Lâmina leve | Decisivo elevado, mão inábil |
| Rapieira | +3 | 1d8 | – | 25 PO | 1 kg | Lâmina leve | – |

*Duas Mãos*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Corrente com cravos | +3 | 2d4 | – | 30 PO | 5 kg | Mangual | Alcance |

### ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO IMPROVISADAS

*Uma Mão*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ataque desarmado | n/a | 1d4 | – | – | – | Desarmado | – |
| Qualquer* | n/a | 1d4 | – | – | 0,5-2,5 kg | Nenhum | – |

*Duas Mãos*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Qualquer* | n/a | 1d8 | – | – | 3-6 kg | Nenhum | – |

** Armas improvisadas são qualquer coisa que o personagem consiga apanhar, de uma pedra a uma cadeira.*

## Armas de Combate à Distância

### ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA SIMPLES

*Uma Mão*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Besta de mão | +2 | 1d6 | 10/20 | 25 PO | 1 kg | Besta | Recarga livre |
| Funda | +2 | 1d6 | 10/20 | 1 PO | 0 kg | Atiradeira | Recarga livre |

*Duas Mãos*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Besta | +2 | 1d8 | 15/30 | 25 PO | 2 kg | Besta | Recarga mínima |

### ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA MILITARES

*Duas Mãos*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arco curto | +2 | 1d8 | 15/30 | 25 PO | 2 kg | Arco | Pequena, recarga livre |
| Arco longo | +2 | 1d10 | 20/40 | 30 PO | 1,5 kg | Arco | Recarga livre |

### ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA SUPERIORES

*Uma Mão*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Shuriken (5) | +3 | 1d4 | 6/12 | 1 PO | 0,25 kg | Lâmina leve | Leve de arremesso |

### ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA IMPROVISADAS

*Uma Mão*

| Arma | Prof. | Dano | Alcance | Preço | Peso | Grupo | Propriedades |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Qualquer* | n/a | 1d4 | 5/10 | – | 0,5 kg | Nenhum | – |

** Armas improvisadas são qualquer coisa que o personagem consiga apanhar, de uma pedra a uma cadeira.*

## Lendo as Tabelas de Armas

A descrição de uma arma contém as informações a seguir, organizadas em colunas.

**Arma:** O nome da arma.

**Prof.:** Um personagem proficiente com uma arma recebe um bônus nas jogadas de ataque igual ao número que estiver nessa coluna (quando houver). Algumas armas são mais precisas que outras, conforme indicado pelo modificador. Se não souber usar a arma, o personagem não recebe o bônus.

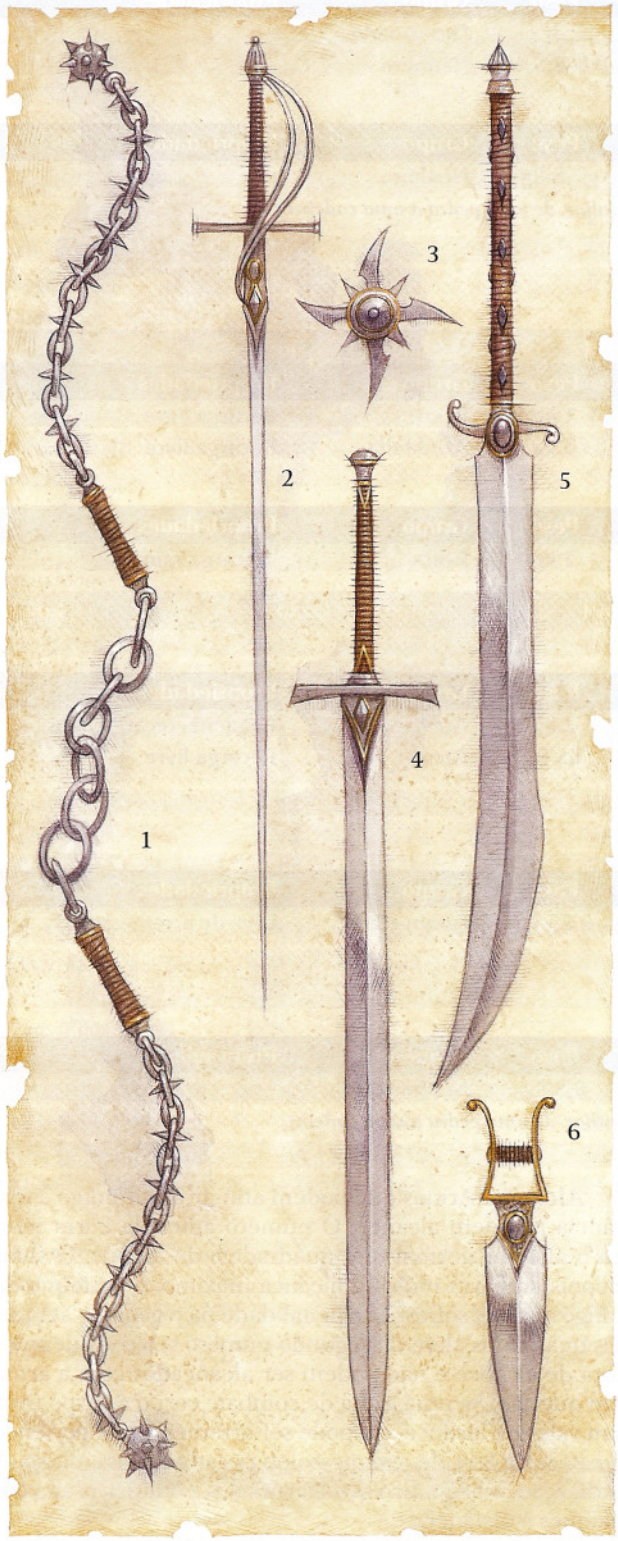
**Dano:** O dado de dano da arma. Quando um poder causa um número maior de dados de dano (como em 4[A]), joga-se o número de dados indicados. Se o dado de dano da arma é expresso em múltiplos dados, lance esse número de dados quantas vezes for necessário. Um alfanje (cujo dano é 2d4), por exemplo, causa 8d4 de dano quando é utilizado com um poder que causa 4[A].

**Alcance:** Armas que podem atingir um inimigo à distância possuem alcance. O número antes da barra indica o alcance normal (em quadrados) do ataque. O valor depois da barra indica o alcance máximo; um ataque de longo alcance sofre -2 de penalidade na jogada de ataque. Os quadrados além do segundo número são considerados fora de alcance e não podem ser alcançados com a arma em questão. Se uma arma de combate corpo a corpo tiver um valor de alcance, ela pode ser arremessada e pertence à categoria leve de arremesso ou pesada de arremesso. A indicação "–" significa que a arma não pode ser usada em ataques à distância.

**Preço:** O custo da arma em Peças de Ouro. A indicação "–" significa que o item não custa nada.

**Peso:** O peso da arma em quilos.

**Grupo e Propriedades:** Estes termos são explicados nas págs. 215 a 216.




*1. Corrente com cravos; 2. Rapieira; 3. Shuriken; 4. Espada grande; 5. Alfanje; 6. Katar*

## Armas e Tamanhos

A tabela de armas pressupõe um usuário Médio, o que abrange a maioria dos PdJs. Os personagens e criaturas maiores ou menores seguem regras especiais.

Os personagens Pequenos utilizam as mesmas armas que os Médios. No entanto, um indivíduo Pequeno (como um halfling) não é capaz de empunhar uma arma de duas mãos. Quando um personagem Pequeno empunha uma arma versátil, ele precisa segurá-la com as duas mãos, mas não causa dano adicional em função disso.

Criaturas Grandes, Enormes e Imensas utilizam armas especiais, modificadas para o seu tamanho. Cada categoria de tamanho acima de Média aumenta o dano da arma em um degrau, de acordo com a seguinte progressão:

| Armas de Uma Mão |
|---|
| 1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10 |

| Armas de Duas Mãos |
|---|
| 1d8 → 2d4 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10 |

Sendo assim, uma espada longa criada para um gigante do fogo (Grande) causa 1d10 de dano, em vez de 1d8, e um bordão Grande causa 2d4 de dano.

Criaturas maiores conseguem empunhar armas de duas mãos usadas por criaturas de uma categoria de tamanho inferior e tratá-las como armas de uma mão. Um gigante do fogo (Grande) é capaz de empunhar uma espada grande humana com uma única mão e um titã do fogo (Enorme) consegue empunhar a espada grande de um gigante da mesma forma. Uma criatura não consegue empunhar uma arma de uma mão de tamanho inferior: suas mãos são grandes demais para segurar adequadamente o cabo curto da arma.

Uma criatura também não pode utilizar armas fabricadas para seres maiores. As mãos de um humano são pequenas demais para segurar com firmeza o cabo da adaga de um gigante do fogo, quanto mais usá-la adequadamente como arma.

Quando uma criatura com alcance natural empunha uma arma de alcance, o alcance natural da arma aumenta em 1 quadrado.

## Armas de Prata

Alguns monstros, como os lobisomens, são suscetíveis a ataques desferidos com armas de prata. Uma única arma, 30 flechas, 10 virotes de besta, 20 balas de funda ou 5 shurikens podem ser banhados em prata ao custo de 500 PO. Este custo representa o preço do metal, mas também o tempo e a mão-de-obra necessários para que o banho de prata não prejudique a eficácia da arma.

## Venda de Equipamento

É impossível vender armaduras, armas ou equipamentos mundanos de aventura, a menos que o Mestre permita. Nesse caso, o vendedor recebe apenas um quinto do preço de mercado do item. Objetos de arte ou itens de luxo com um valor específico, como uma adaga de ouro de 100 PO, são vendidos pelo preço total.

WAYNE ENGLAND

# EQUIPAMENTO DE AVENTURA

De refeições a tochas, os equipamentos de aventura são essenciais para o sucesso do grupo. Assume-se que o personagem começa o jogo com suas roupas básicas mas antes de ingressar em sua primeira aventura, ele deve se equipar com armas, armaduras e outros instrumentos.

**Kit de Aventureiro Padrão:** Este conjunto inclui os itens agrupados sob sua indicação na tabela: uma mochila, um saco de dormir, pederneira e isqueiro, uma algibeira, dois bastões solares, rações de viagem suficientes para 10 dias, 15 m de corda de cânhamo e um cantil.

**Bastão Solar:** Esse item mágico menor emana luz brilhante num raio de 20 quadrados durante 4 horas antes de se esgotar.

**Componentes para Rituais:** São componentes necessários para os conjuradores ritualistas. Um personagem pode gastar com componentes tanto ouro quanto desejar ou puder arcar. Consulte o Capítulo 10 para obter mais informações.

**Ferramentas de Ladrão:** Para utilizar a perícia Ladinagem de forma apropriada, são necessários gazuas e lixas, chaves-mestras, presilhas, etc. As ferramentas de ladrão concedem +2 de bônus nos testes de Ladinagem para abrir trancas ou desarmar armadilhas.

**Grimório:** Os magos conservam em seus grimórios as magias diárias e utilitárias que aprendem, assim como os rituais.

**Implementos Arcanos:** Os magos usam orbes, cajados ou varinhas como focos em suas magias, enquanto os bruxos usam bastões ou varinhas. Implementos mundanos não conferem quaisquer benefícios, mas é possível comprar implementos mágicos que concedem bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. Os cajados também podem ser usados como bordões.

**Kit de Escalar:** Este conjunto inclui os itens agrupados sob sua indicação: um arpéu, um martelo pequeno e dez pítons. Quando utilizar um kit de escalar, o personagem recebe +2 de bônus nos testes de Atletismo para escalar.

**Livro de Rituais:** Os conjuradores ritualistas utilizam esses tomos para guardar os rituais que aprenderam.

**Munição:** As flechas são vendidas em aljavas com trinta unidades, os virotes em estojos de vinte e as balas de funda em sacos de vinte. Uma munição é destruída quando é disparada de uma arma de projétil.

**Pão de Viagem:** Esse alimento mágico enche a barriga e fornece todos os nutrientes necessários com apenas algumas mordidas, possibilitando carregar comida para longas viagens sem sobrecarga.

**Símbolo Sagrado:** Trata-se de um símbolo delicadamente entalhado em metal precioso que os clérigos e paladinos utilizam como foco em suas orações. Símbolos mundanos não conferem quaisquer benefícios, mas é possível comprar símbolos sagrados mágicos que concedem bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano.

**Tocha Eterna:** Esta tocha nunca pára de queimar. Ela emana luz mágica, sem emitir calor, logo pode ser guardada numa sacola ou algibeira. Ela não pode ser usada para atear fogo.

DAVID GRIFFITH

**EQUIPAMENTO DE AVENTURA**

| Item | Preço | Peso |
|---|---|---|
| Barraca | 10 PO | 10 kg |
| Baú (vazio) | 2 PO | 12,5 kg |
| Componentes para Rituais | Variável | – |
| Corda de seda (15 m) | 10 PO | 2,5 kg |
| Corrente (3 m) | 30 PO | 1 kg |
| Ferramentas de ladrão | 20 PO | 0,5 kg |
| Frasco (vazio) | 3 PC | 0,5 kg |
| Grimório | 50 PO | 1,5 kg |
| Implementos Arcanos | | |
| Bastão | 12 PO | 1 kg |
| Cajado | 5 PO | 2 kg |
| Orbe | 15 PO | 1 kg |
| Varinha | 7 PO | – |
| Kit de aventureiro padrão | 15 PO | 16,5 kg |
| Algibeira (vazia) | 1 PO | 0,25 kg |
| Bastões solares (2) | 4 PO | 1 kg |
| Cantil | 1 PO | 2 kg |
| Corda de cânhamo (15 m) | 1 PO | 5 kg |
| Mochila (vazia) | 2 PO | 1 kg |
| Pederneira e isqueiro | 1 PO | – |
| Rações de viagem (10 dias) | 5 PO | 5 kg |
| Saco de dormir | 1 PP | 2,5 kg |
| Kit de escalar | 2 PO | 5,5 kg |
| Arpéu | 1 PO | 2 kg |
| Martelo | 5 PP | 1 kg |
| Pítons (10) | 5 PP | 2,5 kg |
| Lanterna | 7 PO | 1 kg |
| Livro de Rituais | 50 PO | 1,5 kg |
| Munição | | |
| Balas de funda (20) | 1 PO | 2,5 kg |
| Flechas (30) | 1 PO | 1,5 kg |
| Virotes de besta (20) | 1 PO | 1 kg |
| Óleo (0,5 l) | 1 PP | 0,5 kg |
| Pão de viagem (10 dias) | 50 PO | 0,5 kg |
| Roupas requintadas | 30 PO | 3 kg |
| Símbolo sagrado | 10 PO | 0,5 kg |
| Tocha | 1 PP | 0,5 kg |
| Tocha eterna | 50 PO | 0,5 kg |
| Vela | 1 PC | – |

## Comida, Bebida e Hospedagem

Quando não se está viajando por descampados, é possível desfrutar dos confortos de uma aldeia ou cidade – uma cama macia em uma estalagem e refeições quentes servidas à mesa.

| Item | Preço |
|---|---|
| Comida | |
| Refeição comum | 2 PP |
| Banquete | 2 PO |
| Bebida | |
| Jarra de cerveja | 2 PP |
| Garrafa de vinho | 5 PO |
| Hospedagem (diária) | |
| Quarto comum | 5 PP |
| Quarto de luxo | 2 PO |

## Montarias e Transportes

Conforme descrito no Capítulo 8, as montarias e veículos aprimoram seu deslocamento e aumentam a quantidade de peso que o grupo consegue transportar durante uma viagem. Esta tabela indica o preço de várias formas de transporte, além do peso que cada uma é capaz de carregar. Para as montarias, os valores indicados são a capacidade de carga normal, pesada e máxima para arrastar da criatura (consulte Carregar, Erguer e Arrastar, adiante). Para os veículos, esse valor indica o número máximo de mercadorias que podem ser transportadas.

| Montaria ou Transporte | Custo | Capacidade de Carga |
|---|---|---|
| Carroça ou charrete | 20 PO | 1 tonelada |
| Cavalo de montaria* | 75 PO | 118/237/593 kg |
| Barco a remo | 50 PO | 300 kg |
| Veleiro | 10.000 PO | 150 toneladas |
| Cavalo de guerra* | 680 PO | 131/262/656 kg |

** Os quadrúpedes podem carregar 25% a mais que os bípedes.*

## Carregar, Erguer e Arrastar

Os aventureiros carregam muitos equipamentos. Quando essa quantidade se torna muito grande, pode ser suficiente para torná-los mais lentos e prejudicar suas habilidades. O peso carregado por um personagem raramente deve ser um problema e normalmente nem é preciso calcular o quanto ele está carregando, mas em alguns casos, isso pode ser necessário.

O mais comum deve ser a necessidade de descobrir o peso que o personagem é capaz de puxar ou empurrar no solo – será que ele é forte o bastante para mover a estátua que está bloqueando o alçapão? Essa informação se baseia no valor de Força.

Multiplique a Força do personagem por 5. Esse é o peso, em quilos, que a criatura é capaz de transportar sem penalidades. Essa é considerada a **carga normal** do personagem.

Duplique esse valor (Força x 10). Esse é o peso máximo que o personagem consegue erguer. Contudo, se tentar carregar esse peso, o personagem fica lento. Transportar essa carga exige as duas mãos, portanto o personagem não é muito eficiente enquanto estiver realizando a tarefa. Essa é considerada a **carga pesada** do personagem.

O máximo de peso que uma criatura pode arrastar ou empurrar equivale a cinco vezes a sua carga normal (Força x 25). O personagem fica lento quando puxa ou empurra mais peso do que é capaz de transportar sem penalidade e não consegue fazê-lo em terrenos acidentados. Essa é considerada a carga máxima para arrastar do personagem.

O Mestre pode arbitrar que não é possível carregar determinados objetos com deslocamento total, não importa o valor de Força do personagem, por serem muito volumosos ou rígidos. O Mestre também pode solicitar um teste de Força para empurrar ou erguer coisas pesadas em situações estressantes – durante um combate, por exemplo.

# ITENS MÁGICOS

Conforme um personagem adquire níveis, seu equipamento mundano comprado no início da campanha se torna obsoleto; ele é ofuscado pelos itens mágicos obtidos em suas aventuras. Armaduras mágicas capazes de escondê-lo nas sombras, armas mágicas que irrompem em chamas, anéis encantados que o tornam invisível, ou *pedras iôunicas* que circundam a cabeça e oferecem habilidades impressionantes ao personagem – esses itens aprimoram e complementam os poderes advindos da classe e melhoram os ataques e defesas.

Os itens mágicos possuem níveis, assim como os personagens, poderes e monstros. O nível de um item é uma medida geral do seu poder e reflete o nível médio do personagem que deveria utilizá-lo. Na prática, o aventureiro possui alguns itens com três ou quatro níveis acima do seu e outros com níveis abaixo. Não há restrições para usar e adquirir equipamentos mágicos com base no nível, embora não seja possível realizar o ritual Encantar Item Mágico (pág. 306) para criar um objeto superior ao nível do conjurador. Se, por algum motivo, um personagem de 10º nível encontrar uma espada mágica de 20º nível, conseguirá manejá-la perfeitamente.

Muitas vezes, é possível comprar itens mágicos da mesma forma que se faz com equipamentos mundanos. É raro encontrar uma loja ou mercado que venda itens mágicos rotineiramente, exceto aqueles de nível mais baixo. Alguns lugares fantásticos, como a lendária Cidade de Latão no coração do Caos Elemental, abrigam mercados dessa estirpe, mas são a exceção, não a regra. O Mestre pode arbitrar que é preciso rastrear um vendedor que tenha o equipamento desejado, ou que é necessário procurar em alguns locais, mas de modo geral qualquer item pode ser comprado, desde que o personagem consiga arcar com o preço.

Também é possível conjurar o ritual Encantar Item Mágico para fabricar um item de nível igual ou inferior ao do personagem. Em termos de transações econômicas, encantar um objeto equivale a comprá-lo. O personagem gasta uma quantia igual ao preço de mercado da mercadoria e obtém o item criado. Alguns Mestres preferem que os heróis encantem seus próprios equipamentos em vez de comprá-los, especialmente no caso dos mais poderosos.

Conforme um personagem se aventura, ele encontra itens mágicos como parte dos tesouros que descobre e recupera. Frequentemente, esses equipamentos pertencem a níveis bem mais altos que o nível do grupo – ou seja, o herói não seria capaz de encantá-los, nem poderia comprá-los facilmente. O ideal é que esses itens possam ser usados adequadamente por alguém do grupo, tornando-os muito mais valiosos.

Se encontrar um item mágico que não deseja manter ou que substitui algo que o personagem já tenha, é possível vendê-lo ou desencantá-lo (com o ritual Desencantar Item Mágico; consulte a pág. 305). Essa transação não é favorável para os aventureiros – o preço de venda de um item mágico, ou do *residuum* obtido ao desencantá-lo, é de apenas um quinto do preço normal do item. Isso significa que vendê-lo gera dinheiro ou *residuum* suficiente para comprar ou encantar um equipamento de cinco níveis inferiores ao original.

## Como Identificar Itens Mágicos

Na maioria das vezes é possível determinar as propriedades e poderes de um item mágico durante um descanso breve. Manipulando-o por alguns minutos, existem formas para descobrir sua natureza e sua função. É possível identificar um item mágico a cada descanso.

Alguns itens mágicos são mais difíceis de analisar, como os equipamentos amaldiçoados ou incomuns, ou artefatos encantados poderosos. O Mestre pode exigir um teste de Arcanismo para determinar suas propriedades, ou talvez seja até necessário realizar uma missão especial para encontrar um ritual capaz de identificar ou ativar os poderes de um item exclusivo.

**PREÇO DOS ITENS MÁGICOS**

| Nível do Item | Preço de Compra (PO) | Preço de Venda (PO)* |
|---|---|---|
| 1 | 360 | 72 |
| 2 | 520 | 104 |
| 3 | 680 | 136 |
| 4 | 840 | 168 |
| 5 | 1.000 | 200 |
| 6 | 1.800 | 360 |
| 7 | 2.600 | 520 |
| 8 | 3.400 | 680 |
| 9 | 4.200 | 840 |
| 10 | 5.000 | 1.000 |
| 11 | 9.000 | 1.800 |
| 12 | 13.000 | 2.600 |
| 13 | 17.000 | 3.400 |
| 14 | 21.000 | 4.200 |
| 15 | 25.000 | 5.000 |
| 16 | 45.000 | 9.000 |
| 17 | 65.000 | 13.000 |
| 18 | 85.000 | 17.000 |
| 19 | 105.000 | 21.000 |
| 20 | 125.000 | 25.000 |
| 21 | 225.000 | 45.000 |
| 22 | 325.000 | 65.000 |
| 23 | 425.000 | 85.000 |
| 24 | 525.000 | 105.000 |
| 25 | 625.000 | 125.000 |
| 26 | 1.125.000 | 225.000 |
| 27 | 1.625.000 | 325.000 |
| 28 | 2.125.000 | 425.000 |
| 29 | 2.625.000 | 525.000 |
| 30 | 3.125.000 | 625.000 |

** Ou valor equivalente em Peças de Ouro do residuum adquirido ao desencantar um item.*

## Preços

O preço de compra de um item mágico permanente depende do seu nível, conforme indicado na respectiva tabela. O preço de compra de um item consumível (como uma poção ou elixir) é bem menor que o custo de um objeto permanente do mesmo nível. O preço de venda de um

item mágico (o valor que um PdJ recebe ao vendê-lo ou desencantá-lo) é um quinto do preço de compra.

Os valores indicados são os preços básicos de mercado dos equipamentos. O custo real para comprar um item mágico depende da oferta e da procura, e pode variar entre 10% e 40% acima do preço básico.

## Categorias de Itens Mágicos

Os itens mágicos são divididos em sete categorias mais abrangentes: armaduras, armas, implementos, vestimentas, anéis, itens maravilhosos e poções. Os equipamentos de determinada categoria possuem efeitos similares – todas as armas mágicas concedem bônus quando o personagem ataca com elas, e todas as botas mágicas têm poderes relacionados ao deslocamento. Mas além dessas generalizações, os objetos encantados possuem uma grande variedade de poderes e características.

Na categoria de vestimentas, os itens são agrupados por tipo – entre os que são usados na cabeça ou nos pés, por exemplo. Essa regra sobre a **posição do item** fornece um limite efetivo para o número de equipamentos mágicos que uma criatura consegue utilizar. Só é possível obter o benefício de um item mágico usado nos braços, mesmo que, na prática, uma criatura possa vestir uma braçadeira e carregar um escudo simultaneamente. Os benefícios ativos são sempre do item que foi colocado primeiro; qualquer outro equipamento na mesma posição fica inativo até que o primeiro seja removido. Em alguns casos, limitações físicas também se aplicam – é impossível usar dois elmos ao mesmo tempo.

Os itens maravilhosos incluem uma grande variedade de ferramentas úteis, desde a *mochila de carga* até o *tapete voador*. A descrição de cada equipamento indica como o personagem obtém acesso aos seus efeitos.

Todas as armaduras mágicas concedem um bônus de melhoria na Classe de Armadura. As armas e implementos mágicos concedem bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano quando são usados com essa finalidade. Todas as capas, amuletos e outros equipamentos usados no pescoço geram bônus de melhoria para as defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade. As vestimentas remanescentes geralmente não oferecem bônus para essas estatísticas numéricas, mas existem algumas exceções.

O restante desse capítulo descreve uma grande variedade de itens mágicos para todos os níveis, apresentados em ordem alfabética por categoria.

## Lendo um Item Mágico

Abaixo temos um exemplo de item mágico, a arma *vingadora sagrada:*

**Vingadora Sagrada** Nível 25+

*A arma mais valiosa para qualquer paladino.*

Nível 25 +5 625.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO

**Arma:** Machado, martelo, lâmina pesada

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria e o usuário pode gastar um pulso de cura

**Propriedade:** Uma vingadora sagrada causa 1d10 de dano radiante adicional quando utilizada com um poder com a palavra-chave radiante.

**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem e seus aliados a até 10 quadrados recebem +5 de bônus de poder nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade até o final do seu próximo turno.

**Especial:** É possível utilizar a *vingadora sagrada* como símbolo sagrado. Quando usada dessa forma, ela acrescenta seu bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, além do dano adicional concedido por sua propriedade (se aplicável). O personagem não recebe o bônus de proficiência com a arma nas jogadas de ataque quando utilizar a *vingadora sagrada* como um implemento.

### Nome e Nível

O nome do item mágico e seu nível surgem na primeira linha da descrição. Se o nível terminar com um sinal de positivo, isso significa que existem variedades com níveis diferentes, sendo que as versões de nível superior possuem um bônus de melhoria maior ou poderes e propriedades mais eficientes.

A *vingadora sagrada* é um item de 25º nível, mas também possui uma versão de nível mais elevado.

### Descrição

A próxima informação é uma breve descrição do equipamento, geralmente explicando suas características em linguagem simples, mas também fornecendo detalhes

ANNE STOKES

interessantes sobre sua aparência, origem, efeito ou lugar no mundo. Esse parágrafo não é parte das regras; quando precisar do efeito exato do equipamento, consulte o texto de regras logo abaixo.

## Categoria e Preço

A próxima linha indica os vários níveis e bônus de melhoria do item (se houver) e o preço de cada versão. Para as armas, a linha logo abaixo indica quais os grupos de armas que podem ser encantados com essa qualidade, e para as armaduras, indica o mesmo, mas em relação aos cinco tipos de armadura (incluindo trajes). Para os implementos, ele indica o tipo específico. Para as vestimentas, essa indicação aparece como "Posição do Item:" seguido pela posição adequada.

O preço de compra do item mágico pode ser expresso com um único número (para itens de nível fixo) ou com uma lista de valores, como no exemplo da *armadura de absorver chamas*.

O preço de uma *vingadora sagrada* (bem como seu bônus de melhoria) depende do seu nível. A versão de 25º nível é uma arma +5 e custa 625.000 PO, enquanto a versão de 30º nível é uma arma +6 e custa 3.125.000 PO. Trata-se de uma arma cujas características podem ser aplicadas a machados, martelos e lâminas pesadas.

## Melhoria

Nos itens que concedem bônus de melhoria, essa linha determina quais estatísticas são afetadas: CA, outras defesas ou jogadas de ataque e dano.

As armas e implementos mágicos concedem seus bônus de melhoria para as jogadas de ataque e dano só quando o personagem desfere o poder por meio da arma ou implemento (ou diretamente da arma ou implemento, no caso dos equipamentos com poderes de ataque).

Os poderes de ataque de um guerreiro, por exemplo, são desferidos por uma arma, logo ele acrescenta o bônus de melhoria de uma arma mágica nas suas jogadas de ataque e dano. Os poderes de ataque de um mago são desferidos por meio de um implemento (orbe, cajado ou varinha), logo ele adiciona o bônus de melhoria do implemento nas jogadas de ataque e dano relacionadas a esses poderes.

A descrição do poder sempre indica se ele funciona através de uma arma ou de um implemento. Todas as classes do Capítulo 4 indicam quais implementos (se houver) um personagem pode utilizar em conjunto com seus poderes. Por exemplo, um clérigo pode empunhar seu símbolo sagrado para ativar seus poderes de clérigo que dependem de um implemento, enquanto um bruxo pode empunhar um bastão ou uma varinha.

O nível de um item mágico e seu bônus de melhoria estão relacionados. Um item com +2 de bônus de melhoria sempre é de 6º a 10º nível.

| Nível do Item | Bônus de Melhoria |
|---|---|
| 1-5 | +1 |
| 6-10 | +2 |
| 11-15 | +3 |
| 16-20 | +4 |
| 21-25 | +5 |
| 26-30 | +6 |

Como a *vingadora sagrada* é uma arma mágica, seu bônus de melhoria se aplica às jogadas de ataque e dano da arma do personagem.

## Decisivo

No caso das armas e implementos mágicos, essa indicação descreve o que acontece quando o usuário obtém um sucesso decisivo com o equipamento. Similar aos bônus de melhoria, esse efeito só se aplica nos ataques desferidos por meio da arma ou do implemento (por exemplo, os *mísseis mágicos* de um mago não recebem o benefício do efeito indicado para o sucesso decisivo da adaga mágica que ele carrega).

Todas as armas e implementos mágicos causam um ou mais dados de dano quando geram um sucesso decisivo. O número de dados adicionais é igual ao bônus de melhoria do item e o dado que será usado depende da arma ou implemento (o normal seria 1d6). Exceto quando indicado o contrário, o tipo do dano adicional é do mesmo tipo que o dano normal da arma.

Além do dano adicional, algumas armas ou implementos mágicos produzem outros efeitos quando geram um sucesso decisivo. Essa informação fica indicada na descrição da arma. Um ataque que não causa dano não o fará mesmo com um sucesso decisivo.

Uma *vingadora sagrada* causa 5d6 ou 6d6 de dano adicional (dependendo do seu bônus de melhoria) com um sucesso decisivo, além de permitir que o portador gaste um pulso de cura.

## Propriedade

Alguns equipamentos mágicos têm uma propriedade especial que fica sempre ativa (ou é ativada sob determinadas condições). Uma propriedade normalmente não exige uma ação para ser usada, embora algumas possam ser desativadas (e ativadas novamente).

Quando está empunhando uma *vingadora sagrada*, todos os poderes radiantes do personagem causam dano adicional quando são desferidos pela arma. Essa propriedade não precisa ser ativada ou desativada.

### Residuum

***Residuum*** é a substância mágica gerada no término do ritual Desencantar Item Mágico. É um pó prateado finíssimo que alguns descrevem como magia concentrada, útil como componente genérico de muitos rituais (consulte o Capítulo 10). Em alguns lugares exóticos, o ***residuum*** é usado como moeda, sendo pesado e carregado em pequenos frascos metálicos. É uma forma conveniente de transportar grandes somas: o equivalente a 10.000 PO em ***residuum*** tem o mesmo peso de uma única peça de ouro e só ocupa um pouco mais de espaço; logo, 500 g de ***residuum*** valem 500.000 PO e podem ser guardadas numa algibeira.

## Poder

Alguns itens mágicos têm poderes especiais. Essa linha, quando constar na descrição de um equipamento, inclui a ação necessária para utilizar o poder, assim como seu efeito. Em alguns casos, aparecem também as condições específicas para que o poder seja ativado (por exemplo, apenas quando o personagem estiver sangrando).

Em geral, os poderes dos itens mágicos seguem as mesmas regras dos demais (têm alcance, área de efeito e assim por diante). Consulte "Lendo os Poderes" na pág. 54, para obter maiores detalhes.

Assim como os poderes raciais e de classe, os poderes dos itens mágicos muitas vezes contêm palavras-chaves que indicam o tipo de efeito ou dano. Quando usar um item mágico como parte de um poder racial ou de classe, as palavras-chaves desse poder e do item se aplicam igualmente. Por exemplo, se um paladino utilizar uma *espada flamejante* para atacar com um poder que causa dano radiante, o ataque causará dano flamejante e radiante.

Assim como os demais poderes, as habilidades dos itens mágicos se dividem entre ativações sem limite, por encontro ou diárias. Eles também incluem duas outras categorias: os efeitos de pulso de cura são recarregados quando o personagem gasta um pulso de cura para eles e os poderes consumíveis se aplicam aos itens mágicos de uso único.

**Sem Limite:** Esses poderes estão disponíveis sempre o personagem desejar, limitados apenas pelo seu tipo de ação.

**Encontro:** Esses poderes podem ser usados uma vez a cada encontro e são renovados quando o usuário realiza um descanso breve.

**Diário:** O poder diário de um item mágico está disponível uma vez a cada dia e se renova quando o usuário realiza um descanso prolongado. Assim como os poderes diários das classes, há um limite para o número de poderes diários de itens mágicos que o usuário pode ativar num mesmo dia. Esse limite depende do nível do personagem.

Do 1º ao 10º nível, o personagem pode ativar um poder diário de item mágico a cada dia.

Do 11º ao 20º nível, o personagem pode ativar dois poderes diários de itens mágicos a cada dia.

Do 21º ao 30º nível, o personagem pode ativar três poderes diários de itens mágicos a cada dia.

Cada ativação de um poder diário de item mágico deve ser proveniente de um equipamento diferente. No 11º nível, por exemplo, é possível ativar os poderes mágicos de dois objetos, mas nunca dois poderes diários diferentes do mesmo item. A planilha de personagem inclui espaços para controlar essas utilizações.

Sempre que o personagem atinge um marco (consulte a pág. 259), ele recebe uma ativação adicional de poder diário de itens mágicos. Esse benefício pode ser usado para ativar o poder diário de qualquer item que ainda não tenha sido usado neste dia (mesmo que ele já tenha usado um poder diário diferente do mesmo item).

Após um descanso prolongado, todos os poderes diários dos itens mágicos são renovados e a contagem de uso de poderes diários é reiniciada.

**Pulso de Cura:** O personagem começa o dia com uma ativação do poder, assim como um poder diário, mas consegue renovar esse poder usando uma ação padrão para imbuir sua vitalidade no equipamento, gastando um pulso de cura no processo. Gastar um pulso de cura dessa forma não recupera pontos de vida e a ação padrão necessária para ativar o poder do item é separada da ação que deve ser usada para ativá-lo.

**Consumível:** Alguns itens, especialmente poções e elixires, contêm poderes de uso único que são exauridos depois de utilizados.

Uma vez por dia, é possível ativar a *vingadora sagrada* para aumentar as defesas do personagem e seus aliados. Esse poder é renovado após um descanso prolongado.

## Especial

Se existirem quaisquer restrições ou regras especiais quanto à utilização do item, elas estarão detalhadas nessa seção.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

# Armaduras

As armaduras mágicas adicionam um bônus de melhoria na CA; portanto, uma *brunea dracônica de ferro negro +5* adiciona um total de 15 pontos na Classe de Armadura do usuário (10 da brunea e +5 do bônus de melhoria). Se o personagem não é proficiente com o tipo de armadura adequado, sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e na defesa de Reflexos, mas ainda receberá o bônus de melhoria da armadura.

A categoria determina os tipos de armaduras que podem ser encantados com um conjunto específico de qualidades. "Qualquer uma" inclui todas as armaduras: traje, corselete, gibão, cota, brunea e placas.

É possível ajustar o tamanho de uma armadura mágica com o ritual Encantar Item Mágico (consulte a pág. 306).

## Armadura de Absorver Chamas — Nível 14+

*Essa armadura de placas primorosamente forjada absorve chamas, concedendo alguma proteção contra o fogo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Armadura:** Placas
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Resistência vs. flamejante 10.
Nível 24 ou 29: Resistência vs. flamejante 15.

**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido por um ataque com a palavra-chave flamejante. Ele e seus aliados a até 5 quadrados adquirem resistência 20 vs. flamejante até o começo do próximo turno do personagem.
Nível 24 ou 29: Resistência flamejante 15.

## Armadura de Aço Angelical — Nível 19+

*Os elos dessa armadura cintilam com a luz prateada do Mar Astral.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 24 | +5 | 525.000 PO | | | |

**Armadura:** Cota
**Melhoria:** CA
**Poder (Diário):** Reação Imediata. O usuário pode ativar esse poder ao ser atingido por um ataque. Até o final do encontro, o personagem recebe +2 de bônus de poder na defesa visada pelo ataque até o final do encontro.

## Armadura dos Anões — Nível 2+

*Criada pelos melhores ferreiros anões, outrora esta armadura somente era forjada para membros da raça; atualmente, muitos fabricantes são capazes de construí-las para quem puder arcar com o custo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 2 | +1 | 520 PO | Nível 17 | +4 | 65.000 PO |
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |

**Armadura:** Cota, brunea, placas
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Fornece um bônus de item nos testes de Tolerância igual ao bônus de melhoria da armadura.
**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Livre. O personagem recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

## Armadura de Casca de Árvore — Nível 5+

*O encanto desta armadura enrijece o material e lhe fornece uma textura áspera, como a casca de uma árvore.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Armadura:** Gibão, brunea
**Melhoria:** CA
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder na CA até o final do encontro. Sempre que um golpe atingir sua CA, reduza esse bônus em 1 ponto (mínimo 0).
Nível 15 ou 20: Recebe +3 de bônus de poder.
Nível 25 ou 30: Recebe +4 de bônus de poder.

## Armadura dos Eladrin — Nível 3+

*Criada pelos mestres ferreiros dos eladrin, os elos requintados dessa cota de malha reluzem sob a luz mais suave.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Cota
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Acrescenta 1 quadrado à distância máxima de qualquer teleporte realizado pelo usuário.
A armadura não acarreta penalidades no deslocamento ou nos testes de perícia.
Nível 13 ou 18: +2 quadrados na distância de teleporte.
Nível 23 ou 28: +3 quadrados na distância de teleporte.

## Armadura Élfica de Batalha — Nível 8+

*Não há como confundir o padrão de folhas desenhado nas armaduras élficas de batalha.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | | | |

**Armadura:** Corselete, gibão
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Fornece +5 de bônus de item nos testes de resistência contra lentidão ou imobilização.
**Poder (Encontro):** Ação Mínima. Fornece +2 de bônus de poder no deslocamento até o final do próximo turno do usuário.

## Armadura Exaltada — Nível 5+

*Clérigos e senhores da guerra costumam usar armaduras exaltadas devido às suas propriedades, que ampliam os poderes de cura.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Armadura:** Cota
**Melhoria:** CA
**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Mínima. Até o final do turno do personagem, cada indivíduo curado pelos seus poderes diários ou por encontro recupera pontos de vida adicionais igual a 1d10 + modificador de Carisma do personagem.

## ARMADURAS MÁGICAS

| Nv | Nome | Preço (PO) | Categorias |
|---|---|---|---|
| 1 | Mágica +1 | 360 | Qualquer uma |
| 2 | Anões +1 | 520 | Cota, Brunea, Placas |
| 2 | Navalha +1 | 520 | Brunea |
| 3 | Eladrin +1 | 680 | Cota |
| 3 | Explorador +1, do | 680 | Qualquer uma |
| 3 | Explosão flamejante +1 | 680 | Traje |
| 3 | Forja amaldiçoada +1 | 680 | Cota, Brunea |
| 3 | Silvestre +1 | 680 | Traje, Corselete, Gibão |
| 4 | Ferro negro +1 | 840 | Brunea, Placas |
| 4 | Folhas negras +1 | 840 | Traje, Corselete, Gibão |
| 4 | Sanguínea +1 | 840 | Corselete, Gibão |
| 5 | Casca de árvore +1 | 1.000 | Gibão, Brunea |
| 5 | Exaltada +1 | 1.000 | Cota |
| 5 | Forja bélica +1 | 1.000 | Placas |
| 5 | Mortos +1 | 1.000 | Corselete, Gibão |
| 5 | Trama de sangue +1 | 1.000 | Traje |
| 6 | Mágica +2 | 1.800 | Qualquer uma |
| 7 | Anões +2 | 2.600 | Cota, Brunea, Gibão |
| 7 | Folhas do sol +2 | 2.600 | Traje, Corselete, Gibão |
| 7 | Navalha +2 | 2.600 | Brunea |
| 8 | Eladrin +2 | 3.400 | Cota |
| 8 | Élfica de batalha +2 | 3.400 | Corselete, Gibão |
| 8 | Explorador +2, do | 3.400 | Qualquer uma |
| 8 | Explosão flamejante +2 | 3.400 | Traje |
| 8 | Forja amaldiçoada +2 | 3.400 | Cota, Brunea |
| 8 | Montanha +2 | 3.400 | Placas |
| 8 | Silvestre +2 | 3.400 | Traje, Corselete, Gibão |
| 9 | Fantasmagórica +2 | 4.200 | Traje |
| 9 | Ferro negro +2 | 4.200 | Brunea, Placas |
| 9 | Folhas negras +2 | 4.200 | Traje, Corselete, Gibão |
| 9 | Sanguínea +2 | 4.200 | Corselete, Gibão |
| 10 | Casca de árvore +2 | 5.000 | Gibão, Brunea |
| 10 | Exaltada +2 | 5.000 | Cota |
| 10 | Forja bélica +2 | 5.000 | Placas |
| 10 | Mortos +2 | 5.000 | Corselete, Gibão |
| 10 | Trama de sangue +2 | 5.000 | Traje |
| 11 | Mágica +3 | 9.000 | Qualquer uma |

## ARMADURAS MÁGICAS (CONTINUAÇÃO)

| Nv | Nome | Preço (PO) | Categorias |
|---|---|---|---|
| 12 | Anões +3 | 13.000 | Cota, Brunea, Placas |
| 12 | Folhas do sol +3 | 13.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 12 | Navalha +3 | 13.000 | Brunea |
| 13 | Eladrin +3 | 17.000 | Cota |
| 13 | Élfica de batalha +3 | 17.000 | Corselete, Gibão |
| 13 | do Explorador +3 | 17.000 | Qualquer uma |
| 13 | Explosão flamejante +3 | 17.000 | Traje |
| 13 | Forja amaldiçoada +3 | 17.000 | Cota, Brunea |
| 13 | Hidra +3 | 17.000 | Brunea |
| 13 | Montanha +3 | 17.000 | Placas |
| 13 | Silvestre +3 | 17.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 13 | Sombras fluentes +3 | 17.000 | Traje, Corselete |
| 14 | Absorver chamas +3 | 21.000 | Placas |
| 14 | Fantasmagórica +3 | 21.000 | Traje |
| 14 | Ferro negro +3 | 21.000 | Brunea, Placas |
| 14 | Folhas negras +3 | 21.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 14 | Forja da tumba +3 | 21.000 | Cota |
| 14 | Sanguínea +3 | 21.000 | Corselete, Gibão |
| 15 | Casca de árvore +3 | 25.000 | Gibão, Brunea |
| 15 | Exaltada +3 | 25.000 | Cota |
| 15 | Forja bélica +3 | 25.000 | Placas |
| 15 | Mortos +3 | 25.000 | Corselete, Gibão |
| 15 | Pele de troll +3 | 25.000 | Gibão, Brunea |
| 15 | Trama de sangue +3 | 25.000 | Traje |
| 16 | Mágica +4 | 45.000 | Qualquer uma |
| 17 | Anões +4 | 65.000 | Cota, Brunea, Placas |
| 17 | Folhas do sol +4 | 65.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 17 | Navalha +4 | 65.000 | Brunea |
| 18 | Eladrin +4 | 85.000 | Cota |
| 18 | Élfica de batalha +4 | 85.000 | Corselete, Gibão |
| 18 | Explorador +4, do | 85.000 | Qualquer uma |
| 18 | Explosão flamejante +4 | 85.000 | Traje |
| 18 | Forja amaldiçoada +4 | 85.000 | Cota, Brunea |
| 18 | Hidra +4 | 85.000 | Brunea |
| 18 | Montanha +4 | 85.000 | Placas |
| 18 | Silvestre +4 | 85.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 18 | Sombras fluentes +4 | 85.000 | Traje, Corselete |

### Armadura do Explorador — Nível 3+

*Uma armadura popular entre os aventureiros, relativamente fácil de criar.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Qualquer uma
**Melhoria:** CA
**Poder (Diário):** Não exige ação. Recebe +2 de bônus de poder em um teste de resistência que o personagem tenha acabado de realizar; utilize o novo resultado.

### Armadura da Explosão Flamejante — Nível 3+

*Os mestres alfaiates eladrin entrelaçam magicamente filamentos de fogo arcano no tecido macio usado para criar esse robe ou casaco.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Traje
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** O personagem obtém sucesso automaticamente nos testes de resistência contra dano contínuo flamejante.
**Poder (Diário ✦ Flamejante):** Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, qualquer criatura que o atingir com um ataque corpo a corpo sofre 1d8 + modificador de Carisma de dano flamejante.
Nível 13 ou 18: 2d8 + modificador de Carisma de dano flamejante.
Nível 23 ou 28: 3d8 + modificador de Carisma de dano flamejante.

**ARMADURAS MÁGICAS** (CONTINUAÇÃO)

| Nv | Nome | Preço (PO) | Categorias |
|---|---|---|---|
| 19 | Absorver chamas +4 | 105.000 | Placas |
| 19 | Aço angelical +4 | 105.000 | Cota |
| 19 | Fantasmagórica +4 | 105.000 | Traje |
| 19 | Ferro negro +4 | 105.000 | Brunea, Placas |
| 19 | Folhas negras +4 | 105.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 19 | Forja da tumba +4 | 105.000 | Cota |
| 19 | Forja espiritual +4 | 105.000 | Placas |
| 19 | Sanguínea +4 | 105.000 | Corselete, Gibão |
| 20 | Casca de árvore +4 | 125.000 | Gibão, Brunea |
| 20 | Exaltada +4 | 125.000 | Cota |
| 20 | Forja bélica +4 | 125.000 | Placas |
| 20 | Mortos +4 | 125.000 | Corselete, Gibão |
| 20 | Pele de troll +4 | 125.000 | Gibão, Brunea |
| 20 | Trama de sangue +4 | 125.000 | Traje |
| 21 | Mágica +5 | 225.000 | Qualquer uma |
| 22 | Anões +5 | 325.000 | Cota, Brunea, Placas |
| 22 | Folhas do sol +5 | 325.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 22 | Navalha +5 | 325.000 | Brunea |
| 23 | Eladrin +5 | 425.000 | Cota |
| 23 | Élfica de batalha +5 | 425.000 | Corselete, Gibão |
| 23 | Explorador +5, do | 425.000 | Qualquer uma |
| 23 | Explosão flamejante +5 | 425.000 | Traje |
| 23 | Forja amaldiçoada +5 | 425.000 | Cota, Brunea |
| 23 | Hidra +5 | 425.000 | Brunea |
| 23 | Manto do Sétimo Vento +5 | 425.000 | Traje |
| 23 | Montanha +5 | 425.000 | Placas |
| 23 | Silvestre +5 | 425.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 23 | Sombras fluentes +5 | 425.000 | Traje, Corselete |
| 24 | Absorver chamas +5 | 525.000 | Placas |
| 24 | Aço angelical +5 | 525.000 | Cota |
| 24 | Fantasmagórica +5 | 525.000 | Traje |
| 24 | Ferro negro +5 | 525.000 | Brunea, Placas |
| 24 | Folhas negras +5 | 525.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 24 | Forja da tumba +5 | 525.000 | Cota |
| 24 | Forja espiritual +5 | 525.000 | Placas |

**ARMADURAS MÁGICAS** (CONTINUAÇÃO)

| Nv | Nome | Preço (PO) | Categorias |
|---|---|---|---|
| 24 | Sanguínea +5 | 525.000 | Corselete, Gibão |
| 25 | Casca de árvore +5 | 625.000 | Gibão, Brunea |
| 25 | Exaltada +5 | 625.000 | Cota |
| 25 | Forja bélica +5 | 625.000 | Placas |
| 25 | Mortos +5 | 625.000 | Corselete, Gibão |
| 25 | Pele de troll +5 | 625.000 | Corselete, Brunea |
| 25 | Trama de sangue +5 | 625.000 | Traje |
| 26 | Mágica +6 | 1.125.000 | Qualquer uma |
| 27 | Anões +6 | 1.625.000 | Cota, Brunea, Placas |
| 27 | Folhas do sol +6 | 1.625.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 27 | Navalha +6 | 1.625.000 | Brunea |
| 28 | Eladrin +6 | 2.125.000 | Cota |
| 28 | Élfica de batalha +6 | 2.125.000 | Corselete, Gibão |
| 28 | Explorador +6, do | 2.125.000 | Qualquer uma |
| 28 | Explosão flamejante +6 | 2.125.000 | Traje |
| 28 | Forja amaldiçoada +6 | 2.125.000 | Cota, Brunea |
| 28 | Hidra +6 | 2.125.000 | Brunea |
| 28 | Manto do Sétimo Vento +6 | 2.125.000 | Traje |
| 28 | Montanha +6 | 2.125.000 | Placas |
| 28 | Silvestre +6 | 2.125.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 28 | Sombras fluentes +6 | 2.125.000 | Traje, Corselete |
| 29 | Absorver chamas +6 | 2.625.000 | Placas |
| 29 | Aço angelical +6 | 2.625.000 | Cota |
| 29 | Fantasmagórica +6 | 2.625.000 | Traje |
| 29 | Ferro negro +6 | 2.625.000 | Brunea, Placas |
| 29 | Folhas negras +6 | 2.625.000 | Traje, Corselete, Gibão |
| 29 | Forja da tumba +6 | 2.625.000 | Cota |
| 29 | Forja espiritual +6 | 2.625.000 | Placas |
| 29 | Sanguínea +6 | 2.625.000 | Corselete, Gibão |
| 30 | Casca de árvore +6 | 3.125.000 | Gibão, Brunea |
| 30 | Exaltada +6 | 3.125.000 | Cota |
| 30 | Forja bélica +6 | 3.125.000 | Placas |
| 30 | Mortos +6 | 3.125.000 | Corselete, Gibão |
| 30 | Pele de troll +6 | 3.125.000 | Corselete, Brunea |
| 30 | Trama de sangue +6 | 3.125.000 | Traje |

## Armadura Fantasmagórica — Nível 9+

*Este manto branco-acinzentado e delicado desaparece gradualmente na direção da bainha.*

Nível 9 +2 4.200 PO
Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

**Armadura:** Traje
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Nenhuma.
Nível 14: Resistência vs. necrótico 5.
Nível 19 ou 24: Resistência vs. necrótico 10.
Nível 29: Resistência vs. necrótico 15.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem se torna incorpóreo até o final do seu próximo turno.
Nível 24 ou 29: O personagem se torna incorpóreo e adquire alternância até o final do seu próximo turno.

## Armadura de Ferro Negro — Nível 4+

*O metal negro dessa armadura emite um brilho avermelhado no calor da violência.*

Nível 4 +1 840 PO
Nível 9 +2 4.200 PO
Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

**Armadura:** Brunea, placas
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Resistência 5 vs. flamejante e 5 vs. necrótico.
Nível 14 ou 29: Resistência 10 vs. flamejante e 10 vs. necrótico.
Nível 24 ou 29: Resistência 15 vs. flamejante e 15 vs. necrótico.

## Armadura de Folhas do Sol — Nível 7+

*Os mestres artesãos élficos usam as folhas da árvore do sol para criar armaduras radiantes de tecido, couro ou peles.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |
| Nível 17 | +4 | 65.000 PO | | | |

**Armadura:** Traje, corselete, gibão
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Resistência vs. radiante 5.
Nível 17 ou 22: Resistência vs. radiante 10.
Nível 27: Resistência vs. radiante 15.

**Poder (Diário ✦ Radiante):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido pelo ataque de oportunidade de um inimigo, Esse inimigo sofre 1d10 + modificador de Destreza de dano radiante.
Nível 12 ou 17: 2d10 + modificador de Destreza de dano radiante.
Nível 22 ou 27: 3d10 + modificador de Destreza de dano radiante.

## Armadura de Folhas Negras — Nível 4+

*As folhas negras das árvores sepulcrais do Pendor das Sombras fornecem as propriedades de proteção desta armadura.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 4 | +1 | 840 PO | Nível 19 | +4 | 105.000 PO |
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Armadura:** Traje, corselete, gibão
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Concede +2 de bônus de item na CA contra o primeiro ataque desferido contra o personagem a cada encontro.

## Armadura da Forja Amaldiçoada — Nível 3+

*No passado distante, os tieflings vertiam sua amargura em suas forjas como uma lição para aqueles que os traíssem.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Cota, brunea
**Melhoria:** CA

**Poder (Diário):** Reação Imediata. O usuário ativa esse poder quando é atingido pelo ataque de um inimigo. O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra). Quando o inimigo obtiver sucesso no teste de resistência contra esse efeito, sofrerá -1 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).
Nível 13 ou 18: -3 de penalidade.
Nível 23 ou 28: -4 de penalidade.

## Armadura da Forja Bélica — Nível 5+

*Os anões e draconatos disputam a invenção dessa armadura encantada.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Armadura:** Completa
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Se o personagem retomar o fôlego enquanto estiver sangrando, ele recupera 1d10 pontos de vida adicionais.
Nível 15 ou 20: Recupera 2d10 pontos de vida adicionais.
Nível 25 ou 30: Recupera 3d10 pontos de vida adicionais.

## Armadura da Forja da Tumba — Nível 14+

*Essa armadura é construída em volta de um único elo da armadura funerária de um herói morto há pelo menos 100 anos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Armadura:** Cota
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Resistência vs. necrótico 10.
Nível 24 ou 29: Resistência vs. necrótico 15.

**Poder (Diário ✦ Cura):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando um aliado a até 5 quadrados sofre dano. Ele gasta um pulso de cura, mas não recupera pontos de vida. Em vez disso, o aliado recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.
Nível 24 ou 29: Um aliado a até 10 quadrados.

## Armadura da Forja Espiritual — Nível 19+

*Um pouco da sua própria força vital flui através desta armadura completa, fornecendo um pouco de alívio quando outros sucumbiriam aos ferimentos do combate.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 24 | +5 | 525.000 PO | | | |

**Armadura:** Completa
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Quando o personagem é reduzido a 0 pontos de vida ou menos, ele permanece consciente até o final do seu próximo turno. Nesse momento, se ainda estiver com 0 PV ou menos, ele cai inconsciente (ou morre) normalmente.

## Armadura da Hidra — Nível 13+

*As escamas da poderosa hidra são usadas para forjar esta armadura.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Brunea
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Quando um inimigo obtém um sucesso decisivo contra o personagem, o usuário adquire regeneração 5 até o final do encontro.
Nível 23 ou 28: Adquire regeneração 10.

## Armadura Mágica — Nível 1+

*Uma armadura mágica básica, porém eficaz.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Armadura:** Qualquer uma
**Melhoria:** CA

## Armadura da Montanha — Nível 8+

*Os ferreiros anões combinam a terra elemental das montanhas onde vivem com outros metais para criar estas armaduras pesadas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | | | |

**Armadura:** Completa
**Melhoria:** CA

**Poder (Encontro):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é puxado, empurrado ou conduzido por um efeito. Reduza o movimento forçado em 1 quadrado.
Nível 18 ou 23: Reduza o movimento forçado em 2 quadrados.
Nível 28: Reduza o movimento forçado em 3 quadrados.

