

DUNGEONS & DRAGONS®

PODER MARCIAL

Opções para Guerreiros, Ladinos, Patrulheiros e Senhores da Guerra

SUPLEMENTO DE RPG

Rob Heinsoo • David Noonan • Robert J. Schwalb • Chris Sims

DUNGEONS & DRAGONS[®]

PODER MARCIAL[®]



SUPLEMENTO DE RPG

Rob Heinsoo • David Noonan • Robert J. Schwalb • Chris Sims



INTRODUÇÃO

Armaduras e escudos, espadas e arcos, furtividade e astúcia, táticas e comando – essas são as ferramentas de um combatente. Eles normalmente dão preferência a alguns destes aspectos em relação a outros, dependendo de seu treinamento e inclinações, mas todos têm uma coisa em comum: os combatentes lendários desenvolvem seus poderes marciais a um nível tão elevado, que suas habilidades são comparadas a habilidades mágicas. Esses combatentes estão sempre à procura de uma vantagem ou uma nova técnica que aprimore sua forma de lutar.

Isso é o que você encontrará neste livro.

Este é um manual de façanhas poderosas e truques maliciosos. Nestas páginas você encontrará novas formas de construir seus personagens marciais e novas opções para que eles cumpram seu papel de guerreiro, patrulheiro, ladino ou senhor da guerra. Os membros de classes não marciais poderão encontrar novos talentos de multiclasse para classes marciais, mas todo o resto foi projetado para personagens marciais. Ele é indicado para que você expanda o horizonte de seus personagens marciais no jogo.

USANDO ESTE LIVRO

Como você pode ver no sumário, abaixo, o livro *Poder Marcial* é organizado por classes. Se você já tem um personagem de uma determinada classe ou deseja criar um personagem específico, tudo o que tem a fazer é consultar o capítulo correspondente em busca das novas estruturas, características de classe, poderes e trilhas exemplares.

Além disso, o capítulo final do livro apresenta quase duzentos novos talentos e dez novos destinos épicos para aperfeiçoar as capacidades marciais de seus personagens.

Use o suplemento *Poder Marcial*™ para começar a jogar com um novo personagem usando uma nova estrutura, para escolher poderes que melhor definem a existência de um personagem existente ou para desenvolvê-lo com talentos específicos, com pré-requisitos raciais ou de classe. Além disso, as trilhas exemplares apresentadas neste suplemento permitem que você expresse ainda melhor o estilo que você espera do seu personagem.

REINVENTANDO SEU PERSONAGEM

Pode acontecer! Você vem jogando com seu personagem marcial por algum tempo quando, de repente, surge o *Poder Marcial*, oferecendo novas possibilidades – opções que você teria escolhido se as tivesse visto anteriormente.

Não se desespere; você tem algumas opções. As regras para reciclagem (*Livro do Jogador*®, pág. 28) podem ajudá-lo a melhor utilizar este suplemento. Contudo, se elas não forem rápidas o bastante, converse com seu Mestre e seus companheiros de jogo sobre a possibilidade de reelaborar seu personagem com as opções fornecidas no *Poder Marcial*. É muito provável que você consiga revisar seu PdJ sem causar qualquer prejuízo à campanha. Seu Mestre pode até mesmo inventar uma forma de ajudá-lo com essas mudanças usando elementos da história. Se isso não for possível, talvez uma saída dramática do personagem antigo possa abrir caminho para o novo.

SUMÁRIO

1: GUERREIRO	4	Categorias de Animal	69	Talentos do Estágio Exemplar	140
Novas Estruturas de Guerreiro	6	Novos Poderes de Patrulheiro	72	Talentos do Estágio Épico	144
Novas Características de Classe	6	Novas Trilhas Exemplares	88	Talentos de Multiclasse	148
Novos Poderes de Guerreiro	7	4: SENHOR DA GUERRA	100	Destinos Épicos	150
Novas Trilhas Exemplares	24	Novas Estruturas de		Arquétipo Marcial	150
2: LADINO	36	Senhor da Guerra	102	Assassino Perfeito	151
Novas Estruturas de Ladino	38	Novas Características de Classe	103	Caçador de Deuses	152
Nova Característica de Classe	39	Novos Poderes de		Combatente Imortal	153
Novos Poderes de Ladino	39	Senhor da Guerra	103	Defensor Perpétuo	154
Novas Trilhas Exemplares	54	Novas Trilhas Exemplares	118	General Lendário	155
3: PATRULHEIRO	66	5: OPÇÕES MARCIAIS	130	Mestre da Guerra	156
Nova Estrutura de Patrulheiro	68	Novos Talentos	132	Senhor das Feras	157
Nova Característica de Classe	68	Talentos do Estágio Heroico	132	Soldado de Adamante	158
				Viajante Sombrio	159

GUERREIRO

“Linha de combate? Formação? Escute aqui – eu tô aqui pra derrubar qualquer coisa que se aproximar e não pra marchar num desfile. Você vai ficar vivo porque eu vou destruir os caras maus! Entendeu?”

UM GUERREIRO usa seu treinamento e seu talento para se tornar um bom defensor. Esse é o caminho dos soldados – mas nem todos os guerreiros seguem esse caminho. Alguns canalizam sua indignação e sede de sangue de uma tal maneira, que são capazes de ignorar os golpes desferidos contra eles. Outros empunham duas armas e realizam ataques audaciosos. Seja como for, uma boa ofensiva constitui uma defesa sólida.

Porém, essas técnicas especializadas não são o único meio de atuação disponível para guerreiros não ortodoxos. Os sistemas de combate são tão numerosos quanto as armas e os combatentes que as utilizam. A concentração numa arma ou estilo pode tornar o caminho do guerreiro mais nítido, uma vez que certas proezas fornecem formas de luta exclusivas.

Quer seu personagem seja um soldado vestindo uma brunea e brandindo espada e escudo, um selvagem tatuado portando um machado, um combatente manejando duas espadas e se movimentando constantemente pela linha de combate ou outro tipo de guerreiro, esse capítulo é para você. Ele apresenta o conteúdo a seguir.

- ♦ **Novas Estruturas de Guerreiro:** Os guerreiros impetuosos e tempestuosos utilizam estilos de combate diferentes que protegem seus aliados ao mesmo em tempo que trazem destruição aos inimigos.
- ♦ **Novas Características de Classe:** Duas novas escolhas permitem que seu personagem desenvolva ainda mais seu guerreiro em uma das novas estruturas.
- ♦ **Novos Poderes de Guerreiro:** Deixe os inimigos com medo de sua lâmina usando novas manobras, incluindo proezas que tornarão mais perigosos os ataques básicos e investidas do personagem.
- ♦ **Novas Trilhas Exemplares:** A estrada do personagem para a glória pode ser representada por uma das diversas trilhas exemplares apresentadas aqui, cada uma com seu próprio estilo.





Acrescentando às estruturas de guerreiro descritas no Livro do Jogador, este capítulo apresenta dois grupos adicionais de guerreiros que usam diferentes estilos de combate corpo a corpo: o impetuoso e o tempestuoso.

GUERREIRO IMPETUOSO

Um guerreiro impetuoso é um combatente imprevisível que confia no fluxo de adrenalina do combate para se manter inteiro, assim como uma armadura pesada faria. Poucos aspectos da vida lhe dão tanto entusiasmo quanto o calor da batalha e nela, o guerreiro se fortalece na medida em que seus inimigos conseguem feri-lo. Ele busca derubar os inimigos usando armas de grande impacto, como machados, picaretas, martelos e maças. A Força é seu foco, permitindo que realize ataques poderosos. Além disso, o impetuoso depende de sua Constituição para dar peso aos golpes e mantê-lo no combate. Como qualquer outro soldado, você conta com um instinto brutal para ajudá-lo a alcançar a vitória, portanto a Sabedoria também lhe serve bem. A característica de classe Vigor Impetuoso é projetada para complementar esta estrutura.

Talento Sugerido: Ataque Poderoso (Talento de humano: Durável)

Perícias Sugeridas: Atletismo, Intimidação, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe precipitado*, ímpeto esmagador*

Poder Por Encontro Sugerido: estremecer*

Poder Diário Sugerido: quebrar os joelhos*

*Novas opções apresentadas neste livro



GUERREIRO TEMPESTUOSO

Em vez de um escudo ou uma arma grande, o guerreiro tempestuoso é um especialista em lutar com uma arma em cada mão. Na visão deste soldado, esse é o melhor dos dois mundos – com o treinamento correto, ele pode causar um dano considerável e compensar a falta de um escudo com um hábil bloqueio de espada. A Força permanece sendo o atributo básico do combatente, assim como uma boa prontidão de batalha – sua Sabedoria. O guerreiro impetuoso também depende de sua velocidade, mobilidade e agilidade – sua Destreza – para terminar o trabalho sujo. A Constituição é terciária para estes soldados, fornecendo uma sustentação contra oponentes que não são facilmente enganados por suas dissimulações. A característica de classe Técnica Tempestuosa é projetada para complementar esta estrutura.

Talento Sugerido: Combater com Duas Armas (Talento de humano: Perseverança dos Humanos)

Perícias Sugeridas: Atletismo, Intimidação, Manha

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe duplo*, finta de atração*

Poder Por Encontro Sugerido: rajada condutiva*

Poder Diário Sugerido: dança tempestuosa*

*Novas opções apresentadas neste livro

NOVAS CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Essas características de classe estão disponíveis para qualquer guerreiro disposto a explorar uma área diferente de especialidade. Você pode selecionar uma das seguintes características em vez de Aptidão com Armas dos Guerreiro.

TÉCNICA TEMPESTUOSA

Enquanto estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo, o personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque com armas que tenham a propriedade mão inábil.

O guerreiro também adquire o talento Defesa com Duas Armas como talento adicional, mesmo que não cumpra os pré-requisitos.

Enquanto estiver usando uma armadura leve ou cota de malha, o personagem também recebe +1 de bônus de dano nas jogadas de ataque corpo a corpo e contíguos realizadas com uma arma, sempre que estiver empunhando duas armas. Este bônus aumenta para +2 com armas que tenham a propriedade mão inábil.

VIGOR IMPETUOSO

Sempre que atingir um inimigo com um ataque corpo a corpo ou contíguo, o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição, além dos pontos de vida temporários já concedidos pelo poder.

Além disso, quando o personagem utiliza um poder de guerreiro com a palavra-chave revigorante e não atinge nenhum alvo do ataque, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu valor de Constituição.



Enquanto estiver usando uma armadura leve ou cota de malha, o personagem também recebe +1 de bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo e contínguos realizados com uma arma sempre que tiver pontos de vida temporários. Este bônus aumenta para +2 se o personagem estiver empunhando uma maça, machado, martelo ou, picareta.

NOVOS PODERES DE GUERREIRO

Os guerreiros impetuosos e tempestuosos devem se concentrar nesses novos poderes, mas qualquer tipo de combatente pode encontrar aqui poderes que lhe agradem.

NOVAS PALAVRAS-CHAVE

Alguns dos poderes apresentados neste capítulo usam as palavras-chave abaixo.

Aturdir: Quando um personagem treinado em Intimidação causa dano com um ataque que tenha esta palavra-chave, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem. Uma criatura imune a medo não sofre essa penalidade.

Revigorante: Quando um personagem treinado em Tolerância atinge um alvo com um ataque que tenha esta palavra-chave, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição. Este efeito só funciona uma vez por rodada, mesmo que o guerreiro atinja mais de uma vez com o poder ou use mais de um poder com a palavra-chave revigorante na mesma rodada.

PROEZAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Finta de Atração

Ataque de Guerreiro 1

Você pressiona o ataque, envolvendo o inimigo antes de recuar e trazê-lo até você.

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 personagem ajusta 1 quadrado e o alvo é conduzido para o espaço abandonado pelo personagem.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Golpe Duplo

Ataque de Guerreiro 1

Você desfere um golpe rápido e segue com um corte veloz, causando dois ferimentos menores.

Sem Limite ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA (arma principal)

Sucesso: 1[A] de dano.

Nível 21: 2[A] de dano.

Efeito: O guerreiro realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. CA (arma da mão inábil)

Sucesso: 1[A] de dano.

Nível 21: 2[A] de dano.

Golpe Precipitado

Ataque de Guerreiro 1

Com um grito de batalha, você joga o peso do seu corpo no ataque.

Sem Limite ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força + 2 vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Efeito: O guerreiro concede vantagem de combate ao alvo até o começo do seu próximo turno.

Ímpeto Esmagador

Ataque de Guerreiro 1

A sensação de sua arma contra o inimigo traz seu coração de volta à luta.

Sem Limite ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Choque com Escudo

Ataque de Guerreiro 1

Você atinge o oponente com o escudo, tirando o equilíbrio dele, e segue com um golpe bem colocado.

Encontro ♦ Marcial

Ação Padrão Corpo a corpo 1

Condição: O guerreiro deve empunhar um escudo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força + 2 vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Especial: Se o guerreiro for um anão, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este ataque no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Enxurrada Distrativa

Ataque de Guerreiro 1

Sua rajada de fintas e golpes deixam as defesas do oponente abaladas.

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 concede vantagem de combate ao guerreiro até o final do próximo turno do personagem.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

ESTRUTURA E ATITUDE

Como a estrutura de um guerreiro afeta sua personalidade? É fácil imaginar um guerreiro guardião como um soldado disciplinado, focado em táticas que mantenham seus companheiros a salvo. No entanto, um guerreiro impetuoso pode ser mais parecido com um brutamonte violento, investindo contra o oponente sem se preocupar com a segurança de ninguém. Já os guerreiros tempestuosos e os que preferem armas grandes podem se encaixar entre esses dois extremos.

Estremecer

Ataque de Guerreiro 1

Você estoura sua arma contra o oponente, abalando os órgãos vitais do inimigo.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude.

Sucesso: O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guerreiro.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano igual ao seu modificador de Constituição.

Golpe com Impulso

Ataque de Guerreiro 1

Você salta contra um oponente que estava além do seu alcance.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo +1 de alcance

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força -1 vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Golpe Criterioso

Ataque de Guerreiro 1

Seu oponente está demonstrando fraqueza e sua perspicácia lhe permite tirar proveito disso.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo estiver sangrando, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do guerreiro.

Rajada Condutiva

Ataque de Guerreiro 1

Com golpes semelhantes a botes de serpentes, você força dois inimigos a se moverem para onde você desejar.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Duas criaturas

Ataque: Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), um ataque por alvo

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

GUERREIROS DRACONATOS

Dotados de uma grande Força natural, os draconatos são excelentes guerreiros de armas grandes ou impetuosos, fazendo bom uso de sua força física nos golpes com armas de duas mãos ou machados. Assim como Harann (descrita no Livro do Jogador), muitos guerreiros draconatos se esforçam para alcançar o domínio de uma arma enquanto procuram a perfeição de seus espíritos. A trilha exemplar dragão interior (pág. 30) representa um guerreiro draconato que explora o poder do dragão que existe dentro deles.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1**Ameaça Duradoura**

Ataque de Guerreiro 1

Seguindo seu desafio com um ataque sólido, você força o inimigo a engajá-lo em combate.

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 marcado até o final do encontro ou até ficar inconsciente. Nenhuma outra marca pode substituir essa marca.

Assalto Pelos Flancos

Ataque de Guerreiro 1

A presença de tantos inimigos subjuga o seu oponente, dando a você a oportunidade de lançar um ataque violento.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura flanqueada pelo guerreiro

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Para cada aliado do guerreiro adjacente ao alvo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Destreza do personagem.

Fracasso: Metade do dano.

Dança Tempestuosa

Ataque de Guerreiro 1

Você salta de um inimigo para o inimigo, dando a cada um deles o sabor amargo de sua arma.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano. Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Efeito: O guerreiro ajusta 1 quadrado e repete o ataque contra um segundo alvo. Depois disso, o guerreiro ajusta mais 1 quadrado e repete o ataque contra um terceiro alvo.

Embuste de Acuar

Ataque de Guerreiro 1

Seus ataques violentos prometem ao seu oponente uma perseguição que só vai acabar quando um de vocês for vitorioso.

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: Até o final do encontro, sempre que o alvo se mover, o guerreiro pode usar uma reação imediata para ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza.

GUERREIROS ANÕES

Apesar de não serem fortes como os draconatos, os anões combinam sua Constituição elevada com um alto valor de Sabedoria para se tornarem excelentes guerreiros. Assim como os demais anões, os guerreiros anões favorecem os machados e martelos – em parte por razões culturais e porque essas armas permitem que eles façam bom uso de sua Constituição elevada para causar dano adicional. Os anões têm uma forte tradição como guerreiros guardiões e a trilha exemplar anão defensor (pág. 25) representa o ápice dessa tradição.

Quebrar os Joelhos

Ataque de Guerreiro 1

Ao golpear as pernas do oponente você faz com que a mera tentativa de movimento seja extremamente dolorosa para ele.

Diário ♦ Arma, Marcial, Revigorante**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 (TR encerra). Se já estiver lento, o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica lento nem imobilizado.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2**Criar Abertura**

Utilitário de Guerreiro 2

Você atrai a atenção de seu inimigo, criando uma oportunidade para um aliado escapar.

Encontro ♦ Marcial**Ação Mínima**

Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Efeito: O alvo fica marcado até o final do próximo turno do guerreiro. Ele pode então realizar um ataque básico corpo a corpo contra o personagem, usando uma ação livre, com -2 de penalidade na jogada de ataque. Usando uma ação livre, um aliado do guerreiro que estiver adjacente ao alvo ajusta um número de quadrados igual ao seu próprio deslocamento.

Flancos Protegidos

Utilitário de Guerreiro 2

Você rodopia com o escudo, concentrando-se em cobrir qualquer abertura em sua guarda.

Encontro ♦ Marcial**Ação Mínima**

Pessoal

Condição: O guerreiro deve empunhar um escudo.

Efeito: Até o final do próximo turno do guerreiro, ele recebe +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos e não concede vantagem de combate às criaturas que o estiverem flanqueando.

Passar Adiante

Utilitário de Guerreiro 2

Com precisão, você ultrapassa seu oponente sem baixar a guarda.

Sem Limite ♦ Marcial**Ação de Movimento**

Pessoal

Efeito: O personagem escolhe um inimigo adjacente e percorre seu deslocamento. Contanto que termine seu deslocamento num quadrado adjacente ao inimigo, este movimento não provoca ataques de oportunidade.

Postura Defensiva

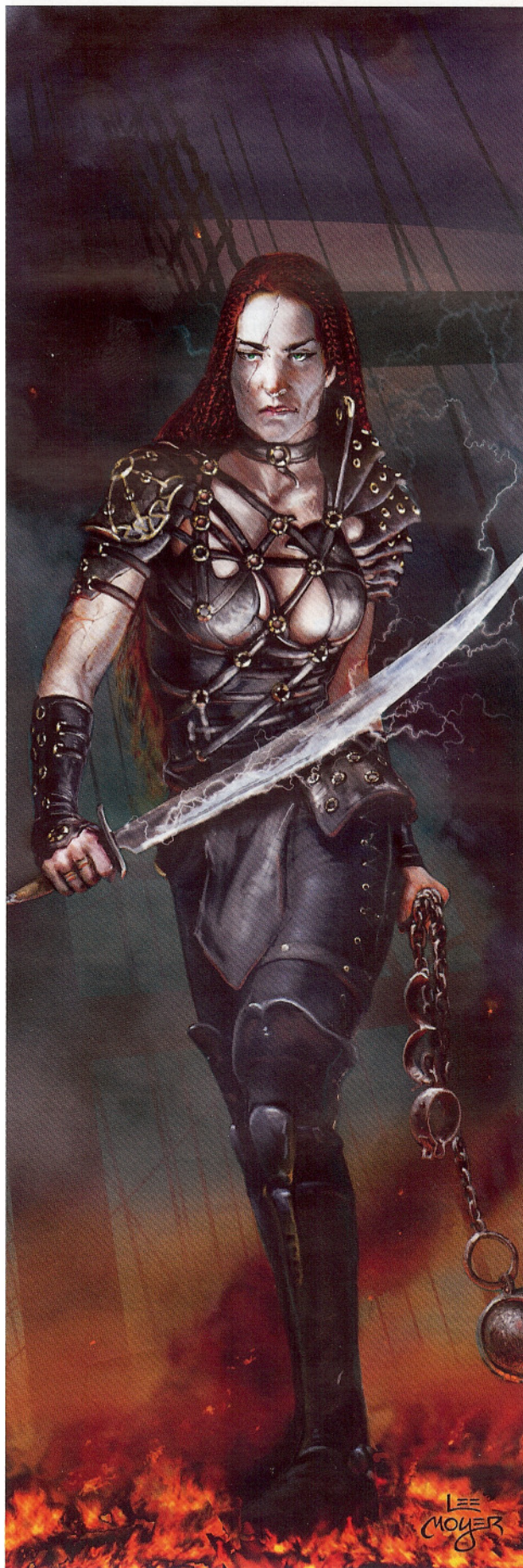
Utilitário de Guerreiro 2

Recuando em uma postura cautelosa, você se movimenta ao redor dos ataques do oponente até obter uma posição vantajosa.

Diário ♦ Marcial, Postura**Ação Mínima**

Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o guerreiro fica lento e recebe +2 de bônus de poder na CA. Além disso, sempre que um inimigo fracassar num ataque básico corpo a corpo contra o personagem, este pode ajustar 1 quadrado usando uma reação imediata. O guerreiro pode encerrar esta postura usando uma ação livre.



Reposicionamento Perspicaz Utilitário de Guerreiro 2

O ataque do inimigo o acerta, mas ainda assim você encontra uma forma e aperfeiçoar sua estratégia.

Encontro ♦ Marcial

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: O guerreiro é atingido por um ataque.

Efeito: O personagem ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Avanço com Impulso Ataque de Guerreiro 3

Você salta para a frente e realiza um ataque veloz.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: O guerreiro ajusta 1 quadrado antes do ataque.

Arma: Se estiver empunhando uma lâmina leve ou lança, o guerreiro ajusta 2 quadrados antes do ataque ou ajusta 1 quadrado antes e 1 quadrado depois do ataque.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Bloquear e Responder Ataque de Guerreiro 3

Você apara um ataque e rapidamente revida, tirando o equilíbrio do oponente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo fracassa num ataque corpo a corpo contra o guerreiro ou um aliado.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo concede vantagem de combate ao guerreiro e seus aliados até o final do próximo turno do personagem.

Esquadrinhar Ataque de Guerreiro 3

Com um golpe preciso, você encontra um ponto falho na guarda do inimigo.

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 guerreiro recebe +4 de bônus de poder na próxima jogada de ataque contra o alvo até o final do seu próximo turno.

Especial: Quando realizar um ataque de oportunidade, o personagem pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Golpe do Rinoceronte Ataque de Guerreiro 3

Adentrando a batalha, você golpeia os oponentes com ataques impetuosos.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve realizar uma investida e usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se o personagem estiver empunhando um escudo, o movimento realizado durante a investida não provoca ataques de oportunidade.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Pancada Cegante Ataque de Guerreiro 3

Um golpe brusco deixa o inimigo vendo estrelas.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: O alvo fica cego até o final do próximo turno do guerreiro.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Pancada com Escudo Ataque de Guerreiro 3

Depois de um ataque bem-sucedido, você golpeia o inimigo com o escudo, derrubando-o.