## Armadura dos Mortos — Nível 5+

*Criada a partir da pele de criaturas mortas por magias necromânticas, esta armadura irradia mal-estar e oferece proteção contra esse tipo de mágica.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Armadura:** Corselete, gibão
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Resistência 5 vs. necrótico e 5 vs. venenoso.
**Poder (Diário ✦ Necrótico):** Reação Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. O oponente responsável pelo ataque sofre 1d10 + modificador de Carisma de dano necrótico.
Nível 15 ou 20: 2d10 + modificador de Carisma de dano necrótico.
Nível 25 ou 30: 3d10 + modificador de Carisma de dano necrótico.

## Armadura Navalha — Nível 2+

*Cada uma das escamas desta armadura tem esporas pontiagudas e bordas afiadas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 2 | +1 | 520 PO | Nível 17 | +4 | 65.000 PO |
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |

**Armadura:** Brunea
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Quando um inimigo atinge o personagem com um sucesso decisivo, ele sofre 1d10 + modificador de Destreza de dano.
Nível 12 ou 17: 2d10 + modificador de Destreza de dano.
Nível 22 ou 27: 3d10 + modificador de Destreza de dano.

## Armadura de Pele de Troll — Nível 15+

*Os trolls odeiam todo mundo, mas especialmente quem usa essas armaduras verdes e verruguentas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 20 | +4 | 125.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Armadura:** Corselte, brunea
**Melhoria:** CA
**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Padrão. O personagem adquire regeneração 5 até o final do encontro ou até ser reduzido a 0 pontos de vida ou menos.
Se sofrer dano ácido ou flamejante, a regeneração é anulada até o final do próximo turno do personagem.
Nível 25 ou 30: Regeneração 10.

## Armadura Sanguínea — Nível 4+

*Esta armadura tem uma tonalidade carmim que se torna vermelho-sangue quando seu poder é ativado.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 4 | +1 | 840 PO | Nível 19 | +4 | 105.000 PO |
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Armadura:** Corselete, gibão
**Melhoria:** CA
**Poder (Pulso de Cura):** Ação Mínima. Enquanto estiver sangrando, o personagem pode ativar essa armadura para adquirir resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.
Nível 14 ou 29: Resistência 15 contra todo os tipos de dano.
Nível 24 ou 29: Resistência 20 contra todo os tipos de dano.

## Armadura Silvestre — Nível 3+

*Esta armadura marrom e cinza é a preferida daqueles que desejam se mover como uma folha levada pelo vento da floresta.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Traje, corselete, gibão
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** O personagem recebe um bônus de item nos testes de Atletismo e Furtividade igual ao bônus de melhoria da armadura.

## Armadura de Sombras Fluentes — Nível 13+

*Filamentos escuros de trevas projetam-se dessa armadura totalmente negra.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Traje, corselete
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** O personagem recebe um bônus de item igual ao bônus de melhoria da armadura.
**Poder (Encontro):** Ação Mínima. O personagem adquire ocultação até o final do seu próximo turno.
Nível 23 ou 28: O personagem adquire invisibilidade até o final do seu próximo turno.

## Armadura de Trama de Sangue — Nível 5+

*Os mestres alfaiates eladrin tecem magicamente filamentos de sangue encantado no tecido macio usado para criar esse robe ou casaco.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Armadura:** Traje
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** Quando estiver sangrando, o personagem recebe +2 de bônus de item na CA e nos testes de resistência.

## Manto do Sétimo Vento — Nível 23+

*Este robe ou casaco encantado utiliza a brisa mais tênue para fazer com que seu usuário flutue.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 23 | +5 | 425.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Armadura:** Traje
**Melhoria:** CA
**Propriedade:** O personagem adquire um deslocamento de vôo igual ao seu deslocamento básico, mas cai se não terminar o turno em terra firme.

**ARMAS MÁGICAS**

| Nv | Nome | Preço (PO) | Categorias |
|---|---|---|---|
| 1 | Mágica +1 | 360 | Qualquer uma |
| 2 | Malévola +1 | 520 | Qualquer uma |
| 2 | Ressonante +1 | 520 | Martelo, Mangual, Maça, Atiradeira, Cajado |
| 3 | Álgida +1 | 680 | Qualquer uma |
| 3 | Duelista +1 | 680 | Lâmina Leve |
| 3 | Explosão flamejante +1 | 680 | Qualquer uma à distância |
| 3 | Lâmina do Pacto +1 | 680 | Lâmina Leve |
| 3 | Trovejante +1 | 680 | Qualquer uma |
| 4 | Explosão trovejante +1 | 840 | Qualquer uma à distância |
| 4 | Terror +1 | 840 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 5 | Drenar vitalidade +1 | 1.000 | Qualquer uma corpo a corpo |
| 5 | Flamejante +1 | 1.000 | Qualquer uma |
| 5 | Relampejante +1 | 1.000 | Qualquer uma |
| 6 | Mágica +2 | 1.800 | Qualquer uma |
| 7 | Malévola +2 | 2.600 | Qualquer uma |
| 7 | Ressonante +2 | 2.600 | Martelo, Mangual, Maça, Atiradeira, Cajado |
| 8 | Álgida +2 | 3.400 | Qualquer uma |
| 8 | Duelista +2 | 3.400 | Lâmina Leve |
| 8 | Explosão flamejante +2 | 3.400 | Qualquer uma à distância |
| 8 | Lâmina do Pacto +2 | 3.400 | Lâmina Leve |
| 8 | Trovejante +2 | 3.400 | Qualquer uma |
| 9 | Explosão trovejante +2 | 4.200 | Qualquer uma à distância |
| 9 | Matadora de dragões +2 | 4.200 | Qualquer uma |
| 9 | Terror +2 | 4.200 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 10 | Drenar vitalidade +2 | 5.000 | Qualquer uma corpo a corpo |
| 10 | Enfurecido +2, do | 5.000 | Machado, Lâmina Pesada |
| 10 | Flamejante +2 | 5.000 | Qualquer uma |
| 10 | Relampejante +2 | 5.000 | Qualquer uma |
| 11 | Mágica +3 | 9.000 | Qualquer uma |
| 12 | Malévola +3 | 13.000 | Qualquer uma |
| 12 | Ressonante +3 | 13.000 | Martelo, Mangual, Maça, Atiradeira, Cajado |
| 13 | Álgida +3 | 17.000 | Qualquer uma |
| 13 | Duelista +3 | 17.000 | Lâmina Leve |
| 13 | Explosão flamejante +3 | 17.000 | Qualquer uma à distância |
| 13 | Lâmina do Pacto +3 | 17.000 | Lâmina Leve |
| 13 | Trovejante +3 | 17.000 | Qualquer uma |
| 14 | Alternância +3 | 21.000 | Qualquer uma à distância |
| 14 | Explosão trovejante +3 | 21.000 | Qualquer uma à distância |
| 14 | Matadora de dragões +3 | 21.000 | Qualquer uma |
| 14 | Terror +3 | 21.000 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 15 | Drenar vitalidade +3 | 25.000 | Qualquer uma corpo a corpo |
| 15 | Enfurecido +3, do | 25.000 | Machado, Lâmina Pesada |
| 15 | Flamejante +3 | 25.000 | Qualquer uma |
| 15 | Relampejante +3 | 25.000 | Qualquer uma |
| 16 | Mágica +4 | 45.000 | Qualquer uma |
| 17 | Malévola +4 | 65.000 | Qualquer uma |
| 17 | Ressonante +4 | 65.000 | Martelo, Mangual, Maça, Atiradeira, Cajado |
| 18 | Álgida +4 | 85.000 | Qualquer uma |
| 18 | Duelista +4 | 85.000 | Lâmina Leve |
| 18 | Explosão flamejante +4 | 85.000 | Qualquer uma à distância |
| 18 | Lâmina do Pacto +4 | 85.000 | Lâmina Leve |
| 18 | Trovejante +4 | 85.000 | Qualquer uma |

## Armas

Uma arma mágica acrescenta um bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, portanto um *arco longo da explosão flamejante +3* adiciona +3 em todas as jogadas de ataque e dano realizados com ele. Esse bônus não se aplica ao dano contínuo ou a qualquer outro dano que possa ser gerado pelo ataque.

Se o personagem não é proficiente com o tipo de arma adequado, ele não recebe o bônus de proficiência nas jogadas de ataque, mas ainda obtém o bônus de melhoria da arma mágica.

A categoria define quais tipos de armas podem ser encantados com um determinado conjunto de qualidades. "Qualquer uma à distância" inclui armas de projétil e armas com as propriedades leve de arremesso ou pesada de arremesso. "Qualquer uma" ou "Qualquer uma corpo a corpo" incluem todas as categorias pertinentes.

**Munição:** As armas de combate à distância, como arcos, bestas e atiradeiras, imbuem suas propriedades nas munições que disparam. Não existem versões mágicas de munições (como flechas, virotes ou balas). Não é possível criar (ou encontrar) uma *flecha flamejante +1* ou uma *bala de funda +3*.

**Armas de Arremesso:** Qualquer arma mágica leve de arremesso ou pesada de arremesso, desde um simples *shuriken +1* até uma *lança do caçador perfeito +6*, retorna automaticamente às mãos do portador depois da resolução do ataque à distância.

Apanhar uma arma arremessada em processo de retorno é uma ação livre; se o personagem não desejar (ou não for capaz de) apanhá-la, ela cai aos seus pés no mesmo quadrado.

### Arma Álgida — Nível 3+

*Uma fina camada de gelo recobre a ponta desta arma.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano congelante por bônus de melhoria
**Poder (Sem Limite ✦ Congelante):** Ação Livre. Todo o dano causado por essa arma passa a ser congelante. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
**Poder (Diário ✦ Congelante):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com a arma. O alvo sofre 1d8 de dano congelante adicional e fica lento até o final do próximo turno do personagem.
Nível 13 ou 18: 2d8 de dano congelante.
Nível 23 ou 28: 3d8 de dano congelante.

**ARMAS MÁGICAS** (CONTINUAÇÃO)

| Nv | Nome | Preço (PO) | Categorias |
|---|---|---|---|
| 19 | Alternância +4 | 105.000 | Qualquer uma à distância |
| 19 | Explosão trovejante +4 | 105.000 | Qualquer uma à distância |
| 19 | Matadora de dragões +4 | 105.000 | Qualquer uma |
| 19 | Terror +4 | 105.000 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 20 | Dançarina +4 | 125.000 | Lâmina Pesada, Lâmina Leve |
| 20 | Drenar vitalidade +4 | 125.000 | Qualquer uma corpo a corpo |
| 20 | Enfurecido +4. do | 125.000 | Machado, Lâmina Pesada |
| 20 | Flamejante +4 | 125.000 | Qualquer uma |
| 20 | Relampejante +4 | 125.000 | Qualquer uma |
| 21 | Mágica +5 | 225.000 | Qualquer uma |
| 22 | Malévola +5 | 325.000 | Qualquer uma |
| 22 | Ressonante +5 | 325.000 | Martelo, Mangual, Maça, Atiradeira, Cajado |
| 23 | Álgida +5 | 425.000 | Qualquer uma |
| 23 | Duelista +5 | 425.000 | Lâmina Leve |
| 23 | Explosão flamejante +5 | 425.000 | Qualquer uma à distância |
| 23 | Lâmina do Pacto +5 | 425.000 | Lâmina Leve |
| 23 | Trovejante +5 | 425.000 | Qualquer uma |
| 24 | Alternância +5 | 525.000 | Qualquer uma à distância |
| 24 | Explosão trovejante +5 | 525.000 | Qualquer uma à distância |
| 24 | Matadora de dragões +5 | 525.000 | Qualquer uma |
| 24 | Terror +5 | 525.000 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 25 | Dançarina +5 | 625.000 | Lâmina Pesada, Lâmina Leve |
| 25 | Drenar vitalidade +5 | 625.000 | Qualquer uma corpo a corpo |

**ARMAS MÁGICAS** (CONTINUAÇÃO)

| Nv | Nome | Preço (PO) | Categorias |
|---|---|---|---|
| 25 | Enfurecido +5, do | 625.000 | Machado, Lâmina Pesada |
| 25 | Flamejante +5 | 625.000 | Qualquer uma |
| 25 | Relampejante +5 | 625.000 | Qualquer uma |
| 25 | Vingadora Sagrada +5 | 625.000 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 26 | Mágica +6 | 1.125.000 | Qualquer uma |
| 27 | Malévola +6 | 1.625.000 | Qualquer uma |
| 27 | Ressonante +6 | 1.625.000 | Martelo, mangual, Maça, Atiradeira, Cajado |
| 28 | Álgida +6 | 2.125.000 | Qualquer uma |
| 28 | Duelista +6 | 2.125.000 | Lâmina Leve |
| 28 | Explosão flamejante +6 | 2.125.000 | Qualquer uma à distância |
| 28 | Lâmina do Pacto +6 | 2.125.000 | Lâmina Leve |
| 28 | Trovejante +6 | 2.125.000 | Qualquer uma |
| 29 | Alternância +6 | 2.625.000 | Qualquer uma à distância |
| 29 | Explosão trovejante +6 | 2.625.000 | Qualquer uma à distância |
| 29 | Matadora de dragões +6 | 2.625.000 | Qualquer uma |
| 29 | Terror +6 | 2.625.000 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 30 | Caçador Perfeito +6 | 3.125.000 | Qualquer uma à distância |
| 30 | Dançarina +6 | 3.125.000 | Lâmina Pesada, Lâmina Leve |
| 30 | Drenar vitalidade +6 | 3.125.000 | Qualquer uma corpo a corpo |
| 30 | Enfurecido +6, do | 3.125.000 | Machado, Lâmina Pesada |
| 30 | Flamejante +6 | 3.125.000 | Qualquer uma |
| 30 | Relampejante +6 | 3.125.000 | Qualquer uma |
| 30 | Vingadora Sagrada +6 | 3.125.000 | Machado, Martelo, Lâmina Pesada |
| 30 | Vorpal +6 | 3.125.000 | Machado, Lâmina Pesada |

## Arma da Alternância — Nível 14+

*Os projéteis disparados por esta arma alternam entre realidades quando são liberados, atravessando qualquer cobertura como se ela não existisse.*

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
**Arma:** Qualquer uma à distância
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Propriedade:** Os ataques à distância desferidos com essa arma ignoram as penalidades de cobertura ou cobertura superior.

## Arma do Caçador Perfeito — Nível 30

*Quando sua magia é ativada, essa arma ignora a cobertura e ocultação dos inimigos*

Nível 30 +6 3.125.000 PO
**Arma:** Qualquer uma à distância
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d12 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Padrão. Quando ativar esse poder, o personagem localiza todas as criaturas a até 10 quadrados, mesmo se não tiver linha de visão ou de efeito até elas sob condições normais. Ele pode visar qualquer uma dessas criaturas como se ela não estivesse sob cobertura ou ocultação, desferindo um ataque básico à distância com esta arma e recebendo +5 de bônus na jogada de ataque.

## Arma Dançarina — Nível 20+

*A lâmina flutua e corta o ar como uma dançarina sobre o palco.*

Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 25 +5 625.000 PO
**Arma:** Lâmina Pesada, Lâmina Leve
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem solta a arma dançarina e ela paira no ar ao seu lado até o final do próximo turno ou até ele cair a 0 pontos de vida ou menos.

O personagem pode realizar ataques básicos e utilizar poderes de ataque por meio da arma como se a empunhasse (incluindo os modificadores de ataque e dano que normalmente seriam aplicados). Se o personagem não atacar com a arma até o final do seu turno, ela desfere um ataque corpo a corpo básico contra um inimigo à sua escolha a até 2 quadrados, como se o personagem tivesse realizado o ataque. A arma dançarina é incapaz de realizar ataques de oportunidade.

Exceto durante os breves momentos em que está atacando, a arma permanece no mesmo espaço que o personagem, mesmo que ele se afaste ou seja teleportado. Ela automaticamente resiste à tentativas de ser apanhada por outras criaturas.

A qualquer momento durante o encontro, o personagem pode voltar a segurar a arma, encerrando o efeito.

*Sustentação Mínima:* A espada continua a pairar e a flutuar ao lado do personagem até o final do seu próximo turno.

## Arma de Drenar Vitalidade — Nível 5+

*Essa arma transfere a vitalidade do inimigo para o seu portador.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Arma:** Qualquer corpo a corpo
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano necrótico por bônus de melhoria
**Propriedade:** Quando o personagem desfere um ataque corpo a corpo com essa arma, reduzindo um inimigo a 0 pontos de vida ou menos, ele recebe 5 pontos de vida temporários.
Nível 15 ou 20: Recebe 10 pontos de vida temporários.
Nível 25 ou 30: Recebe 15 pontos de vida temporários.

## Arma do Duelista — Nível 3+

*A arma predileta dos ladinos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Arma:** Lâmina Leve
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria se o personagem tiver vantagem de combate
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem obtém vantagem de combate contra a criatura que atacar com esta arma no seu próprio turno.

## Arma da Explosão Flamejante — Nível 3+

*Esta arma de ataque à distância esconde uma surpresa calorosa.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma à distância
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano flamejante por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Flamejante):** Ação Mínima. O próximo ataque básico à distância desferido pelo personagem com essa arma, antes do final do seu turno, torna-se uma explosão de área 1 centralizada no alvo. O personagem utiliza seu bônus normal para o ataque básico, mas visa a defesa de Reflexos do alvo. Em vez do dano normal, cada alvo atingido sofre 5 de dano contínuo flamejante.
Nível 13 ou 18: Explosão 2; 10 de dano contínuo flamejante.
Nível 23 ou 28: Explosão 3; 15 de dano contínuo flamejante.

## Arma da Explosão Trovejante — Nível 4+

*Subitamente, o projétil explode num violento ribombar sonoro.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 4 | +1 | 840 PO | Nível 19 | +4 | 105.000 PO |
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma à distância
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano trovejante por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Trovejante):** Ação Mínima. O próximo ataque básico à distância desferido pelo personagem com essa arma, antes do final do seu turno, torna-se uma explosão de área 1 centralizada no alvo. O personagem utiliza seu bônus normal para o ataque básico, mas visa a defesa de Fortitude do alvo. Cada sucesso causa dano trovejante igual ao dano normal de um ataque básico à distância desferido pela arma.

## Arma do Enfurecido — Nível 10+

*Uma arma de pura fúria.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |
| Nível 20 | +4 | 125.000 PO | | | |

**Arma:** Machado, Lâmina Pesada
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d10 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano realizadas com essa arma e sofre -5 de penalidade em todas as defesas. Ele também adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano. Os efeitos permanecem ativos até o final do encontro ou até que o personagem caia inconsciente.
Nível 20 ou 25: Resistência 10 contra todos os tipos de dano.
Nível 30: Resistência 15 contra todos os tipos de dano.

## Arma Flamejante — Nível 5+

*O portador dessa arma consegue fazer com que ela irrompa em chamas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano flamejante por bônus de melhoria
**Poder (Sem Limite ✦ Flamejante):** Ação Livre. Todo o dano causado por essa arma passa a ser flamejante. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
**Poder (Diário ✦ Flamejante):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com a arma. O alvo sofre 1d6 de dano flamejante adicional e 5 de dano contínuo flamejante (TR encerra).
Nível 15 ou 20: 2d6 de dano flamejante e 10 de dano contínuo flamejante.
Nível 25 ou 30: 3d6 de dano flamejante e 15 de dano contínuo flamejante.

## Arma Mágica — Nível 1+

*Uma arma encantada básica.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

## Arma Malévola — Nível 2+

*Algumas pessoas dizem que esta arma sente prazer em causar dor.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 2 | +1 | 520 PO | Nível 17 | +4 | 65.000 PO |
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d12 de dano por bônus de melhoria

## Arma Matadora de Dragões — Nível 9+

*A ruína das criaturas dracônicas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | | | |

**Arma:** Qualquer uma
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d8 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria contra dragões
**Propriedade:** Essa arma fornece resistência contra o sopro dos dragões, conforme indicado abaixo.
Nível 9: Resistência 5
Nível 14 ou 19: Resistência 10
Nível 24 ou 29: Resistência 15
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do turno do personagem, o próximo ataque desferido com essa arma contra um dragão recebe +5 de bônus de poder na jogada de ataque e ignora automaticamente quaisquer resistências que a criatura possua.

## Arma Relampejante — Nível 5+

*Esta arma crepita com faíscas elétricas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano elétrico por bônus de melhoria
**Poder (Sem Limite ✦ Elétrico):** Ação Livre. Todo o dano causado por essa arma passa a ser elétrico. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
**Poder (Diário ✦ Elétrico):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com a arma. O alvo e cada inimigo do personagem a até 2 quadrados do alvo sofrem 1d6 de dano elétrico.
Nível 15 ou 20: 2d6 de dano elétrico.
Nível 25 ou 30: 3d6 de dano elétrico.

## Arma Ressonante — Nível 2+

*Quando esta arma atinge o adversário, ouve-se um estrondo ensurdecedor, que o deixa pasmo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 2 | +1 | 520 PO | Nível 17 | +4 | 65.000 PO |
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |

**Arma:** Martelo, Mangual, Maça, Atiradeira, Bordão
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano trovejante por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com a arma. O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

## Arma do Terror — Nível 4+

*O golpe dessa arma envia ondas de medo pelo corpo do alvo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 4 | +1 | 840 PO | Nível 19 | +4 | 105.000 PO |
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Arma:** Machado, Martelo, Lâmina Pesada
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d8 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Medo):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com a arma. O alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).

## Arma Trovejante — Nível 3+

*Quando esta arma atinge um adversário, seu portador descarrega um trovão que empurra o adversário numa onda de som letal.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Arma:** Qualquer uma
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano trovejante por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Trovejante):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com a arma. O alvo sofre 1d8 de dano trovejante adicional e é empurrado 1 quadrado.
Nível 13 ou 18: 2d8 de dano trovejante adicional.
Nível 23 ou 28: 3d8 de dano trovejante adicional.

### Arma Vorpal — Nível 30

*Não existe nada mais afiado que o fio de uma lâmina vorpal.*

Nível 30 +6 3.125.000 PO
**Arma:** Machado, Lâmina Pesada
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d12 de dano por bônus de melhoria
**Propriedade:** Sempre que o personagem obtiver o resultado máximo em qualquer um dos dados de dano da arma, ele joga novamente aquele dado, adicionando o resultado ao dano total. Se novamente obtiver o resultado máximo, o personagem pode continuar jogando novamente, sempre adicionando o valor ao dano total.
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com a arma. O ataque causa 3d12 de dano adicional.

### Lâmina do Pacto — Nível 3+

*Os bruxos adoram essa lâmina extremamente afiada.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Arma:** Lâmina Leve (geralmente adagas e foices)
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Propriedade:** Essa lâmina funciona como um implemento de bruxo, adicionando seu bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano dos poderes de bruxo que utilizam implemento.
**Propriedade:** Quando uma criatura sobre a qual o personagem rogou sua Maldição do Bruxo desfere um ataque corpo a corpo contra o personagem, ela sofre dano igual ao bônus de melhoria da lâmina do pacto.
**Especial:** O personagem não recebe o bônus de proficiência com a arma nas jogadas de ataque quando utiliza uma *lâmina do pacto* como um implemento.

### Vingadora Sagrada — Nível 25+

*A arma mais valiosa para qualquer paladino.*

Nível 25 +5 625.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
**Arma:** Machado, martelo, lâmina pesada
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria e o usuário pode gastar um pulso de cura
**Propriedade:** Uma vingadora sagrada causa 1d10 de dano radiante adicional quando utilizada com um poder com a palavra-chave radiante.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem e seus aliados a até 10 quadrados recebem +5 de bônus de poder nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade até o final do seu próximo turno.
**Especial:** É possível utilizar a *vingadora sagrada* como símbolo sagrado. Quando usada dessa forma, ela adiciona seu bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, além do dano adicional fornecido pela sua propriedade (se aplicável). O personagem não recebe o bônus de proficiência com a arma nas jogadas de ataque quando utilizar a *vingadora sagrada* como um implemento.

## Bastões

Se o personagem pertence a uma classe que utiliza um bastão como implemento, ele aplica o bônus de melhoria desse objeto nas jogadas de ataque e dano de quaisquer poderes de classe que tenham a palavra-chave implemento, além de poder usar suas propriedades e poderes. Os membros de outras classes não obtêm nenhum benefício ao empunhar um bastão.

Um bastão é um cilindro curto e pesado, geralmente coberto por runas místicas ou cristais incrustados. Assim como a maioria dos implementos, não é possível desferir ataques corpo a corpo com um bastão.

### Bastão do Aperto da Morte — Nível 23+

*Um bastão que exala energia necrótica.*

Nível 23 +5 425.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra) e o personagem recebe 10 pontos de vida temporários
Nível 28: 15 de dano necrótico contínuo (TR encerra) e o personagem recebe 15 pontos de vida temporários
**Poder (Diário ✦ Necrótico):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando roga sua Maldição do Bruxo contra um alvo. A criatura sofre 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra). Sempre que esse dano for causado, o personagem recebe 10 pontos de vida temporários.
Nível 28: 15 de dano necrótico contínuo (TR encerra) e o personagem recebe 15 pontos de vida temporários.

### Bastão da Colheita — Nível 14+

*Este bastão armazena o poder da sua dádiva do pacto para que você possa utilizá-lo quando desejar.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Propriedade:** Quando o personagem ativa sua dádiva do pacto, ele pode armazenar seu efeito no bastão em vez de usá-la imediatamente. O bastão pode conservar o efeito de uma única dádiva do pacto por vez.
**Poder (Encontro):** Ação Mínima. Aplica o efeito da dádiva do pacto armazenada no bastão.

### Bastão da Corrupção — Nível 3+

*Esse bastão amplia e multiplica a Maldição do Bruxo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Propriedade:** Quando o personagem ativa sua dádiva do pacto, em vez de obter o benefício normal, ele pode transferir sua Maldição do Bruxo para cada inimigo a até 5 quadrados do alvo original.

STEVE BENTHIN

**BASTÕES**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 1 | Bastão mágico +1 | 360 |
| 2 | Bastão da recompensa obscura +1 | 520 |
| 3 | Bastão da corrupção +1 | 680 |
| 5 | Bastão opressor +1 | 1.000 |
| 6 | Bastão mágico +2 | 1.800 |
| 7 | Bastão da recompensa obscura +2 | 2.600 |
| 8 | Bastão da corrupção +2 | 3.400 |
| 8 | Bastão do primeiro ferimento +2 | 3.400 |
| 10 | Bastão da pira +2 | 5.000 |
| 10 | Bastão opressor +2 | 5.000 |
| 11 | Bastão mágico +3 | 9.000 |
| 12 | Bastão da recompensa obscura +3 | 13.000 |
| 13 | Bastão da corrupção +3 | 17.000 |
| 13 | Bastão do primeiro ferimento +3 | 17.000 |
| 14 | Bastão da colheita +3 | 21.000 |
| 15 | Bastão da pira +3 | 25.000 |
| 15 | Bastão opressor +3 | 25.000 |
| 16 | Bastão mágico +4 | 45.000 |
| 17 | Bastão da recompensa obscura +4 | 65.000 |
| 18 | Bastão da corrupção +4 | 85.000 |
| 18 | Bastão do primeiro ferimento +4 | 85.000 |
| 19 | Bastão da colheita +4 | 105.000 |
| 20 | Bastão da pira +4 | 125.000 |
| 20 | Bastão opressor +4 | 125.000 |
| 21 | Bastão mágico +5 | 225.000 |
| 22 | Bastão da recompensa obscura +5 | 325.000 |
| 23 | Bastão do aperto da morte +5 | 425.000 |
| 23 | Bastão da corrupção +5 | 425.000 |
| 23 | Bastão do primeiro ferimento +5 | 425.000 |
| 24 | Bastão da colheita +5 | 525.000 |
| 25 | Bastão opressor +5 | 625.000 |
| 25 | Bastão da pira +5 | 625.000 |
| 26 | Bastão mágico +6 | 1.125.000 |
| 27 | Bastão da recompensa obscura +6 | 1.625.000 |
| 28 | Bastão do aperto da morte +6 | 2.125.000 |
| 28 | Bastão da corrupção +6 | 2.125.000 |
| 28 | Bastão do primeiro ferimento +6 | 2.125.000 |
| 29 | Bastão da colheita +6 | 2.625.000 |
| 30 | Bastão da pira +6 | 3.125.000 |
| 30 | Bastão opressor +6 | 3.125.000 |

## Bastão Mágico

Nível 1+

*Um bastão padrão, encantado para canalizar a energia arcana.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

## Bastão Opressor

Nível 5+

*Este bastão amplia o dano causado contra o alvo pela Maldição do Bruxo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d8 de dano por bônus de melhoria
**Propriedade:** Quando o personagem roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo, a criatura sofre dano igual ao bônus de melhoria do bastão.

### Bastão da Pira — Nível 10+

*Este bastão crepita com fogo arcano.*

Nível 10 +2 5.000 PO | Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO | Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO

**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano flamejante por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Livre. Quando o personagem roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo, a criatura adquire vulnerabilidade 2 vs. flamejante até o final do próximo turno do personagem.
Nível 15: Vulnerabilidade 3 vs. flamejante.
Nível 20: Vulnerabilidade 4 vs. flamejante.
Nível 25: Vulnerabilidade 5 vs. flamejante.
Nível 30: Vulnerabilidade 6 vs. flamejante.

### Bastão do Primeiro Ferimento — Nível 8+

*Este bastão exige ser o primeiro a atacar em qualquer combate.*

Nível 8 +2 3.400 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO

**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria contra criaturas com seu máximo de pontos de vida.
**Propriedade:** Quando o personagem atinge, com um ataque desferido por essa arma, uma criatura com seu máximo de pontos de vida, ele causa 1d8 de dano adicional.
Nível 13 ou 18: 2d8 de dano adicional.
Nível 23 ou 28: 3d8 de dano adicional.

### Bastão da Recompensa Obscura — Nível 2+

*Este bastão canaliza a Maldição do Bruxo ao mesmo tempo em que aprimora as defesas do usuário.*

Nível 2 +1 520 PO | Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO | Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO | Nível 27 +6 1.625.000 PO

**Implemento (Bastão)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Propriedade:** Quando o personagem roga sua Maldição do Bruxo sobre um inimigo, recebe +1 de bônus de poder na CA até o começo do seu próximo turno.

## Cajados

Um cajado é uma peça de madeira da altura de uma pessoa ou ligeiramente maior, quase sempre enfeitado com um cristal ou outro fetiche arcano. Com a forma de um bordão ou de uma bengala de caminhada, ele também é imbuído de encantos arcanos que permitem ao usuário canalizar suas magias. Ao contrário dos outros implementos, o cajado também funciona como uma arma de ataque corpo a corpo (trate-o como um bordão). Quando é usado em combate, ele aplica seu bônus de melhoria e seus dados de dano no sucesso decisivo, da mesma forma que uma arma.

Entretanto, o personagem deve pertencer a uma classe que utiliza um cajado como implemento para aplicar seu bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano dos poderes de classe que tenham a palavra-chave implemento, bem como utilizar as propriedades e poderes do item. Caso sua classe normalmente não utilize cajados como implementos, ou se o personagem não estiver usando um poder de implemento, o cajado torna-se apenas um bordão mágico.

Por exemplo, um clérigo pode empunhar e usar um *cajado da potência ígnea* +3 como arma de ataque corpo a corpo: ele adiciona +3 nas suas jogadas de ataque e dano e se obtiver um sucesso decisivo, adiciona +3d10 de dano flamejante. Contudo, ele não pode usar o poder do cajado juntamente com um poder de clérigo que possua a palavra-chave flamejante, já que os poderes de clérigo não podem ser canalizados por cajados.

**CAJADOS**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 1 | Cajado mágico +1 | 360 |
| 2 | Cajado da potência ígnea +1 | 520 |
| 3 | Cajado do mago da guerra +1 | 680 |
| 4 | Cajado do inverno +1 | 840 |
| 5 | Cajado das tempestades +1 | 1.000 |
| 6 | Cajado mágico +2 | 1.800 |
| 7 | Cajado da potência ígnea +2 | 2.600 |
| 8 | Cajado do mago da guerra +2 | 3.400 |
| 8 | Cajado da onda trovejante +2 | 3.400 |
| 9 | Cajado do inverno +2 | 4.200 |
| 10 | Cajado das tempestades +2 | 5.000 |
| 11 | Cajado mágico +3 | 9.000 |
| 12 | Cajado da potência ígnea +3 | 13.000 |
| 13 | Cajado do mago da guerra +3 | 17.000 |
| 13 | Cajado da onda trovejante +3 | 17.000 |
| 14 | Cajado do inverno +3 | 21.000 |
| 15 | Cajado das tempestades +3 | 25.000 |
| 16 | Cajado mágico +4 | 45.000 |
| 17 | Cajado da potência ígnea +4 | 65.000 |
| 18 | Cajado do mago da guerra +4 | 85.000 |
| 18 | Cajado da onda trovejante +4 | 85.000 |
| 19 | Cajado do inverno +4 | 105.000 |
| 19 | Cajado do poder +4 | 105.000 |
| 20 | Cajado das tempestades +4 | 125.000 |
| 21 | Cajado mágico +5 | 225.000 |
| 22 | Cajado da potência ígnea +5 | 325.000 |
| 23 | Cajado do mago da guerra +5 | 425.000 |
| 23 | Cajado da onda trovejante +5 | 425.000 |
| 24 | Cajado do inverno +5 | 525.000 |
| 24 | Cajado do poder +5 | 525.000 |
| 25 | Cajado das tempestades +5 | 625.000 |
| 26 | Cajado mágico +6 | 1.125.000 |
| 27 | Cajado da potência ígnea +6 | 1.625.000 |
| 28 | Cajado do mago da guerra +6 | 2.125.000 |
| 28 | Cajado da onda trovejante +6 | 2.125.000 |
| 29 | Cajado do inverno +6 | 2.625.000 |
| 29 | Cajado do poder +6 | 2.625.000 |
| 30 | Cajado das tempestades +6 | 3.125.000 |

## Cajado do Inverno — Nível 4+

*Este cajado é entalhado com símbolos do inverno e parece frio ao toque. Ele aumenta o efeito das suas magias congelantes.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 4 | +1 | 840 PO | Nível 19 | +4 | 105.000 PO |
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |

**Implemento (Cajado)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano congelante por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Livre. Ative esse poder juntamente com outro que tenha a palavra-chave congelante. Após determinar o resultado, todos os inimigos a ate 3 quadrados do personagem ficam imobilizados (TR encerra).

## Cajado Mágico — Nível 1+

*Um cajado básico, encantado para canalizar a energia arcana.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Implemento (Cajado)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

## Cajado do Mago da Guerra — Nível 3+

*Este cajado, encimado por um cristal vermelho, aumenta o tamanho das rajadas e explosões mágicas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Cajado)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d8 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Livre. Ative esse poder juntamente com outro que cause um efeito de rajada ou explosão. Aumente em 1 o tamanho da rajada ou da explosão.

## Cajado da Onda Trovejante — Nível 8+

*Este cajado repleto de runas emite trovões que causam dano e derrubam os inimigos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | | | |

**Implemento (Cajado)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d8 de dano trovejante por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Trovejante):** Ação Livre. Ative esse poder juntamente com outro que empurre uma ou mais criaturas. Em vez de serem empurradas, as criaturas são derrubadas e sofrem xd6 de dano trovejante cada uma, onde x é o número de quadrados que cada indivíduo seria empurrado.
Nível 13 ou 18: xd8 de dano trovejante.
Nível 23 ou 28: xd10 de dano trovejante.

## Cajado do Poder — Nível 19+

*Este cajado, encimado por uma mão com garras segurando um cristal azul, permite que você conjure a mesma magia duas vezes.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 24 | +5 | 525.000 PO | | | |

**Implemento (Cajado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d10 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Livre. Ative esse poder quando obtiver um sucesso decisivo usando um poder por encontro ou diário. O poder utilizado continua disponível.

## Cajado da Potência Ígnea — Nível 2+

*Este cajado é entalhado com símbolos do fogo e sempre parece aquecido ao toque. Ele torna as magias de fogo mais potentes.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 2 | +1 | 520 PO | Nível 17 | +4 | 65.000 PO |
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |

**Implemento (Cajado)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d8 de dano flamejante por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Livre. Ative esse poder juntamente com outro que tenha a palavra-chave flamejante. Após jogar os dados de dano, jogue novamente um número de dados igual ou menor ao bônus de melhoria do cajado. Os novos resultados devem ser usados e um mesmo dado não pode ser jogado mais de uma vez.

### Cajado das Tempestades — Nível 5+

*Este cajado, coberto por runas de relâmpagos, aumenta o poder das magias elétricas e trovejantes.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Implemento (Cajado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano elétrico ou trovejante por bônus de melhoria

**Poder (Diário ✦ Elétrico, Trovejante):** Ação Livre. Ative esse poder juntamente com outro que tenha a palavra-chave elétrico ou trovejante. Após determinar o resultado, todas as criaturas dentro de uma rajada contígua 3 sofrem 1d8 de dano elétrico ou trovejante.

Nível 15 ou 20: 2d8 de dano elétrico e trovejante.

Nível 25 ou 30: 3d8 de dano elétrico e trovejante.

## Orbes

Se o personagem pertence a uma classe que utiliza um orbe como implemento, ele aplica o bônus de melhoria desse objeto nas jogadas de ataque e dano de quaisquer poderes de classe que tenham a palavra-chave implemento, além de poder usar suas propriedades e poderes. Os membros de outras classes não obtêm nenhum benefício ao empunhar um orbe.

Uma orbe é um objeto esférico pesado, geralmente de vidro ou cristal, de tamanho adequado para caber tranquilamente na palma da mão. As orbes variam de cor, de vidro transparente a ébano opaco, com turbilhões de cores irrompendo do seu centro. Assim como a maioria dos implementos, não é possível desferir ataques corpo a corpo com um orbe.

### Orbe da Continuidade Inevitável — Nível 3+

*Uma esfera de cristal acinzentado que parece uma bola de névoa sólida.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Orbe)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário):** Ação Mínima. Um dos poderes do personagem que deveria terminar no final deste turno permanece ativo até o final do seu próximo turno.

**ORBES**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 1 | Orbe mágica +1 | 360 |
| 3 | Orbe da continuidade inevitável +1 | 680 |
| 5 | Orbe das repercussões sanguinárias +1 | 1.000 |
| 6 | Orbe mágica +2 | 1.800 |
| 7 | Orbe da gravidade indisputável +2 | 2.600 |
| 8 | Orbe da continuidade inevitável +2 | 3.400 |
| 9 | Orbe das polaridades reversas +2 | 4.200 |
| 10 | Orbe das repercussões sanguinárias +2 | 5.000 |
| 11 | Orbe mágica +3 | 9.000 |
| 12 | Orbe da gravidade indisputável +3 | 13.000 |
| 13 | Orbe da continuidade inevitável +3 | 17.000 |
| 13 | Orbe das resoluções drásticas +3 | 17.000 |
| 14 | Orbe das polaridades reversas +3 | 21.000 |
| 15 | Orbe das repercussões sanguinárias +3 | 25.000 |
| 16 | Orbe mágica +4 | 45.000 |
| 17 | Orbe da gravidade indisputável +4 | 65.000 |
| 18 | Orbe da continuidade inevitável +4 | 85.000 |
| 18 | Orbe das resoluções drásticas +4 | 85.000 |
| 19 | Orbe das polaridades reversas +4 | 105.000 |
| 20 | Orbe da fortuna invasora +4 | 125.000 |
| 20 | Orbe das repercussões sanguinárias +4 | 125.000 |
| 21 | Orbe mágica +5 | 225.000 |
| 22 | Orbe da gravidade indisputável +5 | 325.000 |
| 23 | Orbe da continuidade inevitável +5 | 425.000 |
| 23 | Orbe das resoluções drásticas +5 | 425.000 |
| 24 | Orbe das polaridades reversas +5 | 525.000 |
| 25 | Orbe da fortuna invasora +5 | 625.000 |
| 25 | Orbe das repercussões sanguinárias +5 | 625.000 |
| 26 | Orbe mágica +6 | 1.125.000 |
| 27 | Orbe da gravidade indisputável +6 | 1.625.000 |
| 28 | Orbe da continuidade inevitável +6 | 2.125.000 |
| 28 | Orbe das resoluções drásticas +6 | 2.125.000 |
| 29 | Orbe das polaridades reversas +6 | 2.625.000 |
| 30 | Orbe da fortuna invasora +6 | 3.125.000 |
| 30 | Orbe das repercussões sanguinárias +6 | 3.125.000 |

### Orbe da Fortuna Invasora — Nível 20+

*Uma esfera de cristal repleta de faixas circulantes, douradas e alaranjadas em seu interior.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 20 | +4 | 125.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |
| Nível 25 | +5 | 625.000 PO | | | |

**Implemento (Orbe)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d8 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando um inimigo a até 10 quadrados recarrega um poder. O processo de recarga fracassa e o personagem recupera um poder por encontro utilizado.

### Orbe da Gravidade Indiscutível — Nível 7+

*Uma esfera de cristal azul celeste.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |
| Nível 17 | +4 | 65.000 PO | | | |

**Implemento (Orbe)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, qualquer ataque que atinja uma criatura voadora a até 10 quadrados de distância faz com que ela desça suavemente 10 quadrados. Caso essa distância alcance o solo, a criatura fica derrubada, mas não sofre dano de queda.

### Orbe Mágico — Nível 1+

*Um orbe de cristal padrão, encantado para canalizar a energia arcana.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Implemento (Orbe)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

### Orbe das Polaridades Reversas — Nível 9+

*Uma esfera de cristal polido que parece a abóbada celeste durante uma tempestade.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | | | |

**Implemento (Orbe)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, seus ataques consideram qualquer resistência do alvo como se fosse vulnerabilidade 5 ao mesmo tipo de dano.
Nível 14 ou 19: Vulnerabilidade 10.
Nível 24 ou 29: Vulnerabilidade 15.

### Orbe das Repercussões Sanguinárias — Nível 5+

*Uma esfera escarlate luminosa.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Implemento (Orbe)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra criaturas sangrando

**Poder (Diário):** Ação Mínima. Todas as criaturas sangrando a até 5 quadrados sofrem 1d6 + modificador de Inteligência de dano.
Nível 15 ou 20: 2d6 + modificador de Inteligência.
Nível 25 ou 30: 3d6 + modificador de Inteligência.

### Orbe das Resoluções Drásticas — Nível 13+

*Uma esfera de vidro roxo e brilhante, iluminada por faixas escarlates dançando sob sua superfície lisa.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Orbe)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando um inimigo a até 10 quadrados for reduzido a 0 pontos de vida ou menos. Um outro inimigo a até 10 quadrados do personagem fica imobilizado (TR encerra) ou enfraquecido (TR encerra).

## Símbolos Sagrados

Se o personagem pertencer a uma classe que utiliza um símbolo sagrado como implemento, ele aplica o bônus de melhoria desse objeto nas jogadas de ataque e dano de qualquer poder de classe que tenha a palavra-chave implemento, além de poder usar suas propriedades e poderes. Os membros de outras classes não obtêm nenhum benefício ao empunhar um símbolo sagrado.

Um símbolo sagrado representa a divindade cultuada pelo personagem e assume a forma de um dos aspectos do deus (consulte as págs. 21 e 22 para obter os símbolos dos deuses Bondosos, Leais e Bondosos ou Imparciais). Assim como a maioria dos implementos, não é possível realizar ataques corpo a corpo com um símbolo sagrado.

Ao contrário dos demais implementos, basta estar carregando um símbolo sagrado para que suas propriedades ou poderes funcionem. Se um personagem estiver usando ou segurando mais do que um símbolo sagrado, nenhum deles funciona.

### Símbolo da Batalha — Nível 5+

*Este símbolo sagrado é o preferido dos clérigos de batalha e dos sacerdotes de guerra.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 5 | +1 | 1.000 PO | Nível 20 | +4 | 125.000 PO |
| Nível 10 | +2 | 5.000 PO | Nível 25 | +5 | 625.000 PO |
| Nível 15 | +3 | 25.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |

**Implemento (Símbolo Sagrado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d8 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com um ataque desferido por meio do símbolo sagrado. O ataque causa 1d10 de dano adicional.
Nível 15 ou 20: 2d10 de dano adicional.
Nível 25 ou 30: 3d10 de dano adicional.

**SÍMBOLOS SAGRADOS**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 1 | Símbolo sagrado mágico +1 | 360 |
| 2 | Símbolo da vida +1 | 520 |
| 3 | Símbolo da esperança +1 | 680 |
| 5 | Símbolo da batalha +1 | 1.000 |
| 6 | Símbolo sagrado mágico +2 | 1.800 |
| 7 | Símbolo do poder +2 | 2.600 |
| 7 | Símbolo da vida +2 | 2.600 |
| 8 | Símbolo da esperança +2 | 3.400 |
| 9 | Símbolo da vitória +2 | 4.200 |
| 10 | Símbolo da batalha +2 | 5.000 |
| 11 | Símbolo sagrado mágico +3 | 9.000 |
| 12 | Símbolo do poder +3 | 13.000 |
| 12 | Símbolo da vida +3 | 13.000 |
| 13 | Símbolo da esperança +3 | 17.000 |
| 14 | Símbolo da vitória +3 | 21.000 |
| 15 | Símbolo da batalha +3 | 25.000 |
| 16 | Símbolo sagrado mágico +4 | 45.000 |
| 17 | Símbolo do poder +4 | 65.000 |
| 17 | Símbolo da vida +4 | 65.000 |
| 18 | Símbolo da esperança +4 | 85.000 |
| 19 | Símbolo da vitória +4 | 105.000 |
| 20 | Símbolo da batalha +4 | 125.000 |
| 21 | Símbolo sagrado mágico +5 | 225.000 |
| 22 | Símbolo do poder +5 | 325.000 |
| 22 | Símbolo da vida +5 | 325.000 |
| 23 | Símbolo da esperança +5 | 425.000 |
| 23 | Símbolo da radiância +5 | 425.000 |
| 24 | Símbolo da vitória +5 | 525.000 |
| 25 | Símbolo da batalha +5 | 625.000 |
| 26 | Símbolo sagrado mágico +6 | 1.125.000 |
| 27 | Símbolo do poder +6 | 1.625.000 |
| 27 | Símbolo da vida +6 | 1.625.000 |
| 28 | Símbolo da esperança +6 | 2.125.000 |
| 28 | Símbolo da radiância +6 | 2.125.000 |
| 29 | Símbolo da vitória +6 | 2.625.000 |
| 30 | Símbolo da batalha +6 | 3.125.000 |

## Símbolo da Esperança — Nível 3+

*O poder da sua fé faz com que seus aliados se recuperem mais facilmente de efeitos debilitantes.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Símbolo Sagrado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário):** Reação Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando ele ou um aliado a até 5 quadrados é atingido por um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência. O personagem ou o aliado recebe +5 de bônus de poder nos testes de resistência contra o efeito.

## Símbolo do Poder — Nível 7+

*O poder da sua fé dificulta que os inimigos se recuperem de efeitos debilitantes.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |
| Nível 17 | +4 | 65.000 PO | | | |

**Implemento (Símbolo Sagrado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

**Propriedade:** Quando utiliza esse símbolo para impor um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência, o alvo sofre -2 de penalidade nos testes de resistência contra o efeito.

## Símbolo da Radiância — Nível 23+

*Este símbolo brilha com o poder da sua fé.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 23 | +5 | 425.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Símbolo Sagrado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria

**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando usa o símbolo para atacar com um poder que tenha a palavra-chave radiante. Um aliado à escolha do personagem e a até 10 quadrados pode gastar um pulso de cura.

## Símbolo Sagrado Mágico — Nível 1+

*Um símbolo sagrado do seu deus, encantado com poderes mágicos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Implemento (Símbolo Sagrado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

## Símbolo da Vida — Nível 2+

*O poder da sua fé acrescenta energia às suas preces curativas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 2 | +1 | 520 PO | Nível 17 | +4 | 65.000 PO |
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |

**Implemento (Símbolo Sagrado)**

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Mínima. Até o final do turno do personagem, qualquer aliado curado por um de seus poderes diários ou por encontro recupera 1d6 pontos de vida adicionais.
Nível 12 ou 17: Recupera 2d6 pontos de vida adicionais.
Nível 22 ou 27: Recupera 3d6 pontos de vida adicionais.

### Símbolo da Vitória — Nível 9+

*Seu deus ajuda àqueles que ajudam a si mesmos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | | | |

**Implemento (Símbolo Sagrado)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d8 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando ele ou um aliado a até 5 quadrados obtém um sucesso decisivo. Aquele que obteve o sucesso decisivo recebe um ponto de ação.

## VARINHAS

Uma varinha é um pedaço de madeira delgado e pontudo, encantado para canalizar a energia arcana. Se o personagem pertencer a uma classe que utiliza uma varinha como implemento, ele aplica o bônus de melhoria desse objeto nas jogadas de ataque e dano de quaisquer poderes de classe que tenham a palavra-chave implemento, além de poder usar suas propriedades e poderes. Os membros de outras classes não obtêm nenhum benefício ao empunhar uma varinha.

Ativar o poder de uma varinha funciona como usar um poder normalmente, mas para isso, o personagem precisa ser capaz de utilizar no mínimo um poder da mesma origem que a da varinha. Por exemplo, um ladino que adquiriu pelo menos um poder de mago por meio de talentos multiclasse pode ativar uma habilidade arcana contida em uma varinha, uma vez que ele conhece um poder da mesma origem (arcana). Diversas varinhas são descritas abaixo, mas também é possível criar sua própria varinha.

Uma varinha pode armazenar um poder por encontro de qualquer classe que utilize esse mplemento. Quando criar uma varinha, o personagem escolhe qualquer poder por encontro que conheça ou que esteja disponível para a sua classe. Somente poderes de classe podem ser escolhidos (e não poderes de trilha exemplar, por exemplo).

| Nível da Varinha | Nível de Poder |
|---|---|
| 3 | 1 |
| 8 | 2* ou 3 |
| 13 | 6* ou 7 |
| 18 | 10* ou 13 |
| 23 | 16* ou 17 |
| 28 | 22* ou 23 |

** Indica um poder utilitário.*

### Varinha de Chuva Mística — Nível 8+

*Esta varinha possui a magia chuva mística dos bruxos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | | | |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Implemento):** Ação Padrão. Como o poder *chuva mística* do bruxo.

### Varinha de Escudo Arcano — Nível 8+

*Esta varinha possui a magia escudo arcano do mago.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | | | |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Energético):** Ação Padrão. Como o poder *escudo arcano* do mago.

### Varinha de Explosão de Fogo — Nível 13+

*Esta varinha possui a magia explosão de fogo dos magos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento):** Ação Padrão. Como o poder *explosão de fogo* do mago.

### Varinha de Fogo das Bruxas — Nível 3+

*Esta varinha possui a magia fogo das bruxas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento):** Ação Padrão. Como o poder *fogo das bruxas* do bruxo.

### Varinha de Lacerar a Alma — Nível 18+

*Esta varinha possui a magia lacerar a alma do bruxo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 23 | +5 | 425.000 PO | | | |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Implemento, Necrótico):** Ação Padrão. Como o poder *lacerar a alma* do bruxo.

### Varinha Mágica — Nível 1+

*Uma varinha básica, encantada para canalizar a energia arcana.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria

### Varinha de Raios Gélidos — Nível 8+

*Esta varinha possui a magia raio congelante do mago.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | | | |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Congelante, Implemento):** Ação Padrão. Como o poder *raios gélidos* do mago.

**VARINHAS**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 1 | Varinha mágica +1 | 360 |
| 3 | Varinha de fogo das bruxas +1 | 680 |
| 3 | Varinha de (poder nível 1) +1 | 680 |
| 3 | Varinha de raio do enfraquecimento +1 | 680 |
| 6 | Varinha mágica +2 | 1.800 |
| 8 | Varinha de chuva mística +2 | 3.400 |
| 8 | Varinha de escudo arcano +2 | 3.400 |
| 8 | Varinha de fogo das bruxas +2 | 3.400 |
| 8 | Varinha de (poder nível 3 ou menor) +2 | 3.400 |
| 8 | Varinha de raio do enfraquecimento +2 | 3.400 |
| 8 | Varinha de raio ígneo +2 | 3.400 |
| 8 | Varinha de raios gélidos +2 | 3.400 |
| 11 | Varinha mágica +3 | 9.000 |
| 13 | Varinha de chuva mística +3 | 17.000 |
| 13 | Varinha de escudo arcano +3 | 17.000 |
| 13 | Varinha de explosão de fogo +3 | 17.000 |
| 13 | Varinha de fogo das bruxas +3 | 17.000 |
| 13 | Varinha de (poder nível 7 ou menor) +3 | 17.000 |
| 13 | Varinha de raio do enfraquecimento +3 | 17.000 |
| 13 | Varinha de raio ígneo +3 | 17.000 |
| 13 | Varinha de raios gélidos +3 | 17.000 |
| 16 | Varinha mágica +4 | 45.000 |
| 18 | Varinha de chuva mística +4 | 85.000 |
| 18 | Varinha de escudo arcano +4 | 85.000 |
| 18 | Varinha de explosão de fogo +4 | 85.000 |
| 18 | Varinha de fogo das bruxas +4 | 85.000 |

**VARINHAS** (CONTINUAÇÃO)

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 18 | Varinha de lacerar a alma +4 | 85.000 |
| 18 | Varinha de (poder nível 13 ou menor) +4 | 85.000 |
| 18 | Varinha de raio do enfraquecimento +4 | 85.000 |
| 18 | Varinha de raio ígneo +4 | 85.000 |
| 18 | Varinha de raios gélidos +4 | 85.000 |
| 21 | Varinha mágica +5 | 225.000 |
| 23 | Varinha de chuva mística +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de escudo arcano +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de explosão de fogo +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de fogo das bruxas +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de lacerar a alma +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de (poder nível 17 ou menor) +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de raio do enfraquecimento +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de raio ígneo +5 | 425.000 |
| 23 | Varinha de raios gélidos +5 | 425.000 |
| 26 | Varinha mágica +6 | 1.125.000 |
| 28 | Varinha de chuva mística +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de escudo arcano +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de explosão de fogo +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de fogo das bruxas +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de lacerar a alma +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de (poder nível 23 ou menor) +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de raio do enfraquecimento +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de raio ígneo +6 | 2.125.000 |
| 28 | Varinha de raios gélidos +6 | 2.125.000 |

### Varinha de Raio do Enfraquecimento — Nível 3+

*Esta varinha possui a magia raio do enfraquecimento do mago.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Implemento, Necrótico):** Ação Padrão. Como o poder *raio do enfraquecimento* do mago.

### Varinha de Raio Ígneo — Nível 8+

*Esta varinha possui a magia raio flamejante dos bruxos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | | | |

**Implemento (Varinha)**
**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano
**Decisivo:** +1d6 de dano por bônus de melhoria
**Poder (Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento):** Ação Padrão. Como o poder *raio ígneo* do bruxo.

## Anéis

Os anéis mágicos oferecem propriedades e poderes que ajudam os personagens de várias formas, desde efeitos de cura até habilidades de vôo e teleporte. Uma criatura consegue usar e receber os benefícios de até dois anéis mágicos (um em cada mão). Se o pesonagem estiver usando mais que dois anéis mágicos, nenhum deles funcionará.

### Anel da Feitiçaria — Nível 21

*Este aro de prata é entalhado com símbolos arcanos poderosos.*

**Posição do Item:** Anel 225.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de Arcanismo.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem recupera o uso de um poder utilitário arcano por encontro que já tenha ativado (como se ainda não o tivesse acionado durante esse encontro).

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em dia, em vez disso o personagem pode recuperar o uso de um poder de ataque arcano por encontro que já tenha ativado.

### Anel de Ferro dos Lordes Anões — Nível 14

*Este anel de ferro maciço é decorado com os padrões geométricos da nobreza dos anões.*

**Posição do Item:** Anel 21.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire um pulso de cura.
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é puxado, empurrado ou conduzido por um efeito. O movimento forçado é anulado.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, até o final do seu próximo turno, o personagem adquire imunidade a efeitos de puxar, empurrar e conduzir (a menos que ele deseje ser movido).

**ANÉIS**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 14 | Anel de ferro dos lordes anões | 21.000 |
| 15 | Anel de movimentação livre | 25.000 |
| 17 | Anel de proteção | 65.000 |
| 18 | Anel da invisibilidade | 85.000 |
| 19 | Anel de visão da verdade | 105.000 |
| 20 | Anel de vôo | 125.000 |
| 21 | Anel da feitiçaria | 225.000 |
| 24 | Anel de regeneração | 525.000 |
| 26 | Anel de opala estrelada | 1.125.000 |

### Anel da Invisibilidade — Nível 18

*Este simples anel dourado tem runas élficas delicadamente traçadas em sua superfície.*

**Posição do Item:** Anel 85.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Furtividade.
**Poder (Diário ✦ Ilusão):** Ação Padrão. O personagem se torna invisível até o final do seu próximo turno.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, ativar esse poder exige apenas uma ação mínima.

### Anel de Movimentação Livre — Nível 15

*Este aro azul celeste parece piscar e se mover em seu dedo.*

**Posição do Item:** Anel 25.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Acrobacia.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem recebe +5 de bônus de poder nos testes realizados para escapar da manobra Agarrar e nos testes de resistência para encerrar as condições imobilizado, impedido ou lento.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, até o final do encontro, o personagem pode se deslocar em terrenos acidentados como se fossem normais.

### Anel da Opala Estrelada — Nível 26

*Este anel negro ostenta uma opala estrelada que brilha suavemente.*

**Posição do Item:** Anel 1.125.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +1 de bônus de item no deslocamento.
**Poder (Diário ✦ Radiante, Teleporte):** Ação de Movimento. O personagem se teleporta até 10 quadrados.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, uma explosão luminosa irrompe do quadrado ocupado pelo personagem depois de completar o teleporte: Explosão contígua 3; Carisma (com +5 de bônus) vs. Reflexos; 4d8 + modificador de Carisma de dano radiante. *Fracasso*: metade do dano.

### Anel de Proteção — Nível 17

*Este simples anel de ouro branco tem o desenho de um pequeno escudo.*

**Posição do Item:** Anel 65.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de resistência.
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido por um ataque. Ele recebe +2 de bônus de poder em um único valor de defesa contra o ataque.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o bônus permanece até o começo do próximo turno do personagem.

### Anel da Regeneração — Nível 24

*Este anel de prata pura é adornado com um rubi vermelho-sangue.*

**Posição do Item:** Anel 525.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +3 de bônus de item no seu valor do pulso de cura.
**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Mínima. O personagem recupera um pulso de cura que já tenha gastado durante o dia.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem adquire regeneração 10 até o final do encontro ou até gastar um pulso de cura.

### Anel da Visão da Verdade — Nível 19

*Este aro de ouro exibe uma pérola branca que parece um olho em seu dedo.*

**Posição do Item:** Anel 105.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Percepção.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do seu turno, o personagem consegue enxergar criaturas invisíveis como se estivessem visíveis. Ele também ignora as penalidades de ocultação ou ocultação total.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o efeito permanece até o final do próximo turno do personagem.

### Anel de Vôo — Nível 20

*Este anel delicado de prata tem entalhes intricados.*

**Posição do Item:** Anel 125.000 PO
**Propriedade:** O personagem não sofre dano de queda e sempre cai em pé.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem adquire um deslocamento de vôo igual ao seu deslocamento básico até o final do turno.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o efeito permanece até o final do próximo turno do personagem.

## Itens para os Braços

Os escudos e as braçadeiras contêm poderes que protegem o personagem contra ferimentos ou que transformam um ataque desferido contra ele em um ataque imediato contra o inimigo. Um conjunto de qualidades pertencente a um escudo mágico pode ser aplicado a escudos leves ou pesados.

## Braçadeiras da Defesa — Nível 7+

*Estas braçadeiras encantadas podem ser ativadas para reduzir o dano sofrido por um único ataque.*

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Nível 17 65.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. Reduza o dano causado ao personagem em 10 pontos.
Nível 17: Reduz o dano causado em 20 pontos.
Nível 27: Reduz o dano causado em 30 pontos.

## Braçadeiras do Golpe Poderoso — Nível 2+

*Estas braçadeiras encantadas aumentam o dano causado pelos seus ataques corpo a corpo.*

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Propriedade:** Quando o personagem atinge um inimigo com um ataque básico corpo a corpo, ele recebe +2 de bônus de item na jogada de dano.
Nível 12: +4 de bônus de item.
Nível 22: +6 de bônus de item.

## Braçadeiras do Tiro Perfeito — Nível 3+

*Estas braçadeiras encantadas aumentam o dano causado pelos seus ataques à distância.*

Nível 3 680 PO Nível 23 425.000 PO
Nível 13 17.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Propriedade:** Quando o personagem atinge um inimigo com um ataque básico à distância, ele recebe +2 de bônus de item na jogada de dano.
Nível 13: +4 de bônus de item.
Nível 23: +6 de bônus de item.

## Escudo Anti-Dragão — Nível 16+

*Este escudo ornamentado fornece proteção adicional contra os ataques dos dragões, e pode ser ativado para reduzir o dano de um ataque de área.*

Nível 16 45.000 PO Nível 26 1.125.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Propriedade:** O personagem adquire resistência 5 contra todos os ataques de dragões.
Nível 23: Resistência 10 contra todos os ataques de dragões.
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido por um ataque em área ou contíguo. Reduza em 10 o dano causado ao personagem e seus aliados adjacentes.
Nível 26: Reduza o dano em 15 pontos.

## Escudo da Deflexão — Nível 12+

*Este escudo encantado reduz o dano sofrido por ataques à distância.*

Nível 12 13.000 PO Nível 22 325.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Propriedade:** O personagem adquire resistência 5 contra todos os ataques à distância.
Nível 22: Resistência 10 contra todos os ataques à distância.

**ITENS PARA OS BRAÇOS**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 2 | Braçadeiras do golpe poderoso (heróico) | 520 |
| 3 | Braçadeiras do tiro perfeito (heróico) | 680 |
| 3 | Escudo da proteção (heróico) | 680 |
| 5 | Escudo de choque (heróico) | 1.000 |
| 7 | Braçadeiras da defesa (heróico) | 2.600 |
| 8 | Escudo do desafio (heróico) | 3.400 |
| 10 | Escudo guardião (heróico) | 5.000 |
| 12 | Braçadeiras do golpe poderoso (exemplar) | 13.000 |
| 12 | Escudo da deflexão (exemplar) | 13.000 |
| 13 | Braçadeiras do tiro perfeito (exemplar) | 17.000 |
| 13 | Escudo da proteção (exemplar) | 17.000 |
| 14 | Escudo da abrigada (exemplar) | 21.000 |
| 15 | Escudo de choque (exemplar) | 25.000 |
| 16 | Escudo anti-dragão (exemplar) | 45.000 |
| 17 | Braçadeiras da defesa (exemplar) | 65.000 |
| 18 | Escudo do desafio (exemplar) | 85.000 |
| 20 | Escudo guardião (exemplar) | 125.000 |
| 22 | Braçadeiras do golpe poderoso (épico) | 325.000 |
| 22 | Escudo da deflexão (épico) | 325.000 |
| 23 | Braçadeiras do tiro perfeito (épico) | 425.000 |
| 23 | Escudo da proteção (épico) | 425.000 |
| 24 | Escudo da abrigada (épico) | 525.000 |
| 25 | Escudo de choque (épico) | 625.000 |
| 26 | Escudo anti-dragão (épico) | 1.125.000 |
| 27 | Braçadeiras da defesa (épico) | 1.625.000 |
| 28 | Escudo do desafio (épico) | 2.125.000 |
| 30 | Escudo guardião (épico) | 3.125.000 |

## Escudo do Desafio — Nível 8+

*Este escudo encantado fornece cura imediatamente após seu portador sofrer um golpe decisivo.*

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Poder (Diário ✦ Cura):** Reação Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido por um sucesso decisivo. Ele pode gastar um pulso de cura.
Nível 18: Recupera 2d6 pontos de vida adicionais.
Nível 28: Recupera 4d6 pontos de vida adicionais.

## Escudo Guardião — Nível 10+

*Ative o poder deste escudo para defender um aliado contra um ataque.*

Nível 10 5.000 PO Nível 30 3.125.000 PO
Nível 20 125.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando um aliado adjacente é atingido por um ataque. O personagem é atingido no lugar do aliado; em seguida e até o começo do seu próximo turno, ele adquire resistência contra todos os tipos de dano igual à metade do dano causado pelo ataque (se houver).
Nível 20: Protege um aliado a até 5 quadrados.
Nível 30: Protege um aliado a até 10 quadrados.

### Escudo da Proteção — Nível 3+

*Este escudo encantado pode ser ativado para fornecer proteção mágica a você e a um aliado durante algum tempo.*

Nível 3 680 PO Nível 23 425.000 PO
Nível 13 17.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Padrão. O personagem e um aliado adjacente recebem resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.
Nível 13: Resistência 15 contra todos os tipos de dano.
Nível 23: Resistência 20 contra todos os tipos de dano.

### Escudo de Choque — Nível 5+

*Este escudo robusto pode ser usado para forçar seus inimigos para trás.*

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo. Depois de aplicar todos os efeitos do ataque, o alvo é empurrado 1d4 quadrados.
Nível 15: O alvo é empurrado 2d4 quadrados.
Nível 25: O alvo é empurrado 3d4 quadrados.

### Escudo da Abrigada — Nível 14+

*Ative o poder deste escudo para reduzir o dano sofrido por um aliado.*

Nível 14 21.000 PO Nível 24 525.000 PO
**Posição do Item:** Braços
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando um aliado adjacente é atingido por um ataque. O aliado adquire resistência 15 contra todo o dano do ataque.
Nível 24: Resistência 20 contra todo o dano do ataque.

## Itens para a Cabeça

Estes itens contêm poderes que aprimoram as perícias baseadas em Inteligência e Sabedoria, aumentam o dano e aprimoram os sentidos.

### Coroa do Comando — Nível 17

*Esta coroa ornamentada aumenta bastante suas perícias diplomáticas e de intimidação.*

**Posição do Item:** Cabeça 65.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +4 de bônus de item nos testes de Diplomacia e Intimidação.
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar este poder sempre que ele ou um aliado a até 5 quadrados obtiver um resultado indesejado em um teste de Diplomacia ou Intimidação. Refaça a jogada; utilize o novo resultado.

### Diadema da Acuidade — Nível 8

*Este aro de metal aumenta suas perícias de intuição e percepção.*

**Posição do Item:** Cabeça 3.400 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +2 de bônus de item nos testes de Intuição e Percepção.

**ITENS PARA A CABEÇA**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 6 | Elmo galhado (estágio heróico) | 1.800 |
| 7 | Diadema da autoridade | 2.600 |
| 8 | Diadema da acuidade | 3.400 |
| 9 | Elmo da batalha (estágio heróico) | 4.200 |
| 10 | Elmo dos heróis (estágio heróico) | 5.000 |
| 12 | Elmo da águia | 13.000 |
| 14 | Óculos da noite | 21.000 |
| 16 | Elmo galhado (estágio exemplar) | 45.000 |
| 17 | Coroa do comando | 65.000 |
| 18 | Elmo do basilisco | 85.000 |
| 19 | Elmo da batalha (estágio exemplar) | 105.000 |
| 20 | Elmo dos heróis (estágio exemplar) | 125.000 |
| 22 | Elmo da defesa fantasmagórica | 325.000 |
| 23 | Elmo da fênix | 425.000 |
| 25 | Halo de estrelas cadentes | 625.000 |
| 26 | Elmo galhado (estágio épico) | 1.125.000 |
| 27 | Esfera da maldade | 1.625.000 |
| 28 | Pedra iônica de visão da verdade | 2.125.000 |
| 29 | Elmo da batalha (estágio épico) | 2.625.000 |
| 30 | Elmo dos heróis (estágio épico) | 3.125.000 |

### Diadema da Autoridade — Nível 7

*Este simples aro de metal aumenta suas perícias diplomáticas e de intimidação.*

**Posição do Item:** Cabeça 2.600 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +2 de bônus de item nos testes de Diplomacia e Intimidação.

### Elmo da Águia — Nível 12

*Este elmo, moldado na forma de uma águia, aprimora sua percepção e pode ser ativado para ajudar em um ataque à distância.*

**Posição do Item:** Cabeça 13.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +3 de bônus de item nos testes de Percepção.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder em seu próximo ataque à distância neste turno.

### Elmo do Basilisco — Nível 18

*Este elmo, esculpido com a forma de um basilisco, pode ser ativado para imobilizar um inimigo.*

**Posição do Item:** Cabeça 85.000 PO
**Poder (Diário):** Reação Imediata. É possível ativar esse poder quando um inimigo a ate 5 quadrados desfere um ataque corpo a corpo ou à distância contra o personagem. Esse inimigo fica imobilizado (TR encerra).

### Elmo da Batalha — Nível 9+

*Este elmo simples aprimora sua iniciativa e a de seus aliados.*

Nível 9 4.200 PO Nível 29 2.625.000 PO
Nível 19 105.000 PO
**Posição do Item:** Cabeça
**Propriedade:** O personagem e seus aliados a até 5 quadrados recebem +1 de bônus de item nos testes de iniciativa.
Nível 19: +2 de bônus de item.
Nível 29: +3 de bônus de item.

### Elmo da Defesa Fantasmagórica — Nível 22

*Este elmo enevoado permite que você resista a uma quantidade de dano necrótico e pode ser ativado para deixá-lo intangível por um breve período.*

**Posição do Item:** Cabeça 315.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire resistência 10 vs. necrótico.
**Poder (Encontro):** Interrupção Imediata. É possível ativar esse poder quando o personagem é atingido por um ataque. Ele se torna intangível até o começo do seu próximo turno.

### Elmo da Fênix — Nível 23

*Este elmo, moldado na forma de uma fênix, aumenta sua percepção e pode ser ativado para melhorar um ataque à distância.*

**Posição do Item:** Cabeça 425.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +5 de bônus de item nos testes de Percepção.
**Poder (Diário ✦ Flamejante):** Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder no seu próximo ataque à distância neste turno. Se o ataque atingir o inimigo, causa 2d8 de dano flamejante adicional.

### Elmo Galhado — Nível 6+

*Este elmo com chifres aumenta o dano causado durante uma investida.*

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO
**Posição do Item:** Cabeça
**Propriedade:** As investidas do personagem causam 1d6 de dano adicional.
Nível 16: 2d6 de dano adicional.
Nível 26: 3d6 de dano adicional.

### Elmo dos Heróis — Nível 10+

*Este elmo ornamentado torna você e seus aliados menos suscetíveis a efeitos de medo e pode ser ativado para melhorar o ataque de um aliado.*

Nível 10 5.000 PO Nível 30 3.125.000 PO
Nível 20 125.000 PO
**Posição do Item:** Cabeça
**Propriedade:** O personagem e seus aliados a até 10 quadrados recebem +2 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos de medo.
Nível 30: +5 de bônus de item.
**Poder (Diário):** Ação Livre. Use esse poder ao conceder um ataque básico para um aliado. Em vez disso, o aliado recebe uma ação padrão, assim como +2 de bônus de poder em quaisquer jogadas de dano realizadas durante a ação.
Nível 20: +5 de bônus de poder nas jogadas de dano.
Nível 30: +10 de bônus de poder nas jogadas de dano.

### Esfera da Maldade — Nível 27

*Esta esfera de metal com cravos, um pouco menor que o seu punho, paira junto ao seu ombro e emite centelhas negras. Ela aprimora bastante suas perícias de arcanismo e de intimidação.*

**Posição do Item:** Cabeça 1.625.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +6 de bônus de item nos testes de Arcanismo e Intimidação.
**Propriedade:** Um inimigo que atinge o personagem com um ataque corpo a corpo sofre 1d10 de dano necrótico.

### Halo de Estrelas Cadentes — Nível 25

*Pequenas fagulhas de luz brilhante circulam a cabeça do usuário, como corpos celestes em órbita, aprimorando suas habilidades em cura, natureza e religião.*

**Posição do Item:** Cabeça 625.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire +5 de bônus de item nos testes de Socorro, Natureza e Religião.
**Poder (Diário ✦ Radiante):** Interrupção Imediata. É possível ativar esse poder quando um inimigo desfere um ataque corpo a corpo ou à distância contra o personagem. Esse inimigo sofre 5d6 + modificador de Carisma de dano radiante e fica cego (TR encerra).

### Óculos da noite — Nível 14

*Estas lentes fornecem visão no escuro.*

**Posição do Item:** Cabeça 21.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire visão no escuro.

### Pedra Iônica de Visão da Verdade — Nível 28

*Esta pedra romboide azul-escura flutua no ar suavemente, fornecendo-lhe visão no escuro e ampliando bastante sua intuição e percepção.*

**Posição do Item:** Cabeça 2.125.000 PO
**Propriedade:** O personagem adquire visão no escuro e +6 de bônus de item nos testes de Intuição e Percepção.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem pode enxergar criaturas invisíveis como se estivessem visíveis.
*Sustentação Mínima:* O poder continua ativado.

## Itens para a Cintura

Os cintos contêm poderes que aumentam as habilidades baseadas em Força, efeitos de cura e as resistências.

### Cinto Dinâmico — Nível 9+

*Este cinto de malha com trama intricada aprimora suas perícias acrobáticas e atléticas.*

Nível 9 4.200 PO Nível 29 2.625.000 PO
Nível 19 105.000 PO
**Posição do Item:** Cintura
**Propriedade:** O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Acrobacia e Atletismo.
Nível 19: +4 de bônus de item.
Nível 29: +6 de bônus de item.
**Poder (Diário):** Ação Livre. Refaça um teste de Acrobacia ou Atletismo. Utilize o novo resultado.

### Cinto da Força de Gigante — Nível 15

*Este cinto rústico de couro é incrustado com várias pedras cinzas e polidas. Ele aprimora suas perícias atléticas e o dano corpo a corpo.*

**Posição do Item:** Cintura 25.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Atletismo e nos testes de atributo de Força (mas não nos ataques de Força).
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder ao atingir um inimigo com um ataque corpo a corpo. Adicione +10 de bônus de poder na jogada de dano.

**ITENS PARA A CINTURA**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 2 | Cinto do vigor (estágio heróico) | 520 |
| 5 | Cinto da pele de ferro (estágio heróico) | 1.000 |
| 7 | Cinto do sacrifício (estágio heróico) | 2.600 |
| 9 | Cinto dinâmico (estágio heróico) | 4.200 |
| 12 | Cinto do vigor (estágio exemplar) | 13.000 |
| 15 | Cinto da força de gigante | 25.000 |
| 15 | Cinto da pele de ferro (estágio exemplar) | 25.000 |
| 17 | Cinto do sacrifício (estágio exemplar) | 65.000 |
| 19 | Cinto dinâmico (estágio exemplar) | 105.000 |
| 22 | Cinto do vigor (estágio épico) | 325.000 |
| 25 | Cinto da força de titã | 625.000 |
| 25 | Cinto da pele de ferro (estágio épico) | 625.000 |
| 27 | Cinto do sacrifício (estágio épico) | 1.625.000 |
| 29 | Cinto dinâmico (estágio épico) | 2.625.000 |

### Cinto da Força de Titã — Nível 25

*Este cinto rústico de couro é incrustado com várias obsidianas polidas. Ele aprimora bastante suas habilidades atléticas e o dano corpo a corpo.*

**Posição do Item:** Cintura 625.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de Atletismo e nos testes de atributo de Força (mas não nos ataques de Força).
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem recebe +10 de bônus de poder em todas as jogadas de dano corpo a corpo até o começo do seu próximo turno.

### Cinto da Pele de Ferro — Nível 5+

*O primeiro destes cintos de elos metálicos foi forjado por um anão armeiro escravizado pelos gigantes do fogo. Ele pode ser ativado para fornecer proteção contra ataques com armas.*

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
**Posição do Item:** Cintura
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem adquire resistência 5 contra todos os ataques com arma até o fim do seu próximo turno.
Nível 15: Resistência 10 contra todos os ataques com arma.
Nível 25: Resistência 15 contra todos os ataques com arma.

### Cinto do Sacrifício — Nível 7+

*Este cinto de couro permite que você auxilie os outros a se curarem.*

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Nível 17 65.000 PO
**Posição do Item:** Cintura
**Propriedade:** Os aliados do personagem a até 5 quadrados recebem +1 de bônus de item no seu valor do pulso de cura.
Nível 17: +2 de bônus de item.
Nível 27: +3 de bônus de item.
**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Mínima. O personagem perde dois pulsos de cura. Um aliado a até 5 quadrados recupera um pulso de cura.

### Cinto do Vigor — Nível 2+

*Este cinto de elos de metal aprimora sua capacidade de recuperação.*

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
**Posição do Item:** Cintura
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item no seu valor do pulso de cura.
Nível 12: +2 de bônus de item.
Nível 22: +3 de bônus de item.

## Itens para as Mãos

As luvas e as manoplas contêm poderes que auxiliam em testes de perícia, aumentam as jogadas de ataque e dano, e até mesmo permitem refazer jogadas em certas situações.

### Luvas do Gatuno — Nível 1

*Estas luvas negras sem dedos são bordadas com símbolos vermelhos escuros e aumentam sua perícia em roubar.*

**Posição do Item:** Mãos 360 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Ladinagem.

### Luvas do Ladino — Nível 12

*Estas luvas negras encantadas aumentam consideravelmente sua perícia em roubar.*

**Posição do Item:** Mãos 13.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de Ladinagem.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Sempre que o personagem realizar um teste de Ladinagem durante este turno, jogue duas vezes e adote o maior resultado.

### Luvas do Mestre da Guilda — Nível 23

*Estas luvas negras e elegantes aumentam em muito sua perícia em roubar.*

**Posição do Item:** Mãos 425.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Ladinagem.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Sempre que o personagem realizar um teste de Ladinagem durante este encontro, jogue duas vezes e adote o maior resultado.

**ITENS PARA AS MÃOS**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 1 | Luvas do gatuno | 360 |
| 3 | Luvas perfurantes | 680 |
| 5 | Manoplas do poder do ogro | 1.000 |
| 6 | Luvas do Pendor das Sombras (estágio heróico) | 1.800 |
| 8 | Manoplas do aríete | 3.400 |
| 12 | Luvas do ladino | 13.000 |
| 16 | Luvas do Pendor das Sombras (estágio exemplar) | 45.000 |
| 18 | Luvas da destruição | 85.000 |
| 23 | Luvas do Mestre da Guilda | 425.000 |
| 26 | Luvas do Pendor das Sombras (estágio épico) | 1.125.000 |

### Luvas do Pendor das Sombras — Nível 6+

*Estas luvas negras e macias, tecidas com fibras do Pendor das Sombras, são muito valorizadas por magos e bruxos.*

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO
**Posição do Item:** Mãos
**Poder (Diário ✦ Necrótico):** Ação Mínima. O tipo do dano causado pelo próximo poder arcano ativado pelo personagem é alterado para necrótico. Adicione 1d6 ao dano causado (se houver).
Nível 16: Adicione 2d6 ao dano causado.
Nível 26: Adicione 3d6 ao dano causado.

### Luvas Perfurantes — Nível 3

*Estas luvas encantadas podem ser ativadas para ignorar as resistências de um oponente durante um breve período.*

**Posição do Item:** Mãos 680 PO
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do encontro, os ataques do personagem ignoram qualquer resistência igual ou inferior a 10.

### Manoplas do Aríete — Nível 8

*Estas luvas de armadura ostentam o símbolo de uma cabeça de carneiro.*

**Posição do Item:** Mãos 3.400 PO
**Propriedade:** Adicione 1 quadrado a qualquer efeito de empurrar criado pelo personagem.

### Manoplas da Destruição — Nível 18

*Estas luvas de armadura permitem que você inflija mais que o dano mínimo ao realizar um ataque corpo a corpo.*

**Posição do Item:** Mãos 85.000 PO
**Propriedade:** Ao determinar o dano de um ataque corpo a corpo, refaça todas as jogadas que resultarem em 1 até obter um valor diferente.

### Manoplas do Poder do Ogro — Nível 5

*Estas luvas de armadura enormes aumentam sua força e podem ser ativadas para aumentar o dano.*

**Posição do Item:** Mãos 1.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Atletismo e nos testes de atributo de Força (mas não nos ataques de Força).
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode ativar esse poder quando atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo. Adicione +5 de bônus de poder na jogada de dano.

## Itens para os Pés

As botas e grevas contêm poderes que aumentam a velocidade, fornecem deslocamento adicional ou ajudam em situações relacionadas a movimento.

### Botas do Acrobata — Nível 2

*Estas botas encantadas aprimoram suas perícias acrobáticas.*

**Posição do Item:** Pés 520 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Acrobacia.
**Poder (Sem Limite):** Ação Mínima. Levanta-se da posição derrubado.

### Botas Aladas — Nível 13

*Estas botas encantadas protegem contra dano de queda e podem ser ativadas permitindo que você flutue por um curto período.*

**Posição do Item:** Pés 17.000 PO
**Propriedade:** O personagem não sofre dano de queda e sempre cai em pé.
**Poder (Diário):** Ação de Movimento. O personagem adquire um deslocamento de vôo igual ao seu deslocamento normal. No final do turno, se ainda não tiver pousado, ele flutua lentamente até o solo.

### Botas do Andarilho das Ondas — Nível 4

*Estas botas encantadas permitem caminhar sobre líquidos como se fossem superfícies sólidas.*

**Posição do Item:** Pés 840 PO
**Propriedade:** No começo do seu turno, sempre que estiver sobre uma superfície sólida, o personagem pode se mover sobre líquidos como se fossem terreno normal. Se ainda estiver sobre um líquido no final do turno, o personagem afunda.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem pode se deslocar através de superfícies líquidas como se elas fossem terreno normal.

### Botas dos Eladrin — Nível 16

*Estas botas encantadas, criadas de acordo com as tradições dos eladrin, aumentam sua distância de teleporte.*

**Posição do Item:** Pés 45.000 PO
**Propriedade:** Adicione +2 à distância máxima de qualquer teleporte realizado pelo usuário (exceto o realizado com o poder deste item).
**Poder (Diário ✦ Teleporte):** Ação de Movimento. O personagem teleporta até 5 quadrados (ou até 10 quadrados se for um eladrin).

### Botas Élficas — Nível 11

*Estas botas encantadas, criadas de acordo com as tradições dos elfos, podem ser ativadas para aumentar sua velocidade e sua furtividade por um breve período.*

**Posição do Item:** Pés 9.000 PO
**Poder (Encontro):** Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder no deslocamento e nos testes de Furtividade até o final do seu turno.

### Botas do Equilíbrio — Nível 22

*Estas botas encantadas aprimoram em muito suas perícias acrobáticas.*

**Posição do Item:** Pés 325.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Acrobacia.
**Poder (Sem Limite):** Ação Livre. Refaça um teste de Acrobacia. Utilize o novo resultado.

### Botas do Passo Felino — Nível 3

*Estas botas encantadas reduzem o dano das quedas e aprimoram suas perícias de acrobacia e atletismo.*

**Posição do Item:** Pés 680 PO
**Propriedade:** Quando cair ou descer saltando, o personagem sofre apenas metade do dano normal da queda e sempre cai em pé.
**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem recebe +5 de bônus de poder no próximo teste de Acrobacia ou Atletismo.

**ITENS PARA OS PÉS**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 2 | Botas do acrobata | 520 |
| 3 | Botas do passo felino | 680 |
| 4 | Botas do andarilho do oceano | 840 |
| 5 | Botas de patas de aranha | 1.000 |
| 7 | Grevas dos anões | 2.600 |
| 9 | Botas de travessia | 4.200 |
| 11 | Botas élficas | 9.000 |
| 12 | Grevas do andarilho da batalha | 13.000 |
| 13 | Botas aladas | 17.000 |
| 14 | Botas de travessia e salto | 21.000 |
| 16 | Botas dos eladrin | 45.000 |
| 22 | Botas do equilíbrio | 325.000 |
| 28 | Botas da travessia infinita | 2.125.000 |

### Botas de Patas de Aranha — Nível 5

*Estas botas encantadas aprimoram sua habilidade de escalar.*

**Posição do Item:** Pés 1.000 PO
**Propriedade:** Quando realizar um teste de Atletismo para escalar, o personagem pode utilizar seu deslocamento normal em vez de metade desse valor.
**Poder (Diário):** Ação de Movimento. Durante essa ação de movimento, o personagem se move com um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento básico.

### Botas de Travessia — Nível 9

*Estas botas encantadas aumentam sua velocidade se você estiver usando uma armadura leve ou sem armadura.*

**Posição do Item:** Pés 4.200 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item no deslocamento quando estiver usando uma armadura leve ou estiver sem armadura.

### Botas de Travessia e Salto — Nível 14

*Estas botas encantadas aumentam sua velocidade se você estiver usando uma armadura leve ou sem armadura, e aprimoram sua capacidade de saltar.*

**Posição do Item:** Pés 21.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item no deslocamento quando estiver usando uma armadura leve ou estiver sem armadura.
**Propriedade:** O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Atletismo realizados para saltar.

### Botas da Travessia Infinita — Nível 28

*Estas botas encantadas permitem que você se teleporte uma vez por dia.*

**Posição do Item:** Pés 2.125.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item no deslocamento.
**Poder (Diário ✦ Teleporte):** Ação de Movimento. O personagem teleporta até 1,5 quilômetros (é necessário ter linha de visão e de efeito até o destino).

### Grevas do Andarilho da Batalha — Nível 12

*Este proteção encantada para as pernas aumenta seu deslocamento quando estiver vestindo uma armadura pesada.*

**Posição do Item:** Pés 13.000 PO
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item no deslocamento quando estiver usando uma armadura pesada.

### Grevas dos Anões — Nível 7

*Estas proteções encantadas para as pernas, criadas de acordo com as tradições dos anões, podem ser ativadas para negar um efeito que o puxe, empurre ou conduza.*

**Posição do Item:** Pés 2.600 PO
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é puxado, empurrado ou conduzido por um efeito. O movimento forçado é anulado.

## Itens para o Pescoço

Os amuletos e os mantos concedem bônus de melhoria nas defesas de Fortitude, Vontade e Reflexos.

### Amuleto da Proteção — Nível 1+

*Este amuleto azul-claro aumenta suas defesas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 1 | +1 | 360 PO | Nível 16 | +4 | 45.000 PO |
| Nível 6 | +2 | 1.800 PO | Nível 21 | +5 | 225.000 PO |
| Nível 11 | +3 | 9.000 PO | Nível 26 | +6 | 1.125.000 PO |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.

### Amuleto da Saúde — Nível 3+

*Este amuleto dourado aumenta suas defesas e sua resistência a venenos.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Propriedade:** O personagem adquire resistência 5 vs. veneno.
Nível 13 ou 18: Resistência 10 vs. veneno.
Nível 23 ou 28: Resistência 15 vs. veneno.

### Amuleto da Vida Falsa — Nível 9+

*Este amuleto azul-escuro com centro escarlate aumenta suas defesas e pode ser ativado para conceder-lhe pontos de vida temporários.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | | | |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem pode ativar esse poder quando estiver sangrando. Ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu valor do pulso de cura.

### Amuleto do Vôo Seguro — Nível 3+

*Este amuleto alaranjado reduz o dano sofrido em quedas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 3 | +1 | 680 PO | Nível 18 | +4 | 85.000 PO |
| Nível 8 | +2 | 3.400 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Propriedade:** Quando o personagem cai, reduza a distância em 3 m para cada bônus de melhoria do amuleto (-3 m para +1, -6 m para +2, e assim por diante) quando for calcular o dano. O personagem sempre cai em pé.

**ITENS PARA O PESCOÇO**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 1 | Amuleto da proteção +1 | 360 |
| 2 | Manto da resistência +1 | 520 |
| 3 | Amuleto da saúde +1 | 680 |
| 3 | Amuleto da saúde +2 | 3.400 |
| 3 | Amuleto do vôo seguro +1 | 680 |
| 3 | Amuleto do vôo seguro +2 | 3.400 |
| 6 | Amuleto da proteção +2 | 1.800 |
| 7 | Manto élfico +2 | 2.600 |
| 7 | Manto da resistência +2 | 2.600 |
| 9 | Amuleto da vida falsa +2 | 4.200 |
| 9 | Manto da sobrevivência +2 | 4.200 |
| 11 | Amuleto da proteção +3 | 9.000 |
| 12 | Manto élfico +3 | 13.000 |
| 12 | Manto da resistência +3 | 13.000 |
| 13 | Amuleto da saúde +3 | 17.000 |
| 13 | Amuleto do vôo seguro +3 | 17.000 |
| 13 | Periapto da sabedoria +3 | 17.000 |
| 14 | Amuleto da vida falsa +3 | 21.000 |
| 14 | Manto da sobrevivência +3 | 21.000 |
| 15 | Manto do andarilho da tempestade +3 | 25.000 |
| 16 | Amuleto da proteção +4 | 45.000 |
| 17 | Manto élfico +4 | 65.000 |
| 17 | Manto da resistência +4 | 65.000 |
| 18 | Amuleto da saúde +4 | 85.000 |
| 18 | Amuleto do vôo seguro +4 | 85.000 |
| 18 | Periapto da sabedoria +4 | 85.000 |
| 19 | Amuleto da vida falsa +4 | 105.000 |
| 19 | Manto da sobrevivência +4 | 105.000 |
| 20 | Capa do guardião +4 | 125.000 |

**ITENS PARA O PESCOÇO** (CONTINUAÇÃO)

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 20 | Manto do andarilho da tempestade +4 | 125.000 |
| 20 | Manto da fuga para a Agrestia das Fadas +4 | 125.000 |
| 21 | Amuleto da proteção +5 | 225.000 |
| 22 | Manto élfico +5 | 325.000 |
| 22 | Manto da resistência +5 | 325.000 |
| 23 | Amuleto da saúde +5 | 425.000 |
| 23 | Amuleto do vôo seguro +5 | 425.000 |
| 23 | Manto da Invisibilidade +5 | 425.000 |
| 23 | Periapto da sabedoria +5 | 425.000 |
| 24 | Amuleto da vida falsa +5 | 525.000 |
| 24 | Manto da sobrevivência +5 | 525.000 |
| 25 | Capa do guardião +5 | 625.000 |
| 25 | Manto do andarilho da tempestade +5 | 625.000 |
| 25 | Manto da fuga para a Agrestia das Fadas +5 | 625.000 |
| 26 | Amuleto da proteção +6 | 1.125.000 |
| 27 | Manto élfico +6 | 1.625.000 |
| 27 | Manto da resistência +6 | 1.625.000 |
| 28 | Amuleto da saúde +6 | 2.125.000 |
| 28 | Amuleto do vôo seguro +6 | 2.125.000 |
| 28 | Manto da Invisibilidade +6 | 2.125.000 |
| 28 | Periapto da sabedoria +6 | 2.125.000 |
| 29 | Amuleto da vida falsa +6 | 2.625.000 |
| 29 | Manto da sobrevivência +6 | 2.625.000 |
| 30 | Capa do guardião +6 | 3.125.000 |
| 30 | Escaravelho da invulnerabilidade +6 | 3.125.000 |
| 30 | Manto do andarilho da tempestade +6 | 3.125.000 |
| 30 | Manto da fuga para a Agrestia das Fadas +6 | 3.125.000 |

### Capa do Guardião — Nível 20+

*Esta capa azul-escura pode ser ativada para permitir que você se teleporte e troque de lugar com um aliado.*

Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 25 +5 625.000 PO
**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Poder (Diário ✦ Teleporte):** Ação de Movimento. O personagem se teleporta para o espaço de um aliado a até 10 quadrados; o aliado simultaneamente se teleporta para o espaço ocupado pelo usuário da capa. Não é preciso ter linha de visão ou de efeito para o espaço do aliado.

### Escaravelho da Invulnerabilidade — Nível 30

*Este amuleto totalmente negro pode ser ativado para torná-lo invulnerável durante algum tempo.*

Nível 30 +6 3.625.000 PO
**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem adquire imunidade a todos os tipos de dano.

### Manto do Andarilho da Tempestade — Nível 15+

*Este manto cinza-escuro com raios bordados na barra fornece proteção contra dano elétrico e trovejante e pode ser ativado para causar este tipo de dano aos seus adversários durante um breve período.*

Nível 15 +3 25.000 PO Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.625.000 PO
**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Propriedade:** O personagem adquire resistência 10 vs. elétrico e resistência 10 vs. trovejante.
Nível 25 ou 30: Resistência 15 vs. elétrico e resistência 15 vs. trovejante.
**Poder (Diário ✦ Elétrico, Trovejante):** Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, sempre que o personagem for atingido por um ataque corpo a corpo, seu atacante sofre 3d6 de dano elétrico ou 3d6 de dano trovejante (à escolha do personagem).
Nível 20: 4d6 de dano elétrico ou 4d6 de dano trovejante.
Nível 25: 5d6 de dano elétrico ou 5d6 de dano trovejante.
Nível 30: 6d6 de dano elétrico ou 6d6 de dano trovejante.

### Manto Élfico — Nível 7+

*Este manto de folhas ondulantes, tecido na tradição élfica, aumenta sua furtividade.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |
| Nível 17 | +4 | 65.000 PO | | | |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Propriedade:** O personagem recebe um bônus de item nos testes de Furtividade igual ao bônus de melhoria do manto.

### Manto da Fuga para a Agrestia das Fadas — Nível 20+

*Este manto com espirais verde-escuras aumenta suas defesas e pode ser ativado para lhe permitir alguns momentos de descanso na Agrestia das Fadas.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 20 | +4 | 125.000 PO | Nível 30 | +6 | 3.125.000 PO |
| Nível 25 | +5 | 625.000 PO | | | |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Poder (Diário):** Ação de Movimento. O personagem escolhe um aliado na sua linha de visão. Em seguida, ele desaparece do mundo natural até o começo do seu próximo turno, ressurgindo num espaço desocupado a até 5 quadrados do aliado escolhido.

### Manto da Invisibilidade — Nível 23+

*Este manto com debruns dourados aumenta suas defesas e pode ser ativado para lhe deixar invisível durante um curto período.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 23 | +5 | 425.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Poder (Diário ✦ Ilusão):** Ação Padrão. O personagem se torna invisível até o final do encontro ou até ser atingido por um ataque corpo a corpo ou à distância.

### Manto da Resistência — Nível 2+

*Este manto com debruns escarlates pode ser ativado para fornecer uma pequena resistência a todos os tipos de ataque.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 2 | +1 | 520 PO | Nível 17 | +4 | 65.000 PO |
| Nível 7 | +2 | 2.600 PO | Nível 22 | +5 | 325.000 PO |
| Nível 12 | +3 | 13.000 PO | Nível 27 | +6 | 1.625.000 PO |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Poder (Diário):** Ação Mínima. O personagem adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano até o começo do seu próximo turno.
Nível 12 ou 17: Resistência 10 contra todos os tipos de dano.
Nível 22 ou 27: Resistência 15 contra todos os tipos de dano.

### Manto da Sobrevivência — Nível 9+

*Este manto marrom pode ser ativado para aumentar sua tolerância e fornecer resistência a frio e fogo.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 9 | +2 | 4.200 PO | Nível 24 | +5 | 525.000 PO |
| Nível 14 | +3 | 21.000 PO | Nível 29 | +6 | 2.625.000 PO |
| Nível 19 | +4 | 105.000 PO | | | |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Propriedade:** O personagem recebe um bônus de item nos testes de Tolerância igual ao bônus de melhoria do manto. Além disso, ele adquire resistência 5 vs. congelante e resistência 5 vs. flamejante.
Nível 19 ou 24: Resistência 10 vs. congelante e resistência 10 vs. flamejante.
Nível 29: Resistência 15 vs. congelante e resistência 15 vs. flamejante.

### Periapto da Sabedoria — Nível 13+

*Este amuleto prateado aumenta a sua sabedoria e pode ser ativado para aprimorar bastante a sua força de vontade.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nível 13 | +3 | 17.000 PO | Nível 23 | +5 | 425.000 PO |
| Nível 18 | +4 | 85.000 PO | Nível 28 | +6 | 2.125.000 PO |

**Posição do Item:** Pescoço
**Melhoria:** Fortitude, Reflexos e Vontade.
**Propriedade:** O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de atributo de Sabedoria e nos testes de perícias baseadas em Sabedoria (mas não nos ataques de Sabedoria).
Nível 23 ou 28: +2 de bônus de item.
**Poder (Diário):** Interrupção Imediata. O personagem pode ativar esse poder quando é atingido por um ataque contra sua defesa de Vontade. Ele recebe +5 de bônus de poder na defesa de Vontade contra esse ataque.

## Itens Maravilhosos

Esta categoria inclui alguns dos equipamentos mais úteis e interessantes do jogo. Eles não ocupam posições no corpo e não se inserem em qualquer outra classificação.

### Algemas Dimensionais — Nível 17

*Estas algemas de energia sólida emitem um brilho azul quando são colocadas em um inimigo, efetivamente prendendo-o ao aqui e agora.*

**Item Maravilhoso** 65.000 PO

**Poder (Diário):** Ação Padrão. Para colocar as *algemas dimensionais* em uma criatura adjacente, o personagem deve realizar um ataque corpo a corpo de Força ou Destreza contra a defesa de Reflexos do alvo. É preciso ter vantagem de combate contra um alvo para prendê-lo com as algemas.

Uma criatura presa nas algemas fica impedida e não consegue se teleportar ou ser teleportada. Escapar das algemas exige um teste de Acrobacia (CD 35).

As algemas se ajustam imediatamente para servir em criaturas de qualquer tamanho ou forma. Usando uma ação padrão, qualquer criatura (exceto o prisioneiro) consegue remover as algemas de uma criatura adjacente.

## Barco-Pluma — Nível 14

*Os segredos dos barcos-pluma, originalmente criados por nobres exploradores eladrin, se tornaram conhecidos entre outras raças há muito tempo.*

**Item Maravilhoso** 21.000 PO

**Poder (Diário):** Ação Padrão. Ao colocar essa pluma na água, ela se transforma num barco longo com a forma de um cisne. Ele consegue transportar até cinco criaturas Médias ou Pequenas (ou duas criaturas Grandes). Até duas criaturas conseguem remar com deslocamento 4. Após 12 horas, ou quando seu portador desejar (usando uma ação mínima), o barco volta à forma de pluma.

## Buraco Portátil — Nível 19

*Este círculo negro do tamanho de um guardanapo torna-se um grande buraco quando é colocado sobre uma superfície plana.*

**Item Maravilhoso** 105.000 PO

**Poder (Sem Limite):** Ação Padrão. O *buraco portátil* deve ser colocado sobre uma parede, piso ou teto (a superfície tem que ser plana para que o item funcione). O *buraco portátil* cria instantaneamente um buraco com 1,5 m de diâmetro e 1,5 m de profundidade nessa superfície. Usando uma ação padrão, qualquer criatura adjacente ao *buraco portátil* pode pegá-lo, desde que não haja criaturas ou objetos no seu interior.

## Corda da Escalada — Nível 10

*Um rolo de corda dourada.*

**Item Maravilhoso** 5.000 PO

**Propriedade:** Essa corda com 30 m de extensão tem 100 pontos de vida e pode sustentar até 1.250 kg (aproximadamente 10 criaturas Médias com seu equipamento).

**Poder (Sem Limite):** Ação Mínima. A corda percorre até 10 quadrados numa superfície horizontal ou vertical. Como parte da mesma ação, ela pode se amarrar a um objeto para criar um ponto de apoio para escaladas. Ela não consegue se amarrar a uma criatura ou afetá-la de qualquer outra forma.

Qualquer indivíduo segurando a corda pode ativar seu poder. Usando uma ação mínima e uma palavra de comando, ela se desamarra.

## Ankh do ressurgimento — Nível 20

*Este ankh poderoso temporariamente imbui um aliado com força vital, permitindo que ele retorne ao combate.*

**Item Maravilhoso** 125.000 PO

**Poder (Diário):** Ação Padrão. O personagem escolhe um aliado em sua linha de visão que tenha morrido desde o final do seu último turno. Esse aliado recupera seu máximo de pontos de vida e fica pasmo.

O aliado não consegue recuperar pontos de vida, nem receber pontos de vida temporários ou se recobrar da condição pasmo. No começo de cada um dos seus turnos, ele sofre dano igual ao seu nível. O aliado morre novamente ao ser reduzido a 0 pontos de vida ou menos ou quando o encontro terminar.

Nenhum personagem pode ser afetado pelo *ankh do ressurgimento* mais de uma vez por dia.

### ITENS MARAVILHOSOS

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 4 | Provisões infinitas | 840 |
| 5 | Mochila de carga | 1.000 |
| 10 | Corda da escalada | 5.000 |
| 10 | Sacola prestativa | 5.000 |
| 11 | Pedras mensageiras (par) | 9.000 |
| 11 | Vela do ritual | 9.000 |
| 12 | Unguento de Keoghtom | 13.000 |
| 13 | Pó do aparecimento | 17.000 |
| 14 | Barco-pluma | 21.000 |
| 17 | Algemas dimensionais | 65.000 |
| 19 | Buraco portátil | 105.000 |
| 20 | Ankh do ressurgimento | 125.000 |
| 20 | Tapete voador | 125.000 |

## Mochila de Carga — Nível 5

*Este item parece uma simples mochila de lona marrom.*

**Item Maravilhoso** 1.000 PO

**Propriedade:** Esta mochila pode armazenar até 100 kg de peso ou um volume de 0,5 metros cúbicos, mas sempre pesa 500 g. Retirar um item de uma *mochila de carga* exige uma ação mínima.

## Pedras Mensageiras — Nível 11

*Cada uma dessas pedras arredondadas, do tamanho de um punho, tem gravada uma runa dos anões que pode ser traduzida como "Fale".*

**Item Maravilhoso** 9.000 PO

**Poder (Sem Limite):** Ação Padrão. Até o final do seu próximo turno, qualquer pessoa que falar em uma das pedras será ouvida pelas criaturas próximas da outra, como se estivesse no lugar da pedra receptora. No final do próximo turno do usuário, ambas as pedras ficam exauridas. Qualquer indivíduo pode usar uma ação mínima e tocar uma das pedras para renovar o par.

**Especial:** As *pedras mensageiras* normalmente são feitas em pares pré-sintonizados, mas é possível criar conjuntos com mais de duas pedras (adicione 50% ao preço de mercado para criar cada pedra adicional).

## Pó do Aparecimento — Nível 13

*Este saquinho simples guarda um punhado de pó cintilante, que se renova periodicamente.*

**Item Maravilhoso** 17.000 PO

**Poder (Encontro):** Ação Padrão. O usuário ergue um punhado de pó e o espalha no ar (explosão contígua 3). Isso cria uma zona que permanece ativa até o final do encontro. As criaturas e objetos invisíveis no interior da área afetada, ou que ingressarem na zona, tornam-se visíveis e não podem desaparecer novamente até o final do encontro.

## Provisões Infinitas — Nível 4

*Aromas deliciosos emanam desta simples cesta.*

**Item Maravilhoso** 840 PO

**Propriedade:** Após um descanso prolongado, o personagem pode abrir a cesta e criar comida e água suficientes para alimentar cinco criaturas Médias ou Pequenas (ou uma criatura Grande) durante 24 horas.

### Sacola Prestativa — Nível 10

*Esta mochila de aparência comum é surpreendentemente leve.*

**Item Maravilhoso** 5.000 PO

**Propriedade:** Esta mochila pode armazenar até 500 kg de peso ou 2,8 metros cúbicos em volume, mas sempre pesa 500 g.

Retirar um item de uma *sacola prestativa*: exige uma ação mínima.

### Tapete Voador — Nível 20

*Este tapete quadrado com 1,20 m de lado é bordado com desenhos intrincados e runas exóticas.*

**Item Maravilhoso** 125.000 PO

**Poder (Sem Limite):** Ação de Movimento. Um personagem sentado no *tapete voador* pode comandá-lo mentalmente para voar com um deslocamento de 6 quadrados. O tapete alcança a altitude máxima de 10 quadrados. Se ninguém estiver sobre o tapete, ele paira a 30 cm do solo, no mesmo lugar, caso esteja aberto, ou fica no chão caso esteja enrolado.

O vôo do tapete não é totalmente estável; enquanto estiver no tapete, um indivíduo sofre -2 de penalidade na CA e na defesa de Reflexos. O tapete pode transportar uma criatura Média ou Pequena com menos de 150 kg. Se um peso maior for colocado, o tapete cai ao chão (juntamente com toda a carga) e o personagem e todos os objetos sofrem o dano da queda.

### Unguento de Keoghtom — Nível 12

*Esta jarra pequena diariamente cria por magia uma dose de um potente unguento curativo.*

**Item Maravilhoso** 13.000 PO

**Poder (Diário ✦ Cura):** Ação Padrão. O personagem pode aplicar essa substância em si mesmo ou em um aliado adjacente. Essa criatura automaticamente se recupera do efeito de uma doença ou veneno que possa ser encerrado por um teste de resistência ou recupera um pulso de cura (à escolha da criatura).

### Vela do Ritual — Nível 11

*Esta vela de cera roxa entalhada com runas emite uma luz clara e brilhante quando acesa.*

**Item Maravilhoso** 9.000 PO

**Propriedade:** Essa vela nunca é consumida (exceto quando indicado).

**Poder (Diário):** Ação Padrão. Acenda a vela antes de começar a execução de um ritual. O personagem recebe +2 de bônus de poder em qualquer teste de perícia necessário para o ritual.

A vela se apaga automaticamente ao término do ritual, podendo ser usada novamente no dia seguinte.

## Poções

Uma poção é um líquido mágico que produz seus efeitos ao ser ingerido. Beber uma poção normalmente requer uma ação mínima. Administrar uma poção a uma criatura inconsciente quase sempre é uma ação padrão. Retirar o item da mochila do personagem exige uma ação mínima.

As poções que restauram a saúde ou até mesmo a vida de um aventureiro são muito úteis em situações emergenciais. Esses itens consumíveis não são tão eficientes quanto os poderes de cura de um clérigo ou senhor da guerra, mas muitos aventureiros acham útil carregar uma ou duas poções de cura consigo em suas viagens.

**POÇÕES**

| Nível | Nome | Preço (PO) |
|---|---|---|
| 5 | Poção de cura | 50 |
| 15 | Poção de vitalidade | 1.000 |
| 25 | Poção de recuperação | 25.000 |
| 30 | Poção da vida | 125.000 |

### Poção de Cura — Nível 5

*Esta simples poção ativa a habilidade natural do corpo de curar seus próprios ferimentos.*

**Poção** 50 PO

**Poder (Consumível ✦ Cura):** Ação Mínima. O personagem ingere essa poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recupera 10 pontos de vida.

### Poção de Recuperação — Nível 25

*Esta poção poderosa emprega seu próprio vigor para restaurar seus pontos de vida e ajudá-lo a se recobrar.*

**Poção** 25.000 PO

**Poder (Consumível ✦ Cura):** Ação Mínima. O personagem ingere essa poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recupera 50 pontos de vida e realiza um teste de resistência contra cada efeito que estiver ativo sobre ele e que possa ser encerrado dessa forma.

### Poção da Vida — Nível 30

*Esta poção lendária não apenas cura os ferimentos, mas pode até mesmo trazer à vida aqueles que morreram recentemente.*

**Poção** 125.000 PO

**Poder (Consumível ✦ Cura):** Ação Padrão. Se essa poção for administrada a uma criatura que morreu desde o final do último turno do personagem, ela volta à vida com 50 pontos de vida.

Se for ingerida por uma criatura viva, essa poção funciona como uma *poção de recuperação*.

### Poção de Vitalidade — Nível 15

*Este remédio potente cura ferimentos e pode até recuperar outros problemas de saúde.*

**Poção** 1.000 PO

**Poder (Consumível ✦ Cura):** Ação Mínima. O personagem ingere essa poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recupera 25 pontos de vida e realiza um teste de resistência contra cada efeito que estiver ativo sobre ele e que possa ser encerrado dessa forma.

CAPÍTULO 8

# AVENTURAS

EXPLORAR as ruínas de uma antiga cidade drow, adentrar quilômetros de túneis serpenteantes e vastas cavernas nas profundezas da terra, revelar o plano do vizir maligno que trama derrubar o barão, viajar à fabulosa Cidade de Latão à procura de um ritual há muito esquecido – essas são só algumas das aventuras que o esperam em *Dungeons & Dragons*.

Agora que você já criou e equipou seu personagem, é hora de discutir em detalhes o que acontece durante uma sessão de jogo e uma campanha. Esse capítulo aborda os seguintes tópicos:

- **Missões:** Uma introdução às missões e como elas podem levar à grandes aventuras.
- **Encontros:** Uma análise sobre os dois tipos de encontro presentes no jogo e as tarefas que um personagem pode realizar durante eles.
- **Recompensas:** Informações sobre pontos de experiência, pontos de ação, tesouro e outras recompensas que seu personagem recebe ao completar missões e encontros.
- **Exploração:** Regras de deslocamento em masmorras e regiões selvagens. Essa seção abrange o básico sobre deslocamento, bem como visão e luz e como lidar com obstáculos que bloqueiam o caminho.
- **Descanso e Recuperação:** Detalhes sobre a recuperação de pontos de vida, pulsos de cura e poderes, além de informações sobre como manter a guarda enquanto os personagens descansam.

STEVE PRESCOTT

# MISSÕES

A maioria das aventuras tem um objetivo, algo a ser feito para completá-las com sucesso. O objetivo pode ser pessoal, uma causa compartilhada pelo aventureiro e seus aliados ou uma tarefa com a qual o personagem foi incumbido. O objetivo de uma aventura é chamado de missão.

As missões conectam uma série de encontros formando uma história coerente. As aventuras mais simples giram em torno de uma única missão. Por exemplo, derrotar os saqueadores goblins nas ruínas próximas de uma cidade, resgatar um mercador sequestrado ou decapitar Kharathas, o dragão vermelho.

A maioria das aventuras é mais complexa, envolvendo diversas missões. Uma missão mais crucial pode ser o fio condutor da aventura. Por exemplo, um sumo-sacerdote de Pelor convoca o grupo para invadir a Fortaleza do Anel de Ferro e recuperar o antigo artefato chamado Cetro de Adamante. Um grande número de missões secundárias pode tornar a tarefa mais complicada. Um mago, ciente da viagem, oferece um pagamento vultoso por um dos anéis mágicos que dizem estar guardado no interior da fortificação. Um dos amigos do personagem acredita que sua mãe, uma paladina de Pelor, morreu explorando o antigo baluarte e gostaria de recuperar os restos mortais para realizar um enterro adequado. Ao se aproximar do forte, o grupo descobre que os slaad que residem na área escravizam os humanos e talvez eles decidam libertá-los.

Às vezes, uma missão é explicitada no começo de uma aventura. O burgomestre pode implorar que o grupo encontre o covil dos goblins saqueadores ou o sacerdote de Pelor pode contar a história do Cetro de Adamante antes de enviá-los para a fortaleza. Em outras vezes as missões surgem ao longo da aventura, conforme os personagens reúnem as pistas encontradas e são conduzidos a novas missões.

Também é possível, com a aprovação do Mestre, criar uma missão para o seu personagem. Essa missão estaria vinculada à própria história do herói. Por exemplo, talvez a mãe dele seja a pessoa cujos restos jazem na Fortaleza do Anel de Ferro. As missões também podem estar ligadas a objetivos individuais, como um patrulheiro buscando um arco mágico. À medida que a história se desenrola, essas missões individuais dão sustentação à campanha, além de dar ao Mestre ingredientes para aprimorá-la.

Ao completar uma missão, os personagens recebem recompensas, como pontos de experiência e tesouros, entre outras. O *Guia do Mestre* inclui diretrizes para o Mestre sobre a criação de campanhas, avaliação de missões elaboradas pelos jogadores e distribuição de recompensas pelas missões completadas.

# ENCONTROS

A ação de um jogo de D&D acontece durante os encontros, quer seja uma batalha de vida ou morte contra inimigos monstruosos, uma negociação importante com um duque e seu conselheiro ou uma escalada desafiadora nos Penhascos da Desolação.