Encontro ♦ Marcial

Ação Livre Corpo a corpo 1

Gatilho: O guerreiro atinge um inimigo com um ataque de corpo a corpo.

Condição: O guerreiro deve empunhar um escudo.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força + 2 vs. Fortitude

Sucesso: O alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Acosar da Retaguarda Ataque de Guerreiro 5

Com uma estocada violenta você empurra o inimigo para trás, protegendo-se dele com sua arma de haste.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma arma de alcance.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Especial: Se o guerreiro for um eladrin, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o alvo ajustar ou realizar um ataque que não inclua o guerreiro como alvo, o personagem pode ajustar 1 quadrado e realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo, usando uma interrupção imediata.



Assalto Agonizante Ataque de Guerreiro 5

Seu ataque atinge o adversário em uma área sensível, fazendo com que ele se curve de dor.

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 pasmo e imobilizado (TR encerra ambos).

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando um mangual, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica pasmo nem imobilizado.

Assalto Molestador Ataque de Guerreiro 5

Enquanto um aliado distrai seu oponente, você o ataca.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Até o final do encontro, uma vez por rodada, usando uma ação livre, sempre que um aliado do guerreiro atingir o alvo com um ataque corpo a corpo, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo com vantagem de combate contra o alvo.

Corte Sutil Ataque de Guerreiro 5

Você realiza uma manobra habilidosa, cortando o inimigo, tirando seu sangue e o deixando-o lento de dor.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Efeito: O guerreiro ajusta 1 quadrado antes e depois do ataque.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: O alvo fica lento e sofre dano contínuo igual a 10 + o modificador de Destreza do personagem (TR encerra ambos).

Fracasso: O alvo sofre dano contínuo igual ao modificador de Destreza do personagem (TR encerra).

Investida do Cometa Ataque de Guerreiro 5

Você salta na direção do inimigo, aterrissando com um som estrondoso.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Pré-requisito: O guerreiro deve ser treinado em Atletismo.

Condição: O guerreiro deve realizar uma investida e usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força + modificador de Constituição de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Pancada Restritiva Ataque de Guerreiro 5

Você golpeia seu oponente, fazendo-o cair de joelhos e nesse momento, o imobiliza.

Diário ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado enquanto estiver adjacente ao personagem.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Acerto de Contas Utilitário de Guerreiro 6

No momento em que você é atingido, sua determinação traça o destino de seu inimigo. Ele será derrubado!

Diário ♦ Marcial

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: O guerreiro é atingido por um ataque.

Efeito: Até o final do encontro, o personagem recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o inimigo que ativou o gatilho.

Aproximação Ágil Utilitário de Guerreiro 6

Você realiza um rápido ajuste para uma posição mais vantajosa.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O guerreiro ajusta 2 quadrados, contanto que termine o movimento adjacente a um inimigo. Se não estiver vestindo uma armadura pesada, o personagem ajusta 3 quadrados.

Estabilidade Rochosa Utilitário de Guerreiro 6

Você direciona seu centro de gravidade para baixo e cerra os dentes. Você não vai a lugar algum.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o guerreiro não pode ser derrubado e sempre que ele for puxado, empurrado ou conduzido, pode reduzir o movimento forçado em 1 quadrado.

Foco Poderoso Utilitário de Guerreiro 6

A concentração aumenta sua habilidade de realizar façanhas de força.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do próximo turno do guerreiro, ele recebe um bônus nos testes de Atletismo e de Força igual ao seu modificador de Sabedoria.

Protetor Vigilante

Utilitário de Guerreiro 6

*Você rodopia o escudo para proteger seus aliados.***Diário ♦ Marcial, Postura****Ação Mínima****Pessoal****Condição:** O guerreiro deve empunhar um escudo.**Efeito:** Enquanto adotar esta postura, o guerreiro sofre -1 de penalidade na CA e na defesa de Reflexos, mas seus aliados adjacentes recebem +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos.**Especial:** Se o guerreiro for um draconato, o bônus aumenta para +3.**PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 7****Bloqueio Selvagem**

Ataque de Guerreiro 7

*Com uma velocidade devastadora você violentamente apara o golpe, causando dor ao oponente como punição pelo ataque imprudente.***Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante****Interrupção Imediata****Arma corpo a corpo****Gatilho:** Um inimigo atinge um aliado do guerreiro com um ataque corpo a corpo**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** Modificador de Força de dano e o aliado sofre apenas metade do dano causado pelo ataque que ativou o gatilho.**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.**Não Tão Rápido**

Ataque de Guerreiro 7

*Seu adversário tenta fugir, mas usando sua arma você o mantém exatamente onde ele está.***Encontro ♦ Arma, Marcial****Interrupção Imediata****Corpo a corpo 1****Gatilho:** Um inimigo adjacente se afasta do guerreiro.**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho.**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do personagem.**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando um mangual ou picareta, o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.**No Chão!**

Ataque de Guerreiro 7

*Qual o problema de atacar alguém caído?***Encontro ♦ Arma, Marcial****Ação Padrão****Arma corpo a corpo****Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo estiver derrubado, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Destreza do guerreiro e o alvo não pode se levantar até o final do seu próximo turno.**Rajada Restritiva**

Ataque de Guerreiro 7

*Usando as duas armas, você ataca as pernas do oponente, deixando-o lento devido aos dolorosos ferimentos.***Encontro ♦ Arma, Marcial****Ação Padrão****Arma corpo a corpo****Condição:** O guerreiro 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 e o alvo fica lento até o final do próximo turno do guerreiro. Se este obtiver sucesso nos dois ataques, o segundo ataque causa dano adicional igual ao modificador de Destreza do personagem.**Tombar**

Ataque de Guerreiro 7

*Você enrosca sua arma nos pés do inimigo.***Encontro ♦ Arma, Marcial****Ação Livre****Arma corpo a corpo****Gatilho:** O personagem atinge um inimigo com um ataque básico corpo a corpo**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho**Ataque:** Força vs. Reflexos**Sucesso:** 1[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 arma de haste ou lança, o alvo fica derrubado em vez de lento.**Tormento Duplo**

Ataque de Guerreiro 7

*Seus cortes cuidadosos deixam dois oponentes cambaleando em agonia.***Encontro ♦ Arma, Marcial****Ação Padrão****Arma corpo a corpo****Condição:** O guerreiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.**Alvo:** Duas criaturas**Ataque:** Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), um ataque por alvo**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Destreza do guerreiro. Se o personagem tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.**PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 9****Ferimento Incômodo**

Ataque de Guerreiro 9

*Os ferimentos infligidos por seus ataques se abrem na medida que o oponente tenta se mover.***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. Se o alvo se mover antes do final do seu próximo turno, ele sofre dano adicional igual ao modificador de Força do guerreiro.**Arma:** Se o guerreiro estiver empunhando uma picareta, em vez disso, o dano adicional é igual ao modificador de Força + o modificador de Constituição do personagem.**GUERREIROS ELADRIN**

Os eladrin valorizam a habilidade com a espada tanto quanto as artes arcanas e um guerreiro eladrin armado com uma rapieira delgada pode ser um inimigo mortal. Com sua Destreza inata superior, os guerreiros eladrin favorecem lâminas

pesadas, lâminas leves e, em menor escala, as lanças. Muitos guerreiros eladrin aprendem alguns poucos poderes arcanos com talentos de multiclasse; *onda trovejante* é uma escolha popular devido à possibilidade de marcar diversos alvos.

Golpe do Chacal

Ataque de Guerreiro 9

Sentindo a fraqueza do seu inimigo, você se move para abatê-lo.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Livre Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo marcado pelo guerreiro fica sangrando

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Impacto Aterrorizante

Ataque de Guerreiro 9

Soltando um exaltado grito de batalha, você pulveriza o oponente e impõe pavor aos inimigos próximos.

Diário ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque primário causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Efeito: O guerreiro realiza um ataque secundário, que adquire a palavra-chave medo.

Alvo Secundário: Os inimigos a até 3 quadrados do alvo primário

Ataque Secundário: Constituição vs. Vontade

Sucesso: O alvo é empurrado 1 quadrado.

Impedir Estocada

Ataque de Guerreiro 9

Com o inimigo se movimentando para atacar, você responde avançando rapidamente e golpeando.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo ingressa num quadrado a até 2 quadrados do guerreiro.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O guerreiro ajusta 2 quadrados antes do ataque.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado até o começo do próximo turno do personagem.

Especial: Se o alvo se deslocou como parte de uma investida, ele pode atacar o guerreiro no lugar do alvo original da investida.

Recuperação do Guerreiro

Ataque de Guerreiro 9

Ao golpear, você usa sua força vital para se acalmar e concentrar, recuperando o vigor para a luta que está por vir.

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: Se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o guerreiro recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de guerreiro que tenha utilizado durante este encontro.

GUERREIROS ÉLFICOS

Assim como os eladrin, os guerreiros élficos preferem lâminas pesadas e lâminas leves para tirarem maior proveito de sua Destreza. Sua Sabedoria superior também os auxilia a manter o controle sobre os oponentes. Muitos guerreiros élficos aprendem um ou dois poderes de patrulheiro para se tornarem mais eficientes em ataques à distância.

Zombaria

Ataque de Guerreiro 9

Com um ataque preciso e provocativo, você marca o inimigo e o desafia a ignorá-lo, sob pena de sofrer um novo ataque.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Efeito: O alvo fica marcado (TR encerra). Se o alvo não atacar o guerreiro em seu turno, enquanto estiver marcado por este poder, o personagem poder realizar um ataque corpo a corpo contra ele ou ajustar 1 quadrado para perto dele usando uma ação livre.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Buscar Força no Sofrimento Utilitário de Guerreiro 10

As dores de seus ferimentos abrem as comportas de sua força interior.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Condição: O guerreiro deve estar sangrando.

Efeito: O personagem recebe +4 de bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo, nos testes de Atletismo e nos testes de Tolerância até o final do encontro ou até que não esteja mais sangrando.

Especial: Se o guerreiro for um draconato, o bônus aumenta para +5.



Entrincheirar-se Utilitário de Guerreiro 10

Você assume uma postura defensiva, erguendo o escudo para se proteger.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O guerreiro deve empunhar um escudo.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o guerreiro fica lento, mas obtém cobertura contra todos os ataques. O personagem pode encerrar essa postura usando uma ação livre.

Flagelo do Atirador Utilitário de Guerreiro 10

O fato de o seu inimigo ser muito covarde para se aproximar em combate corpo a corpo aumenta a sua confiança.

Diário ♦ Cura, Marcial

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: O guerreiro é atingido por um ataque à distância.

Efeito: O personagem gasta um pulso de cura e recupera pontos de vida adicionais iguais ao dobro do seu modificador de Sabedoria.

Postura Ameaçadora Utilitário de Guerreiro 10

Você aparenta estar sempre pronto para atacar, forçando os oponentes marcados a dedicar ainda mais atenção a você.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto o guerreiro adotar esta postura, sempre que um inimigo marcado por ele realizar um ataque que não inclua o personagem como alvo, este inimigo concede vantagem de combate ao guerreiro e seus aliados até o começo do próximo turno do personagem.

Ressurgimento Defensivo Utilitário de Guerreiro 10

Você resiste à pressão e redobra seus esforços defensivos.

Diário ♦ Cura, Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O guerreiro pode gastar um pulso de cura. Até o começo do seu próximo turno, ele recebe um bônus na CA igual ao seu modificador de Destreza.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Balanço Dispersivo Ataque de Guerreiro 13

Você gira sua arma num movimento amplo e os inimigos que não foram surpreendidos têm que sair do caminho.

Encontro ♦ 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: O alvo é empurrado 1 quadrado.

Dança das Lâminas Ataque de Guerreiro 13

Você se desloca entre dois inimigos, conduzindo-os de um lado ao outro com seus ataques.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA (arma principal)

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.

Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque primário causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Efeito: O personagem ajusta 3 quadrados e realizar um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do alvo primário.

Ataque Secundário: Força vs. CA (mão inábil)

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.

Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo secundário, o ataque secundário causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Estridor Pavoroso Ataque de Guerreiro 13

Os inimigos próximos ficam tão chocados com seu ataque impiedoso que passam a considerá-lo o oponente mais perigoso no campo de batalha.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e os inimigos do guerreiro que estiverem adjacentes ao alvo ficam marcados até o final do próximo turno do personagem.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, seus inimigos a até 2 quadrados do alvo ficam marcados até o final do seu próximo turno.

Golpe Garantido Ataque de Guerreiro 13

Você explora o ponto fraco do inimigo, direcionando sua arma com uma força surpreendente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura contra a qual o guerreiro tem vantagem de combate.

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou lâmina pesada, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Especial: Se o guerreiro for um halfling, ele não precisa de vantagem de combate contra o alvo.

Pancada Contundente

Ataque de Guerreiro 13

Com um urro e uma pancada poderosa, você empurra o inimigo para trás, derrubando-o.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

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 2 quadrado o fica derrubado.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Reprimenda Brutal

Ataque de Guerreiro 13

Ao atacar seu companheiro, o adversário atraiu sua ira virtuosa.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. Se o alvo atacou o guerreiro ou um aliado dele desde o final do último turno do personagem, este recebe +2 de bônus na jogada de ataque.

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça ou piqueta, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Especial: Quando realizar um ataque de oportunidade, o personagem pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.



PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Carvar Iniciais

Ataque de Guerreiro 15

Você faz um corte profundo, deixando uma marca significativa.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica marcado até o final do encontro ou até o guerreiro ficar inconsciente. Nenhuma outra marca pode substituir essa marca.

Gambito do Defensor

Ataque de Guerreiro 15

Incitando um ataque, você faz com que o inimigo baixe a guarda, deixando-a aberta para um contra-ataque.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. Vontade

Sucesso: Até o final do turno do guerreiro, ele recebe um bônus de poder nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo contra o alvo igual ao seu modificador de Sabedoria.

Efeito: O alvo pode realizar um ataque básico contra o personagem usando uma reação imediata. Se ele fizer isso, o guerreiro realiza um ataque secundário contra o alvo usando uma ação livre.

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

DEUSES E GUERREIROS

Bahamut e Kord são divindades populares entre os guerreiros devido a influência deles sobre os assuntos de guerra, enquanto muito guerreiros se voltam para Avandra como sendo a divindade da aventura. Os guerreiros que acreditam nas virtudes da conquista normalmente adoram Bane, mesmo se não forem malignos. Além desses quatro deuses, todas as divindades no panteão contam com alguns guerreiros entre os seus adoradores. Os guerreiros que consideram suas perícias marciais como uma forma de arte, como muitos guerreiros elfos e eladrin, adoram Corellon. Erathis é uma popular deusa urbana, normalmente reverenciada por soldados. Ioun, sendo o deus do conhecimento, apela para os guerreiros que estudam as artes da guerra e a estratégia. Alguns guerreiros impetuosos procuram imitar a fúria da natureza que Melora representa. Moradin é normalmente adorado por anões e por qualquer guerreiro que procure proteger sua comunidade. Pelor é popular entre guerreiros de alinhamento bondoso, enquanto a Rainha de Rapina é uma patrona comum para guerreiros amargos e cruéis e para os mercenários. A doutrina de Sehanine de buscar o próprio destino também atrai a simpatia de diversos guerreiros.

Impulso do Matador

Ataque de Guerreiro 15

Farejando o sangue, você avança para liquidar seu inimigo.

Diário ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo a até 5 quadrados fica sangrando

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: Antes do ataque, o guerreiro percorre seu deslocamento.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica marcado (TR encerra). Se o alvo já estiver marcado pelo guerreiro, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Especial: Se o guerreiro for um elfo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Investida Rochosa

Ataque de Guerreiro 15

Você e sua lâmina se assemelham a uma avalanche de pedras descendo a montanha, esmagando qualquer um tolo o bastante para permanecer em seu caminho.

Diário ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve realizar uma investida e usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Durante a investida, o personagem pode se mover por quadrados ocupados por inimigos, mas deve encerrar seu movimento num espaço desocupado.

Alvo: Uma criatura e os inimigos nos espaços ingressados pelo guerreiro.

Ataque: Força vs. CA, um ataque por alvo

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Fracasso: O alvo é empurrado 1 quadrado.

Postura Fluente

Ataque de Guerreiro 15

Como um metal líquido, você flui para onde a batalha o levar.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, usando uma ação de movimento, o guerreiro pode ajustar 1 quadrado (ou 2 quadrado se não estiver vestindo uma armadura pesada) e realizar um ataque básico corpo a corpo. Se tiver vantagem de combate contra o alvo e obtiver sucesso no ataque, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Ventania de Aço

Ataque de Guerreiro 15

Você atravessa as fileiras de oponentes como se fosse um vento impetuoso.

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.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou lâmina pesada, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Efeito: O guerreiro ajusta 1 quadrado e repete o ataque contra um inimigo que não foi atingido pelo primeiro ataque.

GUERREIROS NO MUNDO

Os soldados rasos da tropa do baronato, o grupo de mercenários que vende seus serviços ao duque, os bandidos que saqueiam as caravanas que viajam pela Estrada do Rei e os selvagens que pilham as fazendas distantes, não são guerreiros. Mas guerreiros surgem desses tipos de pessoas. Seu personagem guerreiro pode ter servido no exército, ter sido treinado pela cavalaria ou ter lutado entre bandidos e saqueadores, mas ele se destacou em suas fileiras e se tornou mais poderoso que os seus colegas. Ele não é somente um soldado, é um herói, e isso para sempre o colocará acima das pessoas comuns.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Grito Reinante

Utilitário de Guerreiro 16

Seu grito de batalha abala os nervos dos inimigos, atraindo a atenção deles em sua direção.

Diário ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Efeito: O guerreiro recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo, que também fica marcado (TR encerra ambos).

Montanha Imóvel

Utilitário de Guerreiro 16

Você finca os pés no chão, recusando-se a se mover.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto o guerreiro adotar esta postura, se ele for puxado, empurrado ou conduzido, mas não se moveu mais que 2 quadrados desde o começo do seu último turno, reduza o movimento forçado em 2 quadrados.

Especial: Se o guerreiro for um anão, reduza o movimento forçado em 5 quadrados.

Postura de Marcação

Utilitário de Guerreiro 16

Apenas sua presença é o suficiente para baixar a guarda de seus adversários.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Padrão Pessoal

Pré-requisito: O guerreiro deve ser treinado em Intimidação.

Efeito: Enquanto o guerreiro adotar esta postura, qualquer inimigo que começar o turno num quadrado adjacente a ele fica marcado até o começo do próximo turno do personagem.

Travessia de Gigante

Utilitário de Guerreiro 16

Você atravessa o caos da batalha como um colosso, indiferente aos inimigos ao seu redor.

Diário ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O guerreiro ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento. Durante o ajuste, o personagem ignora terrenos acidentados e pode se mover por quadrados ocupados, contanto que termine o deslocamento num espaço desocupado.

Travessia Estimulante

Utilitário de Guerreiro 16

Você corre para ficar ao lado de seu aliado, pronto para defendê-lo.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O guerreiro percorre seu deslocamento, terminando num espaço adjacente a um aliado. O personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual a 2d8 + seu modificador de Constituição.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Acometida do Guerrilheiro Ataque de Guerreiro 17

Você salta para frente, golpeando um oponente e usando o movimento para derrubar o outro.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o guerreiro ajusta 2 quadrados e realiza um ataque secundário.

Se tiver vantagem de combate contra o alvo primário, o ataque primário causa dano adicional igual ao modificador de Destreza do personagem.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do primeiro alvo

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso 1[A] + modificador de Força de dano.

Se tiver vantagem de combate contra o alvo secundário, o ataque secundário causa dano adicional igual ao modificador de Destreza do personagem.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Golpe e Contragolpe Ataque de Guerreiro 17

Você golpeia o oponente e apesar de não atingi-lo com toda sua força, você mantém a atenção dele em você.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano. Se antes do começo do próximo turno do personagem o alvo realizar um ataque que não o inclua como alvo, o guerreiro pode ajustar 1 quadrado e realizar um ataque secundário com sua arma da mão inábil contra o alvo, usando uma interrupção imediata.

Ataque Secundário: Força + 2 vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Golpe Selvagem Ataque de Guerreiro 17

Abandonando qualquer tipo de proteção, você se lança furiosamente contra o oponente.

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 personagem concede vantagem de combate a todos os inimigos até o começo do seu próximo turno.

Especial: Se o guerreiro for um humano, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Pancada Tremulante

Ataque de Guerreiro 17

Seu golpe sólido faz com que o oponente momentaneamente perca a capacidade de raciocinar.

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 nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição e o alvo fica pasmo até final do próximo turno do personagem.

Rajada Condutora

Ataque de Guerreiro 17

Você empurra o oponente para trás com uma série de firmes estocadas, aproveitando a abertura em suas defesas para escapar.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

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 2 quadrados. O guerreiro ajusta 2 quadrados.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou lâmina pesada, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Torque Turbulento

Ataque de Guerreiro 17

Seu corpo e arma giram como um só, golpeando e derrubando os inimigos que não saíram de seu caminho.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Condição: O guerreiro 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, até o começo do próximo turno do guerreiro, qualquer inimigo que ingressar num quadrado adjacente ao personagem fica marcado até o final do próximo turno do guerreiro e sofre 5 de dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 19

Agressor Incansável

Ataque de Guerreiro 19

Você se anima ao surrar um oponente.

Diário ♦ Arma, Confiável, Cura, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o personagem pode gastar um pulso de cura.

Esmagar e Agarrar

Ataque de Guerreiro 19

Seu golpe estonteante distrai o inimigo tempo o bastante para que você consiga agarrá-lo.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve ter uma mão livre

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é agarrado. Quando o guerreiro sustenta este poder, o alvo sofre 1[A] + o modificador de Força do personagem de dano.

Estocada Controlada

Ataque de Guerreiro 19

Após uma estocada cruel, você habilmente encurrala seu oponente com sua arma de haste.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma arma de haste ou uma lança.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica marcado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do personagem.

Efeito: Antes do final do próximo turno do guerreiro, se o alvo realizar uma ação de movimento enquanto estiver dentro do alcance da arma do personagem, este realiza um ataque secundário contra o alvo usando uma interrupção imediata.

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e a ação de movimento do alvo é cancelada.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Rasteira Protetora

Ataque de Guerreiro 19

Você gira a arma cuidadosamente ao seu redor, assumindo uma postura defensiva.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: As criaturas dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina pesada ou mangual, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Efeito: O personagem recebe +4 de bônus na CA até o começo do seu próximo turno.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Irredutível

Utilitário de Guerreiro 22

A dor só o estimula a realizar grandes proezas de heroísmo.

Diário ♦ Cura, Marcial

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: O guerreiro é atingido por um ataque

Efeito: O personagem gasta dois pulsos de cura e recupera seu valor máximo de pontos de vida.

Especial: Se for um draconato, o guerreiro recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Postura do Vencedor

Utilitário de Guerreiro 22

Você se sente vigoroso e confiante sempre que derruba um inimigo.

Diário ♦ Cura, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, usando uma ação livre, o guerreiro pode gastar um pulso de cura, realizar um teste de resistência ou as duas coisas. O personagem recebe um bônus nos testes de resistência igual ao seu modificador de Sabedoria.

Postura Inabalável

Utilitário de Guerreiro 22

Permanecendo firme, você não permite que nada lhe cause hesitação.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência, o guerreiro pode realizar um teste de resistência contra este efeito usando uma reação imediata.

Ressurgimento Inspirado

Utilitário de Guerreiro 22

Entusiasmado com o sucesso, você retoma o fôlego e se desloca para o próximo ataque.

Encontro ♦ Cura, Marcial

Ação Livre Pessoal

Gatilho: Um inimigo marcado pelo guerreiro é reduzido a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: O personagem gasta um pulso de cura e ajusta 3 quadrados.

Uivo Desafiador

Utilitário de Guerreiro 22

Você responde à dor com um grito corajoso e uma vigilância furiosa.

Diário ♦ Marcial, Medo

Reação Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: O guerreiro sofre dano de um ataque corpo a corpo

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: O alvo fica marcado até o final do encontro, até o guerreiro ficar inconsciente ou até que a marca seja substituída. Enquanto estiver marcado, o alvo concede vantagem de combate ao personagem.

GUERREIROS E O COMBATE

Algumas pessoas assumem que um personagem que utiliza poderes chamados *golpe brutal* e *massacre implacável* se divertem com o combate, deleitando-se com a violência e a destruição que espalham – mas isso não tem que ser uma verdade para o seu personagem. Para muitos ícones da literatura, a guerra e o combate são fardos que esperam abandonar um dia. Esses heróis não sentem prazer em ma-

tar, somente um cansaço que aumenta à medida que o ciclo de violência se expande para engolir mais e mais amigos e entes queridos. Como seu guerreiro se sente ao enfrentar situações de combate? A necessidade de violência é evidente, mas ele espera que esses tempos violentos acabem? Ou ele é indiferente a isso – pelo menos até que a morte de um conhecido o desperte para uma horrível realidade?



PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

Engodo do Mestre de Armas Ataque de Guerreiro 23

Você realiza um ataque transitório tirando o equilíbrio do oponente. Com um empurrão você o joga para longe enquanto troca de posição com ele.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro 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 obtiver sucesso em um dos ataques, o personagem pode trocar de lugar com o alvo. Se obtiver sucesso nos dois ataques, o personagem pode trocar de lugar com o alvo e o alvo é conduzido 3 quadrados. Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo, cada ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Machado Esmagador

Ataque de Guerreiro 23

Girando por todos os lados, você golpeia com ímpeto cada um dos adversários.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA. O guerreiro recebe +1 de bônus cumulativo nas jogadas de ataque para cada alvo depois do primeiro.

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando um machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Martelo Angustiante

Ataque de Guerreiro 23

Sua arma golpeia o adversário, forçando os inimigos próximos a reconhecer a ameaça que você representa.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma arma de duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e os inimigos adjacentes ao alvo ficam marcados até o começo do próximo turno do personagem.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Pancada Incapacitante

Ataque de Guerreiro 23

Você surra seu oponente violentamente, impedindo-o de se mover.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica lento e enfraquecido até o final do próximo turno do personagem.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição e o alvo fica derrubado.

Punhalada Meticulosa

Ataque de Guerreiro 23

Sua precisão o permite golpear contra um pequeno orifício na armadura do oponente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma lâmina leve ou lança, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Especial: Quando realizar um ataque de oportunidade, o personagem pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Resposta Reversa

Ataque de Guerreiro 23

Você realiza um bloqueio rápido para proteger um aliado, realiza uma hábil estocada contra um oponente e então assume uma nova posição.

Encontro ♦ Arma, Marcial**Interrupção Imediata** Corpo a corpo 1**Gatilho:** Um inimigo adjacente atinge um aliado do guerreiro com um ataque corpo a corpo**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o guerreiro ajusta 2 quadrados, contanto que termine o deslocamento adjacente ao alvo.

Efeito: O aliado sofre apenas metade do dano do ataque que ativou o gatilho.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 25**Explosão de Marcação**

Ataque de Guerreiro 25

Com uma rajada de ataques precisos, você fere os adversários próximos, mostrando que essa luta terminará mal se eles não forem capazes de derrotá-lo rapidamente.

Diário ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Explosão contígua 1**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão**Ataque:** Força vs. Reflexos

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano. Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Destreza do personagem.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo fica marcado até o final do encontro, até o guerreiro ficar inconsciente ou até que a marca seja substituída.

Investida da Balista

Ataque de Guerreiro 25

Como uma seta disparada de uma balista, você avança violentamente, trespassando os oponentes.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque Primário:** Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra). O guerreiro realiza um ataque secundário contra o alvo.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma lança, o alvo fica pasmo (TR encerra).

Ataque Secundário: Destreza vs. Fortitude

Sucesso 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

GUERREIROS HALFLINGS

Os guerreiros halflings – pequenos, mas ágeis – compensam com agilidade o que lhes falta em força. Quando uma pacífica comunidade halfling enfrenta um perigo que não pode ser evitado, eles dependem de combatentes habilidosos com táticas de guerrilha, raciocínio rápido e lâminas velozes para afugentar os inimigos. A trilha exemplar halfling escaramuceiro (pág. 31) é um exemplo perfeito da tradição guerreira dos halfling.

Massacre Implacável

Ataque de Guerreiro 25

Sem misericórdia você massacra o oponente em desvantagem, provocando os demais inimigos.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura sangrando ou caída**Ataque:** Força + 2 vs. CA**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Os inimigos a até 3 quadrados do guerreiro, exceto o alvo, ficam marcados até o final do próximo turno do personagem. Se o ataque reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, em vez disso, os inimigos ficam marcados até o final do encontro, até o guerreiro ficar inconsciente ou até que a marca seja substituída.

Pancada e Terremoto

Ataque de Guerreiro 25

Com um golpe estrondoso você derruba seu adversário e envia ondas de choque pela terra. Essas ondas lançam os demais inimigos para longe.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo Primário:** Uma criatura**Ataque Primário:** Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado e pasmo até o final do próximo turno do guerreiro. O personagem realiza um ataque secundário.

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, o ataque primário causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Alvo Secundário: Os inimigos a até 2 quadrados do alvo primário.

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: Modificador de Força de dano e o alvo secundário fica derrubado.

Provocação Sobrepujante

Ataque de Guerreiro 25

Seu ataque hábil e impiedoso fere carne e confiança, fornecendo a você uma vantagem duradoura contra o inimigo.

Diário ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano.**Fracasso:** Metade do dano.

Efeito: O alvo fica marcado até o final do encontro, até o guerreiro ficar inconsciente ou até que a marca seja substituída. Enquanto estiver marcado, o alvo concede vantagem de combate ao personagem.

GUERREIROS TIEFLINGS

Os tieflings são a única raça no *Livro do Jogador* que não recebe +2 de bônus num valor de atributo normalmente utilizado por guerreiros. Mesmo assim, os guerreiros tieflings conseguem fazer bom uso de seus poderes inatos e inclinações como guerreiros. A trilha exemplar tiefling guerreiro diabólico (pág. 34) representa a mais alta realização de uma tradição infernal datando da antiga Bael Turath. Contudo, mesmo os guerreiros tieflings que não adotam essa trilha conseguem canalizar sua cólera infernal e fazer bom uso dela no campo de batalha.

**Ressurgimento do Guerreiro** Ataque de Guerreiro 25

Você brutaliza o inimigo e se sente revigorado por sua bravura.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força + 2 vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o guerreiro recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de guerreiro que tenha utilizado durante este encontro.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 27**Avanço Sangrento** Ataque de Guerreiro 27

Tomado por uma sede de sangue, você salta para o centro da batalha.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo estiver sangrando, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Constituição do personagem.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Golpe Desesperado Ataque de Guerreiro 27

Você ataca com selvageria, ansioso para acabar com o oponente.

Encontro ♦ Arma, 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 sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Especial: Se o guerreiro for um humano, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

Golpe Giratório Mortal Ataque de Guerreiro 27

Você realiza um golpe cortante para a frente e gira sua arma num arco mortal.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma arma de duas mãos.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. O guerreiro realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Os inimigos a até 1 quadrado

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força + modificador de Destreza de dano.

Recompensa do Covarde Ataque de Guerreiro 27

Você lança sua arma contra um oponente recuando, fazendo-o vacilar enquanto ele tenta fugir.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata À distância 5

Gatilho: Um inimigo marcado pelo guerreiro deixa um quadrado adjacente

Condição: O guerreiro deve empunhar uma arma de combate corpo a corpo.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do guerreiro. A arma fica caída num quadrado (à escolha do personagem) adjacente ao alvo.

Supremacia com Duas Armas Ataque de Guerreiro 27

Você atinge dois ataques cruéis contra o inimigo, ganhando confiança como prova de seu estilo de luta superior.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro 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 o guerreiro obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo concede vantagem de combate ao personagem no próximo ataque dele contra o alvo realizado antes do final do próximo turno do guerreiro.

Torrente de Punhaladas Ataque de Guerreiro 27

Você se enfurece como uma nuvem tempestuosa, desferindo diversos golpes contra os inimigos tolos o bastante para permanecerem ao seu lado.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Condição: O guerreiro deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA. Se estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo, o guerreiro pode atacar cada alvo com sua arma principal e sua arma da mão inábil.

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano. Se o guerreiro tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Avalanche de Aço Ataque de Guerreiro 29

Você se choca contra o inimigo com a fúria impiedosa de um deslizamento, permitindo que sua arma seja seu guia e ignorando tudo, exceto seu oponente.

Diário ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma arma de duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 8[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O guerreiro concede vantagem de combate a todos os inimigos até o começo do seu próximo turno.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Ferimento Mortal Ataque de Guerreiro 29

Você perfura o oponente, liberando muito sangue do ferimento.

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 20 de dano contínuo (TR encerra). Enquanto estiver sofrendo este dano contínuo, o alvo sofre -2 de penalidade nos testes de resistência.

Martelo Titânico Ataque de Guerreiro 29

Seu golpe atinge com uma força impiedosa, aturdindo os sentidos de seu oponente.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica atordado (TR encerra).

Arma: Se o guerreiro estiver empunhando um martelo, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

A ARMA DE UM GUERREIRO

Grandes guerreiros normalmente são conhecidos pelas armas que carregam. Seu personagem guerreiro pode usar diferentes armas durante sua carreira de aventureiro, mas não existe razão para que essas armas sejam armas mágicas. Desde a primeira arma que seu guerreiro empunhou no começo da aventura até o artefato +6 que infligiu o golpe final no vilão principal da campanha, cada arma pode ser grandiosa.

Uma arma especial normalmente recebe suas características de seu criador. Uma lâmina criada nas forjas infernais de Bael Turath, uma lança reforçada pelo sopro de um dragão branco pelos ferreiros de Arkhosia, um martelo criado por um exarca de Moradin nas catacumbas de Celestia – estas são armas dignas de um herói. Ou uma arma criada pelo próprio personagem pode ser a mais poderosa de todas!

Outras armas são notórias porque outros heróis – ou vilões – as brandiram no passado. A arma do personagem pertenceu a um general eladrin de Cendriane? Ou seria um machado utilizado para cortar a cabeça do poderoso Kuthmaug, o grande titã de fogo? Ou ainda, um mangual que era a arma favorita de um líder tribal gnoll derrotado?

Finalmente, a construção de uma arma ou sua aparência também podem torná-la distinta. Talvez seja uma espada feita de um pedaço único de um estranho metal, esculpida em vez de forjada, mas ainda assim terrivelmente eficaz. A ponta de uma lança pode conter o dente ou a garra de um dragão antigo ou o cabo de uma maça pode ser composto do osso de um gigante, preso com tiras de aço e entalhado com runas anãs.

Pancada Progressiva

Ataque de Guerreiro 29

O ímpeto de seu ataque lança um inimigo de encontro ao outro.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O guerreiro deve empunhar uma arma de duas mãos.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Constituição do guerreiro e fica derrubado. O personagem realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura adjacente ao alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Força de dano e o alvo secundário é empurrado 2 quadrados e fica derrubado. O personagem repete o ataque secundário contra uma criatura adjacente ao alvo secundário.

Fracasso: Metade do dano, o alvo é empurrado 1 quadrado e o guerreiro não realiza um ataque secundário.

Rajada Catastrófica

Ataque de Guerreiro 29

Você se torna uma tempestade de violência, lançando ataques impetuosos e velozes como raios.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA, três ataques

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se obtiver sucesso em dois ataques, o guerreiro causa 1d10 de dano adicional. Se obtiver sucesso nos três ataques, em vez disso, o guerreiro causa 2d10 de dano adicional.

Fracasso: Metade do dano por ataque.

Tempestade de Lâminas

Ataque de Guerreiro 29

Você avança por entre os inimigos com a arma brilhando enquanto golpeia por suas fileiras.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Força + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica pasmo.

Efeito: O guerreiro ajusta 3 quadrados e repete o ataque contra um segundo alvo. Depois disso, o guerreiro ajusta mais 3 quadrados e repete o ataque contra um terceiro alvo.



ÚLTIMO SUSPIRO

Brandis se posicionou na entrada da sala e esperou. Os longos suspiros já não acalmavam o coração palpitante e com cada fôlego, ele soltava murmúrios à Rainha de Rapina: "Hoje não, Dama Obscura. Por favor."

Ele ouvia o som dos cascos do demônio se aproximando e o ritmo frenético dos passos de seus companheiros conforme eles fugiam, para longe dele. Se ele pudesse dar a eles mais alguns minutos, talvez eles ficassem em segurança. Talvez Verna não tivesse que morrer.

O demônio virou a esquina e urrou triunfante. O rugido aterrou os ouvidos de Brandis, abalou as rochas sob seus pés e soprou contra seu rosto, mas o guerreiro se manteve firme. Baixando a cabeça, o demônio investiu contra ele.

Também liberando um rugido, Brandis correu contra o demônio, permitindo que sua fúria e desespero o carregassem como uma onda devastadora de aço. Ele se atirou sob os chifres curvados do demônio e usando toda a força, trouxe a lâmina sobre a cabeça, atingindo a criatura no pescoço. Sangue acre jorrou sobre ele, mas o demônio não tombou. Uivando, ele golpeou violentamente Brandis com o seu pesado punho, fazendo-o cambalear para trás.

"Pelo menos eu chamei sua atenção," Brandis resmungou, segurando com força o cabo de sua espada. Ele não conseguia mais ouvir seus amigos, somente o pulsar do sangue em seus ouvidos.

Observação: O matador de gigantes, uma trilha exemplar disponível tanto para os guerreiros quanto para os patrulheiros, é descrita na página 98.

ADEPTO DO ESCUDO

“O escudo em minha mão esquerda fala sobre minha sobrevivência. Com minha espada, ele sussurra sobre sua derrota.”

Pré-requisito: Guerreiro

Histórias ilustres falam do escudo, o melhor amigo de um combatente e um implemento de honra da armadura de um guerreiro. Um escudo sólido pode desviar espadas e flechas comuns, assim como rajadas venenosas e as chamas de um dragão. Não há nada melhor que um aliado leal para proteger o flanco enquanto se está engajado com o inimigo... mas nada melhor que o adepto do escudo para proteger este aliado.

Através dos tempos, o uso do escudo definiu muitas táticas militares. Na formação de falange, comuns entre muitos povos, um soldado permanece próximo ao outro, cada um dependendo do escudo de seu camarada para obter proteção adicional. Numa investida, o escudo ajuda a empurrar o inimigo ou até mesmo a derrubá-lo. Os combatentes de uma unidade formada por portadores de escudos habilidosos podem juntar seus escudos em uma formação protetora, permanecendo a salvo contra ataques externos enquanto estiverem dentro dessa couraça. É dito que essa formação era originalmente um truque anão chamado “formação de seixo.”

Um guerreiro filósofo arkhosiano chamado Khomagar uma vez disse, “O escudo é a lei do campo de batalha, protegendo o soldado como as leis nobres e justas protegem o império.” Os guerreiros de falange de diversas culturas sofrem as piores desonras quando perdem seus escudos em batalha, uma vez que essa perda enfraquece a unidade como um todo. Várias culturas mantêm uma tradição de trazer os combatentes mortos de volta para casa em seus escudos, enterrando o escudo com seu dono. Especialmente entre os anões, um escudo quebrado é visto como um símbolo de perda ou corrupção.

O escudo é ainda mais importante em unidades pequenas onde os guerreiros dependem dele para proteger seus aliados. Para os sábios soldados que cumprem essa função, um escudo é tanto uma arma quanto um item defensivo.

O adepto do escudo conhece bem essas verdades. Depois de muitos combates, ele dominou o uso da arma de uma mão e do escudo. Tamanha é sua habilidade que aqueles que prestam muita atenção em um de seus armamentos inevitavelmente sofre a punição do outro.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ADEPTO DO ESCUDO

Ação de Cobertura (Nível 11): Enquanto estiver usando um escudo, o adepto do escudo pode gastar um ponto de ação para receber cobertura superior contra os ataques à distância e de área até o final do seu próximo turno, em vez de realizar uma ação adicional.

Revindita do Portador do Escudo (Nível 11): Sempre que um inimigo adjacente ao adepto do escudo realizar um ataque corpo a corpo contra um aliado do personagem, o adepto do escudo recebe +2 de bônus cumulativo na próxima jogada de dano de um ataque corpo a corpo.

Solidez do Escudo (Nível 16): Enquanto estiver usando um escudo, o adepto do escudo adiciona o bônus do escudo à sua defesa de Fortitude.

PROEZAS DE ADEPTO DO ESCUDO

Choque Súbito com Escudo

Ataque de Adepto do Escudo 11

Seu oponente decide ignorá-lo, mas recebe um golpe sólido de seu escudo como agradecimento.

Encontro ♦ Marcial

Interrupção Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo marcado pelo adepto do escudo e adjacente a ele ajusta ou realiza um ataque que não inclua o personagem como alvo

Condição: O adepto do escudo deve empunhar um escudo.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força + 4 vs. Fortitude

Nível 21: Força + 6 vs. Fortitude.

Sucesso: O alvo fica atordoado até o final do próximo turno do personagem.

Muralha de Escudos

Utilitário de Adepto do Escudo 12

Levantando o escudo, você se prepara para defender a si mesmo e seus aliados próximos de um ataque iminente.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O adepto do escudo deve empunhar um escudo.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o adepto do escudo e seus aliados adjacentes recebem cobertura contra os ataques à distância e de área.

Escudo Reverberante

Ataque de Adepto do Escudo 20

Você se vira e prensa o escudo contra o ataque do oponente, causando uma vibração espantosa.

Diário ♦ Marcial

Reação Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo adjacente fracassa num ataque corpo a corpo contra o adepto do escudo ou um aliado do personagem

Condição: O adepto do escudo deve empunhar um escudo.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O alvo fica pasmo e enfraquecido (TR encerra ambos).



ANÃO DEFENSOR

"A fúria do Inferno não conseguiu me mover, mas eu posso martelá-lo ao chão!"

Pré-requisitos: Anão, guerreiro

Seu povo desafiou os titãs e os gigantes. Sua união os manteve e sua tenacidade os sustenta; as tradições que preservam esses valores os servem bem. Eles permanecem inabaláveis e invencíveis como as montanhas, seja contra orcs, goblins ou dragões.

Os anões soldados são insuperáveis em sua proeza bélica e na lealdade entre si. Histórias de guerra contam que um único anão soldado é comparável a quaisquer dois combatentes de outras raças e que dois desses soldados valem por cinco inimigos de perícias similar. Quando as forças do inimigo são compostas apenas por selvagens, os exércitos anões a destroem assim como as rochas canalizam a água.

Todas as instâncias da sociedade anã têm soldados leais à sua causa. Soldados valorosos servem rei e nobres, guilda e comércio, divindades e igreja ou à uma simples doutrina. Alguns poucos servem ao poder da moeda, vendendo-se por riquezas. As técnicas de luta aprimoradas pelo tempo ensinaram aos anões guerreiros como usar suas habilidades raciais ao máximo e como usar armaduras pesadas e empunhar suas armas com excelência. Quando surgem os presságios da guerra, os soldados anões mantêm a linha de combate.

O anão defensor é um mestre nas artes bélicas dos anões que depende da lealdade de seus aliados tanto quanto de sua coragem e vigor. Sua habilidade reside em manobras defensivas e táticas de linha de batalha. Seus aliados dependem dele para ser o centro do esquadrão. Eles acreditam em sua estabilidade e na habilidade de quebrar as defesas do inimigo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ANÃO DEFENSOR

Ação Defensiva (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o anão defensor recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Fortitude até o final do seu próximo turno.

Defensor Robusto (Nível 11): Sempre que estiver adjacente a pelo menos um aliado, o anão defensor e seus aliados adjacentes recebem +1 de bônus na CA. Além disso, quando um desses aliados é puxado, empurrado ou conduzido, ele pode reduzir em 1 quadrado a distância do movimento forçado.

Raízes da Terra (Nível 16): A característica racial Firmar-se ao Solo pode reduzir em até 5 quadrados a distância de um movimento forçado.

PROEZAS DE ANÃO DEFENSOR

Continuar Avançando Ataque de Anão Defensor 11

Você golpeia e derruba seus inimigos, avançando pela abertura para se posicionar.

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 e o anão defensor ajusta 1 quadrado para o espaço abandonado pelo alvo.

Arma: Se o anão defensor estiver empunhando um machado, martelo ou picareta, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Coração Tórrido Utilitário de Anão Defensor 12

Preocupando-se com sua defesa, você corajosamente incita seus aliados.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o anão defensor recebe +4 de bônus de poder em todas as defesas e seus aliados adjacentes recebem +2 de bônus na defesa de Vontade.

Colapso Rochoso Ataque de Anão Defensor 20

Seu golpe atinge impiedosamente o inimigo, lançando-o aos tropeços sobre os adversários próximos e causando uma confusão.

Diário ♦ 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 inimigos do personagem que estiverem adjacentes ao alvo são empurrados 1 quadrado e ficam derrubados.

Arma: Se o anão defensor estiver empunhando um machado, martelo ou picareta, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Fracasso: Metade do dano e os inimigos do personagem que estiverem adjacentes ao alvo são empurrados 1 quadrado.

ASSOLADOR

"Por Kord!"

Pré-requisitos: Guerreiro, característica de classe Vigor Impetuoso

O assolador representa a essência do guerreiro impetuoso – um combatente selvagem e audaz que se sobressai com a fúria e a sede de sangue, literalmente mastigando a borda de um escudo ou a haste de uma arma para liberar energia quando fica muito tempo sem lutar. Na batalha, o assolador investe impetuosamente, deixando para trás uma trilha de oponentes ensanguentados e cadáveres retorcidos.

Ele zomba de práticas disciplinadas, devoções românticas a um código ou de armas efeminadas, como as rapieiras. Como o matador dedicado que é, ele depende da força de sua arma e do ímpeto da batalha. Alguns podem descrevê-los como grosseiros sem cultura, mas os assoladores zombam desses tolos. Quando eles se acovardam diante dos horrores da noite e dos ermos, é ele quem permanece inalterado, pronto para afiar sua arma com os ossos do inimigo.