LEE MOYER

Os encontros servem a muitos propósitos. São os momentos em que D&D mais se assemelha a um jogo do que a um exercício de narração coletiva. É quando os personagens finalmente utilizam seus poderes e perícias, quando as informações na planilha de personagem passam a ser mais importantes. Ainda assim, eles também devem ser usados para desenvolver a narrativa da aventura; um combate acirrado deve ter um motivo e consequências relacionadas com a missão principal.

Durante um encontro, os personagens podem obter sucesso em superar o desafio ou podem fracassar, tendo que enfrentar as consequências. No começo de um encontro, todos têm algo a fazer e é importante que todo o grupo trabalhe em equipe para alcançar o sucesso.

Na maioria das aventuras de D&D ocorrem dois tipos de encontros: encontros de combate e encontros gerais.

## Encontros de Combate

Os encontros de combate dependem de poderes de ataque, habilidades de deslocamento, perícias, talentos e itens mágicos – usando praticamente todas as regras que aparecem na planilha do personagem. Um encontro de combate também pode incluir elementos de um encontro geral. O Capítulo 9 detalha as regras para encontros de combate.

## Encontros Gerais

Os encontros gerais se concentram nas perícias, poderes utilitários e no raciocínio dos jogadores (e não dos personagens), embora às vezes os poderes de ataque também possam se mostrar úteis. Esses encontros lidam com perigos e armadilhas, com a resolução de enigmas e com uma vasta gama de situações, chamadas **desafios de perícia.**

Um desafio de perícia acontece quando a exploração (consulte a pág. 260) ou uma interação social se tornam um encontro, com consequências importantes no caso de sucesso ou fracasso. Quando o grupo se aventura por masmorras ou regiões ermas e desabitadas, geralmente não é preciso organizar turnos ou realizar testes, mas quando uma armadilha é acionada ou surgem obstáculos ou perigos graves, entram em cena os desafios de perícia.

Em um desafio de perícia, o objetivo é acumular um determinado número de sucessos em testes de perícia antes de acumular um número excessivo de fracassos. Os poderes dos personagens podem conceder bônus em seus testes, tornar alguns deles desnecessários ou auxiliá-los de alguma outra forma. O Mestre prepara a cena para um desafio de perícia descrevendo os obstáculos a serem enfrentados e sugerindo algumas opções de ação. Em seguida os jogadores declaram suas ações e realizam testes até completar o desafio ou fracassar.

O Capítulo 5 descreve algumas das ações possíveis de se realizar com as perícias durante um desafio de perícia. Há uma ampla gama de perícias, desde Acrobacia e Atletismo até Natureza e Furtividade. A utilização de poderes de combate e testes de atributo também é admissível. O *Guia do Mestre* contém regras para criar e narrar desafios de perícia.

# Recompensas



Embora os encontros envolvam riscos, eles também contêm a promessa de grandes recompensas. Cada encontro bem-sucedido resulta em experiência para o personagem, que é medida na forma de pontos de experiência (XP). Conforme o grupo se aventura, os personagens também recebem pontos de ação, tesouros e outras recompensas, como reputação, posição social e outros bens intangíveis.

A tabela abaixo resume as recompensas que são recebidas ao se aventurar.

| Freqüência | Recompensa |
|---|---|
| A cada encontro | XP |
| A cada marco | Ponto de ação |
| Após alguns encontros | Tesouro |
| A cada missão | XP, tesouro, outras |
| Após cerca de dez encontros | Um novo nível |

## Pontos de Experiência

Os pontos de experiência são uma medida do aprendizado e do crescimento do personagem. Ao completar um encontro ou uma missão, o Mestre atribui pontos de experiência (XP) aos personagens. O valor de XP depende da dificuldade do encontro ou da missão. Completar uma missão importante pode ser comparado a completar um encontro, ao passo que missões menores fornecem recompensas mais simples.

Um personagem de 1º nível começa com 0 XP. A cada encontro, missão e aventura ele acumula mais XP, sempre adicionando ao seu total. É impossível perder XP e o total do personagem nunca volta a 0.

À medida que acumula XP, o personagem adquire níveis. O valor de XP necessário para cada nível varia. Por exemplo, são precisos 1.000 XP para alcançar o 2º nível, mas o 3º requer 2.250 XP. Ao reunir 1.000.000 XP, o personagem alcança o 30º nível, o ápice da realização. Consulte "Adquirindo Níveis" na pág. 27 para obter todas as informações necessárias sobre a progressão de níveis.

O *Guia do Mestre* contém diretrizes para o Mestre sobre a atribuição de pontos de experiência.

## Marcos

O personagem adquire certos benefícios ao atingir um marco – que consiste em completar dois encontros sem parar para um descanso prolongado (consulte a pág. 263).

### Pontos de Ação

Seu personagem começa o jogo com 1 ponto de ação. Uma vez por encontro, e não mais do que isso, ele pode gastar um ponto de ação para realizar uma ação adicional (consulte a pág. 291), utilizar certos talentos ou ativar poderes de trilha exemplar.

Ao gastar um ponto de ação, ele desaparece, mas existem duas formas de adquiri-los: alcançando um marco ou realizando um descanso prolongado. Sempre que atingir

um marco, o personagem recebe um ponto de ação. Após realizar um descanso prolongado, um personagem perde todos os pontos de ação acumulados, mas recomeça com 1 ponto de ação.

### Itens Mágicos

Sempre que alcançar um marco, o personagem adquire um uso adicional de um poder diário de item mágico (consulte a pág. 226). Alguns itens mágicos, especialmente os anéis, também ficam mais poderosos após atingir um marco. Consulte "Itens Mágicos" na pág. 223, para obter mais informações.

## Tesouro

Os tesouros podem surgir sob diversas formas, mas são divididos em duas categorias básicas: itens mágicos que o personagem é capaz de usar ou dinheiro que pode ser gasto em itens e serviços. O dinheiro pode vir como moedas, pedras preciosas, objetos de arte ou itens mágicos que podem ser vendidos em vez de usados.

Não necessariamente os personagens recebem tesouros ao completar um encontro. Geralmente um tesouro é recompensado ao término de alguns encontros, de uma missão ou de uma aventura. Algumas criaturas podem transportar – e usar – itens mágicos que se tornam tesouros após serem derrotadas. Outras criaturas podem guardar baús de moedas ou é possível até mesmo encontrar um tesouro suspenso no corpo viscoso de um cubo gelatinoso. Eles podem ser encontrados trancados em um cofre, estocados num arsenal ou empilhados no covil de um dragão.

Conforme o grupo encontra mais e mais tesouros, pode ser útil designar alguém para registrá-lo. Quando um tesouro incluir um item que um personagem deseja utilizar, esse personagem pode ficar com ele, mas mantenha uma observação no inventário do grupo, O ideal é chegar a uma distribuição justa de itens mágicos entre todos os personagens.

Não é preciso dividir o restante do tesouro até que o grupo chegue a uma cidade ou até que surja uma oportunidade de usar esses espólios tão duramente conquistados. Antes de dividir o tesouro, é uma boa idéia pagar pelos serviços prestados ao grupo como um todo. Essas despesas podem incluir o custo do ritual para ressuscitar um companheiro falecido ou remover uma maldição. Cabe ao grupo decidir o que é ou não uma despesa coletiva.

Quando chegar a hora de distribuir o tesouro, divida-o da forma mais igualitária possível, após pagar as despesas do grupo. Venda ou desencante os itens mágicos que ninguém deseja e acrescente o valor ao dinheiro encontrado. Em seguida, é possível continuar de duas formas:

1. Dividindo o dinheiro igualmente entre todos os membros do grupo.
2. Dividindo o dinheiro apenas entre os personagens que não receberam itens mágicos.

## Recompensas Intangíveis

As recompensas intangíveis incluem títulos de nobreza, honras e medalhas, favores e reputação. Essas recompensas costumam surgir ao completar missões, como forma de reconhecimento do trabalho realizado. Se o grupo resgatou o filho do barão que foi sequestrado, ele pode recompensá-los com uma medalha ou até mesmo um título inferior de nobreza, além de algum dinheiro. Se o grupo resgatou um orbe mágico das ruínas macabras do Átrio da Devastação e o trouxe para o mago que os enviou até lá, ele pode prometer um favor no futuro, além do dinheiro que já tinha oferecido. Ao livrar uma aldeia da ameaça de goblins saqueadores, os heróis podem receber honras locais dos aldeões e as notícias dos seus feitos podem vir a se espalhar.

Não se pode comprar nada com recompensas intangíveis e elas não concedem bônus de combate, mas elas podem ser importantes para a história da campanha e podem ajudar os personagens em encontros sociais. Não despreze a importância de contratos, favores e fama, mesmo que eles não se traduzam diretamente em riquezas.

# Exploração

Uma parte significativa das aventuras de D&D envolve a exploração, que normalmente acontece entre um encontro e outro. Explorar inclui desbravar os corredores desconhecidos de uma masmorra, atravessar regiões inexploradas ou adentrar uma cidade labiríntica, descobrindo os perigos e maravilhas de cada lugar.

A exploração geralmente envolve movimento, portanto, essa seção cobre as regras de deslocamento quando não se está envolvido em um encontro. Durante uma exploração, é preciso saber o que o personagem enxerga, especialmente no caso de masmorras escuras, e por isso, uma discussão sobre visão e luz, segue as regras de movimento. Durante uma exploração, os personagens interagem com o ambiente de várias formas: empurrando objetos, manipulando alavancas, vasculhando aposentos, abrindo fechaduras e arrombando baús. A última parte dessa seção inclui regras para tudo isso.

## Movimento

Movimento é o que leva os personagens de um encontro para outro e de um lugar para outro durante um encontro. Essa seção fornece regras para o deslocamento entre encontros, ao passo que "Movimento e Posição", na pág. 282, explica o deslocamento durante um encontro de combate.

É muito comum que o Mestre simplifique o movimento, sem calcular distâncias ou tempos de viagem exatos: "Vocês cavalgam durante três dias e chegam à entrada da fortaleza". Mesmo numa masmorra, especialmente uma muito grande ou uma rede de cavernas, o Mestre pode simplificar o deslocamento entre encontros: "Após matar o guardião na entrada da antiga fortaleza dos anões, vocês vagam por quilômetros de corredores silenciosos até chegarem a um abismo atravessado por um arco estreito de pedra, interrompido ao meio".

O Mestre pode descrever o terreno percorrido, mas os encontros ao longo do caminho são o foco das aventuras. Contudo, em alguns casos, é importante saber quanto tempo transcorreu entre um encontro e outro, quer a resposta

seja, dias, horas ou minutos. As regras para determinar o tempo de viagem dependem de dois fatores: o deslocamento do personagem e o terreno atravessado.

## Deslocamento

A tabela de Deslocamento Básico de Viagem indica a distância que um personagem com determinada velocidade consegue percorrer em um dia, uma hora ou um minuto de viagem. Um grupo de viajantes se move com o deslocamento do membro mais lento, portanto a situação mais comum é a apresentada na rimeira linha da da tabela abaixo (devido à presença de anões ou membros com armaduras pesadas).

**DESLOCAMENTO BÁSICO DE VIAGEM**

| Deslocamento | Por Dia | Por Hora | Por Minuto |
|---|---|---|---|
| 5 | 37,5 km | 3,75 km | 75 m |
| 6 | 45 km | 4,5 km | 90 m |
| 7 | 52,5 km | 5,25 km | 105 m |

**Deslocamento por Dia:** Os personagens podem manter um passo de caminhada normal durante 10 horas de viagem por dia sem se esgotarem. O *Guia do Mestre* explica o que acontece se eles continuarem por mais tempo. Pessoas comuns não são capazes de caminhar mais de 6 a 8 horas por dia, portanto seu deslocamento seria entre 22,5 e 37,5 km por dia.

**Deslocamento por Hora:** O deslocamento por hora na tabela de Deslocamento Básico de Viagem supõe uma velocidade de caminhada. É possível viajar com o dobro dessa velocidade, mas é difícil manter esse ritmo por muito tempo. As regras no *Guia do Mestre* explicam o que acontece com aqueles que se esforçam excessivamente.

**Deslocamento por Minuto:** Seu deslocamento por minuto na tabela de Deslocamento Básico de Viagem supõe um ritmo de caminhada e deve ser usada para percursos que levam menos de uma hora. Se os personagens estiverem com pressa, podem viajar com o dobro dessa velocidade.

## Terreno

As distâncias na tabela de Deslocamento Básico de Viagem supõem um terreno relativamente desobstruído – estradas, campos ou corredores de masmorras que não estejam entulhados com destroços. Outros terrenos tornam o progresso mais lento, dependendo da predominância de terreno acidentado na área em questão.

Para determinar o quanto os personagens conseguem percorrer por dia, por hora ou por minuto, multiplique a distância indicada na tabela Deslocamento Básico de Viagem pelo multiplicador de distância sugerido na tabela Terreno e Movimento.

Criaturas voadoras, quando estão no ar, ignoram os multiplicadores de distância por terreno acidentado.

**TERRENO E MOVIMENTO**

| Multiplicador de Distância | Terreno |
|---|---|
| × ½ | Terreno majoritariamente difícil: florestas densas, montanhas, pântanos profundos, ruínas com muitos detritos. |
| × ¾ | Terreno relativamente difícil: florestas, colinas, pântanos, ruínas deterioradas, cavernas naturais, cidades. |
| × 1 | Terreno pouco difícil: campos, planícies, estradas, corredores desobstruídos. |

## Montarias e Veículos

Ao percorrer longas distâncias, os personagens podem usar montarias ou veículos para aumentar seu deslocamento, sua capacidade de carga ou ambos. A tabela abaixo indica a velocidade efetiva das montarias e veículos comuns. Ela supõe que um dia de viagem equivale a 10 horas, embora barcos à vela possam navegar 24 horas por dia com uma tripulação adequada. Para a capacidade de carga de montarias e veículos, consulte a pág. 222.

**MONTARIAS E VEÍCULOS**

| Montaria/Veículo | Deslocamento | Por Dia | Por Hora |
|---|---|---|---|
| Cavalo | 10 | 75 km | 7,5 km |
| Cavalo de guerra | 8 | 60 km | 6 km |
| Charrete ou carroça | 5 | 37,5 km | 3,75 km |
| Barco a remo | 3 | 22,5 km | 2,25 km |
| Barco a favor da corrente | 4-6 | 30-45 km | 3-4,5 km |
| Veleiro | 7 | 126 km | 5,25 km |

## Ordem de Caminhada

É importante que o grupo estabeleça uma ordem de caminhada padrão, ou seja, a forma como os personagens normalmente estão dispostos quando viajam. Essa ordem pode ser alterada a qualquer momento, mas prepará-la de antemão permite que o Mestre saiba exatamente onde cada um está no começo de um encontro.

A ordem de caminhada pode ser registrada como os jogadores preferirem: escrita num papel ou quadro-negro, ou pela disposição das miniaturas na matriz de combate, indicando posições relativas. Também é possível criar ordens de caminhada diferentes para situações diferentes – por exemplo, uma para corredores de 2 quadrados de largura e outra para espaços abertos.

Numa masmorra, o perigo costuma vir pela frente, portanto é uma boa idéia ter um defensor na vanguarda do grupo, protegendo os controladores. Os líderes são uma boa escolha para a retaguarda, já que são fortes o bastante para resistirem a um ataque caso o grupo seja emboscado por trás. Os agressores podem fazer o reconhecimento à frente, mas a maioria prefere ficar mais próxima do meio do grupo.

Encontre um equilíbrio entre a aglomeração e a dispersão excessiva. Manter uma proximidade ajuda para que todos possam agir rapidamente, mas deixa o grupo vulnerável a ataques em área de armadilhas ou a emboscadas.

# Luz e Visão

Ao explorar um ambiente de aventura, o Mestre informa o que os jogadores vêem, desde o mais óbvio, como as dimensões de um corredor, até as coisas mais escondidas, como uma armadilha.

Os personagens enxergam o óbvio automaticamente, mas utilizam a perícia Percepção (pág. 188) para tentar enxergar o que está oculto. Se o personagem não estiver vasculhando ativamente uma área, o Mestre determina se ele percebe ou não objetos e criaturas escondidas por meio de um teste de Percepção passiva (consulte a pág. 179).

Não é possível enxergar nada sem alguma fonte de luz, mas muitas masmorras são iluminadas, já que são poucos os monstros que ficam totalmente à vontade na escuridão total.

As masmorras geralmente são iluminadas por tochas (às vezes tochas mágicas que nunca se apagam), tetos mágicos luminosos, grandes braseiros ou canais de óleo que queimam continuamente, ou até mesmo globos de luz flutuando no ar.

As cavernas podem estar cheias de fungos ou liquens fosforescentes, veios de minérios extraordinários que brilham no escuro, rios de lava incandescente ou estranhos efeitos mágicos, parecidos com auroras boreais, como véus de fogo encantado ondulando a grandes alturas.

## Categorias de Luz

A luz no jogo de D&D é definida em três categorias: luz plena, penumbra e escuridão.

**Luz Plena:** Essa categoria abrange a luz oferecida pela maioria das fontes de iluminação portáteis, pela luz do dia e pela luz emitida por chamas ou lava. Não há regras especiais para a visão na luz plena.

**Penumbra:** Essa categoria inclui a luz fornecida por uma vela ou outra fonte de luz tênue, o luar, iluminação indireta (como nas proximidades da entrada de uma caverna ou numa passagem subterrânea com buracos que levam à superfície) e a luz emitida por coisas como fungos fosforescentes. As criaturas com visão normal não conseguem enxergar claramente na penumbra: todas as criaturas na área obtêm ocultação (pág. 281). Os personagens dotados de visão na penumbra ou visão no escuro enxergam normalmente nessas condições.

**Escuridão:** A escuridão predomina numa noite sem lua ou em aposentos desprovidos de fontes de luz. Os personagens com visão normal ou visão na penumbra não conseguem enxergar objetos ou criaturas na escuridão. Os personagens dotados de visão no escuro enxergam sem penalidades.

## Fontes de Luz

Embora muitas masmorras sejam adequadamente iluminadas, os aventureiros cuidadosos carregam tochas ou bastões solares sempre que entram em cavernas ou complexos subterrâneos.

Supondo que nada impeça a visão, é possível enxergar a maior parte das fontes de luz a pelo menos 400 m de distância, sendo que fontes excepcionalmente brilhantes podem ser vistas a até 1,5 km.

As fontes de luz mais comuns são descritas na tabela a seguir.

| Luz | Raio | Brilho | Duração |
|---|---|---|---|
| Vela | 2 | Penumbra | 1 hora |
| Tocha | 5 | Pleno | 1 hora |
| Lanterna | 10 | Pleno | 8 horas/0,5 l de óleo |
| Fogueira | 10 | Pleno | 8 horas |
| Bastão solar | 20 | Pleno | 4 horas |

**Raio:** Uma fonte de luz ilumina o seu quadrado (ou o do personagem que a estiver transportando) e todos os quadrados nos limites indicados pela tabela. Se, por exemplo, um personagem estiver carregando uma tocha, uma luz plena irá ilumina o seu quadrado assim como 5 quadrados em todas as direções.

**Brilho:** A maioria das fontes de luz fornece uma aura de luz plena ao seu redor.

**Duração:** Uma fonte de luz dura um tempo determinado, pois precisa de combustível.

# Interagindo com o Ambiente

Um ambiente de aventura típico é repleto de perigos, surpresas e enigmas. Um aposento de uma masmorra pode conter um complexo conjunto de manivelas, uma estátua colocada sobre um alçapão, um baú trancado ou um círculo de teleporte. Às vezes é necessário cortar uma corda, romper uma corrente, derrubar uma porta, erguer um portão ou destruir o Orbe Dourado de Khadros, o Saqueador antes que o vilão possa usá-lo.

A interação dos personagens com o ambiente muitas vezes é simples de resolver. O jogador diz ao Mestre que está puxando a alavanca da direita e o Mestre diz o que acontece. A alavanca pode ser parte de um enigma diabolicamente inteligente que exige que diversas alavancas sejam acionadas na ordem correta antes que a sala seja inundada, testando os limites do raciocínio dos jogadores. Nesse caso, não são necessárias regras, o jogador simplesmente diz ao Mestre qual das alavancas seu personagem deseja acionar.

**CDs para Quebrar ou Romper Itens Comuns**

| Teste de Força para | CD |
|---|---|
| Arrombar uma porta de madeira | 16 |
| Arrombar uma porta bloqueada | 20 |
| Arrombar uma porta de ferro | 25 |
| Arrombar uma porta de adamante | 29 |
| Forçar a abertura de uma porta levadiça | 23 |
| Forçar a abertura de uma porta levadiça de ferro | 28 |
| Forçar a abertura de uma porta levadiça de adamante | 33 |
| Romper amarras | 26 |
| Romper correntes de ferro | 30 |
| Romper correntes de adamante | 34 |
| Arrombar um baú de madeira | 19 |
| Arrombar uma caixa de ferro | 26 |
| Arrombar uma caixa de adamante | 32 |
| Atravessar uma parede de madeira (15 cm de espessura) | 26 |
| Atravessar uma parede de alvenaria (30 cm de espessura) | 35 |
| Atravessar uma parede de pedra (90 cm de espessura) | 43 |

Contudo, se uma alavanca estiver travada devido à ferrugem, o personagem pode ter que forçá-la. Nessa situação, o Mestre pode pedir que o jogador faça um teste de atributo (consulte a pág. 26); nenhuma perícia específica está envolvida, apenas um simples teste de Força.

Da mesma forma, o Mestre pode pedir testes de Força para verificar se o personagem consegue forçar uma porta trancada ou erguer uma porta levadiça de adamante. Essa tabela indica as CDs para arrombar, derrubar ou atravessar alguns obstáculos comumente encontrados em masmorras.

Quando seu personagem ainda está no 1º nível, arrombar uma porta de madeira é um desafio que exige um bom resultado no teste de Força para ser superado, mas ao atingir níveis épicos, alguns personagens são capazes de atravessar uma parede de alvenaria com um único golpe, e com o tempo, arrebentar 90 cm de pedra sólida!

# DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Mais cedo ou mais tarde, até mesmo os aventureiros mais vigorosos precisam descansar. Quando não estão envolvidos em um encontro, os personagens podem optar entre dois tipos de descanso: breve ou prolongado.

Um descanso breve leva cerca de 5 minutos e consiste em alongar os músculos e recuperar o fôlego após um encontro. Já um descanso prolongado dura pelo menos 6 horas e envolve relaxar, ocasionalmente fazer uma refeição e de preferência dormir.

## Descanso Breve

Um descanso breve permite que o personagem renove seus poderes por encontro e gaste pulsos de cura para recuperar pontos de vida.

**DESCANSO BREVE**

- **Duração:** Um descanso breve leva cerca de 5 minutos.
- **Sem Limite Diário:** Num mesmo dia, o personagem pode realizar tantos descansos breves quanto desejar.
- **Sem Atividades Extenuantes:** É preciso descansar durante esse período. Contudo, o personagem pode ficar de guarda, sentar-se, andar numa charrete ou outro tipo de veículo ou fazer outras tarefas, contanto que não exijam muito esforço.
- **Renova Poderes:** Após um descanso breve, os poderes por encontro do personagem são renovados, fincando novamente disponíveis.
- **Gastar Pulsos de Cura:** Após um descanso breve, o personagem pode gastar tantos pulsos de cura quanto desejar (consulte "Cura", pág. 293). Se os pulsos de cura do personagem estiverem esgotados, ele precisa de um descanso prolongado para renová-los.
- **Uso de Poderes Durante o Descanso:** Se um personagem usar um poder por encontro (como um poder de cura) durante esse período, precisará de outro descanso breve para renová-lo e poder usá-lo novamente.
- **Interrupção:** Se um descanso breve é interrompido, são necessários mais 5 minutos de descanso para obter esses benefícios.

## Descanso Prolongado

Uma vez por dia, o personagem pode receber os benefícios de um descanso prolongado.

**DESCANSO PROLONGADO**

- **Duração:** Um descanso prolongado leva pelo menos 6 horas.
- **Uma Vez por Dia:** Após um descanso prolongado, o personagem deve esperar 12 horas antes de poder realizar outro.
- **Sem Atividades Extenuantes:** Normalmente, o personagem dorme durante esse período, embora isso não seja necessário. Ele pode se envolver em atividades leves que não exijam muito esforço.
- **Recupera Pontos de Vida e Pulsos de Cura:** Ao final de um descanso prolongado, o personagem recupera os pontos de vida perdidos e os pulsos de cura gastos.
- **Poderes:** Após um descanso prolongado, o personagem recupera todos os seus poderes diários e por encontro.
- **Pontos de Ação:** Ao final de um descanso prolongado, o personagem perde todos os pontos de ação acumulados, mas recomeça com 1 ponto de ação.
- **Interrupção:** Se o descanso prolongado for interrompido, como durante um ataque, acrescente o tempo gasto com a interrupção ao tempo de descanso total necessário.

## Dormindo e Acordando

Os personagens precisam de pelo menos 6 horas de sono por dia para manterem seu desempenho máximo. Se, ao final de um descanso prolongado, um indivíduo não tiver dormido pelo menos 6 das últimas 24 horas, ele não recebe os benefícios do descanso.

Quando o personagem está dormindo, ele fica inconsciente (consulte "Condições", pág. 277). O personagem acorda se sofrer dano ou se obtiver sucesso num teste de Percepção (com -5 de penalidade) para ouvir algum som que o alerte do perigo. Um aliado pode acordá-lo, chacoalhando-o (ação padrão), ou gritando (ação livre).

## Mantendo Guarda

Os aventureiros costumam fazer turnos de vigília enquanto seus companheiros dormem. Se houver cinco personagens no seu grupo, cada um deles pode assumir um turno de 1½ hora e dormir por 6 horas, fazendo com que o tempo total de descanso seja de 7½ horas.

Quando for a vez do seu personagem montar guarda, ele deve ficar ativamente à procura de sinais de perigo. No começo de sua vigília, faça um teste de Percepção. Se algo acontecer durante esse período, o Mestre utiliza o resultado desse teste para determinar se o personagem percebeu algo ou não.

Caso todo o grupo durma ao mesmo tempo, sem organizar vigília, o Mestre deve utilizar os valores de Percepção passiva individuais, impondo -5 de penalidade, para determinar se alguém escuta ou não o perigo, e desperta.

CAPÍTULO 9

# COMBATE

SEJA no caso de uma escaramuça contra um bando de orcs ou numa batalha franca contra Orcus, o Príncipe Demônio dos Mortos-Vivos, o combate é uma constante nas aventuras de *Dungeons & Dragons*.

Os encontros de combate normalmente se iniciam quando o grupo ingressa em uma área que abriga monstros. Em algumas ocasiões, os monstros invadem o território dos personagens – lobisomens atacando o acampamento no meio da noite, por exemplo – ou os dois grupos se encontram por acaso. O grupo pode estar na estrada ou explorando ruínas antigas quando, sem menos esperar, se depara com uma patrulha hostil.

Este capítulo descreve as regras para o combate.

- **A Sequência de Combate:** A sequência de rodadas e turnos que constituem uma batalha, assim como regras para a iniciativa.
- **Tipos de Ação:** Os diferentes tipos de ação que o personagem pode realizar no seu turno ou no turno dos demais combatentes.
- **Turno do Personagem:** Todas as etapas que devem ser realizadas no começo, durante e no final do turno de cada personagem.
- **Ataques e Defesas:** Regras para escolher um alvo, realizar uma jogada de ataque, causar dano, infligir efeitos diversos e resolver os testes de resistência.
- **Modificadores de Ataque:** Os fatores que alteram as jogadas de ataque, incluindo vantagem de combate, cobertura e ocultação.
- **Movimento e Posição:** Regras para controlar o deslocamento, o tamanho das criaturas, os efeitos de terrenos acidentados e obstáculos, a manobra flanquear, o teleporte e o movimento involuntário.
- **Ações em Combate:** As ações mais comuns em uma batalha, desde caminhar até utilizar os pontos de ação.
- **Cura:** Regras para controlar os pontos de vida, pulsos de cura, pontos de vida temporários e a regeneração.
- **Morte e Inconsciência:** Os efeitos sobre um personagem reduzido a 0 pontos de vida ou menos e como escapar da morte.

MATT CAVOTTA

WOLF

# SEQUÊNCIA DE COMBATE

Um encontro de combate típico é uma batalha entre dois lados inimigos, numa sequência de golpes de armas, fintas, aparos, movimento e disparos de magias. O sistema de *Dungeons & Dragons* organiza o caos do combate em um ciclo de rodadas e turnos.

**RODADAS E TURNOS**

- **Rodada:** Em uma rodada, cada combatente realiza um turno. Uma rodada abrange cerca de seis segundos no mundo de jogo.
- **Turno:** No turno do personagem, ele pode realizar algumas ações: uma padrão, uma de movimento e uma mínima, além de qualquer número de ações livres, na ordem que preferir. Consulte "Tipos de Ação", pág. 267, para obter maiores detalhes sobre o que é possível fazer com essas diferentes ações.

As ações em um encontro de combate são resolvidas quase que simultaneamente no mundo de jogo, mas para possibilitar que uma batalha seja ordenada, os participantes resolvem suas ações em turnos – muito semelhante às rodadas em um jogo de tabuleiro. Quando o turno de um personagem for anterior ao de um adversário, as ações desse personagem se resolvem antes das ações do inimigo. A ordem dos turnos é determinada no começo do encontro, quando os combatentes jogam a iniciativa.

Um encontro de combate possui as seguintes etapas:

1. **Rodada Surpresa:** O Mestre determina se quaisquer participantes foram surpreendidos. Se um grupo de combatentes tomar ciência do inimigo, sem ser notado, ele realiza uma rodada surpresa.
2. **Estabeleça o Posicionamento:** O Mestre decide onde os combatentes estão na matriz de combate. Por exemplo, se os PdJs acabaram de abrir a porta de uma sala, o Mestre poderia desenhar ou indicar em um mapa pronto a localização da porta e do conteúdo da sala na matriz de combate, e então, solicitar aos jogadores que posicionem as miniaturas de seus personagens ao lado da porta. Finalmente, o Mestre dispõe as miniaturas que representam os monstros no interior da sala.
3. **Jogue a Iniciativa:** Todos os combatentes jogam sua iniciativa. Esse valor define a ordem dos turnos durante o combate. A iniciativa só é determinada no começo do encontro de combate.
4. **Turnos de Surpresa:** Se quaisquer combatentes obtiveram uma rodada surpresa, eles agem primeiro, em sua ordem normal de iniciativa, cada um realizando uma única ação. (Os combatentes surpreendidos não realizam ações durante a rodada surpresa.) Depois que termina a rodada surpresa, o primeiro turno regular de combate se inicia.
5. **Resolva os Turnos:** Seguindo a ordem da iniciativa, cada combatente executa o seu turno, que inclui diver-

## VISUALIZANDO A AÇÃO

Quando um encontro de combate se inicia, é necessário observar a **matriz de combate** com mais atenção. As regras de combate assumem que o grupo utiliza os mapas prontos de D&D, um mapa-pôster, uma matriz quadriculada em branco ou um tabuleiro plástico reutilizável para descrever o campo de batalha daquele encontro. As regras também assumem que o grupo se utiliza das Miniaturas de D&D para representar os aventureiros e os inimigos presentes na batalha.

Um encontro de combate pode ser resolvido sem essas representações visuais, mas existem bons motivos para utilizá-las.

- **O posicionamento é essencial:** Usando uma matriz de combate, é possível determinar facilmente se um herói consegue avistar um monstro, se o inimigo está protegido com alguma cobertura ou se uma criatura está flanqueada.
- **Uma batalha é complexa:** Com cinco personagens e um bando de criaturas se movimentando e agindo, as miniaturas auxiliam todos os jogadores a lembrar quais monstros estão feridos, quem está enfrentando cada herói e onde cada participante está exatamente.
- **O terreno é importante:** Um encontro de combate emocionante inclui características de terreno e ameaças que transformam o ambiente em um componente importante da batalha. Se quiserem controlar runas mágicas ou evitar pedras amaldiçoadas, os personagens precisam saber onde elas estão.
- **Às vezes a imaginação precisa de ajuda:** Se o Mestre descrever uma sala com um fosso de lava borbulhante, uma ponte de rocha estreita, plataformas elevadas e tanques de ácido, obviamente será uma cena grandiosa, mas pode ser difícil imaginar como todas essas peças se encaixam no ambiente. A matriz de combate ajuda a indicar exatamente onde todos os elementos da cena estão em relação aos demais.

Um quadrado de 2,5 cm (uma polegada) na matriz de combate representa um espaço de 1,5 m no mundo de jogo. Logo, um salão de masmorra que tenha 12 m de largura por 15 m de comprimento ocupa uma área de 8 por 10 quadrados – realmente uma sala enorme, mas que seria perfeita para um encontro de combate tumultuado.

Os personagens e monstros são representados na matriz de combate com miniatura. Se o grupo não tiver acesso às miniaturas, é possível utilizar moedas, grãos ou marcadores diferentes. O Mestre pode utilizar qualquer criatura em um encontro, mesmo se não tiver a miniatura exata daquele monstro. Caso seu personagem seja um anão guerreiro usando uma maça, mas todas as suas miniaturas de anões empunhem machados ou espadas (ou caso você não tenha nenhuma miniatura de um anão), escolha a figura que mais gostar. Apenas tenha certeza que todos os participantes saibam qual marcador representa cada aliado ou adversário.

As miniaturas de personagens e monstros de tamanho humano têm pouco mais de 1 polegada de altura (cerca de 32 mm) e sua base ocupa um quadrado na matriz de combate. Diversas criaturas em D&D são maiores que um ser humano. As criaturas maiores ocupam mais espaço na matriz de combate. Para obter informações sobre o tamanho das criaturas em combate, consulte "Tamanho e Espaço das Criaturas", pág. 282.

sas ações. (Os participantes também podem realizar algumas ações fora do seu turno.)

6. **Inicie a Rodada Seguinte:** Depois que todos os combatentes tiverem executado o seu turno, a rodada termina. Inicie a próxima rodada com o participante que tiver o maior resultado de iniciativa.
7. **Final do Encontro:** Repita as etapas 5 e 6 até que todos os combatentes de um dos lados estejam capturados ou inconscientes, ou tenham fugido ou sido eliminados. O encontro acaba e o lado vitorioso pode escolhe realizar um descanso breve ou prolongado.

## Iniciativa

Antes da primeira rodada de combate, determine a iniciativa. Uma jogada de iniciativa é um teste de Destreza e obedece às regras normais para testes de atributos. É o Mestre quem joga a iniciativa para os inimigos dos heróis.

No decorrer da batalha, os participantes agem em ordem, do maior resultado de iniciativa para o menor. A sequência utilizada pelos combatentes para executar seus turnos é chamada de **ordem de iniciativa**. Essa ordem é a mesma de uma rodada para a outra, a não ser que um dos envolvidos tenha sua iniciativa alterada ao adiar (pág. 286) ou preparar uma ação (pág. 291).

**JOGADA DE INICIATIVA**

Para determinar a ordem de iniciativa do encontro de combate, faça um teste de iniciativa. Essa jogada é um teste de Destreza.

Jogue 1d20 e adicione o seguinte:

- Metade do nível do personagem
- Modificador de Destreza do personagem
- Quaisquer bônus e penalidades aplicáveis

O resultado é seu valor de iniciativa para esse encontro.

Quando dois combatentes tiverem o mesmo valor de iniciativa, o personagem com o maior bônus de iniciativa (a soma de metade do nível, modificador de Destreza e outros modificadores) age primeiro. Se os bônus forem idênticos, jogue novamente ou lance uma moeda para desempatar.

## Rodada Surpresa

Algumas batalhas se iniciam com uma rodada surpresa. Essa rodada acontece se quaisquer combatentes não estiverem cientes da presença ou das intenções hostis dos adversários. Por exemplo, se um patrulheiro fracassa no teste de Percepção para avistar inimigos ocultados, ele e seus aliados serão surpreendidos. Outro exemplo: se um suposto aliado inicia um confronto e o personagem fracassa em sua jogada de Intuição para perceber as intenções traiçoeiras do atacante, o personagem será surpreendido. No entanto, se qualquer um dos seus aliados obtiver sucesso no teste de Percepção ou Intuição, eles não estarão surpresos.

Caso quaisquer combatentes obtenham uma rodada surpresa, eles agem na ordem de iniciativa durante essa rodada. As criaturas surpreendidas não realizam nenhuma ação durante a rodada surpresa.

**RODADA SURPRESA**

Duas regras especiais se aplicam à rodada surpresa.

- **Ação Limitada:** Qualquer personagem agindo numa rodada surpresa só pode realizar uma ação padrão, de movimento ou mínima (consulte "Tipos de Ação"). Ele também pode realizar ações livres, mas não gastar pontos de ação. Depois que todos os combatentes que não foram surpreendidos tenham agido, a rodada surpresa termina e as criaturas podem agir normalmente nas rodadas subsequentes.
- **Surpreso:** Um personagem surpreso, não pode realizar nenhuma ação (nem mesmo ações livres, imediatas ou de oportunidade) e concede vantagem de combate (pág. 279) para seus inimigos. Assim que a rodada surpresa terminar, ele não estará mais surpreso.



# TIPOS DE AÇÃO

Uma rodada de combate é dividida em ações. Disparar uma flecha, conjurar uma magia, atravessar uma sala correndo, abrir uma porta – cada uma dessas atividades, além de muitas outras, é considerada uma ação. Os personagens utilizam tipos de ação distintos para realizar tarefas diferentes. Por exemplo, a maioria dos poderes de ataque exigem ações padrão enquanto se deslocar de um local para outro no campo de batalha normalmente exige uma ação de movimento. Alguns poderes não exigem uma ação para serem ativados. Consulte "Ações em Combate", pág. 286, para obter as regras de várias ações específicas.

## Os Principais Tipos de Ações

Uma rodada de combate típica inclui quatro tipos de ações: padrão, de movimento, mínimas e livres.

**OS PRINCIPAIS TIPOS DE AÇÕES**

- **Ação Padrão:** As ações padrão representam o núcleo do combate. Normalmente, o personagem só pode realizar uma ação padrão durante seu turno. Exemplos: a maioria dos poderes de ataque, investir contra um inimigo, retomar o fôlego.
- **Ação de Movimento:** As ações de movimento envolvem se deslocar de um local para outro. Normalmente, o personagem só pode realizar uma ação de movimento durante seu turno. Exemplos: caminhar, ajustar.
- **Ação Mínima:** As ações mínimas envolvem tarefas relacionadas a outras, ações simples que levam a ações mais complexas. Normalmente, o personagem só pode realizar uma ação mínima no seu turno. Exemplos: retirar um objeto do bolso ou da bainha, abrir uma porta ou um baú de tesouro, apanhar um item no chão do seu quadrado ou em um quadrado adjacente desocupado.
- **Ação Livre:** As ações livres praticamente não exigem tempo ou esforço. É possível realizar qualquer número de ações livres durante uma rodada (seja no turno do personagem ou não), conforme a permissão do Mestre. Exemplos: falar algumas frases, largar um objeto no chão, soltar um inimigo agarrado.

## Tipos de Ações Desencadeadas

Há dois tipos de ações que exigem um gatilho – ações de oportunidade e ações imediatas. Um **gatilho** é uma ação, um evento ou um efeito que permite que o personagem ative a ação desencadeada. Alguns poderes exigem um gatilho para serem utilizados, mas são ações livres ou nem exigem ações.

**AÇÃO DE OPORTUNIDADE**

- **Gatilho:** As ações de oportunidade permitem que o combatente realize ações por reflexo, quando um inimigo baixa a guarda. A ação mais comum que se enquadra nesse caso é um ataque de oportunidade (pág. 288). Quando um oponente abandona um quadrado adjacente ao personagem ou quando um inimigo adjacente desfere um ataque à distância ou de área, o aventureiro pode realizar um ataque de oportunidade contra aquele oponente.
- **Uma vez a cada turno:** Um combatente não pode realizar mais do que uma ação de oportunidade durante o turno de uma mesma criatura. Não é possível realizar uma ação de oportunidade durante o próprio turno.
- **Ação de Interrupção:** Uma ação de oportunidade interrompe a ação que a desencadeou.

Existem dois tipos de ações imediatas: as interrupções e as reações. Algumas regras controlam todas as ações imediatas, sejam interrupções ou reações.

**AÇÃO IMEDIATA**

- **Gatilho:** Cada ação imediata – geralmente um poder – indica o gatilho necessário para desencadeá-la. Um exemplo de ação imediata disponível a todos os combatentes é preparar uma ação (consulte "Preparar uma Ação", pág. 291).
- **Uma vez a cada rodada:** O personagem só pode realizar uma ação imediata a cada rodada, seja uma interrupção ou uma reação. Se o combatente não realizou nenhuma ação imediata desde o final do seu último turno, ele pode realizá-la caso um gatilho adequado lhe permitir. Não é possível realizar uma ação imediata durante o próprio turno.
- **Interrupção:** Uma interrupção imediata permite que o combatente realize uma tarefa quando surge um gatilho adequado, agindo antes que o evento desencadeador seja resolvido. Caso uma interrupção invalide a ação do gatilho, aquela ação é perdida. Por exemplo, uma criatura efetua um ataque corpo a corpo contra o personagem, mas este utiliza um poder que lhe permite usar uma interrupção imediata para ajustar sua posição e se afastar. Se o adversário não conseguir mais alcançar o personagem, sua ação de ataque é perdida.
- **Reação:** Uma reação imediata permite que uma criatura realize uma ação em resposta a um gatilho. A condição, evento ou ação desencadeadora acontece normalmente e é totalmente resolvida antes que o personagem realiza sua reação – exceto, que é possível interromper o deslocamento de uma criatura, por exemplo, se um inimigo desencadeia uma reação imediata durante um movimento (entrando no alcance de um combatente, por exemplo), o personagem deve realizar sua reação antes que o inimigo termine o movimento, mas depois que ele se deslocar pelo menos 1 quadrado.

  Uma reação imediata pode interromper outras tarefas que o combatente realizaria depois da ação desencadeadora. Por exemplo, se um poder permite que uma criatura realize um ataque usando uma reação imediata quando ela é atingida, a ação do defensor ocorre antes que o atacante possa realizar qualquer outra ação, portanto, se um monstro tem um poder que lhe permite desferir dois ataques contra o mesmo alvo, usando uma ação padrão, e o primeiro golpe atinge o personagem, o defensor pode utilizar sua reação imediata antes da segunda jogada de ataque.

# Agindo no Turno

Quando chega a vez do personagem na sequência de iniciativa, ele executa seu turno. Um turno é dividido em três partes: começo do turno, ações do turno e final do turno.

## Começo do Turno

Antes de o personagem agir, utilize o começo do turno para controlar quaisquer efeitos ativos. O começo do turno sempre acontece, mesmo que o personagem esteja inconsciente, e não exige nenhum tempo no mundo de jogo.

**COMEÇO DO TURNO**

- **Dano Contínuo:** Se o personagem estiver sofrendo dano contínuo (pág. 278), anote o dano causado na planilha.
- **Regeneração:** Se o personagem tiver regeneração (pág. 293), recupere os pontos de vida nessa etapa.
- **Outros Efeitos:** Resolva quaisquer outros efeitos que ocorrem no começo do turno.
- **Sem Ações:** O personagem não pode realizar nenhuma ação no começo do turno.

### Substituindo Ações

**Durante um turno, qualquer criatura pode realizar uma ação mínima ou de movimento no lugar de uma ação padrão, ou uma ação mínima no lugar de uma ação de movimento. Uma vez que é possível substituir as ações dessa forma, as três ações disponíveis em um mesmo turno (além das ações livres) podem variar.**

**Opção A**
Ação padrão
Ação de movimento
Ação mínima

**Opção B**
Ação padrão
Duas ações mínimas

**Opção C**
Duas ações de movimento
Ação mínima

**Opção D**
Ação de movimento
Duas ações mínimas

**Opção E**
Três ações mínimas

## Ações do Turno

Durante o turno do personagem, ele pode realizar algumas ações. O jogador decide o que fazer com cada ação, considerando a melhor forma de auxiliar seus aliados ou obter uma vantagem em busca da vitória. Consulte "Tipos de Ação", acima, para obter as definições sobre as diferentes ações que o personagem pode realizar.

**AÇÕES DO TURNO**

- **Ações do Personagem:** O personagem pode realizar as três ações a seguir durante seu turno.

  Ação padrão

  Ação de movimento

  Ação mínima
- **Ações Livres:** O personagem pode realizar quantas ações livres desejar no seu turno, respeitando o bom senso e o julgamento do Mestre.
- **Ordem Livre:** O personagem pode realizar suas ações em qualquer ordem; ele também pode descartar qualquer uma delas.
- **Substituir Ações:** O personagem pode realizar uma ação mínima ou de movimento no lugar de uma ação padrão, ou uma ação mínima no lugar de uma ação de movimento.
- **Ação Adicional:** O personagem pode realizar uma ação padrão adicional gastando um ponto de ação (pág. 291).
- **Ação de Outros Combatentes:** Os demais combatentes podem realizar ações livres durante o turno do personagem, além de ações imediatas ou de oportunidade, caso sejam desencadeadas por alguma ação do personagem.

## Final do Turno

Depois de agir, utilize o final do turno para controlar quaisquer efeitos ativos ou que se encerram nessa etapa. O final do turno sempre acontece, mesmo que o personagem esteja inconsciente, e não exige nenhum tempo no mundo de jogo.

**FINAL DO TURNO**

- **Testes de Resistência:** O personagem realiza um teste de resistência (pág. 279) contra cada efeito que pode ser encerrado dessa forma (TR encerra).
- **Verifique as Ações Gastas:** Alguns poderes e efeitos podem ser sustentados durante vários turnos (consulte "Durações", pág. 278). Confirme se o personagem gastou a ação necessária para sustentar o poder ou efeito durante o seu turno. Caso não o tenha feito, o efeito se encerra nessa etapa.
- **Encerre os Efeitos:** Alguns efeitos se encerram automaticamente no final do turno de uma criatura.
- **Sem Ações:** O personagem não pode realizar nenhuma ação no final do turno.

## Ações em Outros Turnos

A maioria das ações do personagem acontece durante o seu turno, mas é possível realizar ações livres no turno de outras criaturas. Além disso, um evento ou as ações de outros combatentes podem permitir que o personagem realize uma ação imediata ou de oportunidade durante o turno de outra criatura. Consulte "Tipos de Ação", acima, para obter as definições sobre as diferentes ações que o personagem pode realizar.

**AÇÕES EM OUTROS TURNOS**

- **Ações de Oportunidade:** O personagem só pode realizar uma ação de oportunidade no turno de uma mesma criatura. Uma ação de oportunidade tem que ser desencadeada pelas ações de um inimigo.
- **Ações Imediatas:** O personagem só pode realizar uma ação imediata a cada rodada, seja de interrupção ou de reação. Uma ação imediata tem que ser desencadeada por um evento ou uma ação realizada durante o turno de outro combatente.
- **Ações Livres:** O personagem pode realizar quantas ações livres desejar no turno de outras criaturas.

# Ataques e Defesas

As batalhas em D&D são vencidas com ataques cuidadosamente escolhidos, defesas precisas e alguma sorte. Durante um turno comum, o personagem usa uma ação padrão para desferir um ataque, seja ele um guerreiro robusto, um ladino astuto ou um clérigo devotado. Enquanto isso, as defesas do herói serão constantemente ameaçadas pelos ataques dos inimigos.

Quando o personagem ataca, ele faz uma jogada de ataque para determinar se o golpe atinge ou não o oponente. Jogue 1d20, adicione o bônus do ataque que o personagem está utilizando e compare o resultado com uma das quatro defesas do alvo: Classe de Armadura, Fortitude, Reflexos ou Vontade.

Cada personagem tem uma grande variedade de ataques para utilizar, incluindo o ataque básico (pág. 287). Os ataques que estão disponíveis ao aventureiro dependem dos poderes que o jogador selecionou para seu herói (Capítulo 4).

**REALIZANDO UM ATAQUE**

Todos os ataques obedecem ao mesmo processo básico:

1. **Escolha o ataque que será utilizado. Cada ataque possui um tipo.**
2. **Selecione os alvos** do ataque (pág. 272). Cada alvo precisa estar dentro do **alcance** (pág. 273). Verifique se o personagem é capaz de **enxergar e visar** os inimigos escolhidos (pág. 273).
3. **Realize a jogada de ataque** (pág. 274).
4. **Compare o resultado dessa jogada com a defesa** pertinente do alvo (pág. 274) e determine se o golpe obteve **sucesso** ou **fracassou**.
5. **Cause o dano** e aplique os demais efeitos do ataque (pág. 276).

# Tipos de Ataque

Existem diversos tipos de ataque nos cenários de *Dungeons & Dragons*. Os guerreiros brandem suas espadas largas contra seus adversários, os patrulheiros disparam flechas contra alvos distantes, os dragões expelem cones de fogo e os magos criam explosões de relâmpagos. Esses exemplos ilustram os quatros tipos de ataques existentes: corpo a corpo, à distância, contíguos e de área.

## Ataque Corpo a Corpo

Um ataque corpo a corpo normalmente depende de uma arma e visa um inimigo dentro do alcance corpo a corpo do personagem (o alcance quase sempre é determinado pela arma que o combatente empunha). Os golpes de uma espada longa ou uma alabarda são exemplos de ataques corpo a corpo. Alguns poderes permitem que uma criatura realize vários ataques desse tipo, seja contra oponentes diferentes ou um único inimigo.

**ATAQUE CORPO A CORPO**

- **Alvos:** Os ataques corpo a corpo visam cada criatura individualmente. Até mesmo um ataque corpo a corpo contra diversos oponentes exige golpes separados, cada um com sua própria jogada de ataque e dano. Esses ataques não criam áreas de efeito (pág. 272).
- **Distância:** A distância de um ataque corpo a corpo normalmente equivale ao alcance da arma. Em alguns casos, o poder indica que só atinge inimigos adjacentes; nesses casos, mesmo que esteja usando uma arma de haste o atacante não atinge os oponentes mais distantes.
- **Alcance:** A maioria dos personagens tem um alcance de 1 quadrado. Determinados poderes, talentos e armas são capazes de aumentar o alcance.

Empunhar uma arma em cada mão não permite que uma criatura realize dois ataques a cada rodada. Manejar duas armas brancas simultaneamente só possibilita que o personagem escolha com qual arma vai desferir seus ataques corpo a corpo.

## Ataque à Distância

Um ataque à distância é um golpe desferido contra um inimigo afastado do personagem. Esse ataque normalmente visa uma criatura dentro do seu alcance. Disparar um arco ou arremessar mísseis mágicos são exemplos de ataques à distância.

**ATAQUE À DISTÂNCIA**

- **Alvos:** Os ataques à distância visam cada criatura individualmente. Até mesmo um ataque à distância contra diversos oponentes exige golpes separados, cada um com sua própria jogada de ataque e dano. Esses ataques não criam áreas de efeito (pág. 272).

  Se o personagem estiver usando uma arma de projéteis para realizar ataques à distância contra vários inimigos, ele precisa de uma unidade de munição para cada alvo; se estiver usando armas de arremesso, precisa de uma unidade para cada adversário visado.

- **Distância:** Alguns poderes definem um alcance específico ("Distância 10") ou permitem que o atacante escolha qualquer alvo que possa enxergar ("À Distância linha de visão"). Se o personagem estiver usando uma arma, o alcance do ataque é o mesmo da arma, conforme indicado na tabela de "Armas de Combate À Distância" no Capítulo 7.

  *Longo Alcance:* Se o personagem estiver usando uma arma de combate à distância e seu alvo estiver mais afastado do que o alcance normal da arma, mas ainda dentro do seu alcance longo, a jogada de ataque sofre -2 de penalidade. É impossível atingir um oponente que esteja além do alcance longo de uma arma. Os poderes de ataque à distância que não utilizam arma tem um alcance normal, mas não um alcance longo.
- **Ataques de Oportunidade:** Se o personagem utilizar um ataque à distância enquanto estiver adjacente a um inimigo, esse adversário pode desferir um ataque de oportunidade contra ele.

## Ataque Contíguo

Um ataque contíguo gera uma área de efeito que emana diretamente do personagem: o quadrado de origem fica dentro do espaço do atacante. Alguns exemplos incluem brandir uma espada em um arco para atingir todos os inimigos próximos com um único golpe, disparar uma rajada de fogo com as mãos ou emitir uma explosão de energia radiante de um símbolo sagrado.

Os ataques contíguos abrangem duas categorias básicas de poder: os ataques com armas que atingem diversos inimigos com um único golpe e os efeitos de energia que fluem diretamente do corpo ou de um objeto energizado pelo personagem.

### ATAQUE CONTÍGUO

- **Área de Efeito:** Um ataque contíguo gera uma área de efeito, normalmente uma explosão ou uma rajada. Esses ataques afetam um determinado número de alvos dentro do espaço que abrangem – espaços de tamanho pré-definido. A área de efeito e os alvos de um ataque contíguo são indicados na descrição do poder (Capítulo 4).
- **Quadrado de Origem:** A área de efeito de um ataque contíguo determina seu quadrado de origem – esse é o ponto inicial do ataque. Uma explosão contígua utiliza o espaço do personagem como quadrado de origem. Uma rajada contígua utiliza um dos quadrados dentro do espaço da criatura como quadrado de origem. Para que um inimigo seja afetado pelo ataque contíguo, deve existir linha de efeito entre o quadrado de origem e o alvo (consulte "Enxergando e Visando", pág. 273).
- **Várias Jogadas de Ataque, uma Jogada de Dano:** Quando um personagem utiliza um ataque contíguo, ele deve realizar uma jogada de ataque separada para cada alvo dentro da área de efeito, mas uma única jogada de dano contra todas as criaturas. Um inimigo Grande ou maior atingido por um ataque contíguo só é afetado uma vez, mesmo que vários quadrados do espaço do monstro estejam na área de efeito.

  Se o personagem estiver usando uma arma de projéteis para realizar o ataque contíguo, ele precisa de uma unidade de munição para cada alvo; se estiver usando armas de arremesso, precisa de uma unidade para cada adversário visado.

## Ataques de Área

Os ataques de área são similares aos ataques contíguos, exceto que o quadrado de origem pode estar a uma certa distância do personagem. A área de efeito desses ataques determina o formato do poder e os alvos afetados. Uma bola de fogo que atravessa o campo de batalha e explode os adversários é um exemplo de ataque de área, assim como uma parede de névoa que emerge do solo para obscurecer o corredor de uma masmorra.

Os ataques de área incluem duas categorias de poder: os projéteis que detonam no quadrado de origem e os efeitos que surgem afastados do personagem e preenchem uma área.

### ATAQUE DE ÁREA

- **Área de Efeito:** Um ataque de área gera uma área de efeito, normalmente uma explosão ou uma muralha, dentro do alcance indicado. Esses ataques afetam um determinado número de alvos dentro do espaço que abrangem – espaços de tamanho pré-definido. A área de efeito, o alcance e os alvos de um ataque de área são indicados na descrição do poder (Capítulo 4).
- **Quadrado de Origem:** O jogador seleciona um quadrado dentro do alcance do ataque como ponto de origem – esse é o ponto inicial do efeito. É preciso haver linha de efeito entre o quadrado do personagem e o quadrado de origem (consulte "Enxergando e Visando", pág. 273). Para que um alvo seja afetado pelo ataque de área, é preciso haver linha de efeito entre o quadrado de origem e o alvo. O personagem não precisa enxergar nem o quadrado de origem, nem os alvos, e a existência de ocultação (pág. 281) entre o ponto de origem e os alvos não é relevante.
- **Várias Jogadas de Ataque, uma Jogada de Dano:** Quando um personagem utiliza um ataque de área, ele deve realizar uma jogada de ataque separada para cada alvo dentro da área de efeito, mas uma única jogada de dano contra todas as criaturas. Um inimigo Grande ou maior atingido por um ataque de área só é afetado uma vez, mesmo que vários quadrados do espaço do monstro estejam na área de efeito.