Ser um assolador significa que cada combate é uma chance para mais sangue e glória, uma oportunidade para ganhar fama, o favor dos deuses e talvez até uma forma de imortalidade. Ele se entrega completamente a cada luta como se fosse a última, saltando intrepidamente entre os inimigos e causando o máximo possível de destruição. Com sua bravura indiferente ele conquista fama e honra para si, seu povo, seus ancestrais e para os deuses que o protegem. E se os deuses não se importarem com ele – para o Inferno com eles também.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO

ASSOLADOR

Ação Assoladora (Nível 11): O assolador pode gastar um ponto de ação para realizar um ataque básico corpo a corpo contra cada inimigo adjacente, em vez de realizar uma ação adicional, recebendo um bônus nas jogadas de dano igual ao seu modificador de Constituição.

Empenho em Matar (Nível 11): Sempre que reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, o assolador recebe +2 de bônus na próxima jogada de ataque corpo a corpo realizada antes do final do seu próximo turno.

Fúria Saqueadora (Nível 16): Uma vez por rodada, quando fracassa num ataque corpo a corpo enquanto estiver sangrando, o assolador realiza um ataque básico corpo a corpo contra o mesmo alvo usando uma ação livre.

PROEZAS DE ASSOLADOR

Perante Ti

Ataque de Assolador 11

A selvageria de seu ataque faz com que os inimigos recuem.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e os inimigos do assolador, exceto o alvo, a até 3 quadrados dele são empurrados 1 quadrado.

Fúria Sanguinolenta

Utilitário de Assolador 12

Você para, limpa o sangue dos lábios e investe impetuosamente de volta ao combate.

Diário ♦ Cura, Marcial, Postura

Reação Imediata

Pessoa

Gatilho: Um inimigo deixa o assolador sangrando com um ataque básico corpo a corpo

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o assolador sofre -2 de penalidade em todas as defesas, mas recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque corpo a corpo. Além disso, sempre que reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, o assolador recupera um número de pontos de vida igual ao seu modificador de Constituição.

Selvageria de Marcação

Ataque de Assolador 20

Um ataque cruel abre um enorme ferimento e seu foco no inimigo evita que ele se recupere.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial, Revigorante

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e 15 de dano contínuo (TR encerra). Enquanto estiver marcado pelo assolador, o alvo sofre -2 de penalidade nos testes de resistência contra o dano contínuo.



CAVALEIRO PROTETOR

"Nerath pode estar arruinada, mas a necessidade de combatentes justos e com um código de honra permanece."

Pré-requisito: Guerreiro

Nessa era de escuridão, oculta pela sombra de impérios arruinados, nunca houve tanta necessidade daqueles que defendem a causa dos inocentes. Desde a queda de Nerath, nunca uma força coerente de combatentes realizou feitos motivados pela honra e justiça. Os cavaleiros valentes que lutaram pelo Rei Elidyr de Nerath não existem mais e o código de honra que eles adotavam é só uma curiosidade histórica. No entanto, alguns ainda veem necessidade para esse tipo de nobreza nos dias de hoje e tentam viver pelos princípios estabelecidos pelos virtuosos soldados que não existem mais. Esses guerreiros modernos chamam a si mesmo de cavaleiros protetores.

Alguns dentre os que se intitulam cavaleiros poderiam se equiparar aos guerreiros lendários de Nerath em seus poderes e dedicação. No entanto, sem um código, quem dirá com certeza que esses novos cavaleiros trazem consigo a honra de outrora? Sem uma irmandade, como podem indivíduos de mesmo pensamento trabalhar em prol de objetivos similares e se policiar? Realmente, um grande número daqueles que clamam ser cavaleiros – e até mesmo alguns poucos que se autointitulam cavaleiros protetores – são tudo, menos contrapartes daqueles admiráveis combatentes. Muitos deles usam seu autoproclamado título para a depravação ou para ganhos pessoais.

Uma frouxa confederação de cavaleiros protetores age como uma organização para aqueles que aderem a essa trilha. Seus membros se comprometem a proteger uns aos outros e a manter os princípios da ordem. A coragem, o zelo, o respeito, a cortesia e a glória da batalha são sua doutrina. Aqueles que falharem em manter esses padrões rapidamente se encontram em desacordo com os demais cavaleiros protetores.

Ao brandir sua espada e vestir o manto dos cavaleiros protetores, o cavaleiro protetor assume o compromisso de honrar os cavaleiros de Nerath. Como combatente e líder, ele sustenta o código dos cavaleiros protetores para sua glória pessoal e em respeito ao passado. Em sua vida, ele busca ser nobre, honesto e justo. Quando um cavaleiro protetor e seus aliados estão sob ataque, ele se coloca na linha de frente, testando e demonstrando sua coragem. Ele luta com dignidade e propósito, mesmo quando caçoam dele por ser um idealista.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CAVALEIRO PROTETOR

Ação do Protetor (Nível 11): Quando o cavaleiro protetor gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, um de seus aliados a até 5 quadrados recebe +4 de bônus na CA até o final do próximo turno do personagem.

Protetor Devotado (Nível 11): Quando um inimigo marcado pelo cavaleiro protetor ataca um aliado do personagem adjacente ao cavaleiro protetor, este pode fazer com que o aliado seja conduzido 1 quadrado usando uma interrupção imediata.

Foco do Cavaleiro (Nível 16): Quando for realizar um ataque de oportunidade ou um ataque devido à característica de classe Desafio de Combate, em vez disso, usando uma interrupção imediata, o cavaleiro protetor pode conceder a seus aliados adjacentes +2 de bônus na CA até o começo do seu próximo turno.

PROEZAS DE CAVALEIRO PROTETOR

Golpe do Protetor Ataque de Cavaleiro Protetor 11

Você destrói o oponente, vingando-se de um ataque contra um aliado.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura marcada pelo personagem

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo tiver atacado um dos aliados do cavaleiro defensor desde o final do último turno do personagem, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do protetor e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Reduto do Cavaleiro Utilitário de Cavaleiro Protetor 12

Ao seu sinal, um aliado o utiliza como proteção contra o perigo.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: Usando uma ação livre, o alvo ajusta para um quadrado adjacente ao cavaleiro protetor e recebe +2 de bônus de poder na CA até o começo do próximo turno do personagem.

Justiça Sangrenta Ataque de Cavaleiro Protetor 20

Quando seu inimigo golpeia impiedosamente um aliado, você instantaneamente o empurra para trás com um ataque devastador.

Diário ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo adjacente deixa um aliado do cavaleiro defensor sangrando com um ataque corpo a corpo

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Força de dano, o alvo é conduzido 1 quadrado e o cavaleiro protetor ajusta para o espaço abandonado pelo alvo.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não é conduzido.

Efeito: O aliado do cavaleiro protetor recebe +2 de bônus de poder na CA até o começo do próximo turno do personagem

CEIFADOR ATERRADOR

"Todas as coisas morrem, meu amigo. É meu trabalho garantir que você também."

Pré-requisito: Guerreiro

Diversos estilos de luta descenderam de mestres dedicados – figuras irrepreensíveis que devotaram suas vidas para aperfeiçoar as manobras de combate que são levadas ao campo de batalha por seus discípulos. Mas nem todas as técnicas derivam dos ensinamentos desses exemplares artistas da guerra. Alguns métodos têm origens muito menos nobres. A trilha do ceifador aterrador é uma dessas estradas sombrias.

De acordo com as lendas, o primeiro ceifador foi Gulkanon, um humano paladino da Rainha de Rapina, desprovido de seu posto e poder por ofender sua deusa. Mesmo sem sua conexão com a divindade que reverenciava a tanto tempo, Gulkanon recusou-se a entregar sua função de campeão. Ele se voltou para uma nova possibilidade de estudo militar, colhendo informações sobre técnicas de espécies selvagens e vis – como os orcs, goblins, ogres e trolls. Ele abraçou as táticas rudimentares dessas criaturas bestiais e as refinou, desenvolvendo novas manobras que direcionavam sua força em um instrumento espantoso de carnificina. À medida que ele crescia mais confiante em suas recém-criadas habilidades, ele assumiu o título de "ceifador aterrador" e deu início ao seu objetivo de enviar almas à sua desafeitada patrona, na esperança de reascender o laço que tinha sido quebrado. Se ele foi bem-sucedido ou não, não se sabe, mas seu legado perdurou.

Alguns ceifadores aterrorizantes ainda servem à Rainha de Rapina e pequenos cultos desses guerreiros podem ser encontrados e persuadidos a treinar candidatos promissores. Outros que seguem estes ensinamentos, no entanto, não têm a vontade ou disciplina para encontrar o verdadeiro favor da deusa, deturpando seus ensinamentos para aplacar seus próprios excessos. Os servos vigilantes da Rainha de Rapina são conhecidos por caçar e eliminar os piores desses pecadores.

Quer tenha uma afinidade pela matança ou tenha encontrado sua inspiração nas ações de outros, o personagem se voltou para as técnicas do ceifador aterrador. O treinamento do ceifador ofereceu a ele manobras especiais de luta que enfatizam suas já impressionantes habilidades com armas de duas mãos. Seu treinamento o transformou em uma aterrorizante força de destruição. Em vez de se preocupar com suas defesas, o ceifador busca a destruição. Seu potencial destrutível é visível para os inimigos e eles sabem que se ignorá-lo, estarão arriscando suas vidas. O ceifador é capaz de realizar ataques incríveis, girando por entre os oponentes e cortando-os com sua lâmina.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CEIFADOR ATERRADOR

Ação do Ceifador (Nível 11): Quando o ceifador gasta um ponto de ação para realizar um ataque com uma arma de duas mãos, os inimigos adjacentes a ele sofrem dano igual ao modificador de Força do personagem.

Massacre Iminente (Nível 11): Se um ataque de oportunidade do ceifador deixa um inimigo sangrando, este também fica derrubado.

Trespassar Fulminante (Nível 16): Quando o ceifador obtém sucesso num ataque básico corpo a corpo com uma arma de duas mãos, um inimigo adjacente a ele sofre dano igual ao modificador de Força do personagem. Quando o ceifador obtém sucesso num ataque com o poder trespassar, todos os inimigos adjacentes a ele sofrem dano igual ao modificador de Força do personagem.

PROEZAS DE CEIFADOR ATERRADOR

Impulso Fulminante Ataque de Ceifador Aterrador 11

Você realiza um longo golpe contra o adversário e seu ataque potente envia uma mensagem clara sobre a ameaça que você representa.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo +1 de alcance

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Até o começo do próximo turno do ceifador, se o alvo realizar um ataque que não o inclua como alvo, usando uma interrupção imediata, o personagem pode ajustar 1 quadrado e realizar um ataque básico corpo a corpo contra ele.

Arma: Se o ceifador estiver empunhando uma arma de duas mãos, o ataque e o ataque básico corpo a corpo causam dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Alerta do Ceifador Utilitário de Ceifador Aterrador 12

Girando sua arma em um arco ameaçador, você força seus oponentes a repensarem suas táticas.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: O alvo fica marcado até o final do encontro, até o ceifador ficar inconsciente ou até que a marca seja substituída.

Colheita Sangrenta Ataque de Ceifador Aterrador 20

Uma série de golpes violentos deixa os inimigos sangrando e em uma posição desvantajosa.

Diário ♦ Arma, 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 5 de dano contínuo (TR encerra). Se o alvo se mover durante seu turno, ele não pode realizar um teste de resistência contra o dano contínuo.

Arma: Se o ceifador estiver empunhando uma arma de duas mãos, em vez disso, o alvo sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.

COURAÇADO

"Você não pode me impedir, muito menos me parar."

Pré-requisito: Guerreiro

Batalhas de estremecer o mundo foram travadas entre os tieflings de Bael Turath e os draconatos de Arkhosia. As façanhas e proezas desse conflito ainda são celebradas em histórias épicas e canções. Um desses hinos é o *Lamento do Couraçado*, uma canção lúgubre que reconta a marcha final de Jagannash, o Irrefreável, um grande herói draconato.

Jagannash, um combatente valente e famoso por sua capacidade de lutar independente dos ferimentos sofridos, acumulou diversas lendas. Ele resistiu à fúria de um raivoso dragão azul, sustentou as chicotadas de um mestre das profundezas e até mesmo derrotou o tiefling bruxo que o lançou no Inferno. No entanto, o *Lamento* conta sua batalha final e tudo o que ele conquistou em sua última ofensiva contra o império tiefling. Jagannash derrotou toda uma legião de diabos, estrangulou com suas próprias mãos a feiticeira súcubo comandante do exército e forçou seu caminho através das paredes da fortaleza. Ele finalmente estava escalando a torre que abrigava a sala de guerra dos tieflings quando o chão se revoltou e engoliu a cidadela e tudo ao redor dela. Dizem que Jagannash luta em seu sepulcro mesmo com o passar dos séculos. Esse era o tamanho de sua resistência.

O exemplo de Jagannash inspirou muitos guerreiros que seguem uma doutrina similar. O treinamento do corpo e da mente desses combatentes é mantido e ensinado a poucos mestres, draconatos ou não. Também é possível desenvolver esse talento sem um treinamento formal.

O couraçado é uma força inexorável de destruição. Ele suporta golpes com nada mais que sua força de vontade. O fogo não consegue tocá-lo, relâmpagos não podem cegá-lo. A essência de seu poder aumenta na mesma proporção em que sua habilidade de separar a mente do corpo, em se desligar do tormento causado pelos ferimentos e avançar lutando quando outros já teriam sucumbido. O couraçado alcança esse estado por meio de disciplina e comprometimento. Todos os que se levantam contra ele estão fadados ao fracasso.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO COURAÇADO

Ação do Couraçado (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque, o couraçado adquire resistência 10 contra todos os tipos de dano até o começo do seu próximo turno.

Recursos Infalíveis (Nível 11): O valor máximo de pontos de vida do couraçado aumenta em 10.

Usando uma ação livre, o couraçado pode causar 10 de dano a si mesmo para anular um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência. O personagem precisa ter pelo menos 10 pontos de vida para utilizar este poder e não pode reduzir o dano sofrido de nenhuma forma.

Endurecimento Crítico (Nível 16): Quando obtém um sucesso decisivo num ataque com arma, o couraçado adquire resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.



NOVAS TRILHAS EXEMPLARES

1

PROEZAS DE COURAÇADO

Avanço Inexorável

Ataque de Couraçado 11

Você avança implacavelmente por seus inimigos.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Revigorante

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criaturas

Efeito: O personagem ajusta 1 quadrado antes de cada ataque.

Ataque: Força vs. CA, dois ataques

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano por ataque.

Arma: Se o couraçado estiver empunhando uma maça, machado ou martelo, os ataques causam dano adicional igual ao seu modificador de Constituição.

Sangue de Ferro

Utilitário de Couraçado 12

Separando sua mente da dor dos ferimentos, você ignora pequenos machucados pelo resto da batalha.

Diário ♦ Marcial

Reação Imediata

Pessoal

Gatilho: O guerreiro fica sangrando

Efeito: O personagem adquire 5 de resistência contra todos os tipos de dano até o final do encontro.

Assalto Subversor

Ataque de Couraçado 20

Seu golpe impetuoso derruba o oponente exatamente onde você o quer, deixando-o cambaleante.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido para um espaço adjacente e fica pasmo (TR encerra).

Efeito: O couraçado adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano até o começo do seu próximo turno.

DRAGÃO INTERIOR

"A fúria do dragão é exaltada em meu sangue."

Pré-requisitos: Draconato, guerreiro

Os draconatos descendem da mesma linhagem espiritual que os poderosos dragões. Desde os primórdios, os draconatos vêm canalizando sua fúria natural em um espírito combativo e uma orgulhosa tradição marcial. O império de Arkhosia foi construído sobre esses preceitos e muitas vezes expandiu seus domínios tanto devido à sua força militar quanto à sua influência civilizadora.

Em Arkhosia, os draconatos serviam aos dragões de inúmeras funções, do vizir ao arquimago, do oráculo ao criado. No entanto, as funções mais importantes executadas pelos draconatos eram as de agentes que adentravam o perigoso mundo externo e a de defensores de sua terra natal. As tradições militares passaram de geração a geração, assim como a habilidade de dominar a natureza do dragão interior.

Alguns mestres draconatos aperfeiçoam seu corpo, mente e espírito por meio da prática marcial e aprendem a dominar perfeitamente o dragão interior. Alguns chegam sem querer a esse conhecimento, enquanto outros o recebem de professores ansiosos em treinar novos draconatos em antigas tradições. Só alguns poucos conseguem dominar as técnicas bem o bastante para se tornarem heróis ou vilões lendários.



Qualquer que seja a história do dragão interior, o sangue impetuoso dos dragões flui por suas veias. Sua adoração aos combatentes ancestrais se manifestou como um vínculo sobrenatural de sua herança. Ele escuta o chamado do dragão interior e sente a ferocidade dele. A desgraça cairá sobre aqueles que o causarem mal, pois o derramamento de seu sangue provocará a ira de seu coração dracônico.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO DRAGÃO INTERIOR

Ação de Sopro (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional enquanto estiver sangrando, o dragão interior pode utilizar seu poder racial *sopro de dragão* usando uma ação livre, mesmo se já tiver utilizado o poder durante o encontro.

Fúria dos Draconatos (Nível 11): Enquanto o dragão interior estiver sangrando, seu bônus racial nas jogadas de ataque é de +2, em vez de +1.

Sopro Perpétuo (Nível 16): Quando o dragão interior atinge um alvo com seu *sopro de dragão*, o alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra). O dano contínuo é do mesmo tipo que seu *sopro de dragão*.

PROEZAS DE DRAGÃO INTERIOR

Rajada do Dragão

Ataque de Dragão Interior 11

Enquanto seus ferimentos se abrem, seu sangue fervente cega os inimigos próximos.

Encontro ♦ Marcial

Reação Imediata Rajada contígua 3

Gatilho: O personagem sofre dano de um ataque

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Constituição + 4 vs. Reflexos

Nível 21: Constituição + 6 vs. Reflexos.

Sucesso: 2d6 + modificador de Constituição de dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do personagem.

Manifestação Ancestral

Utilitário de Dragão Interior 12

Buscando energias em seu legado dracônico, você canaliza a fúria sanguinária de seus ancestrais.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Condição: O dragão interior não pode estar sangrando.

Efeito: O personagem tem seus pontos de vida reduzidos ao valor de sua condição sangrando e recebe um número de pontos de vida temporários igual aos pontos de vida perdidos na utilização deste poder. Enquanto tiver pontos de vida temporários, o personagem adquire resistência contra todos os tipos de dano igual ao seu modificador de Constituição.

Golpe do Sopro Dracônico

Ataque de Dragão Interior 20

A cada balanço de sua arma, você libera uma rajada de sopro dracônico.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que o dragão interior causar dano com um ataque corpo a corpo contra um inimigo adjacente, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Constituição. O dano adicional é do mesmo tipo que seu *sopro de dragão*.

HALFLING ESCARAMUCEIRO

"Não deixe meu tamanho enganá-lo ou esse será seu último erro."

Pré-requisitos: Halfling, guerreiro

O mundo é grande e selvagem e os halflings nômades são um povo pequenino. Entretanto, sua agilidade e raciocínio rápido permitem que eles sobrevivam. Desta forma eles passaram a depender de combatentes astutos e audaciosos para defendê-los. Até mesmo os halflings assentados mantêm uma tropa para proteger seus interesses entre os povos civilizados maiores.

A tradição de combate do halfling escaramuceiro favorece as características dos halflings. Eles praticam táticas de guerrilha e de ataque combinado, movimentam-se pelo campo de batalha tentando evitar os golpes de criaturas maiores, golpeando de ângulos inesperados e realizando assaltos devastadores. Os escaramuceiros prontamente entregam suas vidas para permitir que aqueles que estão sob sua proteção consigam escapar e sobreviver ao perigo.

A grande maioria dos clãs de halflings andarilhos possui um grande número desses soldados para servirem como batidores. Eles ajudam a manter o bando itinerante despreocupado – e acabam com o perigo antes que a ameaça se torne incontrolável. Os halflings mais hábeis e solícitos podem facilmente aprender as técnicas do escaramuceiro. Muitos deles também utilizam sua técnica fora das comunidades halflings, satisfazendo sua curiosidade natural enquanto protegem seus amigos e as pessoas comuns.

Seu personagem é um desses campeões do povo halfling. Com uma lâmina veloz em mãos ele se movimenta com empolgação pelo campo de batalha enquanto seus inimigos grandes e desajeitados se confundem todo tentando acertá-lo. Ele aprendeu a utilizar seu tamanho para ver a batalha de um ângulo diferente, conseguindo observar aberturas que os outros não enxergam, caçando os inimigos e se aproveitando de cada vantagem que a batalha tem a oferecer. Se sua perícia falhar por alguma razão, sua sorte é mais que suficiente para salvá-lo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO HALFLING ESCARAMUCEIRO

Ação Ajustável (Nível 11): O halfling pode gastar um ponto de ação para ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza, em vez de realizar uma ação adicional.

Retaliação de Oportunidade (Nível 11): Se utilizar seu poder racial *segunda chance* e o oponente fracassar no ataque, o halfling escaramuceiro pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o atacante usando uma ação livre.

Mover a Batalha (Nível 16): Sempre que obtiver sucesso num ataque devido à característica de classe Desafio de Combate, o halfling escaramuceiro pode conduzir o alvo 1 quadrado e depois ajustar 1 quadrado.

PROEZAS DE HALFLING ESCARAMUCEIRO

Muito Próximo para Consolar

Ataque de Halfling Escaramuceiro 11

Você e sua lâmina cortante permanecem muito próximos 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. Até o final do próximo turno do halfling, se o alvo se mover, o personagem pode percorrer seu deslocamento usando uma ação livre, contanto que termine o deslocamento adjacente ao alvo.

Tirar do Caminho Utilitário de Halfling Escaramuceiro 12

Você lança o corpo na frente de um ataque iminente, tirando seu aliado do caminho.

Diário ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata

Corpo a corpo 1

Gatilho: Um aliado adjacente é atingido por um ataque corpo a corpo

Alvo: O aliado que ativou o gatilho

Efeito: O alvo é conduzido 2 quadrado e o halfling ajusta para o espaço abandonado pelo alvo. Ele se torna o novo alvo do ataque que ativou o gatilho.

Impulso Fluente Ataque de Halfling Escaramuceiro 20

Percebendo um ponto vulnerável, você rapidamente estoca e golpeia.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o halfling pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.



MESTRE DE ARMAS DE HASTE

"A vitória é mais fácil de conquistar quando seu alcance é maior."

Pré-requisito: Guerreiro

Uma arma de haste é mais fácil de se fazer do que uma espada e muitas vezes, mais fácil de se usar efetivamente. Em sua forma mais simples, uma arma de haste é uma lança longa – uma lâmina curta no final de uma grande haste. Sua vantagem inata faz com que ela seja efetiva mesmo em mãos destreinadas. Nas mãos de um mestre, sua letalidade é incomparável.

As armas de haste mais complexas oferecem maiores vantagens dentro e fora do campo de batalha. Elas combinam o melhor aspecto de uma lâmina, lança ou machado, permitindo maior controle e um dano comparável à outras armas. Por isso, não é surpresa que unidades inteiras de soldados utilizem armas de haste na guerra e que os guardas de cidades também as usem para proteger os cidadãos, assim como para mantê-los na linha.

Uma vez que elas são tão comuns e podem ser construídas facilmente, aprender a utilizá-las é uma parte básica da instrução militar. Já suas habilidades avançadas não são tão fáceis de alcançar, mas, para este fim, os desafios do campo de batalha são tão eficientes, ou mais, que o campo de treinamento – a habilidade de se utilizar uma arma de haste contra diversos oponentes raramente é ensinada, mesmo nos rigores da educação militar.

No decorrer de suas aventuras, o mestre de armas de haste dominou a utilização dessas armas. Ele prefere usar armas que aumentem suas opções e seu alcance, compreendendo que é preferível manter os monstros à distância. Com essas armas em sua disposição, ele não só atinge os adversários com golpes impetuosos, mas tam-

bém traça arcos amplos cortando múltiplos oponentes. Além disso, ele é capaz de proteger seus aliados até mesmo de inimigos mais distantes.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MESTRE DE ARMAS DE HASTE

Ação com Impulso (Nível 11): O mestre de armas de haste pode gastar um ponto de ação para aumentar em 1 quadrado o alcance de suas armas de alcance até o começo do seu próximo turno, em vez de realizar uma ação adicional.

Alcance Poderoso (Nível 11): Se estiver empunhando uma arma de alcance para utilizar um poder com arma para empurrar, puxar ou conduzir um oponente, o personagem aumenta em 1 quadrado a distância do movimento forçado.

Aperto da Retaguarda (Nível 16): Enquanto estiver empunhando uma arma de alcance, sempre que um inimigo marcado pelo mestre de armas de haste e a até 2 quadrados dele ajustar ou realizar um ataque que não o incluía como alvo, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma interrupção imediata.

PROEZAS DE MESTRE DE ARMAS DE HASTE

Golpe de Alavanca Ataque de Mestre de Armas de Haste 11

Você utiliza sua arma para mover o alvo para onde desejar.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O mestre de armas de haste deve empunhar uma arma de alcance de duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do mestre de armas de haste.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não é conduzido.

Postura Abrangente

Utilitário de Mestre de Armas de Haste 12

Você assume uma postura abrangente que lhe permite estocar contra oponentes descuidados.

Diário ♦ Arma, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O mestre de armas de haste deve empunhar uma arma de alcance de duas mãos.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o mestre de armas de haste pode realizar ataques de oportunidade contra os inimigos dentro do alcance de sua arma.

Rasteira com Haste

Ataque de Mestre de Armas de Haste 20

Rodopiando sua arma, você golpeia todos os oponentes dentro de seu alcance.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 2

Condição: O mestre de armas de haste deve empunhar uma arma de alcance de duas mãos.

Alvo: 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.



SOLDADO DE CHOQUE

"Movam-se rápido! E golpeiem com força!"

Pré-requisito: Guerreiro

Dizem que Nerath foi uma nação justa, mas seria uma mentira dizer que ela foi construída somente por meio de negociações, expansão de conhecimento e influência cultural. Não! Como muitos historiadores podem comprovar, Nerath prosperou às custas do escudo e espada de seus soldados. Quando um objeto de conquista não se curvava, ele era forçado a se dobrar.

Esse era o trabalho das legiões de Nerath – um exército composto principalmente de uma infantaria pesada altamente treinada e auxiliada por uma cavalaria pesada – os famosos cavaleiros protetores.

Mas a tradição militar de Nerath também trazia influências mais antigas. Uma infantaria leve devastadora utilizada como força auxiliar especial e dotada de um estilo que os draconatos se sentiriam dignos de chamar de seu, liderava muitos dos ataques de Nerath. Eles eram os soldados de choque do império, comparados pelos historiadores militares a soldados de outras culturas e povos, como os elfos e draconatos.

Um típico soldado de choque vestia uma cota de malha sobre vestes de couro e carregava uma espada longa ou curta, ou mesmo duas espadas curtas. Eles eram treinados para quebrar a linha de batalha do inimigo, movendo-se rapidamente para derrubar e ferir o maior número possível de soldados inimigos. Depois de quebrar a linha de frente, o trabalho deles era atacar as posições de comando do inimigo.

Apesar de Nerath não existir mais como um império, não são poucas suas tradições que ainda sobrevivem. Diversos guerreiros e instituições de cavalaria preservam as tradições do soldado de choque. Isso sem citar os soldados similares de outros povos, como o anão soldado de assalto. Sendo assim, qualquer combatente interessado em treinar esse estilo hábil e brutal pode rapidamente encontrar um mestre.

Seu personagem faz parte dessa tradição de golpes rápidos. Diferente dos combatentes treinados na formação de linhas de batalha, ele se move por entre os inimigos, desafiando-os a derrotá-lo e forçando-os a persegui-lo. Seus ataques ousados confundem e surpreendem os adversários, mas sua guarda nunca está baixa, principalmente em seu palco favorito: no meio de uma multidão de oponentes.

CARACTERÍSTICA DA TRILHA DO SOLDADO DE CHOQUE

Lançar Finta (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o soldado de choque recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno. Enquanto tiver esse bônus, se um ataque básico corpo a corpo fracassar contra ele, o personagem pode ajustar 1 quadrado usando uma ação livre.

Soldado Mortífero (Nível 11): Se estiver empunhando uma arma de mão inábil, o soldado aumenta o dano da arma em uma categoria.

Morte Rápida (Nível 16): Uma vez por rodada, quando tem vantagem de combate contra um alvo, o soldado adiciona seu modificador de Destreza à jogada de dano de um ataque corpo a corpo contra o alvo.

PROEZAS DE SOLDADO DE CHOQUE

Ventania de Choque Ataque de Soldado de Choque 11

Movendo-se ao redor do inimigo, você o golpeia numa série de estocadas exatas, deixando-o cambaleante devido aos ferimentos.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O soldado deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força + 2 vs. CA (arma principal)

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o soldado realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Força vs. CA (arma da mão inábil)

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano, o soldado ajusta 1 quadrado e realiza um ataque terciário contra o alvo.

Ataque Terciário: Força vs. CA (arma principal ou arma da mão inábil)

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano, o soldado ajusta 1 quadrado e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Finta de Assalto Utilitário de Soldado de Choque 12

Com o equilíbrio de um marinheiro experiente em um tombadilho numa forte tempestade, você empunha suas armas pronto para um bloqueio, enquanto permanece alerta para se esquivar.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, uma vez por turno, sempre que fracassar num ataque corpo a corpo, o soldado de choque pode ajustar 1 quadrado ou receber +1 de bônus de poder na CA até o final do seu próximo turno.

Empalada de Choque Ataque de Soldado de Choque 20

Você agarra o oponente e o puxa em sua direção, enterrando sua lâmina na direção oposta.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O soldado deve empunhar uma arma de mão inábil e ter uma mão livre.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força + 5 vs. Fortitude

Sucesso: O alvo é agarrado. O soldado realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Força vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Força + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

TIEFLING

GUERREIRO DIABÓLICO

"Minha fúria pode ser justificada, mas ela ainda queima dentro do coração de um diabo."

Pré-requisitos: Tiefling, guerreiro

O cruzamento de diabos e mortais criou os tieflings, que foram infundidos para sempre com sangue diabólico corrompido. Mas nessa corrupção reside um enorme poder que pode ser direcionado para o bem ou para mal.

Desde então, os tieflings vêm utilizando a energia diabólica de seus espíritos ardentes. Em sua forma mais básica, esse poder infernal os permite canalizar sua fúria e desejo de vingança em ataques mais poderosos que o normal. No entanto, em eras passadas, os combatentes tieflings aprenderam a canalizar suas emoções negativas como ferramentas para a guerra.

A arruinada Bael Turath possuía tropas inteiras de guerreiros poderosos que podiam canalizar sua fúria em manobras militares. Apesar da derrota do império, alguns desses guerreiros diabólicos sobreviveram e suas práticas de combate foram passadas adiante, sobrevivendo aos séculos. Hoje, alguns poucos soldados tieflings oferecem o treinamento que permite a esses pretensos guerreiros diabólicos controlarem seu diabo interior. Os que não obtêm orientação, descobrem que o diabo interior deve ser direcionado à violência ou poderá poluir os demais aspectos de sua vida.

Muitos de sua raça temem a corrupção que espreita em suas almas, mas não entendem que ela é uma ferramenta à disposição deles. Sem a necessidade de abraçar a maldade, seu personagem nutriu seu aspecto infernal e o

dominou. Ele uniu sua habilidade mortal com armas com o poder aterrorizante de sua herança, criando uma técnica eficaz tanto para ajudar seus aliados quanto para fazer com que seus inimigos paguem por tê-lo desafiado. Agora essa corrupção interior serve a seus propósitos, revestindo sua arma com chamas malignas e lhe permitindo consumir a energia vital deixada pelos inimigos caídos.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO TIEFLING GUERREIRO DIABÓLICO

Ação Infernal (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o guerreiro diabólico recupera a utilização do poder racial *cólera infernal* se já tiver utilizado o poder durante o encontro.

Retribuição do Fogo Infernal (Nível 11): Quando um inimigo marcado pelo guerreiro diabólico realizar um ataque que não o inclua como alvo, ele sofre dano flamejante igual a 3 + o modificador de Constituição do personagem.

Oportunismo Ardente (Nível 16): Quando realizar um ataque de oportunidade devido à característica de classe Desafio de Combate, se obtiver sucesso no ataque, o guerreiro diabólico causa dano flamejante adicional igual a 3 + o modificador de Constituição do personagem.

PROEZAS DE TIEFLING GUERREIRO DIABÓLICO

Represália do Fogo Infernal

Ataque de Tiefling Guerreiro Diabólico 11

Ao golpear, sua fúria se manifesta em sua arma como uma chama maligna em resposta a um ataque inimigo que atingiu um aliado.

Encontro ♦ Arma, Flamejante, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo obteve sucesso num ataque contra um aliado do guerreiro diabólico durante este encontro, este ataque causa dano flamejante adicional igual a 3 + o modificador de Constituição do personagem.

Ressurgimento Infernal

Utilitário de Tiefling Guerreiro Diabólico 12

Você se revitaliza com os fragmentos do espírito derrotado de seu oponente.

Diário ♦ Cura, Marcial

Ação Livre

Pessoal

Gatilho: O guerreiro diabólico reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos.

Efeito: O personagem recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Punição da Cólera Ardente

Ataque de Tiefling Guerreiro Diabólico 20

Você libera todo o seu ódio e em um único ataque, deixando o oponente em chamas.

Diário ♦ Arma, Confiável, Flamejante, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e 10 de dano contínuo flamejante (TR encerra).



VÍNDICE

"A justiça é difícil de alcançar. Então eu estou aqui para fazer com que você pague por seus crimes."

Pré-requisito: Guerreiro

Com exceção de alguns poucos refúgios, o mundo é um lugar sem perdão e cheio de crueldade, terror e profunda maldade. Os inocentes são massacrados e as conquistas da civilização são destruídas, às vezes em tentativas de conquista, mas normalmente por absoluta brutalidade. Monstros destruidores muitas vezes deixam sobreviventes para trás e dentre estes, poucos são os que levantam suas espadas ou machados contra eles. Essas almas corajosas não tentam concertar os erros do passado, mas prevenir que outros sofram o mesmo destino, assim como aplacar sua sede de vingança. É desta forma que muitas vezes o heroísmo é forjado nas trevas.

Em algum ponto da vida de um víndice, seu rumo foi escolhido e colocada diante dele. Talvez sua carreira como herói tenha começado no momento em que entes próximos foram vítimas de um destino que o personagem foi incapaz de evitar – e desde então, sua vida mudou para sempre devido a um ato de perversidade. Talvez ele tenha se aventurado e testemunhado muitos atos pavorosos, observado muitos inocentes serem enterrados ou encontrado muita maldade no mundo. Qualquer que tenha sido o caso, o víndice acredita ser o único capaz de ficar entre os indefesos e as hordas de criaturas predatórias. Ele sabe que não existe trégua para aqueles que decidem proteger os fracos, mas ainda assim, prontamente assume seu destino.

A eficiência brutal do víndice o transformou numa ameaça que não pode ser ignorada. Ele causa medo aos inimigos para proteger seus aliados e também aqueles que não podem defender a si mesmos. Ele reprime a corrupção e carrega uma retribuição impiedosa, definindo-se como um executor implacável.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO VÍNDICE

Ação do Matador (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o víndice obtém vantagem de combate contra um inimigo marcado por ele até o final do seu próximo turno.

Vantagem Sangrenta (Nível 11): Quando obtém vantagem de combate contra um alvo sagrando, o víndice recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques com arma igual ao seu modificador de Carisma.

Justiça Brutal (Nível 16): Quando o víndice reduz um alvo marcado por ele a 0 ponto de vida ou menos, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

PROEZAS DE VÍNDICE

Golpe de Reprimenda

Ataque de Víndice 11

Com um rugido furioso e um golpe brutal, você feri o inimigo e força outros a se esconderem frente seu poder.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. O víndice realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Os inimigos sangrando a até 2 quadrados do alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. Vontade

Sucesso: O alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Justiça Presente

Utilitário de Víndice 12

Você assume um aspecto ameaçador, forçando os inimigos a se moverem para onde você os quer com um olhar impetuoso.

Diário ♦ Marcial, Medo, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que um inimigo marcado pelo víndice realizar um ataque que não o inclua como alvo, o personagem pode, usando uma reação imediata, fazer com que o alvo seja conduzido 1 quadrado.

Estouro Implacável

Ataque de Víndice 20

Você golpeia impiedosamente, deixando os que foram atingidos sangrando e traumatizados.

Diário ♦ Arma, Aturdir, 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 5 de dano contínuo (TR encerra). Se o ataque fizer com que o alvo fique sangrando, ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo ou penalidade nas jogadas de ataque.



LADINO

“Muitos aprendem como quebrar pernas; poucos aprendem como quebrar a força de vontade. Alguns dominam a trapaça, outros a agilidade. Eu? Eu domino tudo. Só me diga o que precisa ser feito.”

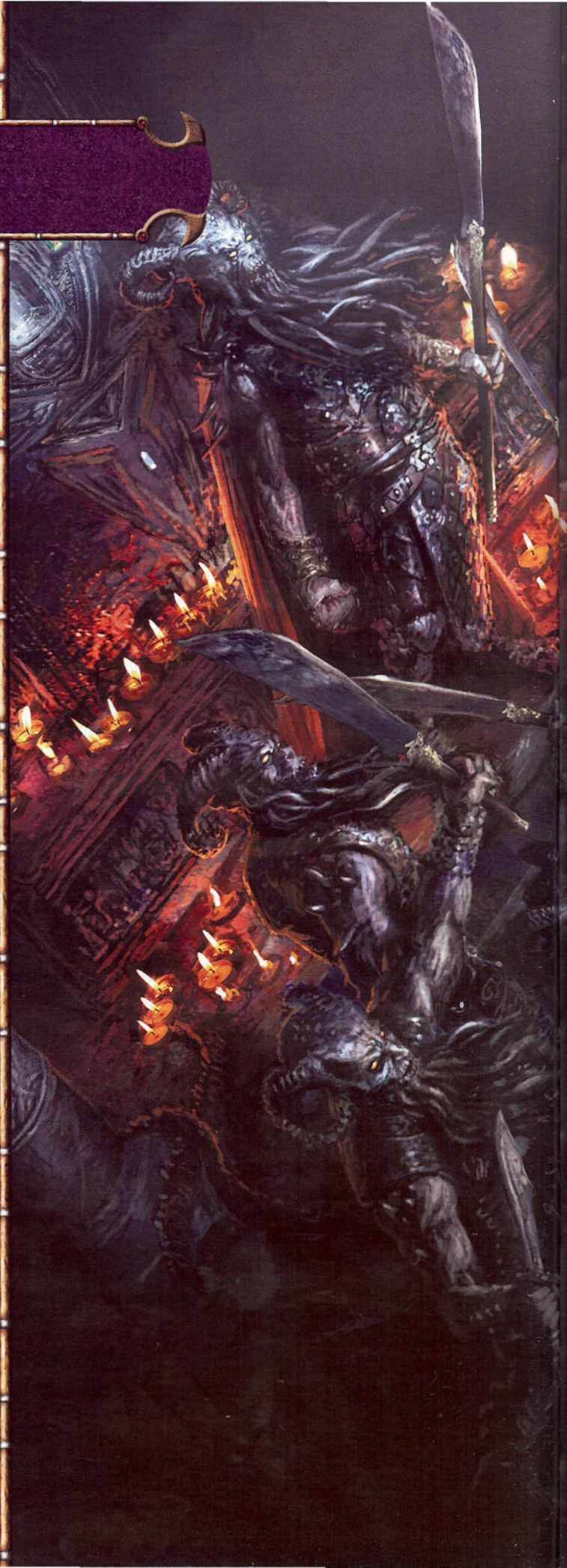
A PALAVRA “ladino” tem muitos significados, tanto quanto os personagens que se encaixam nessa classe. Muitos ladinos cresceram nas ruas, desenvolvendo suas habilidades para se tornarem criminosos durões ou trapezeiros. Já outros – nobres mimados ou libertinos ousados com extrema habilidade com a lâmina e a língua, mas nenhum escrúpulo – vem do lado oposto da escala social.

Muitos ladinos cresceram no submundo e absorveram os valores com os quais tiveram contato, mas alguns têm origem honesta e desenvolvem suas perícias para auxiliá-los em aventuras perigosas. Ainda outros são, ou foram, espíões ou batedores para mestres mais poderosos.

Seu personagem pode ser um ladino que usa a força bruta ou as mentiras para conseguir o que quer, ou pode ser um lutador habilidoso. Talvez ele tenha sido moldado pelas circunstâncias e se transformado em alguém que sabe como coagir os outros por meio de ameaças implícitas ou diretas.

Este capítulo oferece suporte às estruturas de ladino apresentadas no *Livro do Jogador*, assim como às novas estruturas. Ele apresenta as seguintes informações.

- ♦ **Novas Estruturas de Ladino:** O ladino acrobata e o ladino degolador apresentam duas novas formas de o personagem cumprir sua função – a de derrotar rapidamente os inimigos.
- ♦ **Novas Características de Classe:** Agora, com o Ruffão Implacável, seu personagem tem um total de três táticas de ladino dentre as quais escolher.
- ♦ **Novos Poderes de Ladino:** Deixe seu personagem mais cruel, rápido, ou as duas coisas com as novas proezas que aperfeiçoam um dos muitos estilos de combate dos ladinos. Os novos poderes com a palavra-chave aturdir, deixam os oponentes tremendo de medo.
- ♦ **Novas Trilhas Exemplares:** Aperfeiçoe os truques de seu personagem escolhendo uma das doze novas trilhas exemplares. Ele pode ser o tiro letal na escuridão, o manipulador das lâminas voadoras ou um arauto da morte em nome da Rainha de Rapina.







Este livro introduz duas novas estruturas de ladino: o acrobata e o degolador. O ladino acrobata é um agressor ágil que usa sua Acrobacia para obter vantagem em ataques e manobras – o degolador é um assassino carismático que usa sua Intimidação para aterrorizar os oponentes.

LADINO ACROBATA

Todos os ladinos são conhecidos por sua agilidade e ousadia, mas seu personagem vai muito além. Mergulhar por sob a clava de um gigante não é suficiente: ele salta sobre o adversário e realiza uma cambalhota pousando num local seguro. Ele é acrobata perito e um especialista em arrombamentos, usando suas habilidades para se afastar do combate e fugir de lugares apertados. A Destreza é o atributo primário do acrobata, necessária para os ataques e as acrobacias, e o Carisma é seu atributo secundário, importante para evitar ataques de oportunidade, caso ele escolha o caminho do Esquivo Hábil. A Força lhe serve bem como atributo terciário, sendo particularmente útil nos testes de Atletismo.

Talento Sugerido: Mobilidade Defensiva (Talento de humano: Alpinista)

Perícias Sugeridas: Acrobacia, Atletismo, Bлеfe, Furtividade, Ladinagem, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: *golpe decidido, golpe em resposta*

Poder Por Encontro Sugerido: *gambito da raposa**

Poder Diário Sugerido: *salto mortal**

**Novas opções apresentadas neste livro*

LADINO DEGOLADOR

Deixe os sorrisos e as mentiras para os enganadores. Em vez disso, o degolador utiliza seu carisma inato de uma forma mais bestial, com ameaças e fazendo com que os que cruzarem seu caminho sintam muita dor. Conduta amigável é para os fracos: o degolador alcança seus objetivos por meio de palavras duras, olhares ferozes e a capacidade de cumprir sua palavra. Seus ataques utilizam a Destreza, portanto esse deve ser seu maior atributo. O Carisma vem em segundo, essencial para a Intimidação. A Força vem em terceiro; sendo útil para os ataques mais brutais resultantes da tática do Rufião Implacável.

Talento Sugerido: Manter a Vantagem (Talento de humano: Apunhalador)

Perícias Sugeridas: Bлеfe, Furtividade, Intimidação, Intuição, Ladinagem, Manha

Poderes Sem Limite Sugeridos: *golpe desencorajador*, floreio ardiloso*

Poder Por Encontro Sugerido: *ameaça final**

Poder Diário Sugerido: *estudar o alvo**

**Novas opções apresentadas neste livro*

NOVA CARACTERÍSTICA DE CLASSE

Em vez de escolher a característica Esquivo Hábil ou Vigarista Brutal como tática ladina, o personagem pode escolher a característica Rufião Implacável.

Rufião Implacável: O personagem é proficiente com a clava e a maça e pode utilizar essas armas com seu Ataque Furtivo ou com qualquer poder de ladino ou de uma trilha exemplar de ladino que requer uma lâmina leve. Se usar uma clava ou maça para realizar um ataque com a palavra-chave aturdir, o personagem adiciona seu modificador de Força à jogada de dano.

NOVOS PODERES DE LADINO

Os ladinos se destacam em proezas audaciosas que deixam o inimigo sem saber o que fazer. O ladino acrobata, talvez mais do que os outros, precisa de poderes que enfatizem sua perícia e movimentação. Já os degoladores, preferem proezas que enfatizem sua personalidade sombria, especialmente aquelas com a palavra-chave aturdir. Nada impede que qualquer ladino adote os novos poderes apresentados aqui. De fato, para qualquer ladino que é bom no que faz, um ou mais desses poderes vão cair como luva para aumentar seu repertório.

NOVA PALAVRA-CHAVE

Alguns poderes neste capítulo usam uma nova palavra-chave, aturdir.

Aturdir: Se o ladino for treinado em Intimidação e causar dano com um ataque com a palavra-chave aturdir, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem. Criaturas imunes a medo não sofrem essa penalidade.

PROEZAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Golpe Desencorajador

Ataque de Ladino 1

O impacto de sua arma é reforçado pelo furor de sua ira.

Sem Limite ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano.

Nível 21: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

ATAQUE FURTIVO

Seria uma questão de momento? Atacar quando o inimigo estiver de costas ou com as defesas baixas? Ou se trata da surpresa? Fazer o que o inimigo menos espera? Ou ainda a precisão cirúrgica de sua lâmina, estocando diretamente no lugar mais vulnerável? O Ataque Furtivo não se trata só de dados de dano adicionais, mas daquilo que faz seus golpes serem diferentes dos demais. O que você pode fazer para torná-lo único?

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Ameaça Final

Ataque de Ladino 1

Seu ataque enerva o oponente, possivelmente paralisando-o.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, 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 + modificador de Carisma de dano.