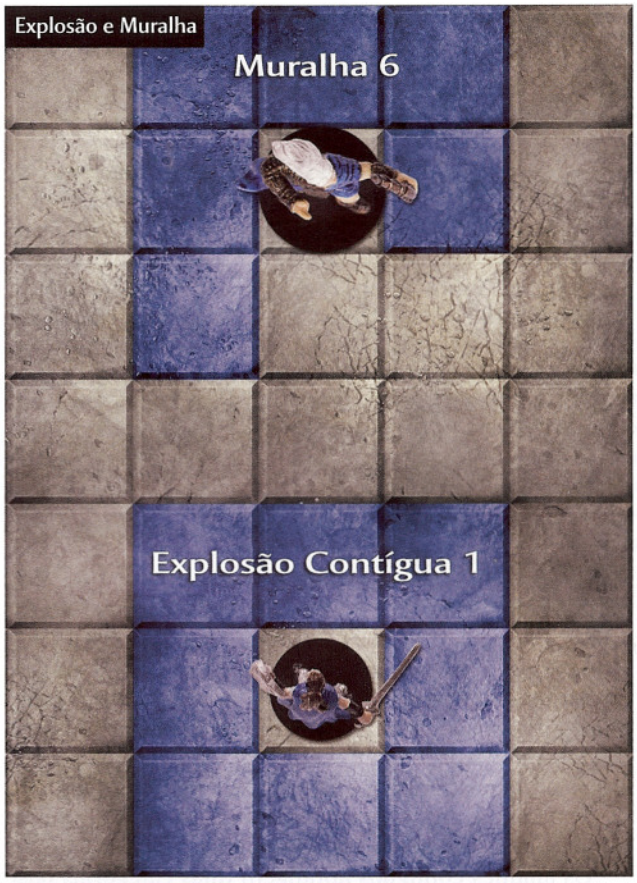
  Se o personagem estiver usando uma arma de projéteis para realizar o ataque de área, ele precisa de uma unidade de munição para cada alvo; se estiver usando armas de arremesso, precisa de uma unidade para cada adversário visado.
- **Ataques de Oportunidade:** Se o personagem utilizar um ataque de área enquanto estiver adjacente a um inimigo, esse adversário pode desferir um ataque de oportunidade contra ele.

## Áreas de Efeito

Quase todos os ataques contíguos e de área tem um dos seguintes formatos como área de efeito: uma rajada, uma explosão ou uma muralha.

**ÁREAS DE EFEITO**

- **Rajada:** Uma rajada preenche uma área adjacente ao personagem e tem um número específico de quadrados em cada lado. Por exemplo, o poder de mago denominado *onda trovejante* afeta uma rajada 3; isso significa que o ataque afeta uma área de 3 por 3 quadrados adjacentes ao conjurador. A rajada tem que estar adjacente ao quadrado de origem, que é um dos quadrados dentro do espaço da criatura. O quadrado de origem não é afetado pela rajada. O ataque só atinge o alvo se ele estiver dentro da área indicada e houver linha de efeito entre o ponto de origem e a criatura visada.
- **Explosão:** Uma explosão se inicia no quadrado de origem e se estende um número de quadrados em todas as direções igual ao valor indicado na descrição da habilidade. Por exemplo, o poder de clérigo denominado coluna de chamas abrange uma explosão 2 a até 10 quadrados; isso significa que o efeito se origina em qualquer local a até 10 quadrados do clérigo e afeta o ponto de origem e todos os quadrados a até dois quadrados em todas as direções (uma área de 5 por 5 quadrados). Exceto quando indicado o contrário, uma explosão contígua nunca afeta o usuário. Já uma explosão de área, afeta sim o seu criador. O ataque só atinge o alvo se houver linha de efeito entre o ponto de origem da explosão e a criatura visada.




- **Muralha:** Uma muralha preenche um número específico de quadrados contínuos dentro do alcance e a partir do ponto de origem. Cada quadrado da muralha deve compartilhar pelo menos uma lateral – não apenas uma diagonal – com outro quadrado do efeito, mas não mais do que duas laterais (exceto quando estiver empilhando o efeito). O jogador pode moldar o efeito como desejar, obedecendo a essas restrições. Uma muralha sólida, como uma parede de gelo, não pode ser criada em quadrados ocupados.

## Escolhendo Alvos

Para usar um poder contra um inimigo, este inimigo deve estar dentro do alcance do poder e o atacante deve ser capaz de escolher o adversário como alvo. Alguns poderes permitem que o atacante escolha várias criaturas como alvos. Nesse caso, cada um dos inimigos deve ser um alvo válido.

Quando o personagem utiliza um ataque corpo a corpo ou à distância, é possível visar um quadrado em vez de um oponente. Essa estratégia é útil para golpear inimigos que possuem ocultação total (pág. 281), quando o atacante precisa adivinhar a localização deles.

## Alcance

A primeira etapa para escolher os alvos de um ataque envolve determinar o alcance do poder; ele determina a distância máxima entre o personagem e o alvo (ou o ponto de origem do ataque). O alcance de cada poder fica indicado em sua descrição.

Para calcular a distância entre o atacante e os alvos, conte o número de quadrados entre ambos, incluindo pelo menos um dos quadrados ocupados pela criatura visada. Se o espaço do alvo é maior do que 1 quadrado, é possível atacar aquele inimigo se qualquer um dos quadrados que ele ocupa estiver dentro do alcance ou no interior da área de efeito do poder.

**Calculando a Distância:** Para calcular a distância entre dois pontos, inicie a contagem a partir de qualquer quadrado adjacente (mesmo um que esteja adjacente na diagonal, depois de uma esquina), mas conte ao redor de obstáculos sólidos que preenchem todo o seu espaço. Escolha o caminho mais direto possível até o alvo para calcular a distância em quadrados ou definir a extensão de uma área de efeito.

**Quadrados Adjacentes:** Dois quadrados estão adjacentes se a lateral ou a diagonal de um deles estiver em contato com o outro. Duas criaturas ou objetos estão adjacentes se uma delas ocupar um quadrado adjacente a um quadrado ocupado pela outra.

**Criatura ou Quadrado Mais Próximo:** Para descobrir qual a criatura ou quadrado mais próximo do atacante, calcule a distância normalmente. Quando duas ou mais criaturas estiverem na mesma distância, o jogador pode selecionar qualquer uma delas como a mais próxima.

**Pessoal:** Quando o personagem utiliza uma habilidade com alcance pessoal, ele afeta somente a si mesmo. Alguns exemplos incluem criar uma armadura mágica sobre o corpo ou adquirir a capacidade sobrenatural de voar.

## Enxergando e Visando

Câmaras de masmorras apertadas, florestas densas ou ruínas sombrias possuem diversos lugares para que os inimigos se escondam. Normalmente é essencial descobrir se o personagem é capaz de enxergar e visar um inimigo específico a partir do local onde ele se encontra.

**Linha de Visão:** Sua primeira preocupação deve ser identificar o que o personagem pode enxergar na área do encontro – ou seja, quais criaturas e objetos estão em sua linha de visão.

Para determinar se o personagem consegue enxergar um alvo, escolha uma quina do seu espaço e trace uma linha imaginária a partir dessa quina até qualquer parte do quadrado do inimigo visado. O atacante é capaz de enxergar o oponente quando pelo menos uma linha não atravessa ou toca em nenhum objeto ou efeito que bloqueie a visão – como uma parede, uma tapeçaria grossa ou uma névoa ou nuvem.

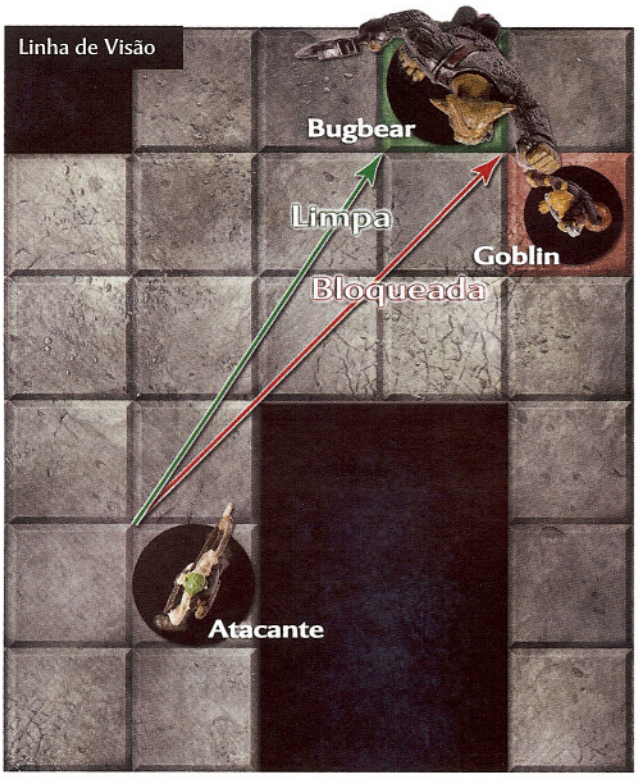
Mesmo quando puder enxergar o alvo, alguns objetos ou efeitos ainda podem bloquear parcialmente a linha de visão. Se o atacante é capaz de enxergar o defensor, mas pelo uma linha imaginária atravessa uma obstrução, o alvo recebe os benefícios da cobertura ou ocultação (pág. 280). É possível distinguir um arqueiro gnoll se protegendo atrás de uma mureta, mas o obstáculo certamente dificulta um disparo. Da mesma forma, é possível distinguir um goblin caminhando à beira de um nevoeiro, mas a fumaça nubla a silhueta da criatura, concedendo-lhe ocultação.

**Linha de Efeito:** O personagem pode visar uma criatura ou um quadrado se houver um caminho desobstruído entre ambos – ou seja, quando existir uma linha de efeito até o alvo. Se todas as linhas imaginárias traçadas até o defensor atravessarem ou tocarem num obstáculo sólido, não há linha de efeito para o alvo.

A neblina, escuridão e outros tipos de quadrados obscurecidos bloqueiam a visão, mas não afetam a linha de efeito. Quando um mago dispara uma bola de fogo em uma sala escura como o breu, ele não precisa enxergar os adversários para que as chamas consigam atingi-los. Por outro lado, embora possa enxergar através de uma muralha de energia mágica transparente, o mago não tem linha de efeito para o lado oposto. É possível ver o inimigo rosnando do outro lado, mas a muralha bloqueia quaisquer ataques.

Uma criatura precisa ter linha de efeito para qualquer inimigo visado ou espaço onde deseja criar um efeito. Ao realizar um ataque de área, é preciso ter linha de efeito até o ponto de origem do ataque. Nesse caso, para atingir o alvo, deve haver linha de efeito entre o quadrado selecionado e o defensor.

WILLIAM O'CONNOR




## Jogadas de Ataque

Para determinar se um ataque obteve sucesso, utilize as jogadas de ataque. Jogue 1d20 e adicione o bônus base de ataque para aquele poder. O bônus base de ataque indica a precisão da criatura com aquele poder e abrange todos os modificadores que normalmente se aplicam à jogada.

**JOGADA DE ATAQUE**

Jogue 1d20 e adicione o seguinte:

- O bônus base de ataque do poder
- Modificadores de circunstância para o ataque (pág. 279)
- Bônus e penalidades dos poderes afetando o personagem

O poder utilizado define o modificador de atributo que deve ser somado ao bônus base de ataque, assim como a defesa do alvo usada para comparar o resultado da jogada. Por exemplo:

| **Ataque básico corpo a corpo** | **Força vs. CA** |
|---|---|
| **Ataque básico à distância** | **Destreza vs. CA** |
| *Aço Atordoante* | *Força vs. Fortitude* |
| *Bola de Fogo* | *Inteligência vs. Reflexos* |
| *Causar Medo* | *Sabedoria vs. Vontade* |

Em determinadas circunstâncias, o bônus base de ataque do personagem pode mudar temporariamente, quando, por exemplo, ele é afetado por um poder que concede um bônus ou penalidade no ataque, quando um talento ou item mágico concede um modificador circunstancial ou quando outros fatores do combate afetam a jogada (pág. 279).

**BÔNUS DE ATAQUE**

Durante a criação do personagem, calcule o bônus base de ataque de cada poder adquirido pelo aventureiro, incluindo os ataques básicos. O bônus base de ataque de um poder inclui os seguintes fatores:

- Metade do nível do personagem
- O modificador do atributo usado para o ataque (a descrição do poder indica o atributo)

Além disso, os fatores a seguir também podem modificar o bônus base de ataque:

- Bônus de Proficiência com a Arma (caso o personagem seja proficiente com a arma)
- Bônus racial ou de talento
- Bônus de melhoria (normalmente de uma arma ou implemento mágico)
- Bônus de item
- Bônus de poder
- Bônus sem tipos específicos

**Exemplo:** Melech, um tiefling mago de 7º nível, deseja incinerar três adversários com uma **bola de fogo**, um ataque de Inteligência vs. Reflexos. Sua jogada de ataque contra cada alvo tem +10 de bônus, que inclui +3 relativo à metade de seu nível, +5 de modificador de Inteligência, +1 de bônus do talento Sangue do Fogo Infernal e +1 de melhoria da *varinha de fogo das bruxas*. Melech também poderia somar +2 da característica de classe Varinha de Precisão, contra um dos alvos, e +1 de bônus racial contra quaisquer vítimas que estiverem sangrando, devido ao aspecto racial Sanguissedento.

## Defesas

A capacidade do personagem de evitar ferimentos e outros efeitos nocivos é representada por suas quatro Defesas: Classe de Armadura, Fortitude, Reflexos e Vontade. Esses parâmetros indicam a dificuldade que as criaturas adversárias têm para atingir o personagem com seus ataques.

**Classe de Armadura (CA):** Representa a dificuldade de se atingir o personagem com um golpe com arma ou efeito mágico similar a uma arma. Alguns personagens têm um valor elevado de CA porque são extremamente rápidos ou inteligentes e capazes de se esquivar com facilidade, enquanto outros aumentam essa defesa usando armaduras pesadas e difíceis de penetrar.

**Fortitude:** Representa o vigor natural, massa corpórea, força e resistência física do personagem. Essa é a principal defesa contra ataques que geram efeitos de doenças, venenos e deslocamentos forçados.

**Reflexos:** Indica a capacidade do defensor de prever, defletir ou se esquivar de ataques. Importante contra efeitos de área, como uma bola de fogo ou um sopro de dragão.

**Vontade:** É a defesa contra os efeitos que pasmam, desorientam, confundem ou dominam a mente do personagem. Indica a força de vontade, autodisciplina e dedicação do personagem.

### VALORES DE DEFESA

Determine os valores de defesa do personagem da seguinte forma:

- **Defesa Base:** Todas as defesas têm um valor base de 10 + metade do nível do personagem.
- **Classe de Armadura:** Adicione o bônus de armadura e o bônus de escudo do equipamento utilizado pelo personagem. Caso esteja usando uma armadura leve ou nenhuma armadura, adicione o modificador de Destreza ou Inteligência, o que for maior.
- **Fortitude:** Adicione o modificador de Força ou Constituição, o que for maior.
- **Reflexos:** Adicione o modificador de Destreza ou Inteligência, o que for maior. Se estiver usando um escudo, adicione o bônus de escudo.
- **Vontade:** Adicione o modificador de Sabedoria ou Carisma, o que for maior.

Depois, dentre os modificadores a seguir, adicione os que se aplicarem:

- Bônus racial ou de talento
- Bônus de melhoria (normalmente de um item mágico usando no pescoço)
- Bônus de item
- Bônus de poder
- Bônus sem tipos específicos

Em determinadas circunstâncias, as defesas do personagem podem mudar temporariamente, quando, por exemplo, ele é afetado por um poder ou condição que as aumente ou reduza ou caso um talento ou item mágico ofereça um bônus circunstancial .

**Exemplo:** Brandis, um guerreiro humano de 23º nível, tem as seguintes defesas:

**CA 38:** 10 + 11 (metade do nível) + 11 (bônus da armadura de placas de guerra) + 2 (bônus do escudo pesado) + 4 (bônus de melhoria da *armadura da forja bélica* +4).

**Reflexos 31:** 10 + 11 (metade do nível) + 1 (bônus racial) + 2 (modificador de Destreza) + 2 (bônus do escudo pesado) + 5 (bônus de melhoria do *manto de resistência* +5).

**Fortitude 35:** 10 + 11 (metade do nível) + 1 (bônus racial) + 2 (modificador de classe) + 6 (bônus de Força) + 5 (bônus de melhoria do *manto de resistência* +5).

**Vontade 31:** 10 + 11 (metade do nível) + 1 (bônus racial) + 2 (modificador de Sabedoria) + 2 (bônus do talento Vontade de Ferro) + 5 (bônus de melhoria do *manto de resistência* +5).

Quando o aliado de Brandis, um senhor da guerra, utiliza o poder *solo santificado*, o guerreiro recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto estiver dentro da área afetada.

## BÔNUS E PENALIDADES

As jogadas de ataque e dano, as defesas e os testes de perícia e atributos são frequentemente modificados por bônus ou penalidades.

**Bônus:** Tenha sempre em mente uma regra muito importante relacionada aos bônus. Nunca some dois bônus do mesmo tipo que estejam afetando uma mesma jogada ou valor – use somente o maior.

Um **bônus de armadura** é concedido, obviamente, pela armadura do personagem e só se aplica enquanto ela estiver sendo vestida.

Um **bônus de melhoria** aumenta as jogadas de ataque e dano ou as defesas do personagem. Eles afetam a Classe de Armadura quando concedidos por armaduras mágicas, afetam as jogadas de ataque e dano quando concedidos por armas ou implementos mágicos e afetam as defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade quando concedidos por um item mágico para o pescoço (pág. 251). É possível se beneficiar dos bônus de melhoria de uma armadura, arma e um manto simultaneamente, uma vez que cada objeto afeta um valor ou jogada diferente.

Um **bônus de talento** é obtido com a escolha de um talento e seu modificador se aplica enquanto a criatura possuir o talento.

Um **bônus de item** é concedido por alguns objetos mágicos e seu modificador se aplica enquanto a criatura utilizar o item.

Um **bônus de poder** é proveniente de uma característica de classe ou poder. Eles normalmente são temporários ou circunstanciais.

O **bônus de proficiência** é concedido àqueles com proficiência com uma arma e se aplica às jogadas de ataque com aquela arma. Um personagem só recebe o bônus de proficiência quando estiver usando um poder com a palavra-chave "arma".

Um **bônus racial** é concedido pela raça do personagem. O aspecto racial dos elfos "Prontidão Coletiva", por exemplo, concede +1 de bônus racial nos testes de Percepção aos aliados de outras raças que estiverem a até 5 quadrados do elfo.

Um **bônus de escudo** é obtido quando o personagem empunha um escudo e afeta as defesas de Reflexos e Classe de Armadura. Alguns poderes, talentos e itens mágicos concedem bônus de escudo; nesses casos, o bônus só se aplica às criaturas que não usam esse equipamento.

Alguns bônus são **sem tipo** ("+2 de bônus"). Em geral, esses bônus são circunstanciais e se acumulam com os bônus de todos os tipos, inclusive com outros bônus sem tipo.

**Penalidades:** Diferente dos bônus, as penalidades não têm tipos. Elas sempre se acumulam, a menos que sejam provenientes do mesmo efeito. Se dois monstros atacam um personagem usando o mesmo poder, causando uma penalidade na mesma jogada ou valor, não adicione os redutores, use apenas o pior.

Uma penalidade pode ser cancelada por um bônus e vice-versa. Se uma criatura recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, simultaneamente, ela tem um modificador efetivo de +0.

## Resultados dos Ataques

Um ataque é resolvido comparando o valor total da jogada de ataque (1d20 + bônus base de ataque + modificadores de ataque) com a defesa apropriada. Se o resultado for igual ou maior que o valor de defesa do alvo, o ataque obtém sucesso; caso contrário, fracassa.

Quando obtém sucesso, o ataque normalmente inflige dano e às vezes gera outros efeitos. Quando o personagem usa um poder, a descrição da habilidade indica as consequências em caso de sucesso. Certas descrições também incluem os efeitos em caso de fracasso ou sucesso decisivo.

**RESULTADOS DOS ATAQUES**

Quando o personagem realiza um ataque, compare o resultado da jogada de ataque com a defesa apropriada do alvo.

- **Sucesso:** Se o resultado for igual ou maior que o valor de defesa do alvo, o ataque obtém sucesso e causa o dano, acarreta um efeito especial ou ambos.

  *Sucesso Automático:* Se o jogador obtém um resultado de 20 natural (um 20 no d20), o ataque é um sucesso automático.

  *Sucesso Decisivo:* Se o jogador obtém um resultado de 20 natural (um 20 no d20), o ataque pode ser um sucesso decisivo (pág. 278). Um sucesso decisivo inflige o dano máximo e alguns poderes ou itens mágicos geram efeitos adicionais com um sucesso decisivo.

- **Fracasso:** Se o resultado for menor que o valor de defesa do alvo, o ataque fracassa. Normalmente, um fracasso não tem consequências, mas alguns poderes geram efeitos mesmo no caso de fracasso, como causar metade do dano.

  *Fracasso Automático:* Se o jogador obtém um resultado de 1 natural (um 1 no d20), o ataque é um fracasso automático.

## Dano

Quando um ataque atinge uma criatura, ele normalmente causa o dano, reduzindo os pontos de vida do alvo. O dano varia conforme o poder utilizado no ataque. A maioria dos poderes causa mais dano do que os ataques básicos, sendo que os de nível mais elevado costumam causar mais do que os de nível menor. Se um personagem usa uma arma para atacar, ela também influencia no ataque – um machado grande causa mais estrago do que uma adaga, ainda que seja usado com o mesmo poder.

**JOGADAS DE DANO**

- Jogue o dano indicado na descrição do poder. No caso de ataques com arma, o dano é um múltiplo do dano da arma.
- Adicione o modificador do atributo indicado na descrição do poder. Esse normalmente é o mesmo bônus de atributo usado para calcular o valor base de ataque da poder.

Além disso, é possível que os fatores a seguir se apliquem à jogada de dano:

- Bônus racial ou de talento
- Bônus de melhoria (normalmente de uma arma ou implemento mágico)
- Bônus de item
- Bônus de poder
- Bônus sem tipo

**Dados de Dado das Armas:** Um [A] em uma expressão de dano significa que o dano da arma é usado no cálculo. As tabelas de armas das págs. 218-219 contêm o dano de todas as armas. O número antes do [A] indica o número de vezes que o poder multiplica os dados de dano da arma. Quando um poder apresenta a referência "2[A] + modificador de Força", e o personagem utilizar uma adaga (dano 1d4), jogue 2d4 e depois adicione o modificador de Força ao resultado. Se ele usar um mangual pesado (dano 2d6) com o mesmo poder, jogue 4d6 e adicione o modificador de Força.

**Tipos de Dano:** Além do dano normal, como os causados por uma arma ou pelas garras de um monstro, muitos poderes e outros efeitos infligem tipos de dano específico. Por exemplo, o sopro de um cão infernal causa dano flamejante, o ferrão de um escorpião causa dano venenoso, a rajada telepática de um devorador de mentes causa dano psíquico e o toque de uma aparição causa dano necrótico.

Quando um poder causa um tipo de dano específico, a descrição da habilidade mostra uma palavra-chave na linha "dano". Uma *bola de fogo* inflige [3d6 + modificador de Inteligência] de dano flamejante, por exemplo. Todo o dano causado pela magia é desse tipo. Quando um poder não indica um tipo de dano, ele não tem tipo.

**Exemplo:** Valenae, uma paladina eladrin de 12º nível, atinge um inimigo com sua *punição trovejante*. O ataque causa 2[A] + modificador de Força de dano trovejante e derruba o alvo. Nesse caso, os valores seriam 2d8 (o dano da espada longa x 2) +7. O modificador inclui +3 de bônus de Força + 2 de bônus de talento (Foco em Arma) e +2 de bônus de melhoria da arma (uma *espada longa trovejante* +2).

Se obtiver um sucesso decisivo, ela causa 23 de dano trovejante (o dano máximo) e adiciona 2d6 de dano trovejante da *espada trovejante*. Se usar o poder diário da arma nesse ataque, a paladina ainda adiciona 10 de dano trovejante e o alvo é empurrado 1 quadrado.

## Resistência e Vulnerabilidade

Algumas criaturas são resistentes ou vulneráveis a determinados tipos de dano. Além disso, poderes podem conceder resistências aos personagens ou impor vulnerabilidades aos inimigos.

**Resistência:** A criatura sofre menos dano do tipo indicado. Sempre que uma criatura com resistência 5 vs. flamejante, sofre dano de fogo, ela reduz o valor total em 5 pontos. Um ataque não pode causar dano inferior a 0.

**Vulnerável:** A criatura sofre dano adicional de ataques do tipo indicado. Sempre que uma criatura com vulnerabilidade 5 vs. Flamejante sofre dano de fogo, ela aumenta o valor total em 5 pontos.

Algumas criaturas possuem fraquezas adicionais relacionadas a um tipo de dano. Por exemplo, se um bruxo atinge um elemental de magma com um disparo de energia congelante, o monstro pode ficar lento ou com dificuldades para se movimentar e atacar.

## Condições

Muitos poderes, monstros, armadilhas e o próprio ambiente podem gerar diversas condições sobre os personagens. Uma condição impõe uma penalidade, uma vulnerabilidade, um impedimento ou uma combinação de efeitos.

O ritual Remover Aflição (pág. 312) é utilizado para eliminar condições mais duradouras que afetam o personagem.

**ATORDOADO**
- Concede vantagem de combate para os inimigos.
- Incapaz de realizar ações.
- Incapaz de flanquear os adversários.

**CEGO**
- Concede vantagem de combate para os inimigos.
- Não pode enxergar (seus alvos têm ocultação total).
- Sofre -10 de penalidade nos testes de Percepção.
- Incapaz de flanquear os adversários.

**DERRUBADO**
- Concede vantagem de combate para os ataques corpo a corpo dos inimigos.
- Recebe +2 de bônus em todas as defesas contra ataques à distância de inimigos não adjacentes.
- Fica caído ao chão (se estiver voando, a criatura desce um número de quadrados igual ao seu deslocamento de vôo, e se não chegar ao chão, cai).
- Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
- Usando uma ação mínima, é possível se jogar ao chão.
- Incapaz de sair do seu espaço, exceto rastejando, por meio de teleporte ou quando empurrado, puxado ou conduzido.

**DOMINADO**
- Fica pasmo.
- A criatura dominante escolhe as ações do alvo. Os únicos poderes que ela pode forçá-lo a usar são os poderes sem limite.

**ENFRAQUECIDO**
- Os ataques causam a metade do dano. O dano contínuo não é afetado.

**ENSURDECIDO**
- Incapaz de ouvir qualquer som.
- Sofre -10 de penalidade nos testes de Percepção.

**IMOBILIZADO**
- Incapaz de sair do seu espaço, exceto por meio de teleporte ou quando empurrado, puxado ou conduzido .

**IMPEDIDO**
- Concede vantagem de combate para os inimigos.
- O personagem fica imobilizado.
- Não pode ser empurrado, puxado ou conduzido).
- Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

**INCONSCIENTE**
- Fica indefeso.
- Sofre -5 de penalidade em todas as defesas.
- Incapaz de realizar ações.
- Fica derrubado, se possível.
- Incapaz de flanquear os adversários.

**INDEFESO**
- Concede vantagem de combate para os inimigos.
- Pode ser alvo de um golpe de misericórdia.

*Observação:* Normalmente uma criatura indefesa também está inconsciente.

**LENTO**
- Deslocamento reduzido para 2. Esse valor se aplica a todas as modalidades de deslocamento da criatura, mas não afeta o teleporte ou os efeitos de puxar, empurrar e conduzir. O deslocamento não pode ficar maior do que 2 e não aumenta se for menor do que esse valor. Se uma criatura fica lenta durante o movimento, interrompa-o caso já tenha percorrido 2 ou mais quadrados.

**MARCADO**
- Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataques que não incluem a criatura responsável pela marca.

**MORRENDO**
- Fica inconsciente.
- Pontos de vida negativos ou iguais a zero.
- Precisa realizar um teste de resistência contra a morte a cada rodada.

**PASMO**
- Concede vantagem de combate para os inimigos.
- Só pode realizar uma ação padrão, de movimento ou mínima no próprio turno (além das ações livres). Incapaz de realizar ações imediatas ou de oportunidade.
- Incapaz de flanquear os adversários.

**PETRIFICADO**
- Transformado em pedra.
- Incapaz de realizar ações.
- Adquire resistência 20 contra todo tipo de dano.
- Não tem ciência dos arredores.
- Não envelhece.

**SURPRESO**
- Concede vantagem de combate para os inimigos.
- Incapaz de realizar ações.
- Incapaz de flanquear os adversários.

## Incorpóreo

Algumas criaturas, como o fantasma lamuriante, são incorpóreas. Determinados poderes também conseguem tornar os personagens incorpóreos. Nesse estado, uma criatura sofre apenas metade do dano de qualquer ataque. O dano contínuo também é reduzido.

## Dano Contínuo

Alguns poderes causam um dano adicional nas rodadas seguintes ao ataque original. Um efreet pode atingir os personagens com uma explosão flamejante que incinera suas roupas, infligindo dano contínuo de fogo. Quando o veneno de uma cobra contamina o sangue de uma criatura, ele inflige dano venenoso contínuo. O toque pútrido das múmias causa dano necrótico contínuo e a saliva corrosiva do kruthik inflige dano ácido contínuo.

**DANO CONTÍNUO**

- **Começo do Turno:** A criatura sofre o dano contínuo no começo do seu turno. *Exemplo:* Se um personagem estiver sofrendo 5 de dano flamejante contínuo, anote esse dano na planilha no começo do turno.
- **Teste de Resistência:** A cada rodada, no final do seu turno, o personagem realiza um teste de resistência (pág. 279) contra o dano contínuo. Se obtiver sucesso, o efeito não causa o dano nas rodadas seguintes (e está encerrado).
- **Tipos Diferentes de Dano:** Se dois ou mais efeitos causam dano contínuo de tipos diferentes, a cada rodada o personagem sofre o dano de cada efeito. Ele também realiza um teste de resistência separado para encerrar os efeitos de cada dano contínuo.
- **Mesmo Tipo de Dano:** Se dois ou mais efeitos causam dano contínuo do mesmo tipo, ou sem tipo, aplique somente o maior valor de dano. *Exemplo:* O personagem está sofrendo 5 de dano contínuo (sem tipo), quando outro poder começa a infligir 10 de dano contínuo. Ele agora sofrerá 10 de dano contínuo, não 15. Um único teste de resistência encerra os dois efeitos sobrepostos.

## Sucessos Decisivos

Quando o jogador obtém um resultado de 20 natural e ao mesmo tempo supera a defesa do adversário, ele consegue um sucesso decisivo, também chamado de crítico e abreviado como dec.

**DANO DE SUCESSOS DECISIVOS**

- **20 Natural:** Quando um jogador obtém um resultado de 20 no d20 ao realizar um ataque e o valor total da jogada supera a defesa do adversário, ele consegue um sucesso decisivo. Mesmo que o resultado seja muito baixo para obter um sucesso decisivo, o ataque ainda é um sucesso automático.
- **Precisão:** Alguns poderes e características de classe permitem que o atacante obtenha um sucesso decisivo com resultados diferentes de 20 (ainda assim, só um 20 natural é um sucesso automático).
- **Dano Máximo:** Em vez de realizar a jogada de dano, calcule o dano máximo que seria causado pelo ataque. Esse é o dano do sucesso decisivo. Os ataques que não causam dano não são afetados por sucessos decisivos.
- **Dano Adicional:** Armas e implementos mágicos, assim como armas de decisivo elevado, podem aumentar o dano causado em um sucesso decisivo. Se esse dano adicional envolve uma jogada de dados, ele não é maximizado automaticamente; jogue o dado e adicione o resultado ao dano.

Golpes de misericórdia resultam em sucessos decisivos automáticos (pág. 290).

## Movimento Forçado

Alguns poderes obrigam os adversários a se moverem de formas específicas. Dependendo do poder, é possível puxar, empurrar ou conduzir um alvo (consulte "Puxar, Empurrar e Conduzir", pág. 285).

# Durações

Muitos poderes geram efeitos e então terminam; esses efeitos são instantâneos, como um golpe de espada. Contudo, alguns poderes continuam ativos mesmo depois do turno do atacante.

Exceto quando indicado o contrário, poderes são sempre instantâneos e não têm efeitos duradouros. Os outros dois tipos de duração são as condicionais e sustentadas.

**DURAÇÕES**

- **Durações Condicionais:** Esses efeitos perduram até que um evento pré-determinado ocorra.

  *Até o começo do próximo turno do atacante:* O efeito se encerra quando começa o turno seguinte do atacante.

  *Até o final do próximo turno do atacante:* O efeito se encerra quando termina o turno seguinte do atacante.

  *Até o final do encontro:* O efeito se encerra quando o atacante realiza um descanso (breve ou prolongado) ou depois de 5 minutos.

  *Teste de resistência encerra (TR encerra):* O efeito se encerra quando o alvo obtiver sucesso em um teste de resistência contra aquele efeito.
- **Durações Sustentadas:** Um efeito com a indicação "sustentação padrão", "sustentação de movimento" ou "sustentação mínima" perdura enquanto o personagem desejar sustentá-lo. No turno seguinte à criação do efeito, o personagem pode sustentá-lo utilizando a ação indicada: padrão, de movimento ou mínima. Cada efeito só pode ser sustentado uma vez por turno. Alguns poderes desse tipo geram efeitos, como um ataque, quando sustentados – sua descrição indica as consequências de sustentá-lo ou dissipá-lo. No final do seu turno, se o personagem não despendeu a ação necessária para sustentar um poder, seus efeitos se encerram.
- **Durações Sobrepostas:** Quando um alvo é afetado por diversos poderes que geram o mesmo efeito, mas se encerram em momentos distintos, aplique o efeito com a maior duração restante.

Exceto quando indicado o contrário na descrição do poder, é possível mantê-lo por até 5 minutos. Contudo, o personagem não pode descansar enquanto sustenta um efeito, logo, não pode recuperar seus poderes por encontro ou sua ativação de retomar o fôlego até que o encerre.

Rituais (Capítulo 10) podem criar efeitos que perduram horas, dias ou anos.

## Testes de Resistência

Quando está sob um efeito persistente ou uma condição que pode ser encerrada por um teste de resistência ("TR encerra"), no final do turno, a cada rodada, a criatura tem uma chance de evitar esses efeitos nocivos. Para fazê-lo, ela deve obter sucesso num teste de resistência; uma jogada de 1d20 sem modificadores de nível ou de atributo. Um teste de resistência bem-sucedido **encerra** o efeito.

**TESTES DE RESISTÊNCIA**

- **Final do Turno:** No final do turno, o personagem realiza um teste de resistência contra cada efeito ativo sobre ele que pode ser encerrado dessa forma. Jogue 1d20 e verifique o resultado:

  *Menor que 10:* O teste fracassou. O efeito continua ativo.

  *Igual ou maior que 10:* O teste obteve sucesso. O efeito se encerra.
- **Escolha a Ordem:** Sempre que realizar um teste de resistência, declare a ordem dos efeitos que está tentando encerrar.
- **Modificadores:** Um teste de resistência normalmente não possui modificadores; é apenas o resultado do d20. Alguns poderes, talentos ou aspectos raciais podem modificar essa jogada.

Um teste de resistência fornece ao personagem uma chance um pouco maior que 50% de evitar um efeito indesejado. Na maior parte do tempo, não é possível aumentar essas chance de sucesso – que não têm relação com a gravidade do efeito. O que torna o veneno de uma víbora gigante mais perigoso do que o veneno de uma cobra comum não é a capacidade do alvo de suportar seus efeitos, mas a facilidade com que a criatura aflige suas vítimas (o bônus do ataque) e as consequências do veneno enquanto permanecer no sistema da vítima (o dano contínuo ou outro efeito).

A cada rodada, no final do turno do personagem, ele realiza um teste de resistência contra cada efeito ativo sobre ele. Muitas vezes, o efeito é uma condição simples ou um tipo de dano contínuo (pág. 278). Em alguns casos, a consequência é similar ao veneno dos diabretes, que além do dano contínuo ainda impõe -2 de penalidade na defesa de Vontade. Nesse caso, a criatura não realiza um TR contra o dano do veneno e outro contra a penalidade na Vontade; um único teste a cada rodada define as consequências dos dois efeitos gerados pelo diabrete.

Alguns poderes criam efeitos que exigem diversos testes de resistência para serem evitados completamente. Eles incluem consequências que se aplicam depois que o alvo encerrou o efeito inicial. Por exemplo, um poder pode deixar o alvo inconsciente até que ele obtenha sucesso num TR e depois, deixá-lo lento. Assim que a vítima encerrar o efeito "inconsciente" vai precisar de sucesso num novo teste de resistência contra a lentidão antes de se livrar de todos os efeitos do poder.

Um efeito conseguinte não se inicia até que o personagem tenha realizado todos os seus testes de resistência, no final do seu turno. Isso significa que a vítima não poderá encerrar a consequência com um TR no final do mesmo turno em que evitou o efeito original.

## Modificadores de Ataque



O combate raramente se resume a adversários parados, golpeando uns aos outros. O deslocamento e a posição são essenciais para a vitória; se um arqueiro escondido atrás de uma árvore é capaz de disparar contra um arqueiro inimigo que está em campo aberto, o primeiro adquire uma vantagem devido à cobertura. Da mesma forma, a utilização de magias ou habilidades especiais muitas vezes gera oportunidades que os combatentes podem explorar. Se um mago aliado tornar o guerreiro invisível, ele conseguirá evitar facilmente os oponentes, mas se um bruxo adversário o deixar atordoado com um feitiço, ele baixará a guarda e os inimigos serão capazes de sobrepujá-lo rapidamente.

As vantagens e desvantagens temporárias do combate são representadas por um conjunto padrão de modificadores de ataque – um bônus ou penalidade que afeta a jogada de ataque do combatente. Adicione o modificador ao bônus base de ataque do personagem quando realizar a jogada.

**MODIFICADORES DE ATAQUE**

| Circunstância | Modificador |
|---|---|
| Vantagem de combate contra o alvo | +2 |
| O atacante está derrubado | -2 |
| O atacante está impedido | -2 |
| O alvo tem cobertura | -2 |
| O alvo tem cobertura superior | -5 |
| O alvo tem ocultação (apenas corpo a corpo e à distância) | -2 |
| O alvo tem ocultação total (apenas corpo a corpo e à distância) | -5 |
| Longo alcance (somente ataques com armas) | -2 |
| Investida (somente corpo a corpo) | +1 |

## Vantagem de Combate

Um dos modificadores de ataque mais comuns é a vantagem de combate. Ela representa uma situação em que o defensor não consegue se concentrar totalmente em sua proteção – ele está cercado por diversos inimigos simultaneamente, atordoado, distraído ou com a guarda baixa por algum outro motivo. Quando uma criatura tem vantagem de combate contra um defensor, ela recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo.

Alguns poderes exigem que o personagem tenha vantagem de combate para serem ativados, enquanto outros geram um efeito melhor contra o adversário se o atacante possuir essa vantagem. Caso um poder, talento ou habilidade conceda benefícios quando o personagem tem vantagem de combate, eles se aplicam somente à criatura que concede a vantagem para o atacante.

**VANTAGEM DE COMBATE**

- **+2 de Bônus nas Jogadas de Ataque:** O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque se possuir vantagem de combate contra o alvo do ataque.
- **Capaz de Enxergar o Alvo:** O personagem deve ser capaz de enxergar o alvo para obter os benefícios da vantagem de combate.

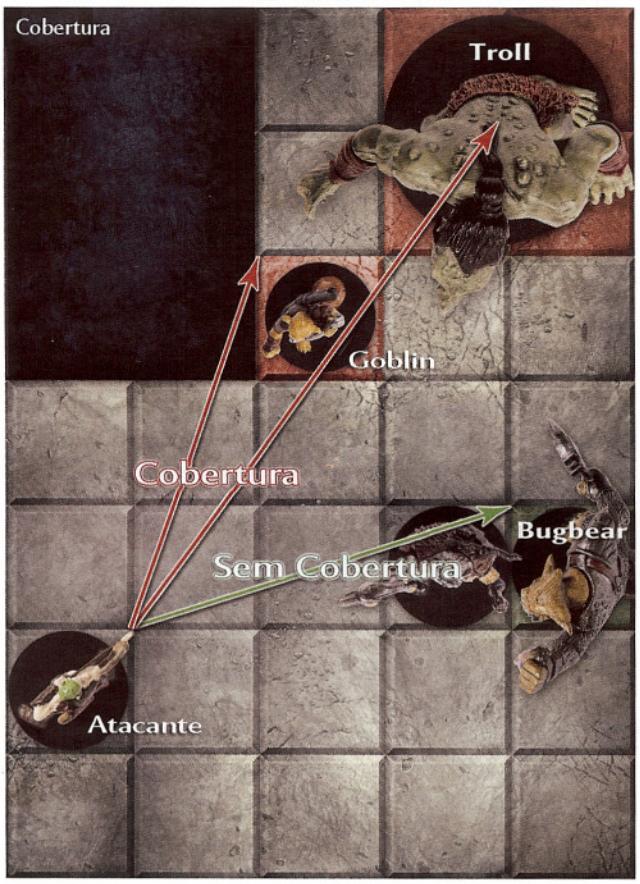
A seguir, encontram-se algumas situações onde o defensor concede vantagem de combate ao atacante.

Quando o defensor está:

- Se equilibrando (pág. 180)
- Cego (pág. 277)
- Escalando (pág. 182)
- Pasmo (pág. 277)
- Flanqueado pelo atacante (pág. 285)
- Indefeso (pág. 277)
- Derrubado (somente ataques corpo a corpo) (pág. 277)
- Impedido (pág. 277)
- Correndo (pág. 288)
- Se espremendo num lugar apertado (pág. 290)
- Atordoado (pág. 277)
- Surpreso (pág. 277)
- Incapaz de enxergar o atacante (pág. 281)
- Ignorante da presença do inimigo (pág. 184)
- Inconsciente (pág. 277)

Uma vez por encontro, o personagem pode tentar obter vantagem de combate contra um adversário com um sucesso num teste de Blefe (pág. 183).

A vantagem de combate é muito relativa. Considerando-se dois combatentes, é possível que um deles, nenhum deles ou ambos, tenha vantagem contra o outro. É possível ainda que uma criatura esteja adjacente a dois inimigos, sendo que apenas um deles tem vantagem de combate contra ela.




# Cobertura e Ocultação

Muitos tipos de terreno possuem lugares para um combatente se esconder ou obstáculos capazes de fornecer proteção. Obstruções sólidas, que podem desviar ou impedir fisicamente outros objetos, oferecem cobertura. Efeitos ou objetos que não evitam a aproximação do ataque, mas ocultam o alvo da linha de visão do inimigo, fornecem ocultação.

## Cobertura

Um inimigo posicionado atrás de um muro baixo ou quina de parede, ou sobre uma árvore obtém um pouco de cobertura; não é possível atingi-lo com a mesma facilidade que seria em campo aberto.

**COBERTURA**

- **Cobertura (-2 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** O alvo está atrás de uma quina de parede ou protegido por uma característica de terreno. Por exemplo, a criatura pode estar no mesmo quadrado de uma árvore pequena ou escondido atrás de um pilar, peça de mobília ou mureta.
- **Cobertura Superior (-5 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** O alvo está protegido por uma característica de terreno significativa, como uma janela, um pórtico, uma grade ou uma seteira.
- **Ataques de Área e Contíguos:** Tratando-se de um ataque de área ou contíguo, o alvo tem cobertura se houver uma obstrução entre ele e o quadrado de origem e não entre ele e o atacante.
- **Alcance:** Se uma criatura com alcance ataca um alvo atrás de uma obstrução que lhe traria cobertura se ele estivesse no mesmo quadrado, considere que o alvo tem cobertura. Por exemplo, um personagem atrás de um pequeno pilar, mesmo que não esteja no mesmo quadrado, recebe cobertura contra os ataques de um ogro que estiver do outro lado.
- **Criaturas e Cobertura:** Se um personagem realiza um ataque à distância contra um alvo e inimigos se encontram no caminho do disparo, o alvo tem cobertura. Contudo, aliados nunca fornecem cobertura para os adversários; além disso, nenhuma criatura (aliada ou inimiga) oferece cobertura para os ataques corpo a corpo, de área ou contíguos.
- **Definindo a Cobertura:** Para definir se um alvo tem ou não cobertura, escolha uma das quinas do quadrado do atacante (ou do ponto de origem do efeito) e trace linhas imaginárias desse ponto para todas as quinas de um único quadrado ocupado pelo alvo. Se uma ou duas dessas linhas estiverem bloqueadas por um obstáculo ou um oponente, o alvo tem cobertura (uma linha não está bloqueada se percorrer a lateral de uma obstrução ou do quadrado de uma criatura inimiga. Se três ou quatro dessas linhas estiverem bloqueadas, mas ainda houver linha de efeito, então o alvo tem cobertura superior.

## Ocultação

Se um atacante não consegue enxergar precisamente o alvo, este recebe os benefícios da ocultação; isso significa que as jogadas de ataque contra a criatura sofrem uma penalidade. É possível que o grupo esteja lutando numa área de penumbra (consulte "Luz e Visão", pág. 262), numa câmara repleta de fumaça ou névoa ou entre outras características de terreno que atrapalham a visão, como uma folhagem densa.

**QUADRADOS ESCUROS**

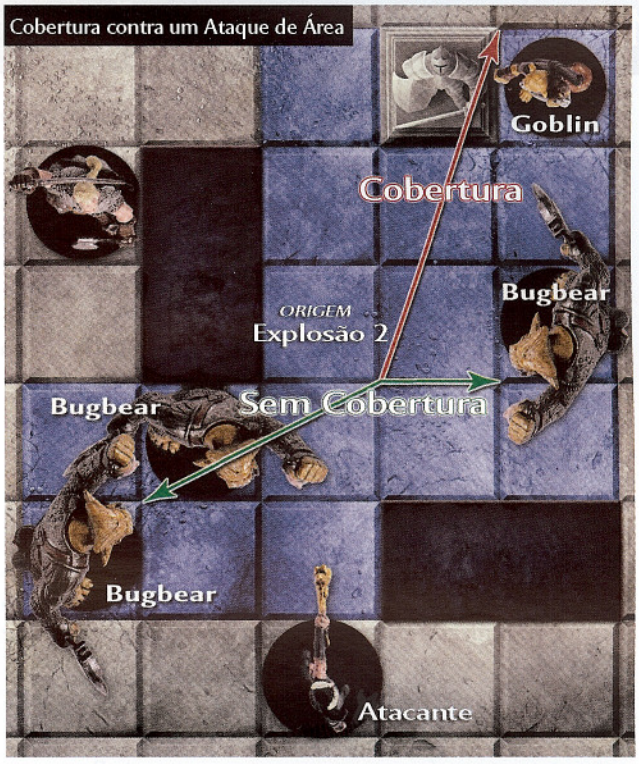
- **Escuridão Leve:** Quadrados de penumbra, folhagem, névoa, fumaça, neve pesada ou chuva são exemplos de escuridão leve.
- **Escuridão Pesada:** Quadrados de nevoeiro espesso, fumaça escura ou folhagem densa são exemplos de escuridão pesada.
- **Escuridão Total:** Quadrados absolutamente sem luz estão em escuridão total.

A ocultação obscurece a visão, mas não impede os ataques.

**OCULTAÇÃO**

- **Ocultação (-2 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** O alvo está num quadrado com escuridão leve ou está adjacente ao personagem, mas num quadrado com escuridão pesada.
- **Ocultação Total (-5 de Penalidade nas Jogadas de Ataque):** É impossível enxergar o alvo. Ele está invisível, num quadrado com escuridão total ou num quadrado com escuridão pesada, mas não está adjacente ao personagem.
- **Somente Ataques Corpo a Corpo e à Distância:** As penalidades de ataque da ocultação só afetam os alvos de ataques corpo a corpo ou à distância.

Parte do desafio de atingir um inimigo que o personagem não pode enxergar é determinar sua suposta posição. O atacante precisa escolher um quadrado para o ataque, mas talvez o inimigo não esteja naquele local (consulte "Atacando O Que Não Se Pode Ver", a seguir).




Diversos poderes e outros efeitos podem tornar as criaturas invisíveis, efetivamente lhes concedendo os benefícios da ocultação total.

**INVISÍVEL**

- É impossível enxergar o personagem através da visão normal.
- O personagem obtem vantagem de combate contra qualquer oponente incapaz de enxergá-lo.
- O personagem não provoca ataques de oportunidade para os inimigos que não conseguem enxergá-lo.

### Atacando O Que Não Se Pode Ver

Se o grupo estiver enfrentando uma criatura impossível de enxergar – porque ela está invisível, o grupo está cego ou todos estão numa escuridão profunda que inutiliza a visão – é necessário escolher um quadrado como alvo do ataque, em vez de uma criatura. O personagem precisa adivinhar qual é o melhor quadrado para desferir seus golpes. Veja como funciona:

**Criaturas Invisíveis e a Furtividade:** Se uma criatura invisível estiver escondida do personagem (consulte a pág. 184), ele não pode ouvi-la nem enxergá-la e tem que adivinhar o espaço que ela ocupa. Se a criatura invisível não estiver escondida do personagem, ele pode ouvi-la ou sentir algum sinal de sua presença e, portanto, sabe o espaço onde ela se encontra, mesmo que não possa enxergá-la.

**Faça um Teste de Percepção:** Em seu turno e usando uma ação mínima, o personagem pode realizar um teste de Percepção (pág. 188) para tentar determinar a posição de uma criatura escondida.

**Escolha um Quadrado e Ataque:** O personagem seleciona um quadrado e desfere um ataque, baseando-se nas informações obtidas até o momento sobre o posicionamento do monstro. Calcule o ataque normalmente (aplicando -5 de penalidade devido à ocultação total do alvo). Se o ataque visar um quadrado desocupado, ele fracassa automaticamente; contudo, só o Mestre saberá se o atacante escolheu o quadrado errado ou se o golpe não atingiu a criatura.

**Ataques de Área ou Contíguo:** É possível desferir um ataque contíguo ou de área que inclua o quadrado onde o personagem acredita estar a criatura ocultada. A jogada desse ataque não sofre a penalidade relacionada à ocultação.

# MOVIMENTO E POSIÇÃO

Durante uma batalha intensa, os heróis e os monstros estão em constante movimento. O ladino circunda os adversários, buscando uma chance para desferir um golpe mortífero no flanco do inimigo. O mago se mantém afastado dos oponentes e tenta encontrar uma posição vantajosa para seus ataques de área, enquanto arqueiros goblins avançam para obter linhas de disparo desobstruídas. É possível aumentar a eficiência dos personagens durante o combate ao utilizar o movimento e posicionamento em favor do grupo.

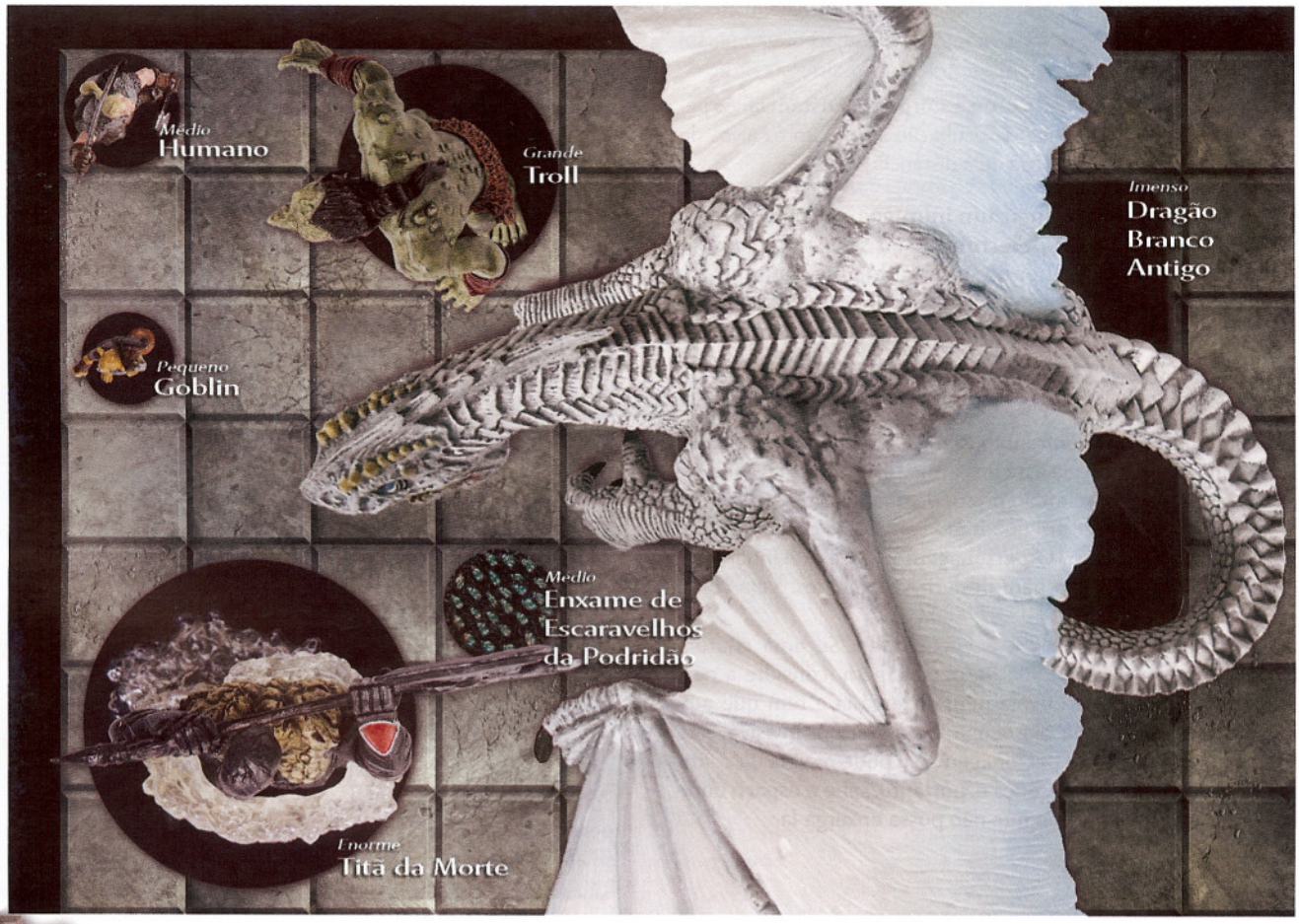
## Tamanho e Espaço das Criaturas

Cada criatura pertence a uma das seis categorias de tamanho, que correspondem ao número de quadrados ocupados pelo monstro na matriz de combate. A expressão "espaço" é utilizada para indicar o total de quadrados que uma criatura ocupa.

**REGRAS ESPECIAIS DE TAMANHO**

As criaturas que forem menores que a categoria Pequena ou maiores que a Média obedecem à regras especiais de posicionamento e ataque.

- **Miúda:** Quatro criaturas Miúdas diferentes cabem em um único quadrado, mas um enxame de criaturas Miúdas pode ser composto de centenas ou milhares de indivíduos no mesmo quadrado. A maioria das criaturas desse tamanho não pode atacar e as que podem, não o fazem contra inimigos adjacentes, mas sim contra aqueles no seu quadrado. Criaturas Miúdas são capazes de ingressar e terminar seu turno num espaço ocupado por uma criatura maior.
- **Pequena:** As criaturas Pequenas ocupam o mesmo espaço de uma Média, mas não podem empunhar armas de duas mãos. Se uma arma leve (de uma mão) puder ser utilizada com as duas mãos para causar mais dano, uma criatura Pequena é obrigada a usá-la com as duas mãos, mas não causa dano adicional.
- **Grande, Enorme e Imenso:** Criaturas muito grandes ocupam mais de 1 quadrado. Um ogro, por exemplo, preenche um espaço de 2 por 2 quadrados no tabuleiro. Além disso, muitos monstros que são Grandes ou maiores, têm um alcance corpo a corpo superior a 1 quadrado – ou seja, eles conseguem desferir ataques corpo a corpo contra inimigos não adjacentes. O formato básico do corpo da criatura geralmente determina o seu alcance; um ogro Grande terá Alcance 2, mas um cavalo Grande terá Alcance 1.



| *Tamanho* | *Exemplo* | *Espaço* | *Alcance* |
|---|---|---|---|
| Miúdo | Rato | 1/2* | 0 |
| Pequeno | Goblin | 1 | 1 |
| Médio | Humano | 1 | 1 |
| Grande | Troll | 2 x 2 | 1-2 |
| Enorme | Titã da Morte | 3 x 3 | 2-3 |
| Imenso | Dragão antigo | 4 x 4 ou maior | 3-4 |

* Quatro criaturas Miúdas diferentes conseguem ocupar o mesmo quadrado – ou mais no caso de um enxame.