Rufião Implacável: Se o alvo estiver sofrendo a penalidade de um ataque do ladino com a palavra-chave aturdir, ele também fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Ataque Ponderado

Ataque de Ladino 1

Estocando rapidamente, você permanece pronto para bloquear.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e se o alvo realizar um ataque corpo a corpo contra o ladino antes do começo do próximo turno do personagem, este pode realizar um ataque secundário contra o alvo usando uma interrupção imediata.

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade na jogada do ataque que ativou o gatilho.

Gambito da Raposa

Ataque de Ladino 1

Uma estocada perturbadora é tudo o que você precisa para tirar a atenção do inimigo e tomar uma posição mais vantajosa.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

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 ladino encerra todas as marcas impostas pelo alvo. Além disso, o alvo não pode marcar nenhum alvo até o final do próximo turno do personagem.

Efeito: O ladino ajusta 1 quadrado.

Esquivo Hábil: O ladino, em vez de ajustar 1 quadrado, ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza.

Impulso Ardiloso

Ataque de Ladino 1

Você investe ao perceber uma abertura na defesa do oponente e depois de estocar, fica novamente preparado para se aproveitar da dela.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura que estiver concedendo vantagem de combate ao ladino

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno. Se não aplicar o dano do Ataque Furtivo a este ataque, ele causa 1d6 de dano adicional.

Vigarista Brutal: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Força do ladino.

Tiro de Impacto

Ataque de Ladino 1

Seu disparo empurra o oponente para trás.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Tiro Desequilibrante

Ataque de Ladino 1

O impacto de seu tiro deixa o inimigo desequilibrado.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do ladino.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Ataque Desconcertante

Ataque de Ladino 1

Seu ataque faz com que o oponente desorientado acidentalmente golpeie seu próprio aliado.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: Usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra uma criatura adjacente à escolha do ladino. Se o personagem ou o alvo tiver vantagem de combate contra a criatura e o ladino não tiver causado o dano de seu Ataque Furtivo nesta rodada, ele pode causar o dano de seu Ataque Furtivo contra esta criatura.

Estudar o Alvo

Ataque de Ladino 1

Você sorri com maldade quando atinge o inimigo, intimidando e colocando-o em posição de cauteloso.

Diário ♦ Arma, Aturdir, 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 lento (TR encerra). Enquanto o alvo estiver lento devido ao efeito deste ataque, o ladino tem vantagem de combate contra ele.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica lento.

Incisão Precisa

Ataque de Ladino 1

Você mira contra uma abertura na armadura do oponente e desfere um corte violento.

Diário ♦ Arma, Confiável, 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.

Manter a Vantagem

Ataque de Ladino 1

Após ferir o oponente, você avança para finalizá-lo.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Livre Arma corpo a corpo

Gatilho: O ladino deixa um inimigo sangrando com um ataque corpo a corpo.

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Pancada com Empunhadura

Ataque de Ladino 1

Você bate com a empunhadura de sua arma no rosto do 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: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Salto Mortal

Ataque de Ladino 1

Saltando para frente com uma agilidade felina, você golpeia com um corte profundo e rola para longe em segurança.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Pré-requisito: O ladino deve ter treinado em Acrobacia.

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 ladino ajusta 2 quadrados.

Especial: Quando realizar uma investida, o ladino pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Ceifar o Covarde

Utilitário de Ladino 2

Os oponentes aturdidos ficam sem resposta contra seus ataques.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Intimidação.

Efeito: O ladino escolhe um inimigo na linha de visão que está sofrendo a penalidade de um ataque do personagem com a palavra-chave aturdir. O ladino obtém vantagem de combate contra o inimigo até final do seu próximo turno.

Escapar da Marca

Utilitário de Ladino 2

Utilizando toda a sua perícia, você encerra a marca de um inimigo.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Condição: O ladino deve estar marcado.

Efeito: A marca é encerrada.

Flanqueador Adaptável

Utilitário de Ladino 2

A mera presença de um aliado concede a você toda a vantagem que precisa.

Encontro ♦ Marcial**Ação Mínima** Pessoal**Condição:** O ladino e um aliado devem estar adjacentes ao mesmo inimigo.**Efeito:** O ladino obtém vantagem de combate contra o inimigo até o começo do seu próximo turno.**Furtividade no Ataque**

Utilitário de Ladino 2

Você concede a um aliado a vantagem que ele precisa para realizar um ataque devastador.

Encontro ♦ Marcial**Ação Mínima** Corpo a corpo 1**Alvo:** Uma criatura**Efeito:** Até o começo do próximo turno do ladino, o próximo aliado do personagem que atingir o alvo enquanto tiver vantagem de combate contra ele, causa dano adicional igual ao dano do Ataque Furtivo do ladino.**Pulo de Gato**

Utilitário de Ladino 2

Depois de ser derrubado por um ataque, você rola e salta para trás.

Encontro ♦ Marcial**Reação Imediata** Pessoal**Gatilho:** O ladino fica derrubado**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Acrobacia.**Efeito:** O ladino se levanta e ajusta 1 quadrado.**Reação Atrasada**

Utilitário de Ladino 2

Suspeitando que alguém está escondido, você se concentra para encontrar o que é.

Encontro ♦ Marcial**Ação Mínima** Pessoal**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Percepção.**Efeito:** O ladino realiza um teste de Percepção com um bônus igual ao seu modificador de Carisma.**PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 3****Ameaça Coatora**

Ataque de Ladino 3

Sua arma faz cumprir suas ameaças, cobrando o preço em sangue.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo ou à distância**Condição:** O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Destreza vs. CA**Rufião Implacável:** Se o alvo estiver sofrendo a penalidade de um ataque do ladino com a palavra-chave aturdir, o personagem obtém vantagem de combate contra o alvo para este ataque.**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano.**Corte Baixo**

Ataque de Ladino 3

Sua lâmina corta as pernas do oponente, momentaneamente deixando-o manco.

Encontro ♦ Arma, Marcial**Ação Mínima** 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 é conduzido 1 quadrado e fica lento até o final do próximo turno do personagem. Se o ladino estiver flanqueando o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Força ou o modificador de Carisma do personagem.**Golpe Exagerado**

Ataque de Ladino 3

Distraindo o oponente com um floreio elegante, você consegue atacá-lo de um ângulo inesperado.

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 + modificador de Carisma de dano.**Esquivo Hábil:** O ladino ajusta 1 quadrado.**Recuo Sórdido**

Ataque de Ladino 3

Você segue um ataque fracassado com um golpe surpresa e um rápido recuo.

Encontro ♦ Arma, Marcial**Ação Livre** Arma corpo a corpo**Gatilho:** O ladino fracassa num ataque corpo a corpo**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Destreza vs. CA. O ladino obtém vantagem de combate para este ataque.**Sucesso:** 1[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino ajusta 1 quadrado.**Vigarista Brutal:** O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Força do ladino.

Salto com Lâminas

Ataque de Ladino 3

Você salta e, ao aterrissar, atinge impiedosamente o inimigo com suas lâminas.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Efeito: O ladino ajusta 2 quadrados antes do ataque. Se for treinado em Atletismo, o ladino ignora terreno acidentado durante o ajuste.

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano. Para cada quadrado que o ladino ajustou como parte deste poder, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Força do personagem.

Sequaz do Defensor

Ataque de Ladino 3

A vigilância de outro combatente é tudo que você precisa para encontrar um ponto fraco nas defesas do inimigo.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, 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. Se o alvo estiver marcado por um aliado do ladino, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Carisma do personagem.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Assalto Condutor

Ataque de Ladino 5

A força de seus ataques rápidos é suficiente para derrubar os inimigos.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA, dois ataques

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano por ataque, o alvo é empurrado 1 quadrado e o ladino ajusta 1 quadrado em direção ao alvo. Se o ladino obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo fica derrubado depois de ser empurrado pela segunda vez.

Fracasso: Metade do dano por ataque.

Assalto Espantoso

Ataque de Ladino 5

Você realiza um ataque selvagem que abala o adversário.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento (TR encerra). Se o alvo não estiver sangrando no momento do ataque, o ataque causa 1[A] de dano adicional.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o ladino atingir o alvo, ele fica lento (TR encerra).

Compelir o Covarde

Ataque de Ladino 5

Seu ataque enervante força o oponente a correr para longe de você, sem se preocupar com seus aliados.

Diário ♦ Arma, Aturdir, Marcial, Medo

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Vontade

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo percorre um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do ladino, afastando-se dele e evitando espaços perigosos e terreno acidentado, se puder.

Fracasso: O alvo se move 1 quadrado, afastando-se do ladino, evitando espaços perigosos e terreno acidentado, se puder.

Espiral Descendente

Ataque de Ladino 5

Você realiza um giro com a arma, derrubando os inimigos.

Diário ♦ Arma, Aturdir, 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. Reflexos

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: O alvo fica derrubado.

Resposta Ofuscante

Ataque de Ladino 5

Sob ataque, você faz um giro elegante e deixa sua lâmina dar uma resposta impetuosa, desequilibrando o oponente.

Diário ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo realiza um ataque básico corpo a corpo contra o ladino

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: O alvo concede vantagem de combate ao ladino e seus aliados até o final do próximo turno do personagem.

Retaliação Segura

Ataque de Ladino 5

Absorvendo o impacto de um ataque iminente, você gira para longe do oponente e retorna com um ataque.

Diário ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo ataca o ladino

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Se o ataque que ativou o gatilho deixar o ladino derrubado ou lento, o personagem pode negar essa condição. Além disso, o personagem reduz os efeitos de empurrar, puxar e conduzir do ataque que ativou o gatilho em um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza.



PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Desmascarar o Cansaço

Utilitário de Ladino 6

Você sempre consegue encontrar uma presa fácil.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima **Pessoal**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Intuição.

Efeito: Até o começo do seu próximo turno, o ladino obtém vantagem de combate contra um alvo em sua linha de visão. Se o alvo estiver sofrendo a penalidade de um ataque do personagem com a palavra-chave aturdir, em vez disso, o ladino obtém vantagem de combate até o final do seu próximo turno.

Esquiva Venturosa

Utilitário de Ladino 6

Você mergulha para fora do caminho de um ataque, fazendo com que ele acerte outro alvo.

Diário ♦ Marcial

Reação Imediata **Corpo a corpo 1**

Gatilho: Um ataque corpo a corpo ou à distância não atinge o ladino

Alvo: Uma criatura diferente do atacante

Efeito: O alvo se torna o alvo do ataque que ativou o gatilho. Depois, o ladino ajusta 1 quadrado.

Flanqueador Fustigante

Utilitário de Ladino 6

Pés ágeis e muito foco mantém você atento ao oponente.

Encontro ♦ Marcial

Reação Imediata **Pessoal**

Gatilho: Um aliado do ladino ingressa num quadrado adjacente a um inimigo adjacente ao personagem.

Efeito: O ladino ajusta para um outro quadrado adjacente ao inimigo.

Olhar Ameaçador

Utilitário de Ladino 6

Seu semblante hostil avisa os inimigos a terem medo de sua fúria.

Encontro ♦ Marcial, Medo

Ação Mínima **Pessoal**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Intimidação.

Efeito: Até o final do turno do ladino, os ataques de oportunidade realizados contra ele causam metade do dano e o personagem obtém vantagem de combate até o final do seu próximo turno contra os inimigos que realizaram ataques de oportunidade contra ele.

Posição de Salto

Utilitário de Ladino 6

Você assume uma postura balanceada, pronto para saltar para longe do perigo a qualquer momento.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima **Pessoal**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia e Atletismo.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o ladino recebe +1 de bônus de poder na defesa de Reflexos. Usando uma ação mínima, o personagem pode realizar um teste de Atletismo para saltar, mas encerra a postura.

Postura Lateral

Utilitário de Ladino 6

Você assume uma postura defensiva contra um oponente específico, aguardando atentamente seus ataques.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima **Pessoal**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

Efeito: O ladino escolhe um inimigo a até 5 quadrados e em sua linha de visão. Enquanto adotar esta postura, o personagem recebe +2 de bônus de poder na CA contra os ataques corpo a corpo e à distância realizados por esse inimigo, se ele estiver na linha de visão do personagem. O ladino pode escolher um novo inimigo usando uma ação mínima.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Corte Angustiante

Ataque de Ladino 7

Seu golpe formidável acaba com a determinação do oponente.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, 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 sofre -2 de penalidade nos testes de resistência até o final do próximo turno do personagem.

Das Sombras

Ataque de Ladino 7

Você salta das sombras para golpear, sumindo logo após, como se nunca tivesse estado lá.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Efeito: O ladino ajusta 2 quadrados antes do ataque. Se o personagem não estava na linha de visão do alvo antes do ajuste, ele obtém vantagem de combate para este ataque.

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino ajusta 2 quadrados. Se o personagem tiver qualquer cobertura ou ocultação depois do ajuste, ele pode realizar um teste de Furtividade usando uma ação livre.

Esquivo Hábil: Antes do ataque e depois de atingir o alvo, em vez dos ajustes acima, o ladino ajusta um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Disparar a Armadilha

Ataque de Ladino 7

Você está cercado – exatamente como planejou.

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: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino ajusta 1 quadrado.

Rufião Implacável: Este poder adquire a palavra-chave aturdir.

Golpe Intimidador

Ataque de Ladino 7

Você realiza um ataque poderoso, desanimando o espírito de luta do oponente.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza + modificador de Força de dano.

Vigarista Brutal: O alvo é conduzido 1 quadrado e concede vantagem de combate ao ladino até o final do próximo turno do personagem.

Predador Rodeador

Ataque de Ladino 7

Você gira ao redor do oponente, atacando impiedosamente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: O ladino ajusta 1 quadrado, contanto que termine o deslocamento adjacente ao alvo. Depois, o personagem realiza um ataque secundário contra ele.

Ataque Secundário: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.

Tiro Veloz

Ataque de Ladino 7

Você golpeia tão rapidamente quanto uma víbora enrolada.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Mínima Arma à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Explosão de Disparos

Ataque de Ladino 9

Você dispara projéteis em um padrão imprevisível.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Ferroada Fustigante

Ataque de Ladino 9

Apesar da armadura do oponente, você estoca impiedosamente, acabando com a coragem dele.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Fuga Fustigante

Ataque de Ladino 9

Seu ataque oportuno permite que você se afaste do combate e permaneça um passo à frente do oponente.

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: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma.

Fracasso: Metade do dano e o ladino ajusta 1 quadrado.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o alvo ingressar num quadrado adjacente ao ladino, o personagem pode ajustar 1 quadrado usando uma reação imediata.



Golpe Célere

Ataque de Ladino 9

Sua eficiência brutal faz com que o inimigo se arrependa de sua falta de iniciativa.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano. Se o alvo não realizou nenhuma ação durante este encontro, o ataque causa 1[A] de dano adicional.

Fracasso: Metade do dano.

Indigno de Minha Atenção

Ataque de Ladino 9

Com um golpe violento e um empurrão impetuoso, você julga seu oponente indigno de receber sua atenção.

Diário ♦ Arma, Aturdir, 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 é empurrado 1 quadrado e, depois, fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo não é empurrado, mas fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Isso Não

Ataque de Ladino 9

Seu ataque dissimulado direciona a atenção do oponente para um de seus aliados.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e um aliado do ladino adjacente a ele ou ao alvo deixa o alvo marcado até o começo do próximo turno do personagem.

Fracasso: Metade do dano e nenhuma marca.

No Caminho do Perigo

Ataque de Ladino 9

Você realiza uma finta cortante, fazendo com que o inimigo encontre-se em mais perigo.

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: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados. Depois, um aliado do ladino pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre.

Fracasso: Metade do dano.

Recuperação do Ladino

Ataque de Ladino 9

Com um ataque astuto, você cria uma nova oportunidade para si mesmo.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: Se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o ladino recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de ladino que tenha utilizado durante este encontro, ou, se o ladino tiver vantagem de combate contra o alvo, em vez disso, ele causa 2[A] de dano adicional.

Tiro Agonizante

Ataque de Ladino 9

Sua mira precisa encontra um ponto vulnerável.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra ambos)

Efeito Posterior: O alvo fica lento e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano, nenhum dano contínuo e o alvo fica lento (TR encerra).

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Aspecto do Executor

Utilitário de Ladino 10

Cada um de seus ataques indica uma intenção assassina, perturbando os adversários.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Intimidação.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, todos os ataques do ladino adquirem a palavra-chave aturdir.

Combate Acrobático

Utilitário de Ladino 10

Você salta agilmente para uma posição vantajosa.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

Efeito: O ladino ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento, podendo ajustar através de quadrados ocupados por inimigos.

Falha na Armadura

Utilitário de Ladino 10

Você aguarda o momento certo para encontrar um ponto fraco nas defesas do inimigo.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Percepção.

Efeito: O ladino escolhe um inimigo a até 5 quadrados. Até o final do encontro, o personagem recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra esse inimigo.

Ocultação Periférica

Utilitário de Ladino 10

Você recua para longe e, por um instante, seus adversários perdem seu rastro.

Diário ♦ Marcial

Ação Padrão **Pessoal**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Furtividade.

Condição: Nenhuma criatura deve estar a até 3 quadrados do ladino.

Efeito: O ladino permanece escondido até realizar um ataque ou até o final do seu próximo turno.

Travessia Brusca

Utilitário de Ladino 10

Saltando por pequenos obstáculos, você corre através do campo de batalha.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento **Pessoal**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Atletismo.

Efeito: O ladino percorre seu deslocamento +4. Durante esse movimento e até o final do seu próximo turno, o personagem se move através de terreno acidentado em sua velocidade normal.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Ataque Amedrontador

Ataque de Ladino 13

Seu ataque demonstra sua frieza, subjugando a determinação do oponente.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, 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 personagem.

Rufião Implacável: Se o alvo estiver sofrendo a penalidade de um ataque do ladino com a palavra-chave aturdir, em vez de ficar pasmo, o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do personagem.

Ciclone Astucioso

Ataque de Ladino 13

Uma série de ataques relâmpago causa danos devastadores aos oponentes.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, 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: 1[A] + modificador de Destreza de dano.

Especial: Se tiver vantagem de combate contra mais de um alvo, o ladino pode causar um dado de dano do Ataque Furtivo em cada alvo contra o qual tenha vantagem de combate, em vez de causar todo o dano do Ataque Furtivo em um único alvo. Isso conta como sua utilização do Ataque Furtivo, independente do número de alvos.

Corte Prostrador

Ataque de Ladino 13

Seu corte decisivo força o oponente a cambalear e cair.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, 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 Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Vigarista Brutal: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Força do ladino e o alvo é empurrado 1 quadrado adicional.



Fuga com Salto

Ataque de Ladino 13

Você ataca e salta para longe do oponente, sem abrir a defesa para um contra-ataque.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão **Arma corpo a corpo ou à distância**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Atletismo.

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: O ladino salta na horizontal um número de quadrados igual ao seu modificador de Força ou, na vertical, metade desse valor. Esse movimento não provoca ataques de oportunidades do alvo.

Esquivo Hábil: O movimento não provoca ataques de oportunidade de nenhum inimigo.

Tiro de Rechaço

Ataque de Ladino 13

Seu projétil resvala no oponente, atingindo outro inimigo.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão **Arma à distância**

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e um inimigo a até 3 quadrados do alvo sofre dano igual ao modificador de Destreza do ladino.



Tiro Poderoso

Ataque de Ladino 13

A força bruta de seu tiro faz seu oponente cambalear.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica lento até o final do próximo turno do ladino.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Acabe com Ele

Ataque de Ladino 15

Uma estocada letal acelera o fim do oponente.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura sangrando

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e 5 de dano contínuo. O dano contínuo persiste até que a criatura não esteja mais sangrando.

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.

Cooperação Malévola

Ataque de Ladino 15

Seu ataque fornece a um aliado a abertura perfeita para golpear o oponente.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura flanqueada pelo ladino

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: Um aliado do ladino que estiver flanqueando o alvo com o personagem realiza um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre. O ladino pode causar o dano de seu Ataque Furtivo se ele ou seu aliado obtiverem sucesso no ataque.

Efeito Ondular

Ataque de Ladino 15

Seu golpe acrobático lança um oponente abruptamente contra outro inimigo, deixando-o cambaleante.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo primário é conduzido 4 quadrados.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Efeito: O ladino realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Um inimigo adjacente ao alvo primário

Ataque Secundário: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Destreza de dano e o alvo secundário é conduzido 1 quadrado.

Finta Ousada

Ataque de Ladino 15

Com o floreio jovial de sua arma, você direciona o ataque de um oponente contra um dos aliados dele.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Interrupção Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo atinge o ladino com um ataque corpo a corpo enquanto outro inimigo está dentro do alcance dele

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Blefe.

Alvo: O inimigo atacante

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: O ladino escolhe um inimigo dentro do alcance do alvo. Este inimigo é o novo alvo do ataque que ativou o gatilho.

Golpe Danoso

Ataque de Ladino 15

Você golpeia com a intenção de causar um ferimento grave.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano. Se o alvo não estiver sangrando antes do ataque, o ataque também causa 10 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Massacre Mental

Ataque de Ladino 15

Seu ataque terrível abala o inimigo em seu íntimo – uma situação da qual você pode se beneficiar posteriormente.

Diário ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: Independente de este ataque causar dano ou não, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do ladino.

Sustentação Mínima: A penalidade nas jogadas de ataque persiste até o final do encontro ou o ladino pode encerrar a penalidade para deixar o alvo pasmo até o final do próximo turno do personagem.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Antecipar o Ataque

Utilitário de Ladino 16

Você pressente o ataque antes que ele ocorra.

Encontro ♦ Marcial

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O ladino é atingido por um ataque

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Intuição.

Efeito: O ladino recebe +4 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Finta Vigilante

Utilitário de Ladino 16

Você bloqueia e esquiva de ataques próximos com um foco impressionante, nunca interrompendo a ofensiva.

Diário ♦ Arma, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o ladino recebe +1 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos contra ataques corpo a corpo.

Postura Impeditiva

Utilitário de Ladino 16

Os ataques de seus inimigos permite que você os avalie melhor e evite golpes futuros.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que um inimigo fracassar num ataque corpo a corpo ou à distância contra o ladino, o inimigo sofre -2 de penalidade no próximo ataque contra o personagem.

Pulo do Gafanhoto

Utilitário de Ladino 16

Você salta percorrendo uma distância incrível.

Encontro ♦ Marcial

Ação Livre **Pessoal**

Gatilho: O ladino realiza um teste de Atletismo para saltar

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Atletismo.

Efeito: Considere que o resultado do teste foi 20.

Realocação Oportunista

Utilitário de Ladino 16

Você se aproveita da distração causada ao derrotar um inimigo, astutamente se reposicionando para sua próxima manobra.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento **Pessoal**

Condição: O ladino deve ter reduzido um inimigo a 0 ponto de vida ou menos durante este turno.

Efeito: O ladino ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

Rolamento Defensivo

Utilitário de Ladino 16

Ao esquivar-se de um ataque, você realiza uma cambalhota para uma posição mais vantajosa.

Encontro ♦ Marcial

Reação Imediata **Pessoal**

Gatilho: O ladino não é atingido por um ataque

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

Efeito: O ladino ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

Surrupiar

Utilitário de Ladino 16

Você secretamente apanha algo de um oponente distraído por seu ataque.

Diário ♦ Marcial

Ação Livre **Corpo a corpo 1**

Gatilho: O ladino atinge uma criatura com um ataque corpo a corpo

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Ladinagem.

Condição: O ladino deve ter uma mão livre.

Alvo: A criatura que ativou o gatilho

Efeito: O ladino pode tomar um pequeno objeto do alvo como se tivesse realizado um teste de Ladinagem bem-sucedido para furtar bolsos.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Blitz de Guerrilha

Ataque de Ladino 17

A velocidade e precisão exibidas durante seu ataque impiedoso fazem com que os inimigos exagerem na retaliação contra você.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão **Arma corpo a corpo ou à distância**

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Efeito: Antes do ataque, o ladino percorre seu deslocamento.

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Vigarista Brutal: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Força do ladino.

Efeito: Até o começo do seu próximo turno, o ladino recebe +1 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos para cada 2 quadrados que percorreu como parte deste poder.

Bramido Pungente

Ataque de Ladino 17

Assustados por sua rajada de golpes, os inimigos próximos ficam incapazes de fazer qualquer coisa a não ser desferir retaliações débeis contra você.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, 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: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica enfraquecido ao realizar ataques contra o ladino até o final do próximo turno do personagem.

Rufião Implacável: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Carisma do ladino e o alvo fica enfraquecido ao realizar qualquer ataque (não somente contra o personagem).

Estouro Exasperado

Ataque de Ladino 17

Com uma rajada de golpes e estocadas, você limita a capacidade dos inimigos de realizarem contra-ataques decisivos.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão **Explosão contígua 1**

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: As criaturas dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Destreza vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do ladino.

Gambito do Artista de Fuga

Ataque de Ladino 17

Você realiza um ataque enquanto se desvencilha e se afasta do perigo.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino ajusta 1 quadrado. Se o personagem estiver imobilizado, lento ou as duas coisas, essas condições são encerradas antes do ajuste e o ladino escapa automaticamente se estiver agarrado.

Esquivo Hábil: Em vez de ajustar 1 quadrado, o ladino ajusta um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Destreza.

Golpe Audacioso

Ataque de Ladino 17

Você investe impiedosamente e depois faz um rolamento defensivo para o lado.

Encontro ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura**Efeito:** O ladino se move 4 quadrados antes do ataque.**Ataque:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano.**Efeito:** O ladino ajusta 2 quadrados.**Sem Escapatória**

Ataque de Ladino 17

Seu inimigo tenta escapar, mas você o deixa derrubado em suas próprias pegadas.

Encontro ♦ Arma, Marcial**Interrupção Imediata** Arma à distância**Gatilho:** Um inimigo deixa um quadrado adjacente ao ladino ou ingressa num quadrado onde obtém cobertura ou ocultação contra o personagem**Condição:** O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho**Ataque:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.**PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 19****Banho de Sangue**

Ataque de Ladino 19

Seu ataque feroz deixa o inimigo estirado em uma poça com seu próprio sangue.

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:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado e sofre dano contínuo igual ao modificador de Força do personagem (TR encerra).**Efeito:** Até o final do encontro, sempre que o ladino atingir o alvo, este sofre dano contínuo igual ao modificador de Força do personagem (TR encerra).**Bramido de Sangue**

Ataque de Ladino 19

Você brande sua lâmina como um relâmpago e jatos de sangue irrompem dos oponentes ao seu redor.

Diário ♦ 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:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano e nenhum dano contínuo.**Explosão Amedrontadora**

Ataque de Ladino 19

Uma rajada de projéteis afiados confunde e derruba seus inimigos.

Diário ♦ Arma, Aturdir, Marcial**Ação Padrão** Rajada contígua 5**Condição:** O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada e na linha de visão**Ataque:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica pasmo.**Furtar Vitalidade**

Ataque de Ladino 19

Seu ataque cruel deixa o oponente incapaz de se mover rapidamente e com isso você recebe um aumento de confiança.

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:** 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento (TR encerra). O ladino recebe um número de pontos de vida temporários igual a 10 + seu modificador de Carisma.**Fracasso:** Metade do dano, o alvo fica lento até o final do próximo turno do personagem e o ladino não recebe pontos de vida temporários.**Lealdade Violenta**

Ataque de Ladino 19

Você intimida seu oponente ferido com um ataque cruel, forçando-o a submissão por um curto período de tempo.

Diário ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Intimidação.**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura sangrando**Ataque:** Destreza vs. Vontade**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica dominado até o começo do próximo turno do ladino ou até ser atacado.**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica imobilizado até o começo do próximo turno do ladino ou até ser atacado.**Ricochete Sobrenatural**

Ataque de Ladino 19

Seu ataque possui tanta força que, se não atingir o oponente, provavelmente atingirá outro.

Diário ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma à distância**Condição:** O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.**Alvo Primário:** Uma criatura**Ataque Primário:** Destreza vs. Reflexos**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano.**Fracasso:** O ladino realiza um ataque secundário com vantagem de combate.**Alvo Secundário:** Uma criatura a até 3 quadrados do alvo primário**Ataque Secundário:** Destreza vs. Reflexos**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano.**Fracasso:** Metade do dano.

Surra de Marcação

Ataque de Ladino 19

Aproveitando a distração causada por um aliado, você desmoraliza o oponente, deixando-o confuso.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura marcada por um aliado do ladino

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 5[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo e sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do ladino, mas não sofre nenhuma penalidade.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Achado do Vigarista

Utilitário de Ladino 22

A resposta está na ponta da língua.

Diário ♦ Marcial

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O ladino realiza um teste de Exploração ou Manha para se lembrar ou descobrir uma informação útil.

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Exploração ou Manha.

Efeito: Se for treinado na perícia, o ladino não realiza o teste; considere que ele obteve um resultado de 25 na jogada e adicione o bônus de perícia do personagem. Se não for treinado na perícia, o ladino recebe +5 de bônus no teste.

Escalar Paredes

Utilitário de Ladino 22

Você realiza uma escalada numa velocidade sobrenatural.

Sem Limite ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia e Atletismo.

Efeito: O ladino escala um número de quadrados igual ao seu deslocamento menos sua penalidade de armadura.

Finta Enervante

Utilitário de Ladino 22

Sua agilidade impressionante revela que você é um combatente superior, acabando com a coragem de seus inimigos.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Intimidação.

Efeito: Enquanto o ladino adotar esta postura, as criaturas que terminarem seus turnos adjacente a ele sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem até o final do próximo turno do ladino.

Fuga do Saltimbanco

Utilitário de Ladino 22

Você rouba a magia de uma criatura, teleportando-se com ela.

Encontro ♦ Marcial, Teleporte

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: Uma criatura a até 5 quadrados se teleporta

Efeito: O ladino se teleporta para um quadrado adjacente à criatura que ativou o gatilho.

Ladrão da Sorte

Utilitário de Ladino 22

Você faz sua própria sorte roubando-a dos outros.

Diário ♦ Marcial

Nenhuma Ação Pessoal

Gatilho: O ladino fracassa num ataque ou teste de resistência

Condição: O ladino deve ser capaz de enxergar outra criatura.

Efeito: O ladino realiza uma nova jogada para o ataque ou teste de resistência que ativou o gatilho e utiliza o novo resultado. Além disso, uma criatura na linha de visão do personagem sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e testes de resistências até o final do próximo turno do ladino.

Saborear o Momento

Utilitário de Ladino 22

É hora de agir.

Diário ♦ Marcial

Nenhuma Ação Pessoal

Gatilho: O ladino realiza um teste de iniciativa no começo de um encontro

Efeito: O ladino recebe +20 de bônus no teste de iniciativa. Até o final do seu primeiro turno no encontro, o ladino recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +4 de bônus de poder no deslocamento.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

Corte Subversivo

Ataque de Ladino 23

Você corta as pernas do oponente com tanta brutalidade que a cabeça dele atinge o chão antes dos pés.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado.

Rufião Implacável: O alvo também fica pasmo até o final do próximo turno do ladino.

Dança da Morte

Ataque de Ladino 23

Estocando e cortando com maestria, você realiza uma série de ataques poderosos e então se coloca numa posição mais vantajosa.

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: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Vigarista Brutal: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Força do ladino.

Efeito: O ladino ajusta 2 quadrados.

Ponto Cego

Ataque de Ladino 23

Seu ataque surge de um ângulo tão inesperado que o adversário é surpreendido.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e se o ladino tiver vantagem de combate contra o alvo, este fica pasmo até o começo do próximo turno do personagem.

Resposta Desfalecente

Ataque de Ladino 23

Quando o inimigo se estica para atacar, você se abaixa e o corta de baixo para cima.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo fracassa num ataque corpo a corpo contra o ladino

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado.

Esquivo Hável: O alvo também fica pasmo até o final do próximo turno do ladino.

Tiro Estrondoso

Ataque de Ladino 23

Seus disparos rápidos derrubam os oponentes.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou 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 e o alvo fica derrubado.

Tiro Impediente

Ataque de Ladino 23

Com um disparo habilidoso, você prende o oponente no lugar.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso, atiradeira ou besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do ladino.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Assalto Acrobático

Ataque de Ladino 25

Com estocadas acrobáticas você distribui golpes afiados em cada inimigo próximo e retorna à posição inicial.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Acrobacia.

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O ladino ajusta 4 quadrados e repete o ataque contra um segundo alvo. Depois, o ladino ajusta 4 quadrados e repete o ataque contra um terceiro alvo.

A BENÇÃO DE SEHANINE

A inconstante Sehanine é a ladina entre os deuses, utilizando a enganação e a mentira para alcançar seus objetivos. Os ladinos que operam nas sombras normalmente pedem a ela que os abençoe enquanto observam a lua e então agem rapidamente antes que a atenção dela os deixe.

Corte Sangrento

Ataque de Ladino 25

Sua habilidade cruel com a lâmina abre um corte sangrento que deixa o oponente incapacitado de tanta dor.

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: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica imobilizado e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica imobilizado até o começo do próximo turno do ladino e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra).

Execução Chocante

Ataque de Ladino 25

Você estoca com maldade a garganta de um inimigo ferido, chocando os aliados dele.

Diário ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Pré-requisito: O ladino deve ser treinado em Intimidação.

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura sangrando

Ataque: Destreza vs. Fortitude

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e os inimigos a até 3 quadrados do ladino sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e os inimigos a até 3 quadrados do ladino sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o começo do próximo turno do personagem.

Golpe Visceral

Ataque de Ladino 25

Você abre um corte no tórax do oponente, drasticamente impedindo as ações dele.

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: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica atordoadado (TR encerra).

Efeito Posterior: O alvo fica enfraquecido e lento (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica enfraquecido e lento até o final do próximo turno do ladino.

Perseguição Cruel

Ataque de Ladino 25

Seu ataque apurado faz com que o inimigo balance para um lado, permitindo o seu ímpeto e resultando numa finalização impiedosa.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Carisma do ladino. Depois, o personagem ajusta um número de quadrados igual a 3 + seu modificador de Carisma para um quadrado adjacente ao alvo.

Fracasso: Metade do dano, o alvo é conduzido 2 quadrados e o personagem ajusta 3 quadrados para um quadrado adjacente ao alvo.

Efeito: O ladino realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.



Ressurgimento do Ladino

Ataque de Ladino 25

Você golpeia com uma exatidão assassina e encontra energias para realizar novamente uma de suas proezas mortais.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: Se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o ladino recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de ladino que tenha utilizado durante este encontro, ou, se tiver vantagem de combate contra o alvo, em vez disso, o personagem pode escolher causar 4[A] de dano adicional.

Tiro Magnético

Ataque de Ladino 25

Você distrai o adversário tempo o bastante para realizar um disparo que atravessa armaduras.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 6[A] + modificador de Destreza + modificador de Força + modificador de Carisma de dano.

Fracasso: Metade do dano.

ESTILO CAPA E ESPADA

O ladino é a classe ideal para o aventureiro do estilo capa e espada, um dos ícones da ficção. Ele pode optar por uma armadura de tecido em vez do corselete, utilizando uma adaga de aparar (consulte o *Arsenal do Aventureiro*) para ajudá-lo na CA. Escolha uma mistura dos poderes de trapaceiro e acrobata, baseando a estrutura na Destreza e Carisma. Vale a pena usar um talento para adquirir proficiência com a rapieira, que é a melhor lâmina leve.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Acometida com Arremesso

Ataque de Ladino 27

Depois de empurrar um inimigo cambaleando para longe, você salta sobre outro.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O ladino deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo primário é empurrado 2 quadrados. Depois, o ladino ajusta 2 quadrados e realiza um ataque secundário.

Vigarista Brutal: Em vez de ser empurrado 2 quadrados, o alvo primário é empurrado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Força do ladino.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do alvo primário

Ataque Secundário: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Aposta Segura

Ataque de Ladino 27

Com um golpe inicial, você se prepara para saltar em direção ao inimigo se ele se atrever a atacar novamente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano. Se o alvo realizar um ataque antes do começo do próximo turno do ladino, o personagem pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza e realizar um ataque básico contra o alvo usando uma interrupção imediata.

Assistência Atordoante

Ataque de Ladino 27

*O defensor distrai o oponente enquanto você o derruba.***Encontro** ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo ou à distância**Condição:** O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do ladino. Se o alvo estiver marcado por um aliado do personagem, ele fica atordoado em vez de pasmo.**Golpe de Guerrilha**

Ataque de Ladino 27

*Você se move rapidamente para realizar um ataque e então se afasta.***Encontro** ♦ Arma, Marcial**Ação Mínima** Arma corpo a corpo**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Destreza -2 vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o ladino ajusta 1 quadrado.**Esquivo Hábil:** Em vez disso, o ladino ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma.**Violência Estupefante**

Ataque de Ladino 27

*Seu inimigo vacila como resultado de sua agressividade.***Encontro** ♦ Arma, Aturdir, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo ou à distância**Condição:** O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.**Rufião Implacável:** Em vez disso, o alvo é conduzido um número de quadrados igual a 2 + o modificador de Carisma do ladino.**PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 29****A Derrota de Um**

Ataque de Ladino 29

*Você se vira e avança, estoca e corta, como se estivesse voando entre os oponentes.***Diário** ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Pré-requisito:** O ladino deve ser treinado em Acrobacia.**Condição:** O ladino deve empunhar uma lâmina leve.**Alvo Primário:** Uma criatura**Ataque Primário:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano.**Efeito:** O ladino ajusta 3 quadrados, podendo se mover por quadrados ocupados por inimigos, e realiza um ataque secundário.**Alvo Secundário:** Uma criatura diferente do alvo primário**Ataque Secundário:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano. Se o ladino obteve sucesso no ataque primário, este ataque causa 1[A] de dano adicional.**Efeito:** O ladino ajusta 3 quadrados, podendo se mover por quadrados ocupados por inimigos, e realiza um ataque terciário.**Alvo Terciário:** Uma criatura diferente do alvo primário e secundário**Ataque Terciário:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Destreza de dano. Se o ladino obteve sucesso no ataque primário e secundário, este ataque causa 1[A] de dano adicional.**Golpe da Trama Mortal**

Ataque de Ladino 29

*Seu ataque lança o inimigo na direção de seus aliados, que aproveitam a oportunidade para realizar ataques contra ele.***Diário** ♦ Arma, Confiável, 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 é conduzido um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Carisma do ladino. Os aliados do personagem que estiverem adjacentes ao alvo em qualquer ponto do movimento forçado podem realizar um ataque básico corpo a corpo contra ele usando uma ação de oportunidade. Os aliados têm vantagem de combate contra o alvo e, se obtiverem sucesso no ataque, causam dano adicional igual ao modificador de Carisma do ladino.**Matador Cuidadoso**

Ataque de Ladino 29

*Você sorri e brande sua arma; o inimigo encara incrédulo o ferimento profundo que sofreu.***Diário** ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo ou à distância**Condição:** O ladino deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Destreza vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra).**Efeito Posterior:** O alvo fica pasmo (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).**Tiro Síncopa**

Ataque de Ladino 29

*Você ataca os olhos do oponente, deixando-o abalado e temporariamente cego.***Diário** ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma à distância**Condição:** O ladino deve empunhar uma arma leve de arremesso besta ou atiradeira.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Destreza vs. Reflexos**Sucesso:** 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica cego e pasmo (TR encerra ambos).**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do ladino.**A SORTE DE AVANDRA**

A crença do espadachim de que “a sorte favorece os bravos” é parte dos ensinamentos de Avandra. Ladinos audaciosos estão mais propensos a agradecê-la pela boa sorte recebida do que pedi-la antecipadamente. Com ações decisivas, eles clamam a sorte de Avandra como sua própria.

ACROBATA AUDACIOSO

“Um movimento ágil é tão ofensivo quanto defensivo.”

Pré-requisitos: Ladino, treinado em Acrobacia

A acrobacia é um talento popular e muito difundido. Todos, desde nobres até camponeses, apreciam shows de acrobacia, seja no conforto e elegância das cortes ou entre os escombros nas ruas. Alguns rituais religiosos ousados, especialmente aqueles que homenageiam Avandra ou Kord, exigem essa perícia. O domínio do corpo também faz parte de inúmeras filosofias educacionais e a acrobacia é a melhor forma de cultivar a saúde e o equilíbrio. Os ladrões e gatuños utilizam bastante essa perícia em sua ocupação. O treinamento em acrobacia é fácil de encontrar e amplamente aceito. Algumas crianças obtêm o domínio dessa perícia até mesmo antes de atingirem a adolescência.

No campo de batalha, o maior erro contra um acrobata é subestimá-lo. Um combatente habilidoso em acrobacia pode realizar manobras como nenhum outro, obtendo vantagens que outros combatentes não podem alcançar. O movimento se torna mais rápido e suave quando o acrobata usa todo o seu corpo como uma ferramenta, em vez de só depender dos seus pés e das pernas. Por esses motivos, é óbvio porque alguns treinamentos marciais incluem instruções em acrobacia.

Também fica claro que um aventureiro tem mais uso para a acrobacia que um combatente ou soldado. Os exploradores frequentemente enfrentam perigos que são superados mais facilmente com agilidade, equilíbrio e uma boa noção corporal. Mais do que um caçador de tesouros deve sua vida à dedicação que teve na escola de acrobacia – embora dizer isso para um acrobata é uma grande atenuação.

Não importa se o personagem adquiriu sua perícia em uma academia formal, como uma tradição de família ou na escola da vida – ele transformou a acrobacia não só numa forma de arte, mas num estilo marcial próprio.

O acrobata audacioso surpreende amigos e inimigos com seu talento. Usando a acrobacia ele rotineiramente realiza truques que parecem estar além da capacidade mortal. Com sua extravagante bravura, ele desfere ataques terríveis e habilmente se aproveita até mesmo de pequenas aberturas.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ACROBATA AUDACIOSO

Ação Acrobática (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o acrobata audacioso também recebe uma ação de movimento.

Posições Acrobáticas (Nível 11): O acrobata audacioso não concede vantagem de combate aos inimigos quando está se equilibrando, escalando ou derrubado.

Investida Ágil (Nível 16): Quando realizar uma investida, o acrobata audacioso recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos até o começo do seu próximo turno. Além disso, depois da investida, o personagem ainda pode realizar ações (se tiver alguma sobrando).

PROEZAS DE ACROBATA AUDACIOSO

Cortes Alucinantes Ataque de Acrobata Audacioso 11

Com uma acrobacia estilizada, você investe para realizar um corte violento, mas depois do ataque acaba ficando momentaneamente desequilibrado.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Condição: O acrobata deve empunhar uma lâmina leve e deve realizar uma investida e usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo obtém vantagem de combate contra o acrobata audacioso até o começo do próximo turno do personagem.

Façonha Impecável Utilitário de Acrobata Audacioso 12

Sua concentração e longas horas de prática fazem toda a diferença ao executar uma proeza.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O acrobata audacioso recebe +5 de bônus nos testes de Acrobacia e Atletismo até o final do seu próximo turno.

Finalização Dramática Ataque de Acrobata Audacioso 20

Você enterra sua lâmina profundamente num oponente ferido, ocultando um golpe de finalização.

Diário ♦ Arma, Cura, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Condição: O acrobata deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano ou 6[A] + modificador de Destreza de dano se o acrobata audacioso ou o alvo estiverem sangrando.

Efeito: Se o ataque não reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, o acrobata audacioso pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo com +5 de bônus na jogada de ataque ou pode gastar um pulso de cura.

Especial: Quando realizar uma investida, o acrobata audacioso pode usar este ataque no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

ADEPTO DA LÂMINA VOADORA

"Qualquer macaco pode apunhalar alguém, mas um arremesso fatal – isso sim tem estilo."

Pré-requisitos: Ladino, talento Saque Rápido

Entre as pessoas comuns, arremessar facas e shurikens são formas de entretenimento e esporte. Os competidores arremessam sob condições tranquilas contra alvos parados. Na pior das hipóteses, um arremessador de circo lança suas lâminas contra alvos em movimento ou esportivos precisam aturar muito barulho ou atuar depois de beber demais.

É necessário um tipo especial de combatente para se especializar no arremesso de lâminas em um combate real. O estrondo do aço, a torrente de forças mágicas e os gritos dos feridos e moribundos são distrações muito maiores que a de um bar. No entanto, a ideia de lançar sua arma para longe parece um tanto suicida. Ainda assim, qualquer um que tenha dominado a técnica de arremessar lâminas em combate sabe que isso ajuda a se manter fora do perigo.

Ser um especialista nessa técnica exige coragem, discernimento, inteligência e agilidade. O arremessador deve ser extremamente corajoso para lançar sua arma para longe e ficar preparado para quando os inimigos reconhecerem o perigo que ele representa. Os sentidos do arremessador devem ser precisos para discernir quando se mover e para onde. Além disso, essa percepção é inútil sem uma boa compreensão para explorar as oportunidades e carregar a quantidade correta de lâminas. E tudo isso não serve de nada se o arremessador não tiver a agilidade e velocidade para aproveitar uma vantagem quando ela surge em combate.

O adepto da lâmina voadora é um especialista com lâminas leves de arremesso. Sendo ágil o bastante para sacar rapidamente suas armas e derrubar uma flecha em pleno ar, ele tem pouco a temer quando arremessa sua lâmina. Seu talento lhe permite atingir os alvos com uma precisão aterrorizante, lançá-las contra vários alvos e até mesmo abrir buracos na armadura de seus inimigos. Ele é conhecido por arremessar com tanta rapidez que, num único movimento, é capaz de atingir todos os alvos em seu campo de visão.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ADEPTO DA LÂMINA VOADORA

Lâmina Decisiva (Nível 11): Quando o adepto da lâmina voadora arremessa uma lâmina leve, ela adquire a propriedade decisivo elevado.

Ação da Lâmina Voadora (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o adepto da lâmina voadora pode realizar um ataque básico à distância com uma lâmina leve usando uma ação livre.

Lâmina Contra Armaduras (Nível 16): Na primeira vez durante um encontro que o adepto da lâmina voadora obtiver um sucesso decisivo com um ataque à distância usando uma lâmina leve, o alvo sofre -2 de penalidade na CA até o final do encontro.