# Deslocamento

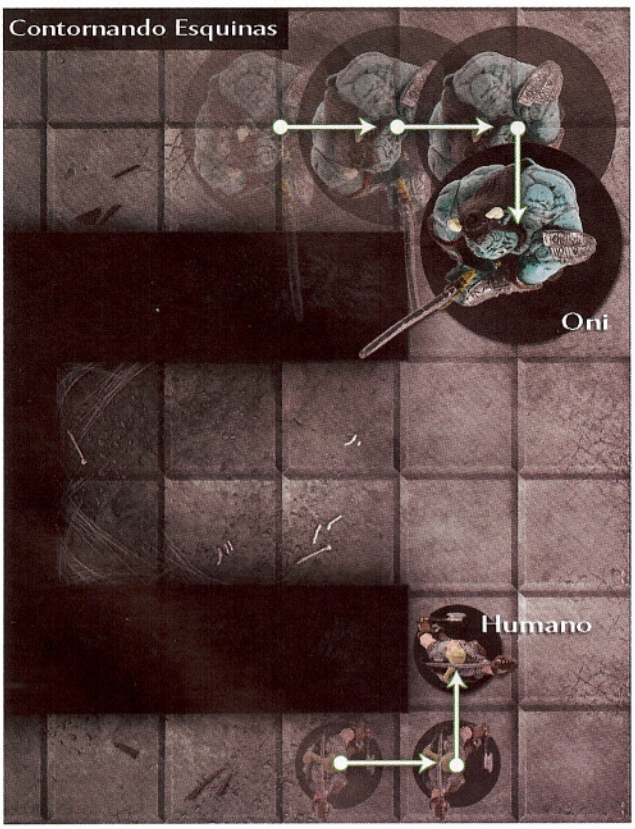
O deslocamento do personagem na matriz de combate é medido em quadrados. Um quadrado de 2,5 cm representa 1,5 m no mundo de jogo. Um personagem com deslocamento 6 pode percorrer seis quadrados (ou 9 metros) no campo de batalha usando uma ação de movimento. O deslocamento é definido de acordo com a raça da criatura e a armadura que ela utiliza.

**CALCULANDO O DESLOCAMENTO**

Calcule o deslocamento do personagem da seguinte forma:

- Anote o deslocamento base da raça.
- Subtraia a penalidade de deslocamento da armadura, se houver.
- Adicione quaisquer bônus adequados, se houver.

O parâmetro deslocamento representa a velocidade de caminhada, diferente da velocidade de natação ou de vôo – se o personagem for afetado por um poder que lhe permita voar.




# Movimento Tático

Durante o turno do personagem, ele pode utilizar uma ação de movimento para cruzar a distância que desejar no campo de batalha e ainda usar uma ação padrão para desferir um ataque. Consulte "Ações em Combate", pág. 286, para obter uma descrição das diversas ações de movimento que podem ser usadas em combate. Todas as ações de movimento são regidas pelas regras a seguir.

## Movimento Diagonal

O movimento diagonal é semelhante ao deslocamento normal, exceto que não é possível atravessar a quina de uma parede, nem um obstáculo que preenchem a quina entre o quadrado da criatura e o quadrado que ela deseja alcançar. Na maioria das vezes, é possível se mover pela diagonal de um quadrado ocupado por um monstro, uma vez que ele não está preenchido totalmente.

## Quadrados Ocupados

Considera-se que uma criatura ocupa o quadrado ou quadrados dentro do seu espaço.

**ATRAVESSANDO QUADRADOS OCUPADOS**

- **Aliado.** Um personagem pode atravessar quadrados ocupados por seus aliado.
- **Inimigo.** Um personagem não pode atravessar quadrados ocupados por inimigos, exceto se eles estiverem indefesos ou forem duas (ou mais) categorias de tamanho acima ou abaixo do seu.

  Ingressar num espaço ocupado por um inimigo que não está indefeso provoca um ataque de oportunidade daquele adversário – uma vez que a criatura saiu de um quadrado adjacente ao inimigo. (Alguns poderes permitem que uma criatura atravesse o quadrado de um adversário sem provocar ataques de oportunidade.)
- **Terminando o Movimento.** Um personagem não pode terminar seu movimento num quadrado ocupado, a menos que seja por um aliado derrubado ou por um inimigo indefeso – exceto criaturas Miúdas, que podem encerrar seu deslocamento no espaço de uma criatura maior. Se não dispuser de movimento suficiente para alcançar um quadrado onde possa encerrar seu deslocamento, o personagem deve parar no último quadrado capaz de abrigá-lo.
- **Levantar:** Se o personagem foi derrubado e se encontra num quadrado ocupado por outra criatura, consulte "Levantar-se", pág. 291, para obter as regras apropriadas.

## Terreno e Obstáculos

A maioria das batalhas não acontece em salas vazias ou planícies. Os aventureiros lutam em cavernas com rochedos, florestas densas e escadarias íngremes. Cada campo de batalha oferece sua própria combinação de coberturas, áreas sombrias e terreno acidentado.

A próxima seção explica como o terreno afeta o movimento dos personagens. Para obter informações sobre como o terreno afeta a visão e as defesas do personagem, consulte "Cobertura e Ocultação", pág. 280.

**TERRENO ACIDENTADO**

Detritos, vegetação rasteira, lamaçais rasos, escadas íngremes e outras variedades de terrenos acidentados atrapalham o movimento.

- **1 Quadrado Adicional:** Ingressar em um quadrado de terreno acidentado custa 1 quadrado adicional de deslocamento.
- **Criaturas Grandes, Enormes e Imensas:** Se uma criatura Grande ou maior ingressar em dois ou mais quadrados com tipos diferentes de terreno, determine o custo de deslocamento usando o terreno mais acidentado daquele trecho. Considere apenas os quadrados que a criatura ingressar pela primeira vez e não os quadrados que ela já ocupava.
- **Terminando o Movimento:** Se não dispuser de movimento suficiente para ingressar em um quadrado de terreno acidentado, o personagem não pode fazê-lo.
- **Vôo:** Quando estão voando, as criaturas não sofrem os efeitos do terreno acidentado.
- **Travessia de Terreno:** Algumas criaturas possuem a habilidade especial de ignorar terrenos acidentados de ambientes específicos. Por exemplo, as dríades têm *travessia de floresta*, que lhes permite ignorar terrenos acidentados nas florestas.

Considerando que ingressar num terreno acidentado custa 1 quadrado a mais de movimento, é impossível, em circunstâncias normais, realizar um ajuste para o seu interior. Por outro lado, se utilizar um poder que lhe permita ajustar 2 quadrados, ai sim a criatura poderia fazer o ajuste.

**OBSTÁCULOS**

Assim como os terrenos acidentados, os obstáculos também atrapalham o movimento dos personagens.

- **Obstáculos que Preenchem seus Quadrados:** Um obstáculo grande, como uma árvore enorme, um pilar ou uma muralha intacta, bloqueia completamente um quadrado, preenchendo-o. É impossível ingressar em um quadrado que contenha um desses obstáculos.

  *Quinas:* Quando um obstáculo preenche todo o seu espaço, não é possível se mover através de sua diagonal.
- **Obstáculos Entre Quadrados:** Alguns obstáculos acompanham a lateral de seus quadrados, mas não o preenchem por interno. Uma mureta baixa entre dois quadrados faz com que o deslocamento entre eles seja similar a ingressar num quadrado de terreno acidentado, mesmo que nenhum os quadrados de ambos os lados não sejam acidentados.

## Movimento Dobrado

Durante o turno do personagem, ele é capaz de se deslocar duas vezes se substituir uma ação padrão por uma ação de movimento. Se realizar a mesma ação de movimento – caminhar, correr, ajustar ou se arrastar – duas vezes consecutivas, essa será considerada uma ação de movimento dobrado.

**MOVIMENTO DOBRADO**

- **Mesma Ação de Movimento:** Para realizar um movimento dobrado, o personagem deve utilizar a mesma ação de deslocamento duas vezes, consecutivamente, e no mesmo turno.
- **Deslocamento Único:** Ao realizar um movimento dobrado, some os deslocamentos das duas ações de movimento e percorra o valor total.
- **Quadrados Ocupados:** Ao realizar um movimento dobrado, é permitido que a primeira ação termine no quadrado de um aliado, uma vez que a criatura não permanecerá naquele espaço. Contudo, a segunda ação de movimento não pode terminar num quadrado ocupado, conforme as regras normais.
- **Terreno Acidentado:** Ao realizar um movimento dobrado, uma criatura normalmente consegue superar mais quadrados de terreno acidentado do que o normal, já que adiciona o deslocamento de duas ações e então se movimenta. Por exemplo, usando uma ação de caminhada, um goblin com deslocamento 5 é capaz de ingressar em 2 quadrados de terreno acidentado; se ele realizar um movimento dobrado, caminhando duas vezes em sequência, pode ingressar em 5 quadrados de terreno acidentado, em vez de 4.

## Queda

Alguns terrenos possuem um perigo peculiar a eles: a queda livre. Ao cair 3 metros ou mais, o personagem sofre dano.

**QUEDA**

- **Dano de Queda:** O personagem sofre 1d10 de dano a cada 3 metros de queda.

  *Alternativa:* Para quedas de 15 metros ou mais, o personagem sofre 25 de dano a cada 15 metros, mais 1d10 a cada 3 metros adicionais.
- **Derrubado:** A não ser que não tome dano da queda, o personagem fica derrubado ao aterrissar.
- **Saltar e Descer:** Se for treinado em Acrobacia, o personagem pode realizar um teste de perícia para reduzir o dano da queda; consulte a pág. 181.
- **Segurar-se:** Quando um poder, ou a manobra encontrão (pág. 290), desloca o personagem para um fosso ou des-

filadeiro, ele pode realizar imediatamente um teste de resistência para evitar a queda. Essa jogada é similar ao teste de resistência padrão, mas deve ser realizada logo antes da queda, e não no final do turno.

*Menor que 10:* O teste fracassou. O personagem cai.

*Igual ou maior que 10:* O teste obteve sucesso. O personagem fica derrubado na borda do fosso ou precipício, no último quadrado que ocupava antes de evitar a queda. O movimento forçado se encerra.

- **Criaturas Grandes, Enormes e Imensas:** Se apenas parte de seu espaço estiver sobre o fosso ou precipício, a criatura não cai.

# Flanquear

Flanquear é uma tática simples de combate, onde o atacante e um aliado assumem posições opostas, mas adjacentes ao alvo.

**FLANQUEAR**

- **Vantagem de Combate:** O personagem obtém vantagem de combate (pág. 279) contra o inimigo flanqueado.
- **Lados Opostos:** Para flanquear um alvo, o atacante e o aliado devem estar adjacentes ao inimigo e em lados ou quinas opostas do espaço ocupado por ele.

  Para determinar, sem sombra de dúvida, se dois personagens estão flanqueando um alvo, trace uma linha imaginária entre os centros de seus quadrados. Se a linha atravessar os lados ou quinas opostas do espaço do defensor, ele está flanqueado.
- **Capazes de Atacar:** O personagem e seu aliado têm que ser capazes de golpear o alvo, seja com uma arma branca ou com um ataque desarmado. Se não houver linha de efeito entre o personagem (ou o aliado) e o adversário, ele não está flanqueado. Se uma das criaturas nos flancos não for capaz de realizar ações de oportunidade, o alvo também não está flanqueado.
- **Criaturas Grandes, Enormes e Imensas:** No caso de criaturas que ocupam mais de 1 quadrado, elas ajudam na manobra se qualquer um dos seus quadrados permitir a posição de flanquear.

# Puxar, Empurrar e Conduzir

Determinados poderes e efeitos permitem ao personagem puxar, empurrar ou conduzir um alvo.

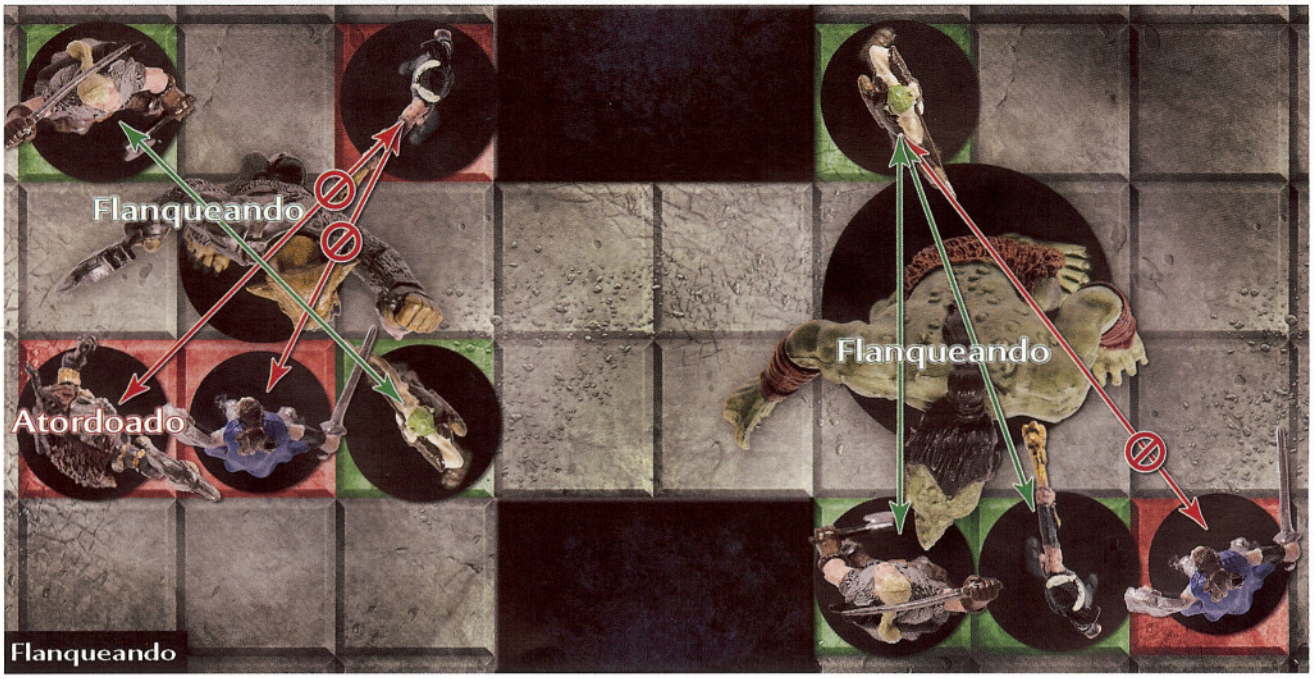
**PUXAR, EMPURRAR E CONDUZIR**

- **Puxar:** Quando o personagem puxar uma criatura, cada quadrado percorrido deve aproximá-la dele.
- **Empurrar:** Quando o personagem empurrar uma criatura, cada quadrado percorrido deve afastá-la dele.
- **Conduzir:** Quando o personagem conduzir uma criatura, não há restrições quanto ao movimento forçado.

As regras abaixo se aplicam a qualquer movimento forçado.

**MOVIMENTO FORÇADO**

- **Linha de Efeito:** O atacante precisa ter linha de efeito para um quadrado para o qual deseja puxar, empurrar ou conduzir um alvo.
- **Distância em Quadrados:** O poder utilizado deve determinar o número de quadrados que o alvo pode ser movimentado. Se desejar, o personagem pode mover o alvo um número inferior de quadrados, ou não movê-lo. Não é possível deslocar uma criatura verticalmente.
- **Destino Específico:** Alguns poderes indicam um destino específico, como "qualquer quadrado adjacente ao personagem", em vez de uma distância.
- **Sem Ataques de Oportunidade:** O movimento forçado não provoca ataques ou outras ações de oportunidade.
- **Ignora Terreno Acidentado:** O movimento forçado não é afetado por quadrados de terreno acidentado.



- **Sem Ação de Movimento:** O movimento forçado não afeta a capacidade do alvo de se mover durante seu turno. O deslocamento do alvo é irrelevante para essas manobras.
- **Espaço Válido:** O movimento forçado não pode guiar o alvo até um quadrado que ele não poderia acessar caminhando. Uma criatura não pode ser forçada a ingressar num obstáculo sólido, nem ser obrigada a se espremer num espaço apertado.
- **Segurar-se:** Quando é deslocada contra um fosso ou desfiladeiro, a criatura pode tentar se segurar antes da queda. Consulte "Queda", pág. 284.
- **Trocando de Posição:** Alguns poderes permitem que o atacante troque de lugar com o defensor. Nesses casos, o alvo deve ser conduzido para o espaço do atacante, que então, ajusta para um dos quadrados deixado pelo defensor.

## Teleporte

Muitos poderes e rituais permitem que as criaturas se teleportem – realizem um movimento instantâneo entre um local e outro. Exceto quando indicado o contrário pelo poder ou ritual, todo teleporte obedece às seguintes regras:

**TELEPORTE**

- **Linha de Visão:** O personagem deve ser capaz de enxergar o seu destino.
- **Sem Linha de Efeito:** O personagem consegue se teleportar para qualquer lugar que possa enxergar, mesmo que não tenha linha de efeito até o destino.
- **Sem Ataques de Oportunidade:** O movimento não provoca ataques de oportunidade.
- **Destino:** O personagem deve ser capaz de ocupar o quadrado de destino sem se espremer.
- **Instantâneo:** Ao se teleportar, o personagem desaparece do seu espaço e imediatamente surge no quadrado de destino selecionado. As criaturas, objetos e o terreno entre o personagem e o destino não atrapalham o movimento de nenhuma forma.
- **Imobilizado:** O personagem pode se teleportar mesmo se estiver imobilizado. Se a imobilização provém de um efeito físico, como os tentáculos de um monstro, o personagem não estará mais agarrado, imobilizado ou impedido, conforme o caso. Já se provém da própria mente ou corpo do personagem, o efeito permanece.

## Alternância

Alguns monstros, como as cobras das sombras, possuem uma habilidade especial chamada alternância. Alguns poderes também concedem esta habilidade. Nesse estado, as criaturas ignoram o terreno acidentado e são capazes de atravessar obstáculos ou outras criaturas, mas devem terminar seu deslocamento em um quadrado desocupado.

# Ações em Combate

Durante seu turno, o personagem pode realizar uma grande variedade de ações. Normalmente, a decisão mais importante de cada turno de combate envolve a ação padrão do aventureiro. Ele usará um de seus poderes? Qual? Ou será que a situação exige uma solução diferente, como ingerir uma poção de cura, iniciar uma negociação com os adversários ou realizar uma segunda ação de movimento? A próxima seção descreve as ações mais comuns que estão disponíveis aos personagens durante seus turnos, bem como as regras para executá-las.

A lista não é completa – um herói pode tentar fazer qualquer coisa que o jogador puder imaginar. As regras a seguir abrangem as ações mais comuns e podem servir como um guia para determinar o resultado de manobras que não estão descritas nas regras.

## Adiar

O personagem pode decidir esperar para realizar seu turno em outro momento da rodada. Ele pode esperar que seus aliados agirem, a fim de planejar melhor sua estratégia, ou aguardar que os inimigos entrem no alcance de suas armas ou poderes.

**ADIAR: NENHUMA AÇÃO**

- **Adiar o Turno Inteiro:** É preciso adiar o turno inteiro, portanto, não é possível fazê-lo se o personagem já realizou alguma ação. Além disso, uma criatura pasma ou incapaz de realizar ações não pode adiar o turno.
- **Voltando à Ordem de Iniciativa:** Depois que qualquer outro combatente executar seu turno, o personagem pode interromper e retornar à ordem de iniciativa. Ele realiza suas ações normalmente e então ajusta sua iniciativa à nova posição dentro da ordem.
- **Perdendo um Turno Adiado:** Se o personagem não retomar o turno adiado até que chegue novamente sua vez, ele perde as ações adiadas e sua iniciativa permanece como era.
- **Começo do Turno:** No momento em que o turno é adiado, realize o começo do turno normalmente.
- **Final do Turno:** O final do turno (pág. 269) não acontece normalmente. Em vez disso, as tarefas desencadeadas no final do turno acontecem em dois momentos diferentes.

  *Quando Adiar, Encerre os Efeitos Benéficos:* No momento em que decide adiar, o personagem encerra todos os efeitos benéficos – para eles ou seus aliados – que perduram até o final do seu turno. Por exemplo, se na rodada anterior um inimigo ficou atordoado até o final do próximo turno do personagem, essa condição termina. Não é possível usar essa manobra para estender um efeito benéfico.

  *Quando Adiar, Encerre os Efeitos Sustentados:* O personagem não pode sustentar um poder se adiar o turno. No momento em que ele decide adiar, execute a parte "verifique as ações gastas" que ocorre no final do turno. Uma vez que o personagem não gastou nenhuma ação para sustentar qualquer efeito ativo, todos os poderes sustentáveis se encerram.

*Depois de Agir, Encerre os Efeitos Prejudiciais:* Depois que o personagem voltar à ordem de iniciativa e realizar suas ações, encerre os efeitos prejudiciais a ele que perduram até o final do seu turno. Por exemplo, se o personagem foi atordoado por um efeito que dura até o final do seu próximo turno, essa condição termina. Não é possível usar essa manobra para evitar um efeito prejudicial.

*Depois de Agir, Jogue os Testes de Resistência:* Depois que voltar à ordem de iniciativa e realizar suas ações, o personagem realiza todos os testes de resistência contra os efeitos ativos sobre ele.

## Agarrar

O personagem agarra uma outra criatura a fim de imobilizá-la. O inimigo agarrado pode tentar escapar durante seu próprio turno (consulte "Escapar").

**AGARRAR: AÇÃO PADRÃO**

- **Alvo:** O personagem pode utilizar essa manobra contra um alvo que estiver dentro do seu alcance corpo a corpo (não considere o alcance adicional de armas); o defensor deve ser menor, do mesmo tamanho ou até uma categoria de tamanho maior que o atacante.
- **Ataque de Força:** O atacante realiza um ataque de Força vs. Reflexos contra o defensor. Não adicione quaisquer modificadores das armas que o personagem utilizar. O atacante precisa ter pelo menos uma das mãos livres.

  *Sucesso:* O alvo fica imobilizado até escapar ou até que seja libertado – ele também pode tentar escapar durante o seu turno.
- **Sustentando a Manobra:** Usando uma ação mínima, o personagem pode sustentar a manobra – ou pode encerrá-la usando uma ação livre.
- **Efeitos que Encerram a Manobra:** Se o personagem ficar impedido de realizar ataques de oportunidade (se ficar pasmo, atordoado, surpreso ou inconsciente, por exemplo), ele imediatamente liberta a criatura agarrada. Além disso, se o personagem se afasta do inimigo agarrado, também o liberta, encerrando a manobra. Se um efeito puxar, empurrar ou conduzir o personagem ou o defensor para além do alcance do atacante, a manobra se encerra.

Para movimentar um alvo agarrado, o personagem deve obter sucesso em um ataque de Força. Aliados indefesos são considerados objetos e podem ser erguidos e carregados.

**MOVER UM ALVO AGARRADO: AÇÃO PADRÃO**

- **Ataque de Força:** O atacante realiza um ataque de Força vs. Fortitude contra o defensor. Não adicione quaisquer modificadores das armas que o personagem utilizar.

  *Sucesso:* O atacante percorre até metade do seu deslocamento, puxando o alvo agarrado consigo.
- **Ataques de Oportunidade:** Durante o movimento, atacante e defensor não provocam ataques de oportunidade em favor um do outro, nem o defensor provoca ataques de oportunidade em favor de seus inimigos adjacentes. Contudo, se sair de um quadrado adjacente a um inimigo, o atacante fica sujeito a um ataque de oportunidade deste oponente.

## Ajustar

O movimento em um campo de batalha tumultuado é perigoso: é preciso ter cautela para evitar um engano que pode conceder ao inimigo a chance de desferir um golpe oportunista. Para se movimentar com segurança enquanto estiver próximo dos inimigos, o personagem deve realizar um ajuste.

**AJUSTE: AÇÃO DE MOVIMENTO**

- **Movimento:** 1 quadrado de deslocamento.
- **Sem Ataques de Oportunidade:** Se usar um ajuste para sair de um quadrado adjacente a um inimigo, o personagem não provoca ataques de oportunidade.
- **Terreno Acidentado:** Uma vez que cada quadrado de terreno acidentado exige 1 quadrado adicional de movimento, normalmente não é possível ingressar em uma área de terreno acidentado com um ajuste, a menos que a criatura possa ajustar mais de 1 quadrado ou ignorar os efeitos daquele terreno.
- **Modos Especiais de Movimento:** Não é possível ajustar quando a criatura estiver usando um modo de movimento que exige um teste de perícia. Por exemplo, se estiver nadando ou escalando e um teste de Atletismo for necessário para a realização do movimento, o personagem não pode ajustar.

Talvez seja interessante para um defensor realizar um ajuste para se afastar do oponente, e então, caminhar ou correr usando outra ação.

## Ataque Básico

Um ataque básico é um poder sem limite disponível para qualquer criatura, não importa a classe ou função. Esse poder tem duas categorias: corpo a corpo e à distância. Para calcular o bônus de um ataque básico, faça como os demais poderes (pág. 274).

Quando um poder permite que o combatente realize um ataque básico, ele pode escolher entre um ataque corpo a corpo ou à distância, exceto quando a descrição do poder indicar uma das categorias – nesse caso, o personagem está limitado ao tipo indicado.

O ataque básico corpo a corpo é muito utilizado nos ataques de oportunidade ou quando um poder ou efeito (especialmente os do senhor da guerra) concedem ao personagem uma chance de desferi-lo, muitas vezes fora do seu turno.

**Ataque Básico Corpo a Corpo** — Ataque Básico

*O personagem desfere um ataque mais simples, que aprendeu nos primeiros treinamentos que realizou com armas brancas.*

**Sem Limite ✦ Arma**
**Ação Padrão** — Arma **corpo a corpo**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Força vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21° nível.
**Especial:** O personagem pode usar um ataque desarmado como arma para realizar um ataque básico corpo a corpo.

**Ataque Básico à Distância** Ataque Básico

*O personagem desfere um ataque mais simples, que aprendeu nos primeiros treinamentos que realizou com armas de disparo.*

**Sem Limite ✦ Arma**
**Ação Padrão** Arma **à distância**
**Alvo:** Uma criatura
**Ataque:** Destreza vs. CA
**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Destreza no 21° nível
**Especial:** As armas com a propriedade pesada de arremesso (pág. 217) usam a Força em vez da Destreza nas jogadas de ataque e dano.
**Especial:** Os bruxos podem usar a *rajada mística* e os magos podem usar os *mísseis mágicos* para realizar um ataque básico à distância.

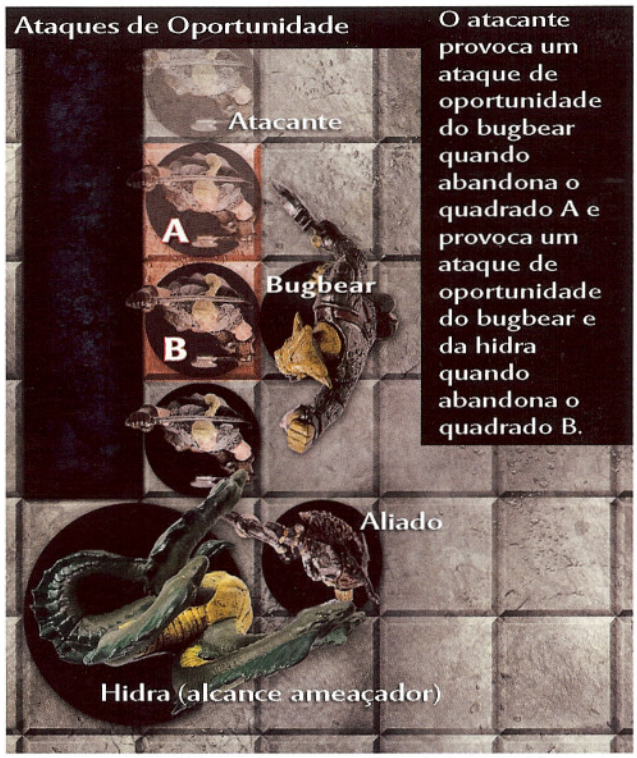
Assim como os demais ataques à distância, o ataque básico à distância também provoca ataques de oportunidade.

## Ataque de Oportunidade

Os combatentes estão sempre atentos aos seus oponentes e percebem quando eles baixam sua guarda. Quando o personagem está adjacente a um inimigo, este inimigo não pode passar ao seu lado, ignorando-o, nem realizar ataques à distância ou de área sem colocar-se em risco de sofrer ataques de oportunidades dos inimigos adjacentes. A ação de oportunidade mais comum é o ataque de oportunidade – um ataque básico corpo a corpo contra o alvo que provocou a ação.

**ATAQUE DE OPORTUNIDADE: AÇÃO DE OPORTUNIDADE**

- **Ataque Básico Corpo a Corpo:** Um ataque de oportunidade é um ataque básico corpo a corpo (pág. 287).
- **Provocado pelo Deslocamento:** Se um inimigo sair de um quadrado adjacente a uma criatura, esta pode desferir um ataque de oportunidade contra aquele oponente – exceto quando o inimigo ajusta, teleporta ou é puxado, empurrado ou conduzido por um efeito.
- **Provocado por Poderes à Distância e de Área:** Se um inimigo utiliza um poder à distância ou de área enquanto está adjacente a uma criatura, esta pode desferir um ataque de oportunidade contra aquele oponente.
- **Um por Turno do Combatente:** Cada personagem só pode realizar uma ação de oportunidade durante o turno de outro combatente, mas é possível executar um número ilimitado durante uma rodada.
- **Capaz de Atacar:** O personagem não pode desferir ataques de oportunidade se estiver incapaz de realizar ataques básicos corpo a corpo ou se não puder enxergar o inimigo.
- **Interrompe a Ação do Alvo:** Uma ação de oportunidade ocorre antes que o alvo termine sua ação. Depois do ataque de oportunidade, a criatura retoma suas ações. Caso tenha sido reduzida a 0 PV ou menos em função do golpe de oportunidade, ela não será capaz de terminar suas ações, pois estará morta ou morrendo.




- **Alcance Ameaçador:** Algumas criaturas têm uma habilidade chamada alcance ameaçador, que lhes permite desferir ataques de oportunidade contra inimigos que não estão adjacentes. Se um inimigo se mover ou realizar um ataque à distância ou de área enquanto estiver dentro do alcance da criatura, esta pode desferir um ataque de oportunidade contra aquele oponente.

## Caminhar

Caminhar no campo de batalha é seguro apenas quando não há inimigos por perto. Atravessar um combate intenso é arriscado, pois qualquer adversário pode desferir ataques de oportunidade conforme o personagem se movimenta. Para se deslocar com segurança quando houver inimigos por perto, a criatura deve realizar um ajuste em vez de caminhar.

**CAMINHAR: AÇÃO DE MOVIMENTO**

- **Movimento:** Percorra um número de quadrados igual ou menor ao deslocamento da criatura.
- **Provoca Ataques de Oportunidade:** Se o personagem sair de um quadrado adjacente a um inimigo, este pode desferir um ataque de oportunidade contra o personagem.

## Corrida

O personagem pode realizar um movimento acelerado quando realmente precisa transpor uma grande distância no campo de batalha. Contudo, essa é uma tática perigosa – o personagem baixa a guarda para adquirir velocidade e não ataca com eficácia.

# Ações em Combate

**AÇÕES PADRÃO**

| Ação | Descrição |
|---|---|
| Administrar uma poção | Auxilia uma criatura inconsciente a ingerir uma poção |
| Prestar auxílio | Auxilia na jogada de ataque, na defesa ou num teste de atributo ou perícia de um aliado |
| Ataque básico | Desfere um ataque básico |
| Encontrão | Empurra o alvo 1 quadrado e ajusta para o espaço desocupado |
| Investida | Percorre o deslocamento e realiza um ataque básico corpo a corpo ou um encontrão |
| Golpe de misericórdia | Sucesso decisivo contra um oponente indefeso |
| Equipar ou guardar um escudo | Usa um escudo ou o coloca de lado |
| Agarrar | Agarra um inimigo |
| Preparar uma ação | Prepara uma ação que será executada quando um gatilho específico ocorrer |
| Retomar o fôlego | Gasta um pulso de cura e recebe bônus nas defesas (uma vez por encontro) |
| Defesa total | +2 em todas as defesas até o começo do próximo turno do personagem |

**AÇÕES DE MOVIMENTO**

| Ação | Descrição |
|---|---|
| Rastejar | Enquanto estiver derrubado, percorre metade do deslocamento |
| Escapar | Escapa da manobra agarrar e ajusta |
| Corrida | Percorre até o deslocamento +2; concede vantagem de combate até o próximo turno |
| Levantar-se | O personagem, derrubado, se levanta |
| Ajustar | Move-se 1 quadrado sem provocar ataques de oportunidade |
| Espremer-se | Reduz o espaço em 1; percorre metade do deslocamento e concede vantagem de combate |
| Caminhar | Percorre até o deslocamento |

**AÇÕES MÍNIMAS**

| Ação | Descrição |
|---|---|
| Sacar ou guardar uma arma | Saca ou embainha uma arma |
| Ingerir uma poção | Ingere uma poção |
| Jogar-se ao chão | O personagem se joga ao solo |
| Carregar uma besta | Carrega uma besta para dispará-la novamente |
| Abrir ou fechar uma porta | Abre ou fecha uma porta ou recipiente que não esteja trancado ou emperrado |
| Apanhar um objeto | Apanha um objeto no espaço do personagem ou em um quadrado desocupado dentro do al cance |
| Pegar ou guardar um objeto | Pega ou guarda um objeto nas posses do personagem |

**AÇÃO IMEDIATA**

| Ação | Descrição |
|---|---|
| Ação preparada | Realiza uma ação preparada quando ocorre o gatilho |

**AÇÃO DE OPORTUNIDADE**

| Ação | Descrição |
|---|---|
| Ataque de oportunidade | Desfere um ataque básico corpo a corpo contra um inimigo que provocou um ataque de oportunidade |

**AÇÕES LIVRES**

| Ação | Descrição |
|---|---|
| Largar objetos empunhados | Larga qualquer objeto que estiver em suas mãos |
| Encerrar a Manobra Agarrar | Liberta um inimigo |
| Gastar um Ponto de Ação | Gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional (uma vez por encontro, exceto em rodadas surpresa) |
| Falar | Pronuncia algumas frases |

**NENHUMA AÇÃO**

| Ação | Descrição |
|---|---|
| Adiar | Suspende o turno do personagem até outro momento na rodada |

**CORRIDA: AÇÃO DE MOVIMENTO**

- **Deslocamento +2:** O personagem percorre seu deslocamento +2 quadrados; por exemplo, se tiver um deslocamento 6, ele percorre 8 quadrados correndo.
- **-5 de Penalidade nas Jogadas de Ataque:** O personagem sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.
- **Concede Vantagem de Combate:** O personagem concede vantagem de combate para seus inimigos desde o início da corrida, até o começo do seu próximo turno.
- **Ataques de Oportunidade:** Se o personagem sair de um quadrado adjacente a um inimigo, este pode desferir um ataque de oportunidade contra o personagem.

# Defesa Total

Em certas ocasiões, é mais importante manter-se vivo do que atacar seus inimigos. Nesses momentos o personagem deve se concentrar em suas defesas.

**DEFESA TOTAL: AÇÃO PADRÃO**

- **+2 de Bônus em Todas as Defesas:** O personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

# Encontrão

O personagem tenta empurrar o inimigo. Essa manobra é útil para obrigar o alvo a sair de uma posição defensiva ou empurrá-lo para um local perigoso, como um fosso de lava ou despenhadeiro.

**ENCONTRÃO: AÇÃO PADRÃO**

- **Alvo:** É possível usar essa manobra contra um alvo adjacente que seja menor, do mesmo tamanho ou uma categoria de tamanho maior que o atacante.
- **Ataque de Força:** O atacante realiza uma jogada de Força vs. Fortitude. Não adicione os modificadores da arma que o personagem estiver utilizando.

  *Sucesso:* O alvo é empurrado um quadrado e o personagem ajuste para o quadrado desocupado.
- **Movimento Impossível:** Se o alvo não pode ser empurrado, a manobra não surte efeito.

# Escapar

O personagem tenta escapar de um adversário que o agarrou (consulte "agarrar"). Outros efeitos de imobilização também permitem tentativas de escapar.

**ESCAPAR: AÇÃO DE MOVIMENTO**

- **Acrobacia ou Atletismo:** O personagem realiza um teste de Acrobacia vs. Reflexos ou Atletismo vs. Fortitude contra a criatura ou efeito responsável pela imobilização.
- **Teste:** Determine os resultados da jogada.

  *Sucesso:* O personagem deixa de estar agarrado e pode ajustar como parte da ação de movimento.

  *Fracasso:* O personagem continua agarrado.

# Espremer-se

Uma criatura consegue se espremer através de uma área que não é larga o bastante para comportar normalmente seu espaço. As criaturas maiores quase sempre usam essa manobra para atravessar corredores apertados, mas um personagem Médio ou Pequeno pode utilizá-la para ingressar em um espaço mais restrito, como um túnel.

**ESPREMER-SE: AÇÃO DE MOVIMENTO**

- **Espaço Menor:** Uma criatura Grande, Enorme ou Imensa reduz seu espaço em 1. Por exemplo, um monstro Grande que se espremer em um corredor fica com um espaço total de 1 (1 quadrado) em vez de 2 (4 quadrados). Uma criatura Enorme reduz seu espaço de 3 (9 quadrados) para 2 (4 quadrados). Quando um personagem Médio ou Pequeno se espreme, o Mestre deve decidir a largura do espaço que a criatura é capaz de atravessar. Se um efeito impossibilita que a criatura saia de seu quadrado para iniciar seu movimento, ela não pode se espremer.
- **Metade do Deslocamento:** Como parte da mesma ação de movimento, a criatura percorre metade do seu deslocamento.
- **-5 de Penalidade nas Jogadas de Ataque:** O personagem sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque até retornar ao seu espaço normal.
- **Concede Vantagem de Combate:** O personagem concede vantagem de combate para seus inimigos até retornar ao seu espaço normal.
- **Ataques de Oportunidade:** Se uma parte do corpo da criatura sair de um quadrado adjacente a um inimigo, este pode desferir um ataque de oportunidade contra o personagem.
- **Encerrando a Manobra:** Uma criatura pode encerrar essa manobra de movimento usando uma ação livre. Ela retorna ao seu espaço normal e deve ocupar um novo espaço que inclua os quadrados que ocupava quando parou de se espremer.

# Golpe de Misericórdia

Muitas vezes, uma criatura tem a chance de atacar um adversário que está completamente vulnerável. Essa não é uma tática honrada, mas certamente é eficaz. Essa ação é chamada de golpe de misericórdia.

**GOLPE DE MISERICÓRDIA: AÇÃO PADRÃO**

- **Alvo Indefeso:** É possível desferir um golpe de misericórdia contra um inimigo indefeso adjacente. A criatura pode escolher qualquer poder de ataque que estiver disponível, inclusive um ataque básico.

  *Sucesso:* O ataque obtém um sucesso decisivo.
- **Eliminando o Alvo de Imediato:** Se o ataque causar um dano igual ou maior que o valor da condição sangrando do alvo, ele morre instantaneamente.

## Investida

O personagem avança contra o inimigo, correndo e desferindo um ataque.

**INVESTIDA: AÇÃO PADRÃO**

- **Movimento e Ataque:** O personagem percorre seu deslocamento como parte da investida e realiza um ataque básico corpo a corpo ou um encontrão no final do movimento.
- **+1 de Bônus na Jogada de Ataque:** O personagem recebe +1 de bônus na jogada de ataque básico ou encontrão.
- **Movimento Necessário:** É necessário percorrer no mínimo 2 quadrados a partir da posição original e é preciso terminar o movimento no quadrado desocupado mais próximo de onde seria possível realizar o ataque – se esse quadrado estiver ocupado, a investida não pode ser realizada. É possível se mover normalmente por terrenos acidentados, respeitando as regras para tal.
- **Ataques de Oportunidade:** Se sair de um quadrado adjacente a um inimigo, o personagem fica sujeito a um ataque de oportunidade deste oponente.
- **Nenhuma Ação Adicional:** Depois de resolver uma investida, o atacante não pode realizar outras ações, a menos que gaste um ponto de ação.

## Levantar-se

Quando um personagem é derrubado, ele precisa usar uma ação de movimento para se levantar.

**LEVANTAR-SE: AÇÃO DE MOVIMENTO**

- **Espaço Desocupado:** Quando o espaço do personagem não está ocupado por outra criatura, ele se levanta onde estava caído.
- **Espaço Ocupado:** Quando o espaço do personagem está ocupado por outra criatura, ele pode ajustar 1 quadrado como parte do movimento, levantando-se em um quadrado desocupado e adjacente. Caso seu espaço e todos os quadrados adjacentes estejam ocupados, o personagem não pode se levantar.

## Pontos de Ação

Uma vez por encontro, o personagem pode gastar um ponto de ação. Um ponto gasto dessa maneira é perdido para sempre, mas durante suas aventuras, existem formas de ganhar novos pontos de ação.

**GANHANDO PONTOS DE AÇÃO**

- O personagem começa o jogo com 1 ponto de ação. (Os monstros normalmente não têm pontos de ação.)
- O personagem recebe 1 ponto de ação ao atingir um marco (pág. 259).
- Depois de um descanso prolongado (pág. 263), os heróis perdem todos os pontos de ação não utilizados, mas recomeçam com 1 ponto disponível.

Normalmente um personagem gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional durante seu personagem.

**GASTAR UM PONTO DE AÇÃO: AÇÃO LIVRE**

- **Durante o Turno do Personagem:** O personagem só pode gastar um ponto de ação durante seu turno, mas nunca durante uma rodada surpresa.
- **Adquire uma Ação Adicional:** O personagem recebe uma ação adicional neste turno. O jogador escolhe se essa ação é padrão, de movimento ou mínima.
- **Uma Vez por Encontro:** Depois de gastar um ponto de ação, o personagem deve realizar um descanso breve (pág. 263) antes de poder utilizar outro. (Alguns monstros podem gastar mais de um ponto de ação por encontro.)

Um personagem que gastar um ponto de ação para realizar uma ação adicional e estiver na linha de visão de um senhor da guerra aliado, recebe o benefício da Presença Imponente do aliado.

Ao gastar um ponto de ação, em vez de realizar uma ação adicional, o personagem pode ativar uma característica de trilha exemplar ou um talento que exige um ponto de ação. Isso não permite que o personagem gaste mais do que 1 ponto de ação por encontro.

## Preparar uma Ação

Quando uma criatura prepara uma ação, ele se antecipa para reagir às atitudes de um inimigo ou à um evento. Preparar uma ação é uma forma de afirmar: "assim que X acontecer, meu personagem fará Y". Por exemplo, "assim que o troll dobrar a esquina, meu personagem vai usar um *golpe restritivo* para encerrar o movimento dele"; ou "se o goblin atacar, eu reajo com um *golpe esmagador*".

**PREPARAR UMA AÇÃO: AÇÃO PADRÃO**

- **Escolha uma Ação para Preparar:** Defina que ação específica deseja preparar (qual ataque vai usar, por exemplo) e quem será o alvo. É possível preparar uma ação padrão, de movimento ou mínima. Independente da ação escolhida, o processo de prepará-la exige uma ação padrão.
- **Escolha o Gatilho:** Defina os acontecimentos que vão disparar a ação preparada. Quando ele ocorrer, o personagem pode usar a ação pré-determinada. Se o gatilho não acontecer, ou se o personagem decidir ignorá-lo, a ação preparada é perdida e o jogador conduz seu próximo turno normalmente.
- **Reação Imediata:** Uma ação preparada é uma reação imediata. Ela acontece logo após o inimigo terminar a ação que a desencadeou.
- **Interrompendo um Adversário:** Se o personagem deseja usar uma ação preparada para atacar antes do inimigo, ele precisa preparar a ação em resposta ao movimento dele. Dessa forma, o golpe do personagem será desencadeado por uma parte do deslocamento do alvo e ele poderá interrompê-lo para atacar primeiro. Caso a ação seja preparada em resposta ao ataque, ela acontecerá como uma reação ao golpe, ou seja, o personagem atacará depois do inimigo.

Alguns poderes permitem que o inimigo se mova como parte do ataque, desferindo o golpe no final do movimento. Se a criatura prepara a ação em resposta ao deslocamento do alvo, ela interrompe o movimento e atacar antes dele.

- **Ajuste a Iniciativa:** Depois que resolver sua ação preparada, o personagem altera sua ordem na iniciativa para um ponto imediatamente anterior ao da criatura ou evento que desencadeou a ação preparada.

## Prestar Auxílio

O personagem pode usar sua ação para auxiliar outra criatura. É possível ajudar um aliado na jogada de ataque, ou conceder-lhe um bônus de defesa, ou ainda assistir em um teste de perícia ou atributo.

**PRESTAR AUXÍLIO: AÇÃO PADRÃO**

- **Jogada de Ataque:** Escolha um alvo dentro do alcance corpo a corpo do personagem e realize uma jogada de ataque básico contra uma CA 10. Se obtiver sucesso, não cause dano, mas escolha um aliado. Esse aliado recebe +2 de bônus na sua próxima jogada de ataque contra aquele inimigo ou +2 em todas as defesas contra o próximo ataque do mesmo adversário. Esse bônus se perde se não for usado até o final do próximo turno do ajudante.
- **Teste de Atributo ou Perícia:** O personagem pode ajudar num teste de perícia ou de atributo realizado por um aliado adjacente. O ajudante realiza um teste da perícia ou atributo contra uma CD 10; se obtiver sucesso, ele concede +2 de bônus na próxima jogada do aliado que envolva a mesma perícia ou atributo. Esse bônus se perde se não for usado até o final do próximo turno do aliado.

## Rastejar

Quando o personagem está caído, ele pode rastejar.

**RASTEJAR: AÇÃO DE MOVIMENTO**

- **Derrubado:** Somente um personagem derrubado pode rastejar.
- **Movimento:** O personagem percorre até metade de seu deslocamento.
- **Ataques de Oportunidade:** Se sair de um quadrado adjacente a um inimigo, o personagem fica sujeito a um ataque de oportunidade deste oponente.

## Retomar o Fôlego

O herói tira o máximo de sua determinação e resistência para adquirir uma reserva adicional de vitalidade. Em termos de jogo, o personagem pode gastar um pulso de cura e recuperar pontos de vida, além de se concentrar melhor em suas defesas.

Exceto quando indicado o contrário no bloco de estatísticas de um monstro ou PdM, essa habilidade só está disponível para os PdJs.

**RETOMAR O FÔLEGO: AÇÃO PADRÃO**

- **Gaste um Pulso de Cura:** O personagem gasta um pulso de cura para recuperar pontos de vida (consulte "Cura", pág. 293).
- **+2 de Bônus em Todas as Defesas:** O personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.
- **Uma Vez por Encontro:** Essa habilidade só pode ser ativada uma única vez por encontro. Depois de realizar um descanso (breve ou prolongado), o personagem pode usá-la novamente. Alguns poderes (do personagem ou de seus aliados) permitem a ativação de pulsos de cura sem o dispêndio da ação de retomar o fôlego.

## Usar um Poder

Os poderes estão entre as ferramentas mais importantes do jogo. Uma vez que todos os aventureiros conhecem pelo menos alguns poderes sem limite, é possível utilizar um poder toda rodada.

**USAR UM PODER: AÇÃO VARIÁVEL**

- **Ação:** A maioria dos poderes exige uma ação padrão, mas alguns utilizam uma ação de movimento, mínima, livre ou mesmo não requerem uma ação.

# CURA



No decorrer da batalha, as criaturas sofrem dano de ataques. Os pontos de vida (PV) indicam sua capacidade de suportar o cansaço, de desviar-se de ataques letais e transformá-los em golpes menores e de manter seu posicionamento defensivo durante o combate. Os pontos de vida representam mais do que a resistência do corpo; eles abrangem o treinamento, a sorte e a determinação da criatura – fatores que se combinam para mantê-la viva em uma situação de confronto.

Ao criar um personagem, calcule seu **máximo de pontos de vida**. Usando esse valor, determine a condição **sangrando** e o valor do **pulso de cura** do herói.

Quando o personagem sofre dano, subtraia o dano causado de seus pontos de vida atuais. Enquanto o total de PV for superior a 0, o personagem continua lutando normalmente, mas quando esse valor for reduzido a 0 ou menos, ele estará morrendo.

Vários poderes, habilidades e ações recuperam pontos de vida; eles são chamados de efeitos de cura. É possível recuperar os PVs descansando, buscando sua motivação heróica, ou usando magias. Quando se cura, o personagem adiciona o valor recuperado aos seus pontos de vida atuais. Uma criatura pode recuperar até seu número máximo de pontos de vida, mas nunca ultrapassar esse total.

#### PONTOS DE VIDA

O dano reduz os pontos de vida das criaturas.

- **Pontos de Vida Máximos:** A classe, o nível e a Constituição do personagem definem seu número máximo de pontos de vida. Os pontos de vida atuais da criatura não podem exceder esse número.
- **Condição sangrando:** Uma criatura está sangrando quando seu total de pontos de vida atinge um valor igual ou menor que essa condição, que equivale à metade do máximo de pontos de vida do personagem, arredondada para baixo. Alguns poderes e efeitos só ficam disponíveis, ou funcionam melhor, quando um inimigo está sangrando.
- **Morrendo:** Quando o total de pontos de vida do personagem cair a 0 ou menos, ele fica inconsciente e está morrendo.

#### PULSOS DE CURA

A maioria dos efeitos de cura exige que a criatura gaste um pulso de cura. Quando ela gasta um desses pulsos, recupera pontos de vida perdidos, adicionando-os aos seus pontos de vida atuais. Uma vez por encontro, um personagem pode retomar o fôlego (pág. 292) e gastar um pulso de cura para restaurar seus PVs sem auxílio. Depois de um descanso breve, é possível gastar qualquer número de pulsos de cura, sempre fora de uma situação de combate. Cada personagem tem um número limitado de pulsos de cura disponíveis a cada dia. Quando realiza um descanso prolongado (pág. 263), o personagem restaura seu número de pulsos de cura ao valor inicial.

Alguns poderes (do personagem ou de seus aliados) permitem que uma criatura se recupere como se tivesse gasto um pulso de cura. Nesse caso, não é preciso usar o pulso, mesmo depois de receber os benefícios apropriados.

- **Número de Pulsos:** A classe e o modificador de Constituição do personagem determinam o número de pulsos de cura que ele consegue utilizar a cada dia.
- **Valor do Pulso de Cura:** Quando gasta um pulso de cura, o personagem recupera um quarto (25%) do seu máximo de pontos de vida, arredondado para baixo. Esse número é chamado de valor do pulso de cura. Ele é usado com frequência, portanto lembre-se de anotá-lo na planilha do personagem.
- **Monstros e PdMs:** Via de regra, monstros e personagens do Mestre possuem um numero de pulsos de cura baseado em seu estágio: um pulso no estágio heróico (1° a 10° nível); dois no estágio exemplar (11° a 20° nível) e três pulsos de cura no estágio épico (21° a 30° nível).

## Cura em Combate

O personagem sempre pode se curar, mesmo enquanto a batalha explode ao seu redor. Sozinho, ele pode recuperar seus pontos de vida usando a habilidade retomar o fôlego (pág. 292). Um aliado também pode utilizar a perícia Socorro em seu favor (pág. 188) ou ativar um poder de cura, visando o personagem.

Quando um poder de cura é ativado, o personagem não precisa realizar nenhuma ação para gastar um pulso de cura. Mesmo que esteja inconsciente, o poder ativa o pulso de cura e restaura seus pontos de vida automaticamente. Algumas habilidades nem sequer exigem a utilização de um pulso de cura.

## Regeneração

A regeneração é uma forma especial de cura, que recupera um número fixo de pontos de vida a cada rodada. A regeneração não se baseia nos pulsos de cura.

#### REGENERAÇÃO

- **Cura Todos os Turnos:** Se uma criatura tem a habilidade regeneração e pelo menos 1 ponto de vida remanescente, ela recupera o número indicado de PVs no começo do seu turno. Quando uma criatura é reduzida a 0 PVs ou menos, sua regeneração deixa de funcionar.
- **Máximo de Pontos de Vida:** Da mesma forma que as outras formas de cura, a regeneração está limitada ao máximo de pontos de vida da criatura e não pode exceder esse valor.
- **Não se Acumula:** Se uma criatura recebe efeitos de regeneração de fontes diferentes, considere somente o maior valor.

## Pontos de Vida Temporários

Diversas habilidades fornecem pontos de vida temporários – pequenas reservas de vitalidade que resguardam o personagem de gastar seus pontos de vida reais.

#### PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

- **Não São Pontos de Vida Reais:** Os pontos de vida temporários não representam PVs reais. Eles são uma camada de isolamento que os ataques precisam superar para atingir o personagem e causar dano. Não adicione os PVs

temporários ao total de pontos de vida do personagem; caso tenha 0 PV ao receber esse benefício, ele continua com o mesmo valor. Registre os pontos de vida temporários separadamente.

- **Desconsiderados no Máximo:** Os pontos de vida temporários não são considerados quando o personagem compara seu valor atual de PV com seu máximo, nem para determinar a condição sangrando ou para quaisquer outros efeitos que dependem do total de pontos de vida.
- **Perda de Pontos de Vida Temporários:** Quando o personagem sofre dano, primeiro subtraia o dano causado do seu total de pontos de vida temporários. Se o dano infligido superar o valor de PVs temporários, subtraia o restante dos pontos de vida normais do personagem.
- **Não se Acumulam:** Quando um personagem recebe pontos de vida temporários de fontes diferentes, utilize apenas o maior valor para definir o total de PVs temporários.
- **Ativos até Descansar:** Os pontos de vida temporários perduram até que o personagem seja reduzido a 0 PV (após sofrer dano) ou até ele descansar.

## Exemplo de Dano e Cura em Combate

A guerreira de 12º nível, Rieta, está engajada em combate com um otyugh, mantendo a aberração ocupada enquanto seus aliados enfrentam o devorador de mentes que controla o monstro. Rieta possui um total de 96 pontos de vida; isso significa que ela fica sangrando quando atingir 48 PVs ou menos. Ela tem 10 pulsos de cura, sendo que cada um recupera 24 dos seus pontos de vida.

No começo do confronto, a guerreira caiu 6 metros no fosso do monstro e sofreu 16 de dano, reduzindo seus pontos de vida a 80. Percebendo que estava em perigo, seu amigo senhor da guerra ativou o poder *baluarte da defesa*, concedendo 8 PVs temporários para Rieta. Seu total de pontos de vida ainda é 80, mas ela pode utilizar esses 8 pontos para absorver qualquer dano antes de reduzir ainda mais seus PVs normais.

O otyugh atinge a guerreira com um tentáculo, infligindo 12 de dano. Agora, ela não tem nenhum PV temporário e seu total de pontos de vida caiu para 7. Durante seu turno, ela contra-ataca.

Depois disso, o monstro obtém um sucesso decisivo, causando 14 de dano. Rieta tem 62 pontos de vida. Em seu turno, ela ativa o poder *tolerância ilimitada* por precaução, que fornece regeneração 4 quando ela estiver sangrando. O poder exige uma ação mínima, logo não interfere em seu ataque.

Em seguida, o otyugh obtém outro sucesso decisivo, causando mais 14 de dano; agora, Rieta tem 48 PV e está sangrando.

No começo do seu próximo turno, a guerreira recupera 4 PV devido à regeneração, elevando o total para 52. Usando uma ação padrão, ela ativa a habilidade retomar o fôlego, que restaura 24 PV, aumentando o total para 7. Retomar o fôlego exige o gasto de um pulso de cura, portanto Rieta ainda tem nove sobrando para aquele dia. Ela não está mais sangrando e continua pronta para o combate.

WILLIAM O'CONNOR

# MORTE E MORRENDO

Durante a exploração infindável do desconhecido e no combate contra monstros terríveis, a morte espreita como uma ameaça constante.

**MORTE E MORRENDO**

- **Morrendo:** Quando os pontos de vida do personagem são reduzidos a zero ou menos, ele cai inconsciente e está morrendo. Qualquer dano subsequente que ele sofrer continua a reduzir seus pontos de vida (para um valor negativo), até que ele seja eliminado.
- **Resistência Contra a Morte:** Quando o personagem estiver morrendo, ele realiza um teste de resistência no final de cada um de seus turnos. O resultado do TR determina se ele está mais próximo do fim:

  *Menor que 10:* O personagem está um passo mais próximo da morte. Caso fracasse três vezes antes de realizar um descanso, o personagem morre.

  *10-19:* Sem alteração.

  *Igual ou maior que 20:* O personagem gasta um pulso de cura. Nesse momento, considere que ele possui 0 PV e então adicione o valor recuperado pelo pulso de cura. Ele não está mais morrendo e fica consciente, mas ainda está caído no mesmo quadrado. Caso obtenha um resultado de 20 ou superior, mas não tenha nenhum pulso de cura, sua condição não se altera.
- **Morte:** Quando os pontos de vida do personagem forem reduzidos a um número negativo igual ao valor da condição sangrando ou se ele fracassar em três testes de resistência contra a morte, o personagem morre.

**Exemplo:** Bigorna, um anão guerreiro, possui um total de 53 PV. Ele fica sangrando com 26 pontos de vida, morrendo com 0 PV e morto com -26 PV. Em uma luta contra um tríbulo brutal, o anão está com 18 pontos de vida. O monstro consegue atingi-lo, causando 33 de dano. Os pontos de vida atuais de Bigorna foram reduzidos para -15. Agora, ele está inconsciente, morrendo e só pode sofrer mais 11 de dano antes de ser eliminado.

**PERÍCIAS EM COMBATE**

No calor da batalha, lembre-se de utilizar todas as ferramentas disponíveis, incluindo as perícias. Por exemplo, é possível usar Atletismo para sobrepor um fosso ou um terreno acidentado com um salto. Perícias como Arcanismo e Natureza fornecem detalhes sobre as fraquezas dos inimigos. Aplicações cuidadosas de Furtividade podem lhe conceder vantagem de combate. Diversas ameaças que não são monstros exigem testes de Percepção, Tolerância, Ladinagem e Acrobacia em meio ao conflito. Observe as oportunidades e seja criativo! O Capítulo 5 possui mais detalhes sobre a utilização das perícias.

Os monstros e os personagens controlados pelo Mestre normalmente morrem quando são reduzidos a 0 pontos de vida, a menos que os heróis tentem nocautear os alvos (consulte "Nocauteando Criaturas", a seguir). Em geral, não é necessário averiguar todo o campo de batalha depois do conflito, para assegurar que todos os inimigos estão mortos.

A morte não representa o fim das aventuras em *Dungeons & Dragons*! Alguns poderes e o ritual Reviver os Mortos (pág. 313) podem devolver a vida a um personagem.

A maioria dos monstros não ataca um combatente que estiver morrendo; eles se concentram nos heróis que ainda estão lutando e representam uma ameaça mais séria. Algumas criaturas realmente malignas podem atacar um personagem indefeso de propósito, inclusive desferindo um golpe de misericórdia, e monstros com ataques de área ou contíguos dificilmente vão fazer qualquer esforço para excluir da área de seus ataques, os personagens moribundos.

## Nocauteando Criaturas

Quando um personagem reduz os pontos de vida de uma criatura a 0 ou menos, ele pode escolher nocauteá-la em vez de matá-la. Até que recupere seus pontos de vida, ela permanece inconsciente, mas não morrendo. Qualquer efeito de cura restaura a consciência do alvo.

Se a criatura não receber nenhum atendimento, ela recupera 1 PV e sua consciência depois de um descanso breve.

## Curando um Moribundo

Quando um personagem está morrendo, qualquer efeito de cura recupera seus pontos de vida para, no mínimo, 1. Caso ele seja estabilizado com a perícia Socorro, mas não receba nenhum efeito de cura, ele recupera pontos de vida depois de um descanso prolongado.

**CURANDO UM PERSONAGEM MORIBUNDO**

- **Recuperação de Pontos de Vida:** Quando um personagem está morrendo e recebe um efeito de cura, seus pontos de vida voltam a 0 e então se aplicam os PV recuperados. Caso o efeito exija o gasto de um pulso de cura, mas o personagem não tenha nenhum restante, ele fica com 1 PV.
- **Recuperando a Consciência:** Assim que o total de pontos de vida atual da criatura for superior a 0, ela fica consciente e não está mais morrendo – mas permanece caída até se levantar.

**Exemplo:** Bigorna está com -15 pontos de vida. Seu companheiro, Terov, um clérigo, utiliza a *palavra de cura* para auxiliar o guerreiro. Essa assistência eleva imediatamente o total de PV de Bigorna para 0 e lhe permite gastar um pulso de cura, ampliado pela habilidade *palavra de cura* e a característica de classe Conhecimento do Curandeiro de Terov. O pulso de cura (13 PV), mais a ampliação do clérigo (6 PV), restauram a consciência do guerreiro e elevam seus pontos de vida atuais para 19.

CAPÍTULO 10

# Rituais

**Os rituais** são cerimônias complexas que geram efeitos mágicos. Não se memoriza ou prepara um ritual; eles são tão longos e complexos que ninguém jamais conseguiria memorizar tudo. Para executar um ritual, é preciso consultar um livro ou pergaminho.

Um livro de rituais contém um ou mais rituais que podem ser usados tantas vezes quanto o personagem desejar, desde que ele possa arcar com o tempo e os componentes necessários para realizá-los.

Um pergaminho pode conter apenas um ritual, que só poderá ser executado uma vez. Depois disso, a magia contida no pergaminho é exaurida, e ele se transforma em pó. Qualquer pessoa pode usar um pergaminho para realizar o ritual ali contido, desde que empregue os componentes apropriados.

Este capítulo explica:

- **Como Adquirir e Dominar um Ritual:** Tudo sobre livros e pergaminhos de rituais, como adquiri-los e como dominar um ritual.
- **Como Executar um Ritual:** Como realizar um ritual, seja com um pergaminho ou um livro de rituais.
- **Lendo um Ritual:** Formas específicas de interpretar a descrição e os efeitos de um ritual.
- **Descrições dos Rituais:** A descrição de uma grande variedade de rituais, desde rituais de contenção a rituais de proteção.

DAN SCOTT

# COMO ADQUIRIR E DOMINAR UM RITUAL

Antes de ser capaz de executar um ritual, é preciso adquirir um livro de rituais contendo o procedimento apropriado e dominá-lo, ou conseguir um pergaminho de ritual.

## Como Adquirir um Livro de Rituais

Os livros de rituais podem ser comprados ou encontrados como tesouro. Também é possível copiar livros existentes, e algumas classes dão acesso gratuito a alguns rituais. Os magos anotam tanto suas magias quanto seus rituais em seus grimórios.

**Comprando um Livro de Rituais:** Um livro de rituais pode ser comprado por 50 PO. O livro tem 128 páginas. Cada ritual ocupa um número de páginas igual ao seu nível. A descrição de cada um indica seu valor de mercado, ou seja, o valor em Peças de Ouro de um livro que contenha o ritual ou o custo para adicioná-lo a um grimório ou livro (se ainda houver espaço).

**Encontrando um Livro de Rituais:** Ao explorar uma biblioteca em ruínas, penetrar num templo abandonado ou despachar um mago maligno, os personagens podem descobrir tomos de filosofia arcana contendo rituais. Esses livros de rituais são parte do tesouro adquirido durante a aventura.

**Criando um Livro de Rituais:** É possível criar um novo livro de rituais copiando um já existente. Não é possível produzir um livro com um ritual de nível superior ao do personagem, e não é possível copiá-los de um pergaminho, pois este não contém todos os procedimentos.

Ao criar um livro de rituais ou copiar um ritual em um livro, não basta escrever uma série de palavras em cada página; parte da magia é imbuída no próprio tomo. Portanto, é preciso um caderno da melhor qualidade, tintas exóticas e componentes valiosos, cujo custo total equivale ao preço de mercado do ritual. Não se economiza dinheiro ao criar um livro de rituais em vez de comprá-lo.

Além da exigência monetária, criar um livro de rituais ou copiar um ritual em um livro já existente demanda tempo: 8 horas para um ritual de estágio heróico (1º–10º nível), 16 horas para um ritual de estágio exemplar (11º–20º nível) e 24 horas para um ritual de estágio épico (21º–30º nível).

Caso copie um ritual que ainda não domina, o tempo gasto pelo personagem com esta atividade permite que ele domine o ritual.

## Como Dominar um Ritual

Possuir um livro de rituais não basta para executar o(s) ritual(is) ali contido(s). Primeiramente é preciso dominar o ritual estudando-o por 8 horas ininterruptas (se o personagem adquiriu o ritual criando o próprio livro ou como uma característica de classe, ele já tem o domínio).

É preciso atender a dois requisitos para dominar um ritual. O personagem precisa possuir o talento Conjuração Ritual (os clérigos e magos recebem este talento no 1º nível), e seu nível deve ser igual ou superior ao do ritual. Se ele preencher esses requisitos e gastar 8 horas estudando o ritual, pode adicioná-lo à sua lista de rituais conhecidos. Desde que tenha o livro com o ritual à mão, o personagem poderá realizar um ritual que domine sempre que desejar.

Não há limite para o número de rituais que um personagem pode dominar.

## Como Adquirir um Pergaminho de Ritual

Um pergaminho de ritual é uma única folha de pergaminho, velino ou papel.

**Comprando um Pergaminho de Ritual:** Como um livro de rituais, um pergaminho de ritual pode ser comprado pelo preço de mercado indicado.

**Encontrando um Pergaminho de Ritual:** Os pergaminhos de ritual também podem ser encontrados como tesouro.

**Criando um Pergaminho de Ritual:** É possível criar um pergaminho de ritual transcrevendo um ritual dominado pelo personagem. Criar um pergaminho ritual requer o dobro do tempo necessário para criar um livro de rituais, mas custa a mesma coisa.

**Limites:** Embora um pergaminho permita executar um ritual, não é possível dominar um ritual a partir do pergaminho nem copiá-lo para um livro de rituais. O pergaminho é uma versão condensada do ritual, parcialmente conjurado e preparado para que ocupe apenas uma página.

# COMO REALIZAR UM RITUAL

Para executar um ritual que o personagem já domina, ele gasta um certo tempo (indicado na descrição do ritual) realizando várias ações apropriadas ao efeito desejado. Estas podem incluir a leitura de longas passagens do livro de rituais, desenhar diagramas complexos no solo, acender incensos especiais ou acrescentar reagentes místicos nos momentos apropriados, ou executar uma longa série de gestos meticulosos. As atividades específicas envolvidas não estão detalhadas na descrição dos diferentes rituais; elas ficam a cargo da imaginação de cada um.

Um ritual requer certos componentes esotéricos, comprados antes de executá-lo e que são exauridos quando ele é completado. Cada ritual indica o custo dos componentes necessário.

Se um ritual exigir um teste de perícia, este normalmente servirá para determinar sua eficácia. Mesmo que o resultado seja baixo, o ritual funcionará, mas resultados maiores costumam significar efeitos melhores.

## Auxiliando um Ritual

A menos que sua descrição indique o contrário, até quatro aliados podem ajudar um personagem a executar um ritual. Todos os assistentes devem estar a até 5 quadrados do oficiante, e todos devem participar ativamente durante todo o tempo necessário para completar a cerimônia. Os assistentes não precisam possuir o talento Conjuração Ritual nem conhecer o ritual específico que será executado.

Os aliados podem ajudar de duas formas. Primeiro, se o ritual exige o gasto de pulsos de cura ou algum outro recurso, os aliados podem contribuir voluntariamente com esses recursos (alguns rituais podem permitir que os participantes arquem com esses custos contra sua vontade, mas eles envolvem sacrifícios a deuses malignos ou senhores demoníacos e não são encontrados nos livros de rituais dos personagens dos jogadores).

Em segundo lugar, os aliados podem colaborar no teste de perícia necessário para completar o ritual, usando as regras normais para cooperação em testes deste tipo (consulte a pág. 179).

## Interrompendo um Ritual

A qualquer momento antes que o ritual seja completado, é possível interromper a cerimônia sem efeitos adversos. Os componentes não são consumidos nem os custos pagos até que o ritual esteja completo. Contudo, não é possível reiniciar um ritual interrompido, portanto o tempo despendido com o ritual é totalmente desperdiçado.

## Usando um Pergaminho de Ritual

Um pergaminho de ritual armazena uma execução de um determinado ritual. O ritual ali contido pode ser executado mesmo por alguém que não possua o talento Conjuração Ritual, independente do seu nível. Ainda será necessário fornecer os componentes e quaisquer focos necessários, e é possível recrutar o auxílio dos aliados. Após terminada a execução de um ritual contido num pergaminho, este se transforma em pó. Se o ritual for interrompido, o pergaminho permanecerá intacto.

**Execução:** Realizar um ritual a partir de um pergaminho leva a metade do tempo indicado na descrição do ritual, já que a criação do item já absorveu parte da magia.

### Venda de Pergaminhos ou Livros de Rituais

É possível vender livros ou pergaminhos de rituais por metade do valor de mercado dos rituais ali contidos, supondo que o Mestre concorde que exista demanda por um determinado ritual. Embora o personagem possa tentar vender cópias de um ritual que conheça, isso não trará lucros financeiros, e a procura por livros e pergaminhos é limitada. O personagem arca com todo o custo do ritual para criar um pergaminho, e normalmente só poderá vendê-lo pela metade do valor. Além disso, o número de pessoas no mundo capazes de arcar com rituais caros e capaz de obter sucesso nos testes de perícia necessários é pequeno, e muitos PdMs habilidosos e ricos o suficiente para serem considerados clientes em potencial já possuirão coleções de livros de rituais à sua disposição.

# Lendo um Ritual



Os rituais são descritos num formato padronizado, cujos elementos estão explicados abaixo.

### Nome e Texto de Ambientação

Sob o nome do ritual há uma pequena descrição informando o que ele faz, às vezes expressando-se em termos de aspectos visuais ou sonoros da sua execução.

### Nível

Cada ritual possui um nível. O personagem precisa ser do mesmo nível ou superior para ser capaz de executar o ritual a partir de um livro ou de copiá-lo.

### Categoria

Um ritual é classificado em uma ou mais categorias, que descrevem sua função e natureza gerais. Cada uma das nove categorias de rituais está associada a uma ou mais perícias (indicadas entre parênteses na lista abaixo).

**Contenção (Arcanismo ou Religião):** Estes rituais visam atrair, capturar, controlar ou proteger o personagem contra certos seres, às vezes oriundos de outros planos.

**Criação (Arcanismo ou Religião):** Esses rituais são empregados para criar itens mágicos e outros objetos especiais.

**Enganação (Arcanismo):** Os rituais de enganação escondem a realidade sob diversas fachadas.

**Adivinhação (Arcanismo, Natureza ou Religião):** Estes rituais fornecem conselhos, informação ou orientação.

**Exploração (Arcanismo, Natureza ou Religião):** Uma categoria genérica, os rituais de exploração incluem uma variedade de efeitos úteis no dia-a-dia dos aventureiros.

**Restauração (Cura):** Estes rituais removem efeitos prejudiciais atuando sobre os seres vivos ou trazem os mortos de volta à vida.

**Sondagem (Arcanismo):** Os rituais de sondagem permitem que o conjurador espione lugares, objetos ou criaturas.

**Viagem (Arcanismo):** Os rituais de viagem transportam os personagens de um lugar, ou de um plano, para outro.

**Proteção (Arcanismo):** Estes rituais fornecem várias formas de resguardo aos personagens.

### Execução

A execução de um ritual requer o tempo indicado. Usar um pergaminho reduz esse valor à metade.

### Duração

Indica quanto tempo os efeitos do ritual perduram após sua conclusão. Os efeitos dos rituais normalmente duram mais tempo que os dos poderes.

## Custo dos Componentes

Este é o valor dos componentes que devem ser consumidos na execução de um ritual. A perícia-chave para um ritual determina o tipo de componente necessário.

- **Reagentes Alquímicos (Arcanismo):** Normalmente são pequenos frascos cheios de metais em pó, terras raras, ácidos, sais ou extratos de criaturas como dragões e basiliscos.
- **Bálsamos Místicos (Socorro):** Os rituais de restauração usam bálsamos místicos, que devem ser vertidos ou aplicados nas criaturas a serem curadas. Esses bálsamos vêem em pequenos jarros e incluem óleos bentos e unguentos preparados a partir de especiarias raras.
- **Ervas Raras (Natureza):** As ervas raras geralmente são colhidas e preparadas durante certos períodos do ano, como na lua cheia.
- **Incenso Santificado (Religião):** O incenso santificado é preparado durante certos ritos religiosos e pode ser em pó ou em bastão.
- **Residuum (Qualquer):** A substância mágica concentrada que resulta da execução do ritual Desencantar Item Mágico, o residuum pode ser utilizado como componente em qualquer ritual. Geralmente não é possível comprá-lo no mercado; ele é adquirido através da drenagem de itens mágicos.

Os componentes associados a uma perícia-chave podem ser usados para qualquer ritual que utilize essa perícia. Por exemplo, se o personagem está bem suprido de reagentes alquímicos, poderá usá-los ao executar qualquer ritual baseado em Arcanismo. Os componentes para rituais não são intercambiáveis: é impossível usar reagentes alquímicos para realizar um ritual que exija incenso santificado, por exemplo. Mas o residuum pode ser empregado em qualquer ritual.

Os componentes para rituais podem ser adquiridos em certas lojas, ser fornecidos pelos seus aliados (compartilhando o custo do ritual com o personagem) ou encontrados como tesouro. Sempre que adquirir componentes para rituais, registre seu valor na sua planilha de personagem. Ao executar um ritual, deduza o custo correspondente dos componentes apropriados.

As descrições de alguns rituais indicam outros custos, incluindo pulsos de cura ou um item como foco (como um espelho ou uma bola de cristal para um ritual de sondagem). Um foco não é exaurido ao término do ritual.

## Preço de Mercado

O custo para comprar um livro de rituais contendo este ritual ou para copiá-lo num livro existente. Um pergaminho contendo um ritual custa o mesmo valor.

## Perícia-Chave

A perícia-chave de um ritual determina o tipo de componentes exigidos para executá-lo, e caso seja necessário um teste de perícia, a perícia apropriada. Se esta indicação terminar com a expressão "(sem teste)", o ritual não exige um teste de perícia.

Se um ritual possuir mais de uma perícia-chave, o personagem pode escolher qual delas irá utilizar. A escolha determina os componentes empregados e a perícia na qual se basearão todos os testes necessários.

A menos que a descrição de um ritual indique o contrário, o teste de perícia será realizado ao completar a execução do ritual. Não é possível 'escolher 10' nestes testes de perícia.

## Efeitos

O texto que se segue às informações acima descreve o que acontece quando o personagem termina a execução do ritual.

# DESCRIÇÕES DOS RITUAIS

As descrições dos rituais utilizam as palavras "personagem" e "criatura" como sinônimos .

## Arrombar

*Uma chave azul brilhante surge em frente à porta e desaparece dentro dela. A porta emite um brilho cor de âmbar por um instante e em seguida se destrava.*

**Nível:** 4
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 35 PO, mais 1 pulso de cura
**Preço de Mercado:** 175 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O ritual Arrombar permite que o personagem abra uma única porta, baú, portão ou outro objeto. Ele funciona até mesmo contra portais selados pelo ritual Tranca Arcanismo ou portas travadas por ferrolhos ou barras pelo lado de dentro, fora do alcance dos personagens. É preciso derrotar todas as trancas de um objeto antes de destravá-lo. O personagem faz um teste de Arcanismo por fechadura, barra, Tranca Arcana ou similar. O objeto destravado não se abre automaticamente; ainda é preciso abri-lo normalmente após completar o ritual.

Faça um teste de Arcanismo com +5 de bônus em vez do teste de Ladinagem para abrir cada fechadura ou tranca (consulte a descrição da perícia Ladinagem, na pág. 186, para obter exemplos de CD's). Para abrir ferrolhos ou barras fora de alcance, é preciso obter sucesso num teste de Arcanismo (CD 20).

Se o personagem obtiver sucesso neste ritual contra um portal protegido por Tranca Arcana, ela será destruída e seus efeitos cessarão.

## Banquete dos Viajantes

*Alimento para todo o grupo se materializa do próprio ar, em quantidade suficiente para sustentá-los por um longo dia de marcha.*

**Nível:** 4
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 1 hora
**Duração:** 24 horas
**Custo dos Componentes:** 35 PO
**Preço de Mercado:** 175 PO
**Perícia-Chave:** Natureza (sem teste)

O personagem cria água e comida suficientes para alimentar cinco criaturas Médias ou Pequenas ou duas criaturas Grandes durante 24 horas. O personagem designa o tipo de comensais ao executar o ritual, e ele gera o alimento apropriado (rações de viagem para pessoas, feno para cavalos, e assim por diante).

Qualquer alimento ou água criados, mas não consumidos, desaparecem ao fim da duração do ritual.

## Barganha do Mestre do Conhecimento

*Por meio de uma oferenda significativa, é-lhe concedida uma breve audiência mágica com uma entidade poderosa que possui a informação que você procura.*

**Nível:** 22
**Categoria:** Adivinhação
**Execução:** 8 horas
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 13.000 PO
**Preço de Mercado:** 65.000 PO
**Perícia-Chave:** Religião

Graças a pesquisas e preparações minuciosas, o personagem prepara uma oferenda valiosa para uma entidade extraplanar poderosa, como um anjo, um semideus, um demônio ou um diabo. Sua oferenda lhe propicia uma audiência com o ser, que surge como uma imagem fantasmagórica que não pode ser atacada nem é passível de interação física. É preciso obter sucesso num teste de perícia para obter a informação desejada desta entidade. O personagem terá +1 de bônus nos testes realizados durante o desafio de perícia para cada 10 pontos do resultado do seu teste de Religião (+1 para um resultado igual a 10, +2 para 20, +3 para 30, e assim por diante). Esse desafio pode ser contra Blefe, Diplomacia ou Intimidação, dependendo da criatura.

Ao contrário dos rituais que fornecem respostas enigmáticas (Consultar Oráculo) ou que têm escopo limitado (Consultar os Sábios Místicos), o ritual da Barganha do Mestre do Conhecimento oferece contato com uma criatura que pode ser genuinamente prestativa e clara, desde que o personagem consiga convencê-la a ajudar. A entidade começa num estado de neutralidade – intrigada pela oferenda e disposta a ouvir o personagem. Mas a entidade tem objetivos próprios, e sua natureza pode influenciar as informações e o auxílio prestado.

Ao completar o ritual, é possível designar até oito participantes do ritual que também poderão conversar com a entidade e contribuir para o desafio de perícia. Cada um deles terá o mesmo bônus nos testes que o personagem.

RITUAIS POR NÍVEL

| Nível | Ritual | Perícia-Chave |
|---|---|---|
| 1 | Boca Encantada | Arcanismo |
| 1 | Compreender Idioma | Arcanismo |
| 1 | Consertar | Arcanismo |
| 1 | Disco Flutuante de Tenser | Arcanismo |
| 1 | Mensageiro Animal | Natureza |
| 1 | Página Secreta | Arcanismo |
| 1 | Preparar Poção | Arcanismo ou Religião |
| 1 | Repouso Tranquilo | Socorro |
| 1 | Silêncio | Arcanismo |
| 2 | Caminhar na Água | Natureza |
| 2 | Olho do Alarme | Arcanismo |
| 2 | Suportar Elementos | Arcanismo ou Natureza |
| 3 | Detectar Portas Secretas | Arcanismo |
| 4 | Arrombar | Arcanismo |
| 4 | Banquete dos Viajantes | Natureza |
| 4 | Encantar Item Mágico | Arcanismo |
| 4 | Mão do Destino | Religião |
| 4 | Tranca Arcana | Arcanismo |
| 5 | Círculo Mágico | Arcanismo |
| 5 | Item Ilusório | Arcanismo |
| 6 | Baú Secreto de Leomund | Arcanismo |
| 6 | Comunhão com a Natureza | Natureza |
| 6 | Curar Doença | Socorro |
| 6 | Desencantar Item Mágico | Arcanismo |
| 6 | Discernir Mentiras | Religião |
| 6 | Enviar Mensagem | Arcanismo |
| 6 | Falar com os Mortos | Religião |
| 6 | Montaria Fantasma | Arcanismo |
| 8 | Portal Vinculado | Arcanismo |
| 8 | Remover Aflição | Socorro |
| 8 | Respirar na Água | Arcanismo ou Natureza |
| 8 | Reviver os Mortos | Socorro |
| 8 | Visão Arcana | Arcanismo |
| 10 | Consultar os Sábios Místicos | Religião |
| 10 | Detectar Objeto | Arcanismo |
| 12 | Caminhar nas Sombras | Arcanismo |
| 12 | Criatura Ilusória | Arcanismo |
| 12 | Criar Passagens | Arcanismo |
| 12 | Invocação Instantânea de Drawmij | Arcanismo |
| 14 | Olho do Alerta | Arcanismo |
| 14 | Visualizar Localização | Arcanismo |
| 16 | Consultar Oráculo | Religião |
| 18 | Portal Planar | Arcanismo |
| 18 | Visualizar Objeto | Arcanismo |
| 20 | Proibição | Arcanismo |
| 22 | Barganha do Mestre do Conhecimento | Religião |
| 24 | Observar Criatura | Arcanismo |
| 26 | Voz do Destino | Religião |
| 28 | Portal Verdadeiro | Arcanismo |

## Baú Secreto de Leomund

*Um baú ornamentado de ferro e prata desaparece à sua frente.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Até ser dissipado
**Custo dos Componentes:** 140 PO, mais um foco no valor de 200 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

Como parte do processo para dominar este ritual, o personagem deve criar ou encomendar um baú com símbolos arcanos, e um objeto que tenha um significado pessoal para ele deve ser incorporado à estrutura desse baú. Depois de pronta, ela pode ser guardada onde quer que o personagem deseje. Ao executar esse ritual, o baú surgirá onde quer que ele esteja, juntamente com todo o seu conteúdo. É possível remover ou acrescentar objetos ao baú (de acordo com seus limites naturais de tamanho) enquanto ela estiver presente. A qualquer momento após invocá-la, o personagem pode fazer com que ela retorne à antiga localização.

Os exploradores empregam este ritual para assegurar que terão suprimentos suficientes ou para retirar os tesouros de uma masmorra mais facilmente. Se o baú for perdido ou destruído, o personagem deverá criar outro antes de poder realizar o ritual novamente.

**Foco:** Um baú no valor de pelo menos 200 PO.

## Boca Encantada

*A parede de pedra range ao adquirir o aspecto de lábios ressequidos ao redor de dentes semelhantes a lápides em ruínas.*

*– Cuidado! – ela diz.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Até ser dissipado
**Custo dos Componentes:** 10 PO
**Preço de Mercado:** 50 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

O personagem vincula uma mensagem a uma superfície ao tocá-la. Quando as condições que ele impuser forem satisfeitas, a superfície manifesta uma boca e transmite a mensagem, dissipando o ritual. A boca parece ser feita do mesmo material que a superfície, mas nos demais aspectos sua aparência é decidida pelo personagem.

## Caminhar na Água

*Você caminha sobre a água como se fosse terra firme.*

**Nível:** 2
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 1 hora
**Custo dos Componentes:** 20 PO
**Preço de Mercado:** 100 PO
**Perícia-Chave:** Natureza (sem teste)

O personagem ou um aliado é capaz de se deslocar sobre a água como se fosse terra firme. Corredeiras ou mares agitados são considerados terrenos acidentados. O alvo deste ritual pode usar uma ação livre para encerrar seus benefícios. O alvo pode imergir na água ou mergulhar se desejar, sem a necessidade de encerrar o ritual.

## Caminhar nas Sombras

*O exército do visconde está a meio dia de marcha à frente, e chegará antes de vocês a Fernwich. Ou chegaria. As sombras se alongam até cobrirem tudo enquanto você dá um passo para o lado e deixa que elas encurtem seu caminho.*

**Nível:** 12
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 1 hora
**Duração:** 8 horas
**Custo dos Componentes:** 500 PO
**Preço de Mercado:** 2.600 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

O personagem e seus aliados caminham pela umbra que emana do Pendor das Sombras, tirando proveito das estranhas desigualdades entre este reino e o mundo físico para viajar com mais rapidez. Multiplique seu deslocamento básico de viagem por 5 pela duração do ritual. Este ritual só funciona no mundo natural.

## Círculo Mágico

*O círculo de símbolos desenhados no chão brilha rapidamente quando o demônio testa seus limites. "Isso não vai lhe proteger por muito tempo!" ele sibila.*

**Nível:** 5
**Categoria:** Contenção
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Até ser rompido
**Custo dos Componentes:** 100 PO
**Preço de Mercado:** 250 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem desenha um círculo no chão, envolto por símbolos arcanos de proteção. Se forem desenhados corretamente, esses símbolos tornam dificultam o ingresso ou a passagem de criaturas de determinadas origens ou tipos. Ao executar o ritual, o personagem escolhe aberrante, elemental, feérico, imortal, natural, sombrio ou todos. Esta última opção impõe -5 de penalidade no seu teste. Desenhar o círculo requer 1 minuto para cada quadrado que ficar do lado de dentro (e sua forma deve ser a de um círculo).

Uma criatura afetada de nível inferior ao do resultado do teste de Arcanismo menos 10 é incapaz de atravessar o círculo, afetar criaturas que estejam do outro lado dos seus limites ou afetar o próprio limite. Outras criaturas da origem indicada sofrem dano de energia igual ao resultado do seu teste de Arcanismo se atravessarem o limite, mas ao fazê-lo rompem o círculo. As criaturas não afetadas podem usar uma ação padrão para apagar as inscrições e romper o círculo.

## Compreender Idioma

*Ao completar o ritual, a língua gutural das criaturas à sua frente se aclara, tornando-se algo compreensível.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 24 horas
**Custo dos Componentes:** 10 PO
**Preço de Mercado:** 50 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Ao iniciar o ritual, o personagem escolhe um idioma que escutou ou uma amostra de escrita que tenha vislumbrado nas últimas 24 horas.

Utilizar este ritual em uma linguagem que o personagem tenha escutado permite que ele a compreenda sempre que a ouvir pelas próximas 24 horas e, caso o resultado do seu teste de Arcanismo seja 35 ou mais, falar o idioma fluentemente durante este período.

Usar esse ritual em um idioma com o qual o personagem teve contato através de uma amostra da escrita permite que ele leia o idioma pelas próximas 24 horas e, caso o resultado do seu teste de Arcanismo seja 35 ou mais, escrever na língua com seu alfabeto nativo ou em qualquer outro que conheça.

Empregar esse ritual numa língua que o personagem tenha ouvido e cuja escrita ele tenha vislumbrado nas últimas 24 horas permite que ele a compreenda em ambas as formas pelas próximas 24 horas, e um resultado de 35 ou mais no teste de Arcanismo permite que ele fale e escreva nessa língua.

## Comunhão com a Natureza

*Comungando com os espíritos da terra, você descobre exatamente onde encontrar alimento, abrigo ou uma pista para a localização daquilo que procura.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Adivinhação
**Execução:** 30 minutos
**Duração:** 10 minutos
**Custo dos Componentes:** 140 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Natureza

Entrando em comunhão com os espíritos elementais da natureza, o personagem consegue descobrir certos fatos a respeito do seu entorno imediato (a até 1,5 km de sua posição).

Ele pode fazer um determinado número de perguntas, de acordo com o resultado do seu teste de Natureza, acerca de características do terreno, plantas, minerais, cursos d'água, criaturas e outros aspectos do ambiente.

| Resultado do Teste de Natureza | Número de Perguntas |
|---|---|
| 9 ou menos | Uma |
| 10-19 | Duas |
| 20-29 | Três |
| 30-39 | Quatro |
| 40 ou mais | Cinco |

Os espíritos elementais com os quais o personagem se comunica são honestos, mas às vezes podem ser dissimulados. A maioria das perguntas é respondida com sim ou não. Dificilmente os espíritos se estendem mais do que isso, e quando o fazem, suas respostas são enigmáticas.

## Consertar

*Ao encerrar o ritual, a porta de carvalho está inteira e intacta, como se Orten, o Furioso não tivesse acabado de reduzi-la a lascas de madeira. É o mínimo que você pode fazer após ter usado a estalagem para armar uma emboscada para o infame bárbaro.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Permanente
**Custo dos Componentes:** Especial
**Preço de Mercado:** 50 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

Um único objeto que ocupe um espaço menor que um cubo de 3 m de lado é completamente reparado. O custo dos componentes é igual a 20% do preço do item. Nos casos onde o ritual é realizado para consertar um item que não tenha seu preço indicado, o Mestre determinará o valor.

## Consultar Oráculo

*Uma figura fantasmagórica de olhos cintilantes, envolta em mortalhas, surge à sua frente, oferecendo respostas curtas e enigmáticas às suas perguntas.*

**Nível:** 16
**Categoria:** Adivinhação
**Execução:** 1 hora
**Duração:** 10 minutos
**Custo dos Componentes:** 3.600 PO
**Preço de Mercado:** 9.000 PO
**Perícia-Chave:** Religião

O personagem invoca um espírito oracular do espaço entre os planos. Os oráculos não possuem uma presença tangível nem objetivos próprios; existem apenas para testemunhar os eventos. Isso os torna fontes inigualáveis de informação, pois possuem o potencial de ver e ouvir qualquer coisa, até mesmo informações conhecidas por uma única criatura.

Faça um teste de Religião para determinar quantas perguntas podem ser feitas antes que o oráculo desapareça.

| Resultado do Teste de Religião | Número de Perguntas |
|---|---|
| 9 ou menos | Uma |
| 10-19 | Duas |
| 20-29 | Três |
| 30-39 | Quatro |
| 40 ou mais | Cinco |

Cada pergunta é respondida imediatamente, de forma que o personagem saberá a resposta antes de formular a próxima. Ele deve formular sua indagação de forma que o oráculo possa respondê-la com uma só palavra ou uma frase curta. Para que o oráculo saiba a resposta de uma pergunta, ela deve ser do conhecimento de pelo menos uma criatura, mesmo que esta já não esteja mais viva. O oráculo não tem capacidade de prever o futuro e sua habilidade de julgamento é limitada. Ele pode lhe dizer a ordem na qual ativar os signos em frente ao Portão do Dragonete Negro, mas é incapaz de responder a uma pergunta como "Teremos sucesso se atravessarmos o portão?".

Dez minutos após o término da execução do ritual, o oráculo parte, mesmo que o personagem ainda tenha direito a fazer mais perguntas.

## Consultar os Sábios Místicos

*Você mergulha num transe durante o qual comunga com os espíritos de sábios mortos há muito e de mestres do conhecimento de outras paragens, procurando respostas para questões esotéricas.*

**Nível:** 10
**Categoria:** Adivinhação
**Execução:** 30 minutos
**Duração:** 10 minutos
**Custo dos Componentes:** 400 PO
**Preço de Mercado:** 1.000 PO
**Perícia-Chave:** Religião

O personagem faz uma única pergunta para presenças extraplanares misteriosas a respeito de assuntos além da sua compreensão. Faça um teste de Religião com +10 de bônus em vez de um teste de Arcanismo ou História para descobrir uma pista, recordar-se de um conhecimento ou obter informação sobre o mundo ao seu redor.

O ritual lhe fornecerá uma só informação. Essa informação pode assumir a forma de uma palavra, um nome, uma frase ou até mesmo uma curta estória, dependendo do objetivo exato do personagem. Ele pode descobrir o nome do usurpador que liquidou a Dinastia Katerrana mil anos atrás, os ritos funerários do clã do Lobo Escarlate, ou a fraqueza dos assassinos sombrios que o têm perseguido.

O ritual é incapaz de revelar informação além da compreensão dos maiores sábios. Ele não serve para descobrir a palavra mágica que permite entrar na cripta do vampiro, pois apenas essa criatura a conhece. Também não consegue dizer com precisão onde estão armazenados grandes tesouros, mas os sábios poderiam indicar onde uma certa imperatriz guardava suas riquezas na antiguidade ou se o tesouro foi saqueado quando o império caiu.

## Criar Passagens

*Uma fresta se abre na impenetrável Muralha da Fortaleza Caldanis, fendendo a rocha sólida como se fosse de pano.*

– Venham – diz seu guia – temos apenas alguns instantes antes que percebam este truque... ou que a passagem se feche.

**Nível:** 12
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 1 minuto
**Custo dos Componentes:** 1.000 PO
**Preço de Mercado:** 2.600 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem abre uma passagem através de qualquer material sólido. Ele escolhe a orientação da passagem em relação à superfície tocada. A passagem tem 1 quadrado de largura e de altura. Sua profundidade pode ser igual a um número de quadrados equivalente ao resultado do teste de Arcanismo dividido por 5. Este ritual não oculta a abertura nem impede que alguém passe por ela. Quando a passagem se fecha, as criaturas que estiverem em seu interior sofrem 5d10 de dano e são ejetadas para o lado mais próximo. O ritual não afeta a integridade estrutural de uma caverna ou parede; a passagem é um dobra no espaço, e não modifica fisicamente o material.

## Criatura Ilusória

*Algumas palavras descritivas, alguns gestos arcanos, e uma imagem aterrorizante surge à sua frente.*

**Nível:** 12
**Categoria:** Enganação
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 24 horas
**Custo dos Componentes:** 500 PO
**Preço de Mercado:** 2.600 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem cria a ilusão de uma única criatura, de qualquer tamanho de Pequeno a Grande. Ela parece e cheira como a criatura em questão. Se a criatura for capaz de falar ou emitir sons, a ilusão também poderá fazê-lo, mas de forma limitada (de acordo com o julgamento do Mestre). Não é possível, por exemplo, que a ilusão se envolva em uma longa conversa.

O personagem pode fornecer instruções simples à ilusão, como vagar por uma determinada área, parecer se alimentar das plantas locais, e similares. O teste de Arcanismo determina o número de ações que a ilusão pode ser instruída a realizar.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Ações |
|---|---|
| 19 ou menos | 1 mínima, 1 de movimento |
| 20-29 | 1 mínima, 1 de movimento, 1 padrão |
| 30-39 | 2 mínimas, 2 de movimento, 1 padrão |
| 40 ou mais | 2 mínimas, 2 de movimento, 2 padrão |

A ilusão é capaz de realizar essas ações em uma sequência específica, como mover-se, realizar uma ação padrão e mover-se novamente, seja numa repetição contínua ou em resposta a um gatilho específico, como a abertura de uma porta.

Também é possível determinar um gatilho específico para cada ação. Uma ilusão pode se mover quando uma criatura se aproximar ou recuar e gritar quando for atacada.

As criaturas que avistarem a ilusão ou interagirem com ela têm direito a um teste de Intuição para perceber que ela é falsa. A CD deste teste equivale ao resultado do teste de Arcanismo do personagem. A criatura pode realizar esse teste na primeira vez em que vir a ilusão e a cada vez que interagir com ela. Uma criatura que tocar uma ilusão automaticamente percebe que a imagem é falsa.

A ilusão é incapaz de se afastar mais de 20 quadrados do local onde surgiu originalmente.

## Curar Doença

*Até mesmo as enfermidades mais terríveis desaparecem em resposta ao seu toque curativo.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Restauração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 150 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Cura

O ritual Curar Doença elimina uma única moléstia que esteja afligindo o alvo, esteja ela ativa ou em fase de incubação. O alvo fica totalmente curado e quaisquer efeitos negativos e sintomas da doença são removidos.

O ritual é fisicamente extenuante para o paciente; se for executado para um personagem ferido, pode até mesmo matá-lo. Ao completar o ritual, faça um teste de Socorro, utilizando o nível da doença como penalidade. O resultado indica o dano sofrido pelo personagem. Supondo que ele sobreviva, esse dano pode ser curado normalmente.

| Resultado do Teste de Socorro | Efeito sobre o Paciente |
|---|---|
| 0 ou menos | Morte |
| 1-9 | Dano igual ao máximo de pontos de vida do alvo |
| 10-19 | Dano igual à metade do máximo de pontos de vida do alvo |
| 20-29 | Dano igual a um quarto do máximo de pontos de vida do alvo |
| 30 ou mais | Nenhum dano |

Caso saiba que o paciente está sofrendo de múltiplas enfermidades, o executor do ritual deve decidir qual delas será curada pelo ritual. Caso contrário, ele afetará apenas a doença conhecida pelo executor. O personagem descobre o nível da doença ao iniciar o ritual, e nesse momento pode optar por interrompê-lo, sem perder os componentes.

## Desencantar Item Mágico

*O item se ilumina com um breve clarão, e em seguida se desfaz em poeira dourada em suas mãos.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Criação
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 25 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

Ao finalizar a execução deste ritual, o personagem toca um item mágico e o destrói, transformando-o numa quantidade de residuum equivalente a um quinto do seu preço. O item deve ser do mesmo nível que o personagem ou inferior, e algo que possa ser criado pelo ritual Encantar Item Mágico.

## Detectar Objeto

*Erguendo seu dedo, você aponta com segurança para uma parede nua de pedra. A seis metros atrás dela, você sente a presença do cetro real roubado.*

**Nível:** 10
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 5 minutos
**Custo dos Componentes:** 400 PO
**Preço de Mercado:** 1.000 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Diga o nome de um objeto. Pela duração do ritual, o personagem poderá detectar a que direção e distância se encontra o exemplar mais próximo, desde que este esteja dentro do alcance definido pelo resultado do teste de Arcanismo. Ao tentar localizar um objeto específico, aplique os modificadores abaixo.

| O Objeto Específico... | Modificador |
|---|---|
| É muito familiar para o personagem | 0 |
| Já foi visto uma vez pelo personagem | -5 |
| Já foi descrito para o personagem | -10 |

| Resultado do Teste de Arcanismo | Alcance |
|---|---|
| 9 ou menos | 5 quadrados |
| 10-19 | 10 quadrados |
| 20-29 | 30 quadrados |
| 30-39 | 60 quadrados |
| 40 ou mais | 100 quadrados |

## Detectar Portas Secretas

*Com um sorriso e uma piscadela, você aponta para Soveliss a localização do alçapão que ele havia ignorado.*

**Nível:** 3
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 25 PO
**Preço de Mercado:** 125 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Faça um teste de Arcanismo. Utilize o resultado como bônus no teste de Percepção a ser realizado imediatamente para descobrir quaisquer portas secretas ou escondidas na linha de visão do personagem. Aqueles que o auxiliarem na execução do ritual não poderão ajudá-lo com o teste de Percepção.

## Discernir Mentiras

*As mentiras dele estremecem pelo éter como água sobre uma chapa quente. O suspeito nem suspeita que está sendo tão óbvio, mas para você, é claro como o dia.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Adivinhação
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 5 minutos
**Custo dos Componentes:** 140 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Religião

Faça um teste de Religião. Utilize o resultado como bônus nos testes de Intuição para discernir as inverdades proferidas em sua presença pela duração do ritual. Aqueles que o auxiliarem na execução do ritual não poderão ajudá-lo com o teste de Intuição.

## Disco Flutuante de Tenser

*"Oh, isso? Ele me segue por toda parte, como um animal de carga que nunca precisa descansar."*

**Nível:** 1
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 24 horas
**Custo dos Componentes:** 10 PO
**Preço de Mercado:** 50 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem cria uma superfície circular de energia, ligeiramente côncava, que flutua sobre o solo e é capaz de transportar o que for colocado sobre ela. O disco tem 90 cm de diâmetro e 2,5 cm de profundidade no centro. Ele permanece estacionário a menos que o personagem se afaste mais de 5 quadrados. A partir de então ele se move com o deslocamento básico do personagem por rodada até estar novamente a 5 quadrados de distância. Usando uma ação de movimento, é possível comandar o disco para se mover com o deslocamento do personagem. Se o personagem permanecer mais de duas rodadas consecutivas a mais de 5 quadrados de distância, o disco desaparecerá, derrubando o que estiver sobre ele.

O resultado do teste de Arcanismo determina a carga máxima que o disco suporta.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Carga Máxima |
|---|---|
| 9 ou menos | 125 kg |
| 10-24 | 250 kg |
| 25-39 | 500 kg |
| 40 ou mais | 1.000 kg |

## Encantar Item Mágico

*A magia extraída da própria tessitura do universo infunde o item que você está segurando.*

**Nível:** 4
**Categoria:** Criação
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Permanente
**Custo dos Componentes:** Especial
**Preço de Mercado:** 175 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

O personagem toca um item normal e o transforma em um item mágico de nível igual ou inferior ao seu. O custo dos componentes do ritual é igual ao preço de mercado do item mágico a ser criado.

Esse ritual também pode ser usado para ajustar armaduras mágicas (por exemplo, reduzir a armadura mágica de um gigante do fogo para ser usada por um halfling). Neste caso, não há custo de componentes.

## Enviar Mensagem

*Você o visualiza em sua mente, tão claramente quanto na primeira vez em que o viu. Sua magia permite que ele saiba que você está segura, apesar do encontro com os seguidores de Thoon, e ele lhe assegura que não foi ferido pelo dragão vermelho.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 50 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem transmite uma mensagem mental de até 25 palavras para uma pessoa conhecida. Se o alvo estiver ao alcance, ele receberá a mensagem em sua mente e poderá responder da mesma forma. O alcance máximo do ritual é determinado pelo resultado do teste de Arcanismo.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Alcance Máximo |
|---|---|
| 9 ou menos | 15 quilômetros |
| 10-19 | 150 quilômetros |
| 20-29 | 750 quilômetros |
| 30-39 | 1.500 quilômetros |
| 40 ou mais | Em qualquer lugar no mesmo plano |

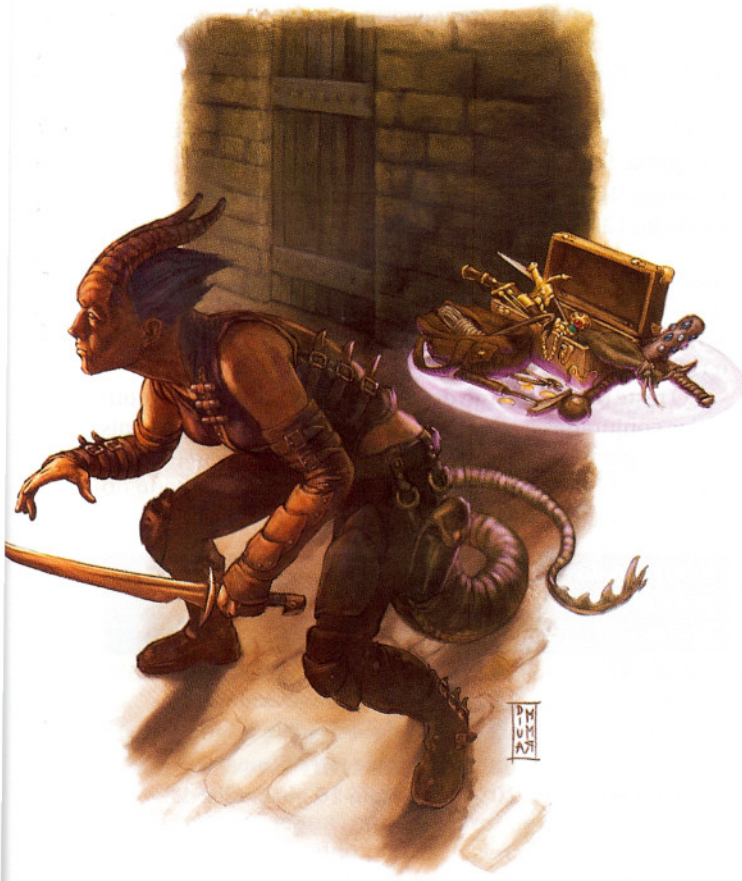
## Falar com os Mortos

*Ao seu comando, o cadáver lhe revela seus segredos.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 10 minutos
**Custo dos Componentes:** 140 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Religião

O personagem indaga e recebe respostas do cadáver de uma criatura inteligente. O cadáver sabe tudo o que a criatura conhecia em vida, o que se passou ao seu redor, e nada mais; seu espírito (geralmente) já passou para outro plano e não está mais ali.

O resultado do teste de Religião determina o número de perguntas que podem ser feitas.



| Resultado do Teste de Religião | Número de Perguntas |
|---|---|
| 9 ou menos | Nenhuma |
| 10-19 | Uma |
| 20-29 | Duas |
| 30 ou mais | Três |

À discrição do Mestre, interrogar o espírito do falecido pode exigir um desafio de perícia usando Diplomacia.

## Invocação Instantânea de Drawmij

*Você estala os dedos, e uma espada surge em sua mão. As narinas do dragão se dilatam numa demonstração de raiva ao perceber que agora você está armado com uma arma vorpal.*

**Nível:** 12
**Categoria:** Viagem
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Até ser dissipado
**Custo dos Componentes:** 500 PO
**Preço de Mercado:** 2.600 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

Utilize este ritual para sintonizar uma arma, implemento ou escudo ao seu personagem. A qualquer momento no futuro, ele poderá materializar o objeto em suas mãos usando uma ação mínima, dissipando o ritual. Só é possível sintonizar uma arma, implemento ou escudo ao personagem por vez usando este ritual.

## Item Ilusório

*Ao seu comando, uma imagem do item que você imaginou materializa-se à sua frente. Ele tremula uma, duas vezes, e depois parece assumir forma sólida.*

**Nível:** 5
**Categoria:** Enganação
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 24 horas
**Custo dos Componentes:** 25 PO
**Preço de Mercado:** 250 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem cria a ilusão de um único objeto inanimado que parece, para todos os propósitos e intenções, ser real. Esse ritual pode ser usado para criar uma parede, porta, arma ou outro objeto ilusório.

O teste de Arcanismo do personagem determina o tamanho máximo da ilusão.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Tamanho Máximo |
|---|---|
| 19 ou menos | Pequeno |
| 20-29 | Médio |
| 30-39 | Grande |
| 40 ou mais | Enorme |

Após criar a ilusão, é impossível deslocá-la, e ela não pode possuir partes móveis.

As criaturas que avistarem a ilusão ou interagirem com ela têm direito a testes de Intuição para perceber que ela é falsa. A CD deste teste equivale ao resultado do teste de Arcanismo do personagem. A criatura pode realizar esse teste na primeira vez em que vir a ilusão e a cada vez que interagir com ela. Uma criatura que tocar uma ilusão automaticamente percebe que a imagem é falsa.

## Mão do Destino

*Uma aparição fantasmagórica surge para lhe fornecer orientações básicas sobre um curso de ação.*

**Nível:** 4
**Categoria:** Adivinhação
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 10 minutos
**Custo dos Componentes:** 70 PO
**Preço de Mercado:** 175 PO
**Perícia-Chave:** Religião (sem teste)

Ao executar o ritual, o personagem faz até três perguntas sobre possíveis cursos de ação. Uma mão azul translúcida aparece e indica por meio de um gesto qual será a melhor opção.

Se o personagem descrever cursos de ação referentes a direções ou objetos específicos, a mão aponta para a escolha que trará as melhores recompensas. Se for indagada "Devemos prosseguir pela escadaria ou atravessar a porta?", a mão responde apontado para a escada ou a porta. Se lhe perguntarem "Qual dessas três alavancas devemos puxar primeiro?", ela apontará uma delas.

Caso o personagem mencione apenas um curso de ação, o ritual presume que a segunda opção seja não fazer nada. A mão acena abrindo e fechando os dedos, como se estivesse chamando o personagem (para indicar que ele deve ir adiante) ou fica estendida com a palma para frente, como se estivesse gesticulando para que ele pare.

RAVEN MIMUA

Por exemplo, a pergunta "Devemos explorar as ruínas de Solitrônia?" resulta na mão acenando de uma dessas duas formas.

A mão é incapaz de considerar eventos no futuro distante; seu julgamento estende-se apenas aos exemplos prováveis na hora seguinte. Caso a mão não seja capaz de indicar uma preferência, o ritual não surtirá efeito e os componentes não serão consumidos.

Existem duas desvantagens em empregar o ritual para ajudar em suas decisões. Primeiro, o destino valoriza as recompensas mais que o risco, e as orientações do ritual seguem este princípio. Ela prefere apontar uma opção de risco elevado e grande recompensa a uma de risco baixo e recompensa pequena. Por exemplo, se um túnel leva a um dragão e uma grande fortuna, e o outro de volta à cidade, a mão apontará para o dragão. Contudo, numa situação de risco elevado e recompensa pequena é considerada menos recompensadora que outra de risco baixo e recompensa pequena.

Em segundo lugar, a mão só pode escolher o curso de ação mais compensador entre as alternativas propostas. Isso não significa que a escolha indicada seja necessariamente uma boa idéia, apenas que é melhor que as outras opções indicadas. No exemplo acima, se todas as três alavancas ativarem armadilhas, a mão aponta a alavanca que aciona a armadilha menos letal.

## Mensageiro Animal

*Você sussurra para o animal à sua frente, e ele parte na direção indicada, levando sua mensagem.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 10 PO
**Preço de Mercado:** 50 PO
**Perícia-Chave:** Natureza

O personagem executa esse ritual em um animal Miúdo não-hostil, como um pardal, um corvo, uma raposa ou uma carpa. O animal deve permanecer a até 5 quadrados de distância pelo tempo necessário para a realização do ritual. Após terminado, o personagem sussurra uma mensagem de até 25 palavras para o animal e declara um destinatário e uma localização. O animal parte em direção desse lugar, à procura do destinatário, evitando os perigos ao longo do caminho. Ao encontrar o destinatário, o animal se aproxima até ficar adjacente a ele, e em seguida emite a mensagem sussurrada de sua boca. Quando o animal transmite sua mensagem ou quando a duração do ritual expira, a influência do personagem desaparece e ele reverte ao seu comportamento natural.

O teste de Natureza do personagem determina quanto tempo o animal será afetado pelo ritual.

| Resultado do Teste de Natureza | Duração |
|---|---|
| 19 ou menos | 6 horas |
| 20-29 | 12 horas |
| 30-39 | 18 horas |
| 40 ou mais | 24 horas |

## Montaria Fantasma

*Você conjura cavalos negros fantasmagóricos. Eles farejam o ar e pisoteiam impacientemente como se estivessem prestes a disparar. Suas crinas, cascos e caudas se desvanecem em névoa.*

**Nível:** 6
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 12 horas
**Custo dos Componentes:** 70 PO
**Preço de Mercado:** 360 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Este ritual conjura até oito criaturas equinas. Cada uma delas tem tamanho Grande e pode ser cavalgada pelo personagem ou qualquer outro indivíduo designado durante o ritual.

O teste de Arcanismo determina a velocidade das montarias conjuradas e se elas possuem capacidades especiais de deslocamento. As montarias possuem as capacidades especiais de deslocamento associadas com o resultado do teste e todos os resultados inferiores.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Deslocamento | Deslocamento Especial |
|---|---|---|
| 19 ou menos | 10 | Nenhum |
| 20-29 | 12 | Ignora terreno acidentado |
| 30-39 | 15 | Desloca-se sobre a água como se fosse terra firme |
| 40 ou mais | 20 | Vôo (até 10 quadrados de altura) |

As montarias são incapazes de atacar ou afetar outras criaturas exceto transportando-as. Os valores de defesa de cada uma são iguais aos do cavaleiro (ou do personagem, caso não haja cavaleiro). Uma montaria fantasma é imune a qualquer efeito além de dano.