PROEZAS DE ADEPTO DA LÂMINA VOADORA

Lâmina Ricochete

Ataque de Adepto da Lâmina Voadora 11

Sua lâmina fere o alvo e ricocheteia, atingindo um oponente próximo.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O adepto da lâmina voadora deve empunhar uma lâmina leve com a propriedade leve de arremesso.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e um inimigo a até 3 quadrados do alvo sofre dano igual ao modificador de Destreza do personagem.

Deflexão Lépid

Utilitário de Adepto da Lâmina Voadora 12

Com seu olho treinado, você segue a trilha de um projétil e o derruba ainda no ar.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata Arma à distância

Gatilho: Uma criatura atinge o adepto da lâmina voadora com um ataque à distância

Condição: O adepto deve empunhar uma lâmina leve com a propriedade leve de arremesso.

Efeito: O adepto da lâmina voadora realiza um ataque básico à distância, considerando a jogada de ataque da criatura atacante como a CA alvo. Se obtiver sucesso, o ataque que ativou o gatilho fracassa.

Chuva de Lâminas

Ataque de Adepto da Lâmina Voadora 20

Você dispara uma rajada de lâminas de arremesso.

Diário ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Rajada contígua 5

Condição: O adepto deve empunhar uma lâmina leve com a propriedade leve de arremesso.

Alvo: Os inimigos dentro da rajada e na linha de visão

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.



AGENTE DA MORTE

"Matar é o meu divertimento."

Pré-requisito: Ladino

Algumas pessoas são assassinos por natureza. Contudo, essa inclinação pode ser canalizada de tantas formas quanto são as razões para o assassinato. Alguns matam pela religião ou pela ganância, outros por poder ou influência, e ainda outros por dinheiro, vingança, glória ou mesmo pelo prazer. Muitos que possuem uma aptidão para matar assumem profissões violentas, como um soldado, guarda ou assassino. Alguns poucos, por inúmeras razões, constroem uma carreira matando monstros.

Matar é um trabalho horrível, independente do que é morto – ninguém aceita ir para a cova facilmente. Os métodos indiretos, como os venenos, podem funcionar às vezes, assim como técnicas furtivas. De outra forma, o conflito direto e sangrento é a única forma de levar a matança.

Estranhamente, muitos pretensos assassinos acreditam que o combate tem regras. O agente da morte pensa diferente: na batalha, honestidade, honra e misericórdia são para os tolos. Lutar trata-se de dançar com a morte e ser um dos que permanece de pé quando a música acaba. Talvez seu personagem tenha entrado em contato com essa "filosofia" enquanto era educado como um assassino ou mercenário. É claro que a vida de um aventureiro também apresenta diversas lições com o mesmo fundamento: matar ou ser morto.

Quando o agente da morte começa uma luta, ele primeiro analisa sua competição. Depois disso, é hora do massacre. Se alguém tiver coragem de atacá-lo, ele fará com que o tolo pague de uma forma tão violenta que quem estiver observando irá pensar duas vezes antes de enfrentá-lo. Ninguém escapa de um agente da morte a não ser que consiga removê-lo do combate ou que o próprio agente queira que as histórias de suas proezas se espalhem.



Independente de como o agente da morte adquiriu suas perícias, elas foram aperfeiçoadas de acordo com sua crença brutal. Aqueles que se levantam contra ele arriscam perder tudo. Como é comprovado pelo ímpeto que o agente da morte obtém ao punir seus adversários, ele sente pelo menos um pouco de prazer em seu trabalho.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO AGENTE DA MORTE

Sem Trégua (Nível 11): Os inimigos do agente da morte adjacentes a ele sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência.

Ação Matadora (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o agente da morte recebe +2 de bônus em cada dado de dano até o começo do seu próximo turno.

Vantagem Desleal (Nível 16): Quando o agente da morte atinge um oponente sangrando com um ataque corpo a corpo, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Força ou Carisma (à sua escolha).

PROEZAS DE AGENTE DA MORTE

Golpe Medidor

Ataque de Agente da Morte 11

Você realiza um ataque para analisar o oponente, ganhando confiança e deixando o oponente em pausa.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O agente deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o agente da morte recebe 10 pontos de vida temporários. Se tiver vantagem de combate contra o alvo, o personagem adiciona seu modificador de Força ou Carisma (à sua escolha) à jogada de dano e aos pontos de vida temporários recebidos.

Morte Horrível

Utilitário de Agente da Morte 12

Você derrota o adversário com uma eficiência brutal e nenhum outro oponente deseja enfrentá-lo.

Sem Limite ♦ Marcial

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O agente da morte reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: Os inimigos do agente da morte que possam enxergá-lo sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem até o começo do próximo turno do agente da morte.

Assalto do Agente da Morte

Ataque de Agente da Morte 20

O ferimento que você causa marca aquele oponente como sendo seu.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O agente da morte deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: O alvo sofre 10 de dano contínuo (TR encerra). Enquanto o alvo estiver sofrendo o dano contínuo, o agente da morte pode ajustar 1 quadrado em direção a ele usando uma ação mínima.

ARAUTO DA RAPINA

"Todas as coisas chegam ao fim. Assegurar que isso aconteça é a minha função."

Pré-requisitos: Ladino, deve adorar a Rainha de Rapina

A transição para a morte é uma estrada sagrada na qual todas as criaturas vivas são peregrinas. Cada criatura ingressa nessa estrada ao nascer. Quando chega o momento apontado pelo destino, todos deixam essa trilha e se dirigem para o que os aguarda além desse caminho visível e finito. Assim tem sido e sempre será. Essas são as verdades da Rainha de Rapina.

Ainda assim, alguns insistem em sair da trilha correta. Mortais cínicos desafiam a ordem natural ao evitarem seu honroso fim. Alguns usam a magia enquanto outro buscam novos métodos – mas a forma mais comum de se fazer isso é tornando-se um morto-vivo.

Os mortos vivos não são, por si só, ofensivos à Rainha de Rapina. Ainda assim, mortos cambaleantes trazidos de volta para viver uma sombra de vida por meio de magias profanas devem ser destruídos, assim como os mortos-vivos que desafiam a verdadeira morte ao servir outras entidades, como Orcus ou Vecna. Algumas almas corajosas conseguiram evitar a morte sem blasfemar contra os éditos da Rainha de Rapina. Mas mesmo para eles, no momento certo, o fim deve chegar.

É função dos servos da Rainha de Rapina destruir os arrogantes, mostrando a eles uma igualdade que só a morte pode oferecer. Nos templos onde a Rainha de Rapina é adorada acima das demais divindades, os clérigos oferecem apoio e treinamento àqueles que desejam se tornar um instrumento de morte a serviço da divindade. Esses cultos se formam ao redor de ideais como a morte honrosa, tornando-os arautos da morte. As pessoas comuns conhecem os arautos da Rainha de Rapina e sussurram sobre suas missões, especialmente quando uma súbita perda

recai sobre os orgulhosos, maléficos ou os amaldiçoados pela não-vida.

Seu personagem conscientemente se devotou a tornar-se uma ferramenta nas mãos gélidas da Rainha de Rapina. Talvez ele tenha se comprometido de espontânea vontade ou talvez seja afiliado à hierarquia da Rainha de Rapina. Os motivos de sua conexão com a senhora do inverno são de pouca importância. Como um precursor do destino, o arauto da rapina sabe que cada oponente derrotado segue de encontro a um fim apropriado.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ARAUTO DA RAPINA

Rituais da Morte (Nível 11): O arauto da rapina recebe o talento Conjuração Ritual e treinamento em Religião. Ele também recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra a morte.

Ação Matadora (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque básico corpo a corpo contra um inimigo sangrando adjacente ou contra um morto-vivo, o arauto da rapina recebe +2 de bônus na jogada de ataque.

Golpeador Radiante (Nível 16): Sempre que causar o dano de seu Ataque Furtivo, o arauto da rapina pode escolher que esse dano seja radiante.

PROEZAS DE ARAUTO DA RAPINA

Golpe Disjuntor

Ataque de Aauto da Rapina 11

Você enxerga as linhas do destino prendendo um oponente nessa existência e se prepara para cortá-las.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano. Se o alvo estiver sangrando no momento do ataque ou se ele for um morto-vivo, o ataque causa 1[A] de dano adicional e o arauto da rapina adiciona um dado ao dano do Ataque Furtivo causado neste ataque.

Véu da Morte

Utilitário de Aauto da Rapina 12

Com a bênção da Rainha de Rapina e devido à sua proximidade com a morte, você assume a aparência de um espírito.

Diário ♦ Divino

Interrupção Imediata

Pessoal

Gatilho: Um inimigo deixa o arauto da rapina sangrando

Efeito: O arauto da rapina fica invisível e incorpóreo até o final do seu próximo turno.

Arauto do Fim

Ataque de Aauto da Rapina 20

Seu golpe sem misericórdia aterroriza o oponente. Ele então vê o fim de sua existência.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra). Se o alvo estiver sangrando ou for um morto-vivo, em vez disso, ele fica atordoado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e se o alvo estiver sangrando ou for um morto-vivo, ele fica pasmo até o final do próximo turno do arauto da rapina.



COATOR VIOLENTO

"Isso vai doer muito mais em você do que em mim."

Pré-requisitos: Ladino, treinado em Intimidação

No mundo não faltam valentões. Em cada cidade ou vizinhança perambulam brutos com mais músculo que cérebro e mais bravata que determinação. Toda gangue tem pelo menos um coator ou um capanga. Ainda assim, é preciso mais que uma cara feia ou uma cabeça dura para se destacar entre os selvagens.

Diferente desses valentões, na maioria das vezes covardes por natureza, o coator violento tem ferro frio sob sua aparência endurecida. Ele tem a perícia e o ímpeto para fazer bom uso das ameaças que faz. Para ele, a intimidação é um aviso justo, um presságio do custo de cruzar o seu caminho.

A maioria dos coatores violentos iniciou sua carreira em uma organização criminosa ou sobreviver no duro campo de treinamento das ruas. Esses ambientes perigosos ensinaram a eles como sobreviver. Uma crescente reputação por acabar violentamente com seus inimigos, lentamente permitiu que o coator evitasse confrontos por meio de um olhar cruel. Para outros, um treinamento formal como interrogador ou agente lhes ensinou a usar o medo e a dor como ferramentas para concluir um trabalho. Para todos, o medo é tão útil no campo de batalhas como fora dele.

O coator violento compreende o duro fato de que a maioria das interações sociais se trata de entrar por cima e sair por cima. Se a outra pessoa acredita que ele pode e vai machucá-la se for preciso, os acordos certamente lhe serão favoráveis.

Embora a furtividade e o subterfúgio também lhe sejam úteis, o combate não é uma solução sutil. O coator prefere técnicas que mantenham o inimigo amedrontado. Um oponente traumatizado, receoso ou furioso tem mais chance de cometer um erro. Encorajando esses erros, o coator se torna um alvo – e então, ele e seus aliados capitalizam nos deslizos do inimigo para liquidar a situação.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO COATOR VIOLENTO

Promessa de Dor (Nível 11): Quando o coator violento gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, os ataques que ele realizar até o começo do seu próximo turno adquirem a palavra-chave aturdir.

Coragem Malévola (Nível 11): Quando o coator violento atinge um alvo contra o qual ele tem vantagem de combate com um ataque com a palavra-chave aturdir, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma.

Marca Violenta (Nível 16): Quando o coator violento atinge um alvo contra o qual ele tem vantagem de combate com um ataque com a palavra-chave aturdir, ele pode marcar o alvo até o final do seu próximo turno. Além disso, o personagem recebe um bônus nas jogadas de dano contra o alvo igual ao seu modificador de Carisma.

PROEZAS DE COATOR VIOLENTO

Lembrança Dolorosa Ataque de Coator Violento 11

Você golpeia o adversário mais uma vez, caso ele tenha se esquecido de quem manda.

Encontro ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O coator violento deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura atingida pelo coator violento no turno anterior

Ataque: Destreza vs. Vontade

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do coator violento.

Rufião Implacável: O alvo é conduzido 1 quadrado.

Ameaça Implícita Utilitário de Coator Violento 12

Mesmo quando você se esforça para ser cortês, é impossível esconder seu ar ameaçador.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o coator violento recebe um bônus de poder nos testes de Intimidação igual ao seu modificador de Força.

Golpe Desalmado Ataque de Coator Violento 20

A crueldade do seu ataque faz com que os outros oponentes evitem você.

Diário ♦ Arma, Aturdir, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O coator violento deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano. O coator violento realiza um ataque secundário, que adquire a palavra-chave medo.

Alvo Secundário: Os inimigos a até 1 quadrado do coator violento

Ataque Secundário: Carisma vs. Vontade

Sucesso: O alvo secundário se move 1 quadrado para longe do coator violento.

Fracasso: Metade do dano e nenhum ataque secundário.

ESPADACHIM ARROJADO

"Com um rosto desses, não é de surpreender que sua mãe goste mais de mim!"

Pré-requisito: Ladino

A vida é muito curta para ser levada a sério. O perigo espreita em cada sombra e um inimigo se encontra atrás de cada porta. Aqueles que desperdiçam cada momento pensando sobre todas as coisas ruins que poderiam acontecer nunca saem de casa.

Em vez de se preocupar, o espadachim arrojado se desprende de todas as suas dúvidas e assume uma postura despreocupada. Claro que alguns dizem que ele vai acabar alimentando os carvões dos Nove Infernos, por causa de seu modo de vida decadente. Mas apesar disso, no fim das contas, quem é mais feliz: o espadachim que leva uma vida de aventura e libertinagem ou o trabalhador mesquinho que fica tremendo de baixo da cama?

Por um lado, ele é charmoso: as pessoas adoram seu raciocínio contagiante e sua coragem desafiadora. Por outro, ele é irreverente, irresponsável e descuidado. Ainda pior, muitas vezes ele não consegue ficar de boca fechada. Seja com uma piada no meio de um funeral solene ou com insultos contra um demônio, o espadachim arrojado não consegue evitar senão meter-se em confusão. Lá no fundo, ele sabe que a vida seria muito mais fácil se ele se endireita-se, mas onde estaria a diversão nisso?

Quando um espadachim enfrenta um desafio sério, surge sua perícia com armas, enquanto a língua afiada e a linguagem corporal se tornam instrumentos secundários de escárnio. Ele realiza suas proezas com insultos sarcásticos e desdém, provocando os inimigos até que eles cometam um erro. Quando percebe uma abertura, ele se aproveita dela. E no final, é ele quem permanece triunfante sobre o oponente derrotado, mostrando mais uma vez quem é o maior tolo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESPADACHIM ARROJADO

Ação Incorrigível (Nível 11): Quando o espadachim arrojado gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus inimigos sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra ele até o começo do seu próximo turno.

Inimigo Fustigante (Nível 11): Os inimigos marcados por qualquer um que não o espadachim arrojado sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem (além da penalidade por estarem marcado). Além disso, os inimigos marcados pelo espadachim arrojado concedem vantagem de combate aos aliados do personagem.

Oportunista Vil (Nível 16): Quando um aliado do espadachim arrojado obtém um sucesso decisivo contra um inimigo adjacente ao personagem, o espadachim arrojado pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra este inimigo usando uma reação imediata.

PROEZAS DE ESPADACHIM ARROJADO

Punhalada Embaraçosa

Ataque de Espadachim Arrojado 11

Com palavras ou linguagem corporal, você ridiculariza o oponente enquanto realiza um ataque cortante.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O espadachim arrojado deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica marcado até o começo do próximo turno do espadachim arrojado. Além disso, também até o começo do próximo turno do personagem, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e recebe +5 de bônus nas jogadas de dano contra o espadachim arrojado.

Finta com Escárnio

Utilitário de Espadachim Arrojado 12

Um estilo de combate irônico mantém seus oponentes desconcertados.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que atingir um inimigo contra o qual ele tem vantagem de combate, o espadachim arrojado ajusta 1 quadrado ou o inimigo é conduzido 1 quadrado.

Assalto Incisivo

Ataque de Espadachim Arrojado 20

Seu modo desdenhoso coloca o oponente na defensiva, permitindo a você realizar uma combinação violenta de golpes.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Corpo a corpo 1

Condição: O espadachim arrojado deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Carisma vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica enfraquecido e lento (TR encerra ambos).

Fracasso: O alvo fica lento até o final do próximo turno do espadachim arrojado.

Efeito: O espadachim arrojado realiza um ataque secundário contra o alvo. Depois, o alvo fica marcado até o final do encontro, até o espadachim arrojado ficar inconsciente ou até que a marca seja substituída

Ataque Secundário: Destreza vs. Reflexos. Se obtiver sucesso no ataque primário, o espadachim arrojado obtém vantagem de combate contra o alvo.

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.



FRANCO-ATIRADOR OCULTO

"Me diga – é melhor vencer com um tiro vindo das sombras ou morrer lutando cara a cara?"

Pré-requisitos: Ladino, treinado em Furtividade

A vantagem de se colocar numa melhor posição que o inimigo é amplamente conhecida. Igualmente valorizada é a vantagem de se derrotar um inimigo importante sem correr riscos. Ninguém melhor para realizar essas tarefas que um franco-atirador treinado e sua arma predileta – a besta.

Nações e grupos de mercenários treinam soldados especializados no uso da besta, assim como as organizações do submundo. Esses soldados são essencialmente assassinos que sabem usar a besta para atacar à distância sem atrair atenção. Os anões em particular valorizam esse treinamento como uma alternativa às suas normalmente diretas táticas de batalha. Essa raça produz excelentes atiradores.

Esses atiradores não se intimidam diante de uma luta normal, mas entendem que o reconhecimento da área, um plano e a habilidade de realizar disparos de uma distância segura, são grandes vantagens em uma situação de combate. Uma boa cilada deixa o inimigo enfraquecido e confuso, dando a qualquer assalto direto uma maior chance de sucesso.

Um franco-atirador oculto escolheu aperfeiçoar suas perícias com base nisso. Ele prefere golpear de um local oculto com um tiro bem colocado e permanecer sem ser visto durante um confronto, auxiliando seus aliados ao atingir os oponentes sem atrair muita atenção. A besta de mão é sua arma favorita.

Atirar de um local escondido é a tática perfeita para o personagem. O som de um virote encontrando seu alvo é o doce som da vitória. Um virote pode derrubar uma sentinela com um único acerto, ou fazer com que os inimigos corram em busca de cobertura. Se fracassar, sem problema! O franco-atirador pode mergulhar nas sombras novamente até encontrar uma nova chance de disparar.

CARACTERÍSTICA DA TRILHA DO FRANCO-ATIRADOR OCULTO

Mestre com a Besta (Nível 11): O franco-atirador oculto adiciona 5 quadrados ao alcance normal e 10 quadrados ao alcance máximo de qualquer besta que estiver empunhando. Além disso, ele considera a besta de mão como uma arma de mão inábil e considera qualquer besta com a propriedade recarga mínima como tendo a propriedade recarga livre.

Ação do Franco-Atirador (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque básico à distância com vantagem de combate contra o alvo, o franco-atirador oculto pode adicionar o dano de seu Ataque Furtivo mesmo que já tenha causado o dano do Ataque Furtivo nessa rodada. Além disso, se obtiver sucesso no ataque, ele ajusta 1 quadrado.

Combatente Versátil (Nível 16): Enquanto estiver armado com uma arma de combate corpo a corpo na mão principal e uma besta de mão na mão inábil, o franco-atirador oculto não provoca ataques de oportunidade quando ataca com a besta de mão.

PROEZAS DE FRANCO-ATIRADOR OCULTO

Virote Súbito Ataque de Franco-Atirador Oculto 11

Do limite de sua visão, um virote bem posicionado deixa o inimigo atordoado.

Encontro + Arma, Marcial

Ação Mínima Arma à distância

Condição: O franco-atirador oculto deve empunhar uma besta.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano. Se o franco-atirador oculto estiver escondido do alvo quando realizar este ataque, o alvo fica pasmo até o final do turno do personagem.

Tiro Imperceptível Utilitário de Franco-Atirador Oculto 12

Os inimigos veem o ataque, mas não tem ideia de onde ele veio.

Sem Limite + Marcial

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O franco-atirador oculto fracassa num ataque à distância enquanto está escondido

Efeito: O franco-atirador oculto permanece escondido se tiver cobertura ou ocultação e também ajusta 1 quadrado.

Virote Repentino Ataque de Franco-Atirador Oculto 20

Seu virote voa através do campo de batalha e faz com que os inimigos entrem em pânico.

Diário + Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O franco-atirador oculto deve empunhar uma besta.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O franco-atirador oculto realiza um ataque secundário que adquire a palavra-chave medo.

Alvo Secundário: O alvo primário e os inimigos na linha de visão a até 3 quadrados

Ataque Secundário: Destreza vs. Vontade

Sucesso: Até o final do próximo turno do franco-atirador oculto, o alvo secundário sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e concede vantagem de combate ao personagem e seus aliados.

HALFLING LÂMINA VELOZ

"Eu já disse uma vez amigo. Eu sou a lâmina mais rápida desse lugar. Não é arrogância se for verdade."

Pré-requisitos: Halfling, ladino

Os halflings possuem uma longa tradição no uso de lâminas leves. Seja como uma ferramenta de sobrevivência ou um implemento de batalha, uma simples adaga é uma arma letal. Mesmo alguém tão pequeno como um halfling pode esconder uma adaga no corpo para utilizar numa situação difícil. Combinando seu corpo pequeno com armas pequenas, eles conseguem ter bastante mobilidade e letalidade nos golpes devido às possibilidades de ataques furtivos.

Os halflings também são conhecidos por usarem lâminas leves em sua arte e em apresentações. Escultores, acrobatas, malabaristas, arremessadores e até mesmo dançarinos incorporam as lâminas em sua arte. Para eles, essas atividades formam a combinação ideal entre habilidade física e ferramenta.

Assim como nos demais aspectos de suas vidas, os halflings possuem inúmeras histórias que falam sobre sua propensão à utilização das lâminas. Algumas dessas narrações incluem a história audaciosa de Barras Lâmina Veloz, cujo sobrenome provavelmente deriva de uma conveniente ficção.

A lenda de Barras começa quando ele era um rapaz que provia para seu clã, caçando armado somente com uma faca e sua sagacidade. A lenda cresceu e se transformou numa animada saga de um halfling que, junto com um grupo de intrépidos personagens, confrontaram ogres, yuan-ti e criaturas ainda mais terríveis, armados com uma língua tão afiada quanto sua lâmina.



A maioria das histórias termina com Barras se sacrificando para salvar seus companheiros ao atrair um grupo de fomorianos a uma perseguição implacável pela Agrestia das Fadas. Versões mais sombrias da história dizem que o espírito de Barras ainda está aprisionado pelas fadas corrompidas. Os halflings preferem acreditar que ele se foi desse mundo e que agora se encontra ao lado de Avandra, apreciando a companhia imortal da deusa.

Seu personagem possui o talento e a crescente reputação de um lâmina veloz. Seu estilo de luta é o mesmo do seu celebrado antepassado. Talvez com o devido tempo, sua lenda se torne ainda maior que a dele.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO HALFLING LÂMINA VELOZ

Primeiro Corte (Nível 11): Quando obtém vantagem de combate devido à característica de classe Golpe Inicial, o halfling lâmina veloz adiciona 1 ao resultado de cada dado de dano do Ataque Furtivo causado pelo ataque.

Ação Arriscada (Nível 11): O halfling lâmina veloz