Uma montaria gerada por este ritual dura 12 horas ou até sofre qualquer dano. Quando o ritual termina, ou quando uma montaria é destruída, ela desaparece e o seu cavaleiro cai de pé no espaço que ela ocupava. Se a montaria estiver voando ao desaparecer, o cavaleiro desce em segurança até o solo, aterrissando no começo do seu próximo turno.

## Observar Criatura

*Você observa uma criatura – seja amigo, rival ou inimigo – por meio do poder da sua sondagem.*

**Nível:** 24
**Categoria:** Sondagem
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 21.000 PO, mais um foco no valor de 10.000 PO
**Preço de Mercado:** 105.000 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Ao executar o ritual, o personagem escolhe uma criatura específica. Ele cria um sensor mágico adjacente a esta criatura, e o personagem consegue vê-la e ouvi-la como se estivesse no quadrado ocupado pelo sensor. Não é preciso que ele conheça ou já tenha visto o alvo. Contudo, ao executar o ritual é preciso descrever o alvo pretendido com

clareza suficiente para que o ritual possa determinar sem ambiguidades quem é o ser a que se refere. Este ritual pode mostrar uma criatura em qualquer lugar do mundo, mas não indivíduos em outros planos.

A magia do ritual interpreta sua descrição do alvo pretendido da forma mais direta possível. Caso essa descrição seja insuficiente para determinar uma criatura específica, o ritual fracassa e os componentes não são exauridos. Se a descrição se adequar a outra pessoa além do alvo pretendido, o ritual funcionará normalmente, e os componentes serão destruídos.

Não há como discernir onde o sensor está em relação ao personagem, mas uma observação cuidadosa pode fornecer algumas pistas. O sensor se desloca junto com o alvo pela duração do efeito.

O teste de Arcanismo determina a duração do sensor.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Duração |
|---|---|
| 19 ou menos | 1 rodada |
| 20-24 | 2 rodadas |
| 25-29 | 3 rodadas |
| 30-39 | 4 rodadas |
| 40 ou mais | 5 rodadas |

Além de enxergar, o personagem consegue ouvir pelo sensor, e ele também possui visão no escuro. Utilize a perícia Percepção para determinar se o personagem consegue ouvir ruídos baixos ou perceber detalhes discretos ao observar uma área através do sensor.

Observar Criatura gera um sensor de sondagem – uma trepidação no ar – que pode ser percebido por criaturas atentas. É preciso obter sucesso num teste de Percepção com CD igual a 10 + o nível do personagem para percebê-lo. Se o alvo do ritual notar a presença do sensor de sondagem, poderá usar uma ação padrão para concentrar sua vontade numa tentativa de destruí-lo. Faça um teste resistido de Sabedoria; se o resultado do alvo for maior que o do personagem, o sensor é destruído e o personagem perde um pulso de cura, mas não recupera pontos de vida (ou sofre dano igual ao seu valor do pulso de cura se não tiver pulsos remanescentes). O alvo pode repetir essas tentativas até que o sensor seja destruído ou que a duração do ritual expire.

Magias de proteção suficientemente poderosas, como o ritual Proibição, podem bloquear Observar Criatura. Se a localização do alvo estiver protegida desta forma, o personagem terá ciência disso assim que iniciar o ritual, e poderá interrompê-lo sem perder os componentes.

**Foco:** Um espelho ou bola de cristal no valor de pelo menos 10.000 PO. O foco transmite tudo o que o personagem vê ou escuta.

## Olho do Alarme

*Você conjura uma sentinela fantasmagórica – um pilar delgado com 1,80 m de altura, encimado por um olho flutuante. O olho vigia o acampamento enquanto você dorme, e soa um alerta se o perigo se aproximar.*

**Nível:** 2 **Custo dos Componentes:** 25 PO
**Categoria:** Proteção **Preço de Mercado:** 100 PO
**Execução:** 30 minutos **Perícia-Chave:** Arcanismo
**Duração:** 24 horas (especial)

Este ritual cria olhos vigilantes que podem ser colocados em qualquer lugar a até 10 quadrados do local onde ele for executado. Cada olho estará posicionado em um quadrado específico, é intangível e não pode ser afetado fisicamente. Os olhos são praticamente invisíveis e possuem um resultado igual a 20 + o nível do personagem no teste de Furtividade para evitar detecção.

O resultado do teste de Arcanismo determina quantos olhos o personagem será capaz de criar e os tipos de habilidades visuais ou sensoriais que eles possuem.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Número de Olhos Criados | Visão ou Habilidade |
|---|---|---|
| 19 ou menos | Um | Normal |
| 20-39 | Três | Visão no escuro |
| 40 ou mais | Cinco | Visão no escuro e sentido sísmico 12 quadrados |

Os olhos não escutam, mas enxergam bem. Cada um deles usa o modificador de Percepção do personagem com +5 de bônus.

Se um olho avistar um intruso, ele emite um alarme barulhento definido pelo personagem durante o ritual. Esse som pode ser qualquer coisa desde um estrondoso "Inimigos se aproximam!" ao silvo de uma coruja ou uma

ANNES STORES

fanfarra de trompetes. A CD do teste de Percepção para ouvir o som do olho é 0 (modificada pela distância como de costume).

Os olhos nunca consideram o personagem como um intruso. Além disso, ele pode designar qualquer número de outros participantes do ritual para que não sejam reconhecidos como intrusos. Ao executar o ritual, ele também é capaz de designar uma ou mais categorias de criaturas que serão ignoradas pelo olho. Essas categorias podem ser definidas por características físicas óbvias (como altura, peso ou forma do corpo), tipo de criatura (como humanóides), raça (como gigantes das colinas) ou equipamentos óbvios (como uma criatura carregando um escudo com uma chama como emblema).

Os efeitos do ritual perduram por 24 horas ou até que o personagem se afaste mais de 20 quadrados de todos os olhos.

**Foco Opcional:** O personagem consegue prolongar a duração deste ritual indefinidamente utilizando como foco um pequeno olho feito de prata e rubis, no valor de 100 PO. Os efeitos durarão enquanto o foco permanecer a até 20 quadrados de qualquer um dos olhos. O personagem pode esconder ou proteger o foco do ritual como desejar, desde que ele esteja no limite estabelecido.

## Olho do Alerta

*Você conjura uma sentinela fantasmagórica – um pilar delgado com 1,80 m de altura, encimado por um olho flutuante. O olho o protege contra tentativas de sondagem de seus inimigos, vigia seu acampamento, e soa um alerta se o perigo se aproximar.*

**Nível:** 14
**Categoria:** Proteção
**Execução:** 30 minutos
**Duração:** 24 horas (especial)
**Custo dos Componentes:** 800 PO
**Preço de Mercado:** 4.200 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Este ritual funciona da mesma forma que Olho do Alarme.

Além disso, um olho do alerta detecta automaticamente qualquer sensor de sondagem que surgir ou se aproximar a até 10 quadrados de sua posição, considerando-o como um intruso. Além disso, o olho destrói o sensor imediatamente após soar o alerta, a menos que o criador do sensor obtenha sucesso num teste de Arcanismo (CD 20 + o nível do personagem). Onde quer que esteja, o personagem saberá instantaneamente se o olho encontrar um sensor. Cada rodada em que o sensor permanecer a até 10 quadrados do olho, ele tentará destruí-lo novamente.

**Foco Opcional:** Assim como o ritual Olho do Alarme, o personagem consegue prolongar a duração deste ritual indefinidamente mantendo um foco nas vizinhanças do local. O foco pe um pequeno olho feito de ouro e rubis, no valor de 1.600 PO.

## Página Secreta

*Você ri apesar dos dentes quebrados. O impostor se passando pelo duque pode ter encontrado seu diário, mas jamais lerá o que está escrito nele.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Proteção
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Permanente
**Custo dos Componentes:** 10 PO
**Preço de Mercado:** 50 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem protege documentos para que não possam ser lidos por outrem. Este ritual protege uma página (com no máximo 250 palavras). A página parece não existir, fazendo com que qualquer outro indivíduo simplesmente a ignore; sua presença é bloqueada da mente do leitor. Em vez disso, o personagem pode optar por obscurecê-la com escritos falsos, produzidos antes da execução do ritual. Os demais leitores verão esse texto falso em vez do real.

Ao executar o ritual, faça um teste de Arcanismo com +5 de bônus. O resultado será a CD para um teste de Percepção necessário para perceber o texto secreto (os leitores usam Percepção passiva a menos que estejam procurando especificamente por uma mensagem oculta).

## Portal Planar

*Você desenha um círculo de runas no chão. A terra treme enquanto o portal se ilumina com energias místicas. Uma imagem enevoada de um mundo distante aparece no interior do círculo.*

**Nível:** 18
**Categoria:** Viagem
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 5.000 PO
**Preço de Mercado:** 17.000 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Este ritual funciona da mesma forma que Portal Vinculado, com a exceção de que o personagem é capaz de usá-lo para viajar para outros planos. Assim como no caso de Portal Vinculado, o destino planar também precisa dispor de um círculo de teleporte permanente cuja sequência de símbolos tenha sido memorizada pelo personagem.

Seu teste de Arcanismo determina quanto tempo o portal permanecerá aberto.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Duração do Portal |
|---|---|
| 19 ou menos | 1 rodada |
| 20-39 | 3 rodadas |
| 40 ou mais | 5 rodadas |

Ao aprender o ritual, o personagem aprenderá a sequência de símbolos para duas localizações planares comuns, determinadas pelo Mestre.

## Portal Verdadeiro

*Você cria um círculo de símbolos luminosos e declara o destino desejado – dizendo o nome de qualquer lugar. O círculo é tomado por uma imagem enevoada desse local. Ao pisar em seu interior, você é transportado instantaneamente para esse destino, não importa o quão longe seja.*

**Nível:** 28
**Categoria:** Viagem
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 50.000 PO (consulte o texto)
**Preço de Mercado:** 425.000 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Este ritual funciona da mesma forma que Portal Vinculado (pág. 311), com as seguintes exceções.

O personagem não está limitado a se transportar para lugares que já tenha visto ou que possuam círculos de teleporte permanentes. Contudo, ao executar o ritual, ele deve descrever o destino desejado com clareza. "O salão de audiência de Lorde Ambrose" é o suficiente, assim como "o templo de Pelor mais próximo". Sua descrição deve usar apenas nomes e outras referências estáticas; não é possível dizer "onde quer que a Princesa Katria se encontre" ou "a pilha de moedas de ouro mais próxima". A magia do ritual interpreta o local de destino pretendido da forma mais direta possível. Caso sua descrição seja insuficiente para determinar um lugar específico, o ritual fracassa, mas os componentes não são exauridos. Se a descrição fizer com que o portal se abra para uma localização indesejada – por exemplo, se o templo de Pelor mais próximo não ficar na cidade que o personagem esperava – o ritual funcionará normalmente, e os componentes serão destruídos.

Se o destino estiver bloqueado por um ritual de proteção, como Proibição, Portal Verdadeiro abrirá a passagem em algum ponto nos limites da proteção. É possível olhar pelo portal antes de entrar, e nada o obriga a passar por ele se não desejar.

O personagem pode empregar um círculo de teleporte como ponto de origem do ritual, realizando pequenas modificações temporárias. Isto reduz o custo dos componentes em 1.000 PO e fornece +5 de bônus no teste de Arcanismo.

## Portal Vinculado

*Você desenha um círculo de símbolos luminosos no chão, e tem uma visão enevoada de uma cidade distante. Você e seus amigos pisam no círculo, e são instantaneamente enviados para este lugar.*

**Nível:** 8
**Categoria:** Viagem
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 135 PO (consulte texto)
**Preço de Mercado:** 680 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem cria um atalho pelo tecido do universo, unindo sua localização à de um círculo permanente de teleporte em algum outro lugar do mesmo plano. Com apenas um passo, ele pode passar de um círculo para outro. Como parte da execução do ritual, ele precisa desenhar um círculo com 3 m de diâmetro usando diversas tintas e gizes raros. Esse círculo de teleporte temporário deve coincidir exatamente com o círculo permanente de destino. Ele desaparecerá após o término da duração do portal.

Ao completar o ritual, faça um teste de Arcanismo. O resultado determina por quanto o tempo o portal permanecerá aberto.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Duração do Portal |
|---|---|
| 19 ou menos | 1 rodada |
| 20-39 | 3 rodadas |
| 40 ou mais | 5 rodadas |

É possível usar um círculo de teleporte permanente como ponto de origem deste ritual, realizando pequenas modificações temporárias durante a execução. Fazer isso reduz o custo dos reagentes em 50 PO e fornece +5 de bônus no teste de Arcanismo.

Enquanto o portal permanecer aberto, qualquer criatura que ingressar no círculo no ponto de origem aparecerá instantaneamente no local de destino, juntamente com qualquer coisa que estiver vestindo ou transportando. Ela poderá inclusive terminar de percorrer seu deslocamento. Qualquer número de criaturas pode usar o portal enquanto ele estiver aberto; o único limite é a quantidade delas que será capaz de alcançar o círculo antes que ele se feche.

Qualquer um que estiver nas proximidades de qualquer um dos extremos do portal consegue ver uma imagem embaçada do que se encontra do outro lado da conexão, a uma distância de até 18 m. Na prática, tudo o que estiver no ponto de destino e dentro desta área terá ocultação, e o restante é completamente nebuloso (naturalmente, os portais que duram mais tempo oferecem uma possibilidade melhor de estudar o seu destino antes de entrar no círculo). Os efeitos ambientais em um dos lados da conexão não afetam o outro.

A maioria dos grandes tempos, guildas de magos e cidades grandes possui círculos de teleporte permanente, cada um dos quais tem um conjunto exclusivo de símbolos arcanos riscados ou entalhados no solo. A sequência exata é importante, porque é necessário repeti-la para abrir um portal até aquele ponto. Os símbolos não são mais complexos do que memorizar uma sequência de números e letras. O personagem pode usar Portal Vinculado para abrir uma passagem para qualquer círculo de teleporte cuja sequência ele conheça. Ao aprender o ritual, o Mestre dirá pelo menos duas destas sequências. Em suas viagens e pesquisas, o personagem certamente aprenderá outras.

Este ritual pode levar o personagem a qualquer lugar do mundo, mas não é capaz de transportá-lo a outros planos. Mágicas de proteção suficientemente poderosas, como o ritual Proibição, podem bloquear um ritual de teleporte. Se o local estiver protegido desta forma, o personagem saberá disso assim que iniciar o ritual, e poderá interrompê-lo sem perder os componentes.

## Preparar Poção

*Os líquidos fervem e borbulham, condensando a substância bruta da magia numa forma que pode ser ingerida.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Criação
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Permanente até ser consumida
**Custo dos Componentes:** Especial
**Preço de Mercado:** 75 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo ou Religião (sem teste)

O personagem cria uma poção ou elixir (consulte a pág. 255) de nível igual ou inferior ao seu. O custo em componentes do ritual é idêntico ao preço da poção ou elixir que será criado.

## Proibição

*Uma poderosa proteção invisível o protege das tentativas de espionagem mágica dos seus inimigos, e impede que eles se teleportem até onde você está.*

**Nível:** 20
**Categoria:** Proteção
**Execução:** 30 minutos
**Duração:** 24 horas (especial)
**Custo dos Componentes:** 5.000 PO, mais 5 pulsos de cura
**Preço de Mercado:** 25.000 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Nenhum sensor de sondagem consegue penetrar na área da Proibição e nenhuma criatura pode se teleportar até lá, a menos que o sensor da criatura seja de nível superior ao do executor do ritual.

O teste de Arcanismo determinar o tamanho da área protegida, que é uma explosão (consulte "Áreas de Efeito" na pág. 272).

| Resultado do Teste de Arcanismo | Área Protegida |
|---|---|
| 9 ou menos | Explosão 1 |
| 10-19 | Explosão 3 |
| 20-29 | Explosão 5 |
| 30-39 | Explosão 8 |
| 40 ou mais | Explosão 12 |

O efeito da proteção dura 24 horas, mas o executor do ritual (mas não os assistentes) é capaz de prolongar esta duração gastando um pulso de cura a cada 24 horas. O executor não precisa estar na mesma área ou sequer no mesmo plano para prolongar o efeito. Se o efeito do ritual for prorrogado sem interrupção durante um ano e um dia, ele se tornará permanente.

## Remover Aflição

*Você remove uma maldição, encanto ou loucura que esteja afligindo o alvo.*

**Nível:** 8
**Categoria:** Restauração
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 250 PO
**Preço de Mercado:** 680 PO
**Perícia-Chave:** Cura

Remover Aflição neutraliza um único efeito persistente atuando sobre o alvo. O ritual é capaz de remover maldições, efeitos de feitiço ou dominação, além de medo, confusão, insanidade, metamorfose e petrificação. Todas as consequências da maldição ou efeito desaparecem.

O ritual é fisicamente extenuante para o paciente; se for executado para um personagem ferido, pode até mesmo matá-lo. Ao completar o ritual, faça um teste de Socorro, utilizando o nível do efeito que pretende remover (ou o nível da criatura que causou o efeito) como penalidade. O resultado indica o dano sofrido pelo personagem. Supondo que ele sobreviva, esse dano pode ser curado normalmente.

| Resultado do Teste de Socorro | Efeito sobre o Paciente |
|---|---|
| 0 ou menos | Morte |
| 1-9 | Dano igual ao máximo de pontos de vida do alvo |
| 10-19 | Dano igual à metade do máximo de pontos de vida do alvo |
| 20-29 | Dano igual a um quarto do máximo de pontos de vida do alvo |
| 30 ou mais | Nenhum dano |

Este ritual pode ser usado contra a vontade do alvo (geralmente no caso de um aliado que caiu sobre a influência de algum inimigo), mas ele terá que ser amarrado. Caso saiba que seu alvo está sofrendo de vários efeitos persistentes, o personagem deve escolher qual deles será removido pelo ritual. Caso contrário, ele afetará apenas a aflição conhecida pelo executor. O personagem descobre o nível da aflição ao iniciar o ritual, e nesse momento pode optar por interrompê-lo, sem perder os componentes (caso, por exemplo, descubra que a aflição é poderosa demais para ser removida pelo personagem).

## Repouso Tranquilo

*Suas mãos experientes executam o ritual com a rapidez necessária para conservar o corpo de forma que seja possível conjurar Reviver os Mortos posteriormente.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Restauração
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 10 PO
**Preço de Mercado:** 50 PO
**Perícia-Chave:** Cura (sem teste)

Este ritual é executado em um cadáver adjacente. Ele quintuplica o tempo que o corpo pode permanecer morto e ainda ser afetado por Reviver os Mortos ou rituais similares. Repouso Tranquilo também impede que o corpo se erga como um morto-vivo durante 150 dias.

## Respirar na Água

*A água fria enche seus pulmões, no entanto você descobre que consegue respirar e falar como se estivesse em terra firme.*

**Nível:** 8
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 135 PO
**Preço de Mercado:** 680 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo ou Natureza

Ao executar este ritual, o personagem pode designar até oito participantes (incluindo a si mesmo, se desejar) que passarão a respirar na água com a mesma facilidade que no ar. Além disso, eles poderão falar normalmente enquanto estiverem submersos.

Respirar na Água não influi na capacidade de respirar ar dos alvos. Ele não confere aumentos no deslocamento

de natação ou a capacidade de lutar normalmente embaixo d'água, mas protege os equipamentos dos alvos, como livros e pergaminhos, de sofrerem dano por causa da água.

O resultado do teste determina a duração do efeito.

| Resultado do Teste de Arcanismo ou Natureza | Duração |
|---|---|
| 14 ou menos | 1 hora |
| 15-19 | 2 horas |
| 20-24 | 4 horas |
| 25-29 | 8 horas |
| 30 ou mais | 24 horas |

## Reviver os Mortos

*Você se debruça sobre o cadáver de seu companheiro morto, aplicando unguentos sacramentais. Finalmente seus olhos se abrem e a vida retorna ao seu corpo.*

**Nível:** 8
**Categoria:** Restauração
**Execução:** 8 horas
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 500 PO
**Preço de Mercado:** 680 PO
**Perícia-Chave:** Cura (sem teste)

Para executar o ritual Reviver os Mortos, o personagem deve possuir parte do cadáver de uma criatura morta há menos de 30 dias. Ele aplica bálsamos místicos, e em seguida reza aos deuses para que devolvam o falecido à vida. O alvo retorna dos mortos como se acabasse de realizar um descanso prolongado. O alvo fica livre de quaisquer condições temporárias ativas no momento da sua morte, mas as condições permanentes continuam.

O alvo retorna com uma penalidade póstuma: -1 em todas as jogadas de ataque e nos testes de perícia, de resistência e de atributos. Essa penalidade desaparece depois que o alvo alcançar três marcos.

É impossível restaurar a vida de uma criatura petrificada ou que morreu de velhice.

A alma do alvo deve estar livre e disposta a retornar ao corpo. Alguns efeitos mágicos aprisionam a alma e portanto impedem que este ritual funcione. Da mesma forma, os deuses podem intervir para impedir que uma alma retorne ao reino dos vivos. De qualquer forma, a morte parece menos inclinada a devolver heróis exemplares e épicos; o custo dos componentes é de 5.000 PO para personagens no estágio exemplar e de 50.000 PO para personagens no estágio épico.

## Silêncio

*Mesmo forçando tanto sua paciência quanto seus ouvidos aguçados, você não consegue escutar nada nos aposentos privativos do duque. Isso faz com que você leve um grande susto ao vê-lo quando você entra sem a menor cerimônia.*

**Nível:** 1
**Categoria:** Proteção
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 24 horas
**Custo dos Componentes:** 30 PO
**Preço de Mercado:** 75 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo (sem teste)

O personagem protege um único aposento (ou uma explosão de área 4) contra ouvidos indiscretos. As criaturas que tentarem escutar algo do lado de fora da área protegida sofrem -10 de penalidade no teste de Percepção.

## Suportar Elementos

*Nem o frio intenso nem o calor extremo o importunam mais. Você vaga por vastidões árticas ou desérticas tão confortavelmente quanto nos climas temperados.*

**Nível:** 2
**Categoria:** Exploração
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** 24 horas
**Custo dos Componentes:** 20 PO
**Preço de Mercado:** 100 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo ou Natureza (sem teste)

O ritual Suportar Elementos permite que o personagem indique até cinco dos participantes da cerimônia, incluindo ele mesmo, para ignorarem as penalidades associadas a extremos climáticos mundanos.

Uma criatura afetada não sofrerá efeitos prejudiciais de temperaturas ambientes na faixa de -45 a 60° C, e seu equipamento também estará protegido dos danos dessas temperaturas e da precipitação.

## Tranca Arcana

*Você sela uma porta para dificultar a passagem de intrusos. A porta fica delineada em luz cor de âmbar, que se desvanece num brilho suave, assinalando-a como intransponível para qualquer um além de você e seus aliados.*

**Nível:** 4
**Categoria:** Proteção
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Permanente
**Custo dos Componentes:** 25 PO
**Preço de Mercado:** 150 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

O personagem tranca uma porta, janela, portão, porta levadiça ou outra forma de acesso. Ele será capaz de abrir a porta normalmente, mas ela permanecerá trancada para aqueles que não tiverem sua permissão.

O resultado do teste de Arcanismo, com +5 de bônus, determina a CD dos testes de Ladinagem ou de Força para abrir a porta.

Ao executar o ritual, o personagem pode permitir que certos indivíduos ou tipos de criaturas passem pela porta normalmente, ignorando os efeitos da proteção. Ele pode escolher uma, todas ou nenhuma das opções abaixo:

**Senha:** É possível determinar uma senha verbal. Se for pronunciada a menos de 5 quadrados do portal, o indivíduo poderá ignorar a proteção durante o minuto seguinte.

**Indivíduos:** O personagem pode designar até 10 indivíduos específicos que poderão ignorar a proteção permanentemente.

**Descrições:** O personagem pode descrever uma ou mais categorias de criaturas que poderão ignorar a proteção permanentemente, usando características específicas e visíveis como espécie, tipo, tamanho ou equipamento.

A Tranca Arcana permanece até que seja dissipada, que a porta seja destruída ou que a proteção seja desfeita, seja pelo ritual Arrombar ou por um teste bem-sucedido de Força ou Ladinagem. Onde quer que esteja, o personagem saberá instantaneamente se sua Tranca Arcana for desativada por um destes métodos.

## Visão Arcana

*Você estende seus sentidos além da porta, olhando e escutando como se estivesse do outro lado.*

**Nível:** 8
**Categoria:** Sondagem
**Execução:** 10 minutos
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 270 PO, mais um foco no valor de 200 PO
**Preço de Mercado:** 680 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Ao executar o ritual Visão Arcana, escolha um local a até 20 quadrados de distância, mesmo que não possa enxergá-lo nem possua linha de efeito. O ritual gerará um sensor mágico nessa posição. O personagem poderá ver e ouvir como se estivesse naquele lugar, dispondo também de visão no escuro. Utilize a perícia Percepção para determinar se o personagem consegue ouvir ruídos baixos ou perceber detalhes discretos ao observar uma área através do sensor.

O teste de Arcanismo determina a duração do sensor.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Duração |
|---|---|
| 19 ou menos | 1 rodada |
| 20-24 | 2 rodadas |
| 25-29 | 3 rodadas |
| 30-39 | 4 rodadas |
| 40 ou mais | 5 rodadas |

O ritual gera um sensor de sondagem – uma trepidação no ar – que pode ser percebido por criaturas atentas. É preciso obter sucesso num teste de Percepção com CD igual a 10 + o nível do personagem para percebê-lo. As criaturas são incapazes de perturbar ou interagir com este tipo de sensor.

Magias de proteção suficientemente poderosas, como o ritual Proibição, podem bloquear Visão Arcana. Se a localização do alvo estiver protegida desta forma, o personagem terá ciência disso assim que iniciar o ritual, e poderá interrompê-lo sem perder os componentes.

**Foco:** Um espelho ou bola de cristal no valor de pelo menos 200 PO. O foco transmite tudo o que o personagem vê ou escuta.

## Visualizar Localização

*Os segredos do mundo estão à sua disposição, pois seus olhos aprimorados pela magia podem perscrutar os aposentos de um rei, a biblioteca de um mago ou a caverna de um dragão.*

**Nível:** 14
**Categoria:** Sondagem
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 1.600 PO, mais um foco no valor de 1.000 PO
**Preço de Mercado:** 4.200 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Ao executar este ritual, o personagem escolhe um local onde já tenha estado. O lugar deve ser um espaço fixo (por exemplo, não é possível usar este ritual para observar a cabine de um navio em movimento) e deve estar no mesmo lugar (e mais ou menos da mesma forma) do que quando o personagem o visitou. Redecorar um aposento não impede o uso de Visualizar Localização, mas destruir uma torre e reconstruí-la com um projeto diferente faria o ritual fracassar (até que o personagem visite o novo edifício). O personagem descobre que o ritual não vai funcionar antes de gastar os componentes. Esse ritual pode mostrar uma localização em qualquer lugar do mundo, mas não em outros planos.

Este ritual gera um sensor de sondagem – uma trepidação no ar – que pode ser percebido por criaturas atentas. É preciso obter sucesso num teste de Percepção com CD igual a 10 + o nível do personagem para percebê-lo. As criaturas são incapazes de perturbar ou interagir com este tipo de sensor.

Além de enxergar, o personagem consegue ouvir pelo sensor, e ele também possui visão no escuro. Utilize a perícia Percepção para determinar se o personagem consegue ouvir ruídos baixos ou perceber detalhes discretos ao observar uma área através do sensor.

O teste de Arcanismo determina a duração do sensor.

| Resultado do Teste de Arcanismo | Duração |
|---|---|
| 19 ou menos | 1 rodada |
| 20-24 | 2 rodadas |
| 25-29 | 3 rodadas |
| 30-39 | 4 rodadas |
| 40 ou mais | 5 rodadas |

Magias de proteção suficientemente poderosas, como o ritual Proibição, podem bloquear Visualizar Localização. Se a localização do alvo estiver protegida desta forma, o personagem terá ciência disso assim que iniciar o ritual, e poderá interrompê-lo sem perder os componentes.

**Foco:** Um espelho ou bola de cristal no valor de pelo menos 10.000 PO. O foco transmite tudo o que o personagem vê ou escuta.

## Visualizar Objeto

*Quer seja uma espada mágica, um mapa das catacumbas ou a taça cravejada de jóias que ficava sobre a sua lareira, o personagem pode observar a localização de itens específicos.*

**Nível:** 18
**Categoria:** Sondagem
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Especial
**Custo dos Componentes:** 7.000 PO, mais um foco no valor de 5.000 PO
**Preço de Mercado:** 17.000 PO
**Perícia-Chave:** Arcanismo

Ao executar este ritual, o personagem escolhe um objeto específico de tamanho Grande ou menor. Não é necessário que ele tenha segurado ou visto o objeto. Contudo, ao realizar o ritual ele deve ser descrito com clareza suficiente para poder ser identificado sem qualquer ambiguidade. "A espada larga da família do Duque Karlerren" é o suficiente, bem como "a moeda de ouro mais próxima", mas não "o item mágico mais poderoso nas vizinhanças". Este ritual é capaz de mostrar um objeto em qualquer lugar do mundo, mas não em outros planos.

A magia do ritual interpreta a declaração do personagem da forma mais direta possível. Caso a descrição seja insuficiente para determinar um objeto específico, o ritual fracassa, mas os componentes não são exauridos. Se a descrição se adequar a um objeto diferente do pretendido – por exemplo, se a moeda de ouro mais próxima estiver no seu bolso, e não no tesouro que o personagem está procurando – o ritual funcionará normalmente, e os componentes serão destruídos.

Não há como discernir onde o objeto está em relação ao personagem, mas uma observação cuidadosa pode fornecer algumas pistas. Se enxergar a espada do duque pendurada em uma parede, ele não saberá necessariamente se essa parede está na cidade ou do outro lado do mundo.

Este ritual gera um sensor de sondagem – uma trepidação no ar – que pode ser percebido por criaturas atentas. É preciso obter sucesso num teste de Percepção com CD igual a 10 + o nível do personagem para percebê-lo. As criaturas são incapazes de perturbar ou interagir com este tipo de sensor.

Além de enxergar, o personagem consegue ouvir pelo sensor, e ele também possui visão no escuro. Utilize a perícia Percepção para determinar se o personagem consegue ouvir ruídos baixos ou perceber detalhes discretos ao observar uma área através do sensor.

O teste de Arcanismo determina a duração do sensor.\

| Resultado do Teste de Arcanimo | Duração |
|---|---|
| 19 ou menos | 1 rodada |
| 20-24 | 2 rodadas |
| 25-29 | 3 rodadas |
| 30-39 | 4 rodadas |
| 40 ou mais | 5 rodadas |

Magias de proteção suficientemente poderosas, como o ritual Proibição, podem bloquear Visualizar Objeto. Se a localização do alvo estiver protegida desta forma, o personagem terá ciência disso assim que iniciar o ritual, e poderá interrompê-lo sem perder os componentes.

**Foco:** Um espelho ou bola de cristal no valor de pelo menos 10.000 PO. O foco transmite tudo o que o personagem vê ou escuta.

## Voz do Destino

*Uma voz ecoante, ouvida apenas pelos participantes do ritual, fornece orientações sobre suas ações futuras.*

**Nível:** 26
**Categoria:** Adivinhação
**Execução:** 1 hora
**Duração:** Instantânea
**Custo dos Componentes:** 45.000 PO, mais 5 pulsos de cura
**Preço de Mercado:** 225.000 PO
**Perícia-Chave:** Religião

O personagem consulta uma entidade do destino – talvez um servo de Avandra, Ioun, Pelor ou da Rainha de Rapina – para obter um lampejo do futuro que o aguarda. Ele indaga e é respondido por uma voz trovejante.

O resultado do teste de Religião determina quantas perguntas podem ser feitas.

| Resultado do Teste de Religião | Número de Perguntas |
|---|---|
| 24 ou menos | Três |
| 25-29 | Quatro |
| 30-34 | Cinco |
| 35-39 | Seis |
| 40 ou mais | Sete |

Suas perguntas devem ser relacionadas a um objetivo, atividade ou evento específico ainda por acontecer. Como o que ainda não aconteceu não é do conhecimento de qualquer criatura mortal, nenhuma criatura, viva ou morta, precisa saber as respostas. O ritual só é capaz de responder perguntas relacionadas aos eventos que ocorrerão nos próximos 7 dias. Em seguida, a gama de possibilidades é demasiado indistinta para fornecer informações úteis.

A orientação fornecida pela entidade do destino é confiável, mas os grandes heróis são capazes de mudar o destino, pelo menos durante algum tempo. Se o ritual revelar que um determinado curso de ação é "morte certa", o personagem deve entender que nada é realmente certo até acontecer. Além disso, a entidade presume que seus conselhos serão seguidos total e imediatamente. Caso o personagem não siga as instruções, ou altere as condições existentes no momento em que o ritual foi executado, as orientações podem deixar de ter utilidade.

# CRÉDITOS AOS JOGADORES DA VERSÃO DE TESTE

Aaron Moronez, Aaron Schrader, Aaron Slotness, Adam Colby, Adam Sweitzer, Adam Wojtowecz, Adrienne Mays, Alan Best, Albert Ward III, Alexander Kevin, Alexander Kiedrowicz, Algon Buechler, Allen Drees Jr., Amber Taylor, Andrew Bourne, Andrew D'Agostino, Andrew Finch, Andrew Garbade, Andrew Gately, Andrew Grimberg, Andrew Harasty, Andrew Miles, Andrew Moore, Andrew Watring, Andy Collins, Andy Lewis, Andy Reichert, Andy Scholman, Ann Troll, Arjen Laan, Arthur Doler, Barbara Cowman, Bard Lower, Bart Carroll, Bart Miller, Benjamin Harris, Benjamin Roberts, Benjamin Zimmermann, Benton Little, Bernardo Stokes, Bernd Mueller, Bill "Quill" McQuillan, Bill Benham, Bill Slavicsek, Bob Deas, Bob Rarik, Bobby Pearsall, Brad McWilliams, Brad Shugg, Brad Street, Brad Titus, Brandon Bozzi, Brandon Gehrke, BreeAnn Vosberg, Brenda Allen, Brent Michalski, Brett Stolle, Brian Benoit, Brian Booker, Brian Cortijo, Brian Farmer II, Brian Gilkison, Brian Gray, Brian Hon, Brian Jenison, Brian Mackey, Brian Martin, Brian Schoner, Bricio Rodriguez, Bruce Cordell, Bruce Jacobs, Bruce Story, Bryan Flores, Bryan Leclair, Bryant Kingry, Cal Moore, Cameron Curtis, Cameron Logan, Candy Tran, Cara Franks, Carter Wyatt, Cary Bishop, Cary Suter, Casey Hoch, Cassie Crawford, Cedric Atizado, Chad Swenson, Charles Allen, Charles Arnett, Charles Hickey, Charles Lang, Charles Speece, Charles Wartsbaugh, Chef Jannuzzi, Chet Silvers, Chisa Puckett, Chris Ballowe, Chris Corbett, Chris Gardiner, Chris Hernandez, Chris Kiritz, Chris Salter, Chris Sims, Chris Tulach, Chris Vinje, Chris Wakelin, Chris Westemeier, Chris Wilkes, Chris Youngs, Christen Sowards, Christian Alipounarian, Christian Busch, Christian Chaney, Christopher Dolunt, Christopher Groves, Christopher Hoffman, Christopher Humphries, Christopher Lindsay, Christopher Pasold, Christopher Perkins, Christopher Sparke, Christopher Ward, Christopher Wright, Chuck Arnett, Cody Judkins-Murphey, Colin Moulder-McComb, Colleen Simpson, Colton Hoerner, Conall O'Brien, Cormac Russel, Corwin Avy, Cory Brosnan, Cory Hughes, Courtney Stevenson, Craig Campbell, Craig Wright, Creighton Broadhurst, Crystal Babcock, Curt Gould, Curt Johann Steckhan, Curtis Rueden, Dagob ten Wolde, Damon Bishop, Daneen McDermott, Daniel Canper, Daniel Checchi, Daniel Sanford, Darin Briskman, Darrel Dunning, Darrell Impey, Darren Martin, Dave Russell, David Blackwell, David Christ, David Ferrell, David Guerrieri, David Kerscher, David LaMacchia, David Liliefeldt, David Napack, David Nikdol, David Noonan, David Pogue, David Smith, David Williams, David Yale, Dennis Worrell, Derek Fails, Derek Neff, Derek Schubert, Devin Low, Didier Monin, Dimas Jimenez, Dominic Hamer, Don Early, Don Frazier, Donovan Hicks, Doug Gewin, Doug La Vigne, Doug Wheeler, Ed Podsiad, Ed Stark, Edward Grant, Edward Morrow, Edward Neighbour, Elizabeth Decker, Elizabeth Merwin, Elliot Parkhurst, Eric Boughton, Eric Brittain, Eric Burk, Eric Cline, Eric Haddock, Eric Heath, Eric Kjellman, Eric Menge, Eric Moore, Erich Borchardt, Erin M. Evans, Ernest Britton III, Evan Louscher, Eve Forward, Eytan Bernstein, Farrell Hopkins, Francesco Mangiarauna, Francisco Gray, Fred Sarkis, Freek Giele, Galen Ciscell, Garin Dadson, Garth Hale-Hodgson, Gary Adkison, Gary Affeldt, Gary Simon Jr., George Smith, George Stafford, Gibbons Franks, Gordon Holcomb, Graeme Davis, Greg Bartholomew, Greg Bilsland, Greg Collins, Greg Marks, Gregg Peevers, Gregory Brooks, Gregory Marques, Gregory Martel, Gwendolyn Kestrel, Hannu Haavisto, Hans Zimmermann, Heidi Pritchett, Henry Link II, Henry Woolsey, Hollis Lau, Ian Hardin, Ian McHugh, Ian Newborn, Ian Richards, Ian Simpson, Jacob Bonnett, James Agg, James Boyle II, James Crook, James Dempsey, James Duncan, James Durchenwald, James Hamblin, James Johnson, James Ryan, James Wyatt, Jared Farnsley, Jason Andersen, Jason Babcock, Jason Bickal, Jason Crognale, Jason Davis, Jason Farmer, Jason Feldhake, Jason Greene, Jason Hall, Jason Hrabi, Jason Lakoduk, Jason Myatt, Jason Ross, Jason Starin, Jason Stypinski, Jason Swanson, Jay Button, Jay Sheridan, Jean-Philipe Chapleau, Jeff Clare, Jeff Grubb, Jeff Quick, Jefferson Hyde, Jefferson L. Dunlap, Jeffery Dobberpuhl, Jeffery Terrill, Jeffrey Kreutz, Jeffry Clarke, Jen Alex, Jen Page, Jennifer Clarke-Wilkes, Jennifer Impey, Jennifer Overton, Jennifer Tatroe, Jeremy Crawford, Jeremy Green, Jeremy Kim, Jeremy Patrick, Jeremy Puckett, Jeremy Vosberg, Jeremy Williams, Jermone Farnsley, Jerry Aunspaw, Jesse Decker, Jesse Kindwall, Jesse Stratton, Jessica Blair, Jessica Iglehart, Jim Butzberger, Jim Hutcheson, Jim Turkowski, Jimmy Ainsworth, Joanna Chaney, Joanne Pender, Joby Walker, Jodi Murschel, Joe Cari, Joe Jannuzzi, Joe Swarner, Joe Terrenzio, Joel Kurlan, Joerg John, John Bonneau, John du Bois, John Foye Jr., John Grant, John Hanna, John Heaton, John Jones, John Kozar, John LeDonne, John Pascoe, John Rogers, John Ruff, John Wilkins, John Zamarra, Jon Cimuchowski, Jon Dobbie, Jon Machnicz, Jon Naughton, Jon Sedich, Jon Stevens, Jon Thompson, Jon Wear, Jonathan Culler, Jonathan Fish, Jonathan Pumphrey, Jonathan Tweet, Joonas Sahramaa, Jordan Deal, Jose Mercado, Joseph Bright, Joseph Guerrera, Joseph Jolly, Joseph LaMothe, Joseph Schulte, Joseph Strait, Josh Farnsley, Josh Roberts, Joshua Sipos, Jukka Sarkijarvi, Julia Martin, Julie Woolsey, Justin McGuire, Justin Muir, Katherine Fairbanks, Katherine Schubert, Keely Dolan, Keith Baker, Keith McAleer, Keith Symcox, Keith Tatroe, Keith Watson, Kelly Hoesing, Kelly Olmstead, Kelly Raynor, Kelsey Rueden, Kelsi Rarik, Ken Sams, Kenneth Goad, Kenneth Marshall, Kenneth McRowe, Kerrie Peacock, Kevin Barnsley, Kevin Downey, Kevin Lawson, Kevin Myers, Kevin Schmitt, Kevin Tatroe, Kevin Tiskja, Kierin Chase, Kimberly Anglace, Kipp Lightburn, Kolja Liquette, Konrad Brandemuhl, Lawrence Haskell, Lee Burton, Lee Thomas, Leonard Logan, Leslie Erwin, Lewis McLouth, Linae Foster, Lindsay Mohandeson, Lisa Gordon, Liz Schuh, Logan Bonner, Luc MacArthur, Lucas Wilson, Ludovic Tirtiaux, Lynn Register, Malima Wolf, Marc Russell, Mark Holdforth, Mark Jessup, Mark Jindra, Mark Knobbe, Mark Porter, Mark Somers, Mark Wheelhouse, Mark Whittaker, Marko Westerlund, Marsha Hillman, Martin Durham, Mary Toms, Mat Smith, Mathew Voster, Mathiew Booth, Matt Eddleman, Matt Howland, Matt Tabak, Matt Tyler, Matt Walters, Matthew Fuchs, Matthew Hoyt, Matthew Lund, Matthew McKitrick, Matthew Meyer, Matthew Morrissette, Matthew Sanders, Matthew Seidl, Matthew Sernett, Matthew Swetnam, Matthew Varrette, Matthew Vignan, Maureen Honore, Melanie Neumuller, Michael Adair, Michael Born, Michael Broby, Michael Brock, Michael Deal, Michael Donais, Michael Dunlap, Michael Ericson, Michael Eshleman, Michael Feuell, Michael Gersztenkorn, Michael Johnson, Michael Lang, Michael Maenza, Michael Mockus, Michael Nichols, Michael Peacock, Michael Ruble, Michael Shea, Michael Simon, Michael Tedin, Michael Turian, Michael Wells, Michael Wood, Michele Carter, Michelle Brunes, Michelle LaBolle, Mike Barnes, Mike Fehlauer, Mike Hawkins, Mike Lescault, Mike Mearls, Mike Mohandeson, Mikko Laine, Milton Eng, Mons Johnson, Morgan Shepherd, Morschel Marcel, Murry McEntire, Nate Heiss, Nathan Barse, Nathan Hancock, Nathanael Christen, Neil Harkins, Neil Lance, Neil Topel, Neil Wright, Nicholas D'Agostino, Nicholas Impey, Nicholas Tulach, Nick Pierce, Nickey Barnard, Nigel Evans, Nina Moelker, Orren Grushkin, Osian ap Glyn, Osmond Chen, Patricia Baratta, Patrick Ellis, Paul Bazakas, Paul Casagrande, Paul Clinkingbeard, Paul Embry, Paul Hughes, Paul James, Paul Kulbitski, Paul McAinsh, Paul McCombs, Paul Sottosanti, Pete Sims, Peter Diggins, Peter Lee, Peter Schaefer, Philip Benson, Phillip Bonder, Pierre van Rooden, Pieter Sleijpen, Rachel Jones, Randall Davis, Ray Wells, Rebecca Voster, Reid Schmadeka, Renout van Rijn, Rhonda Wiese, Rich Redman, Richard Baker, Richard Brown, Richard Garfield, Richard Grogan, Richard Hudson, Richard Marflak, Richard Mickwee II, Richard Robinson, Richard Tefertiller Jr., Rick Brill, Rick Erwin, Rick Osborne, Ricky Mink, Rob Dalton, Rob Dunbar, Rob Heinsoo, Rob Lightner, Rob Watkins, Robert Altomare, Robert Bonnett, Robert Gill, Robert Gutschera, Robert Keene Jr., Robert Little, Robert Mahoney, Robert Moulton, Robert Wiese, Robert Wills, Robin MacPherson, Robin Mitra, Rodney Thompson, Roger Roberts, Roger Smith, Roland Volz, Rolando Gomez, Ron Foster, Ron Franke, Ron Janik, Ron Purvis, Ronald Frye, Ross Rushing II, Russell Olmstead, Russell Taylor, Russell Warshay, Ryan Brown, Ryan Cline, Ryan Richardson, Ryan Whelan, Rydia Vielehr, Sam E. Simpson Jr., Sampo Haarlaa, Samuel Santos, Samuel Weiss, Sara Girard, Sarah Clare, Sarah Tilson, Sarin Tatroe, Sawyer Bernath, Scott Benfield, Scott Decoursey, Scott Rosenkranz, Scott Rouse, Scott Smith, Sean Banks, Sean Croyle, Sean Dawson, Sean Hillman, Sean Lambert, Sean Molley, Shawn Blakeney, Shawn Merwin, Shawn Morris, Shawn Robbins, Shayne Schelinder, Shelly Mazzanoble, Sid Moulton, Silas Cline, Solomon Douek, Spring Koch, Stacy Longstreet, Stan!, Stanley Heston Jr., Stephen Baker, Stephen Black, Stephen Buckler, Stephen D'Agostino, Stephen Hagan, Stephen Mumford, Stephen Radney-MacFarland, Stephen Schubert, Steve Bogart, Steve Burnage, Steve Chamberlin, Steve Hipplehauser, Steve Kramer, Steve Re, Steve Warner, Steve Winter, Steve Wolbrecht, Steven Conforti, Steven Cook, Steven Montano, Stevie Hipplehauser, Sue Powell, Susan Morris, Susan Threadgill, Tamela Bangs, Teeun Medas, Teos Abadia, Terence Thambipillai, Thomas Cadwell, Thomas Christy, Thomas John, Thomas Neville, Tim Bruhn, Tim Harr, Tim Hill, Tim Sech, Timothy Houle, Timothy Stack II, Timothy Wolcott, Toby Latin-Stoermer, Todd Ammerman, Todd Iglehart, Tom Kee, Tom LaBolle, Tom Mullenger, Toni Brill, Toni Stauffer, Torry Steed, Traci Farnsley, Travis Petkovits, Travis Woodall, Trevor Doll, Trevor Kidd, Trevor Taylor, Tyson Moyer, Vernon Vincent, Vincent Price, Walter Johnson, Ward van Oosterom, Wayne Sheppard, Will Dover, William Burger Jr., William Keltner, William McConahy III, William Morrow, William Sarazin, Witney Williams, Yannik Braal, Yoerik de Voogd, Yvan Boily, Zephreum Humphreys, and all the people who attended D&D Experience 2008.

Special Thanks to Chris Tulach

# ÍNDICE


abrir fechaduras (teste de perícia) 186
ação de movimento 267
ação de oportunidade 268
ação imediata 268
ação livre 267
ação mínima 267
ação padrão 267
Acrobacia, perícia 180
adestrar animais (teste de perícia) 188
adiar 286
agarrar 287
agressor (função do personagem) 16
Agrestia das Fadas 181
ajustar 292
alcance (de um ataque) 273
alcance (de uma arma) 219
alcance (propriedade de arma) 216
alcance pessoal 273
alternância 286
alvos, escolhendo 272
  de um poder 57
antecedentes (de um personagem) 24
aparência (de um personagem) 24
Arcanismo, perícia 181, 300
arcano, fonte de poder 54
áreas de efeito 272
armadura leve 212
armadura obra-prima 212
armadura pesada 212
armas de combate
  à distância 215, 219
armas de combate
  corpo a corpo 215, 218, 219
armas de combate corpo a corpo,
  guerreiros e 91
armas de duas mãos 215
armas de prata 220
armas de uma mão 215
armas e tamanhos 220
armas improvisadas 215
armas militares 215, 218, 219
armas simples 215, 218, 219
armas superiores 215, 218, 219
arredondando para baixo
  (regra básica) 11
ataque à distância 270
ataque básico 287
ataque contíguo 271
ataque corpo a corpo 270
ataque de oportunidade 288
ataque, jogadas 26, 274
  de um poder 57
ataque, resultados 276
ataques de área 271
ataques secundários 59
Atletismo, perícia 182
automático, sucesso ou fracasso 276
Blefe, perícia 183
bônus de ataque 274
bônus de proficiência 219
bônus e penalidades 275
brunea 213, 214
caminhar 288
Caos Elemental 181
carregar, erguer e arrastar 222
Classe de Armadura 274
Classe de Dificuldade 178
cobertura 280
cobertura superior 280
comida, bebida e hospedagem 222
condição (de um poder) 57
condições 277
conhecimento arcano
  (teste de perícia) 181
conhecimento comum 179
conhecimento especializado 179
conhecimento pleno 180
conjurações 59
controlador
  (função do personagem) 16
cooperação 179
corrida 291
corselete de couro 212, 214
costumes (de um personagem) 24
cota de malha 213, 214
criaturas e quadrados
  mais próximos 273
curando um moribundo 295
dano contínuo 278
dano, dado 219, 276
dano, jogadas 276
dano, tipos 276
decisivo elevado
  (propriedade de arma) 216
defensor (função do personagem) 16
defesa de Fortitude 274
defesa de Reflexos 274
defesa de Vontade 274
defesa total 290
defesa, valores 275
desafios de perícia 179, 259
desarmar armadilhas
  (teste de perícia) 186
descanço prologado 263
descaso breve 263
deslocamento (de viagem) 261
deslocamento 283
detectar magia (teste de perícia) 181
diamante astral 212
Diplomacia, perícia 183
distância, calculando 273
divindades 20
divindades, clérigos 75
divindades, paladinos 133
divino, fonte de poder 54
doença, curando 305
doença, tratando 189
dormindo e acordando 263
durações 278
efeitos ilusório, reconhecendo 186
encontrão 290
encontros gerais 259
equilíbrio (teste de perícia) 180
escalar (teste de perícia) 182
escapar 290
escapar da manobra agarrar
  (teste de perícia) 181, 182
escapar de amarrar
  (teste de perícias) 181
escolhendo 10
  (teste de perícia) 179
escrita 25
escudo leve 214
escudo pesado 214
escuridão 262
espaço 282
espremer-se 290
estágio épico 29
estágio exemplar 28
estágio heróico 28
Exploração, perícia 183
explosão (área de efeito) 272
façanha acrobática
  (teste de perícia) 180
flanquear 285
fontes de luz 262
  e Furtividade 184
fontes de poder, outras 54
furtar bolsos
  (teste de habilidade) 186
Furtividade, perícia 184
gatilho 268
gemas e jóias 212
gibão de peles 212, 214
golpe de misericórdia 290
grimório 118
grupos de armas 215
guerreiros e armas de combate
  corpo a corpo 90
habilidade com as mãos
  (teste de perícia) 186
Historia, perícia 185
idiomas e escrita 25
implementos 56
  bastões 62, 236
  cajados 117, 238
  orbes 117, 240
  símbolos sagrados 76, 133, 241
  varinhas 62, 117, 243
incorpóreo 277
Intimidação, perícia 185
Intuição, perícia 185
investida 291
invisível 281
itens consumíveis 226, 255
itens mágicos, criando 304
itens mágicos, identificando 223
Ladinagem, perícia 186
levantar-se 291
leve de arremesso
  (propriedade de arma) 217
líder (função do personagem) 16
linha de efeito 273
linha de visão 273
luz e visão 262
luz plena 262
Manha, perícia 187
mantendo guarda 263
mão inábil
  (propriedade de arma) 217
Mar Astral 188
marcial, fonte de poder 54
marcos 259
máximo de pontos de vida 293
mecânica básica 11
moedas e dinheito 212
montarias e transporte 222
montarias e veículos 261
morte, revivendo 313
morte, teste de resistência 295
mortos-vivos 188
movimento diagonal 283
movimento dobrado 284
movimento forçado 285
multiclasse exemplar 209
muralha (área de efeito) 272
natação (teste de perícia) 183
Natureza, perícia 187, 300
nocauteando criaturas 295
obstáculos (ao movimento) 284
ocultação 281
ocultação total 281
ordem de caminhada 261
ordem de iniciativa 267, 286, 291
palavras-chave 55
Pendor das Sombras 181
penumbra 262
pequena (propriedade de arma) 217
Percepção, perícia 188
perícias de classe 178
personalidade (de um personagem) 23
pesada de arremesso
  (propriedade de arma) 217
placas, armadura de 213, 214
poções, criando 311
poder à distância 56
poder contíguo 56
poder corpo a corpo 56
poder de área 56
poderes de ataque 15
poderes diários 15, 54
poderes por encontro 15, 54
poderes sem limite 15, 54
poderes utilitários 15
pontos de ação 259, 291
  e descanso prolongado 263
  e trilhas exemplares 53
pontos de experiência 259
pontos de vida 293
pontos de vida temporários 293
portais, usando 310, 311
posição dos itens 224
preços (de itens mágicos) 223
preparar uma ação 291
pré-requisito (de um poder) 57
prestar auxílio 292
primeiros socorros
  (teste de perícia) 188
pulsos de cura 293
puxar, empurrar e conduzir 285
quadrados adjacentes 273
quadrados escuros 281
quadrados ocupados 283, 284
quebrar ou romper itens, CD 262
queda 284
rajada (área de efeito) 272
rastejar 292
realizando testes 25
recarga (propriedade de arma) 217
recompensas intangíveis 260
reduzir dano de queda
  (teste de perícia) 181
regeneração 293
Reino Distante 181, 184
Religião, perícia 187, 300
removendo efeitos persistentes 312
residuum 225, 300
resistência 276
retomar o fôlego 292
ritual, componentes 300
ritual, livros e pergaminhos 298
rodada 266
rodada surpresa 267
saltar (teste de perícia) 182
sangrando 293
Socorro, perícia 188, 300
subsistência
  (teste de perícia) 184, 187
sucesso decisivo 276, 278
sustentação (de um poder) 59, 278
talentos de classe 192
talentos de divindade 192
talentos de multiclasse 192, 208
talentos de substituição de poder 209
talentos do estágio épico 206
talentos do estágio exemplar 202
talentos do estágio heróico 193
talentos específicos de classe 208
talentos raciais 192
tamanho Enorme 282, 284, 285
tamanho Grande 282, 284, 285
tamanho Imenso 282, 284, 285
tamanho Miúdo 282
tamanho Pequeno 43, 217, 220, 282
teleporte 286
tendência 19
terreno 261
terreno acidentado 284, 285, 287
tesouro 260
testes de atributo 26
testes de perícia 26, 178
testes de conhecimento 179
testes de conhecimento
  de mostros 180
testes de resistência 279
testes passivos 179
  Intuição 185
  Percepção 188
testes resistidos 178
testes, realizando 25
Tolerância, perícia 189
trajes 212, 214
tratar doenças (teste de perícia) 189
turno 266
usar um poder 292
valores de atributo, conjunto padrão 17
valores de atributo, definindo 17
valores de atributo,
  jogando os dados 18
valores de atributo, modificadores 17
valores de atributo, personalizados 17
vantagem de combate 279
venda de equipamento 220
versátil (propriedade de arma) 217
visão na penumbra 262
visão no escuro 262
vulnerabilidade 276
zonas 59

# O Mundo Precisa de Heróis

Num fantástico mundo de magia e monstros, uma nova era de aventuras se revela. Esse livro básico do RPG Dungeons & Dragons® fornece tudo o que um jogador precisa para criar personagens heróicos e explorar masmorras lendárias e assustadoras.

O *Livro do Jogador*® traz para você as regras da 4ª edição de Dungeons & Dragons, incluindo criação de personagem, combate e aventura, classes e raças, equipamentos e itens mágicos, perícias, talentos poderes e muito mais.

Outros produtos básicos para a 4ª edição de Dungeons & Dragons

*Guia do Mestre*®

*Manual dos Monstros*®

*D&D*™ *Masmorras Montáveis*

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM

Devir Livraria

14 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

Contém: Agressão física e presença de armas

DEV217367200
ISBN: 978-857532-345-8

9 788575 323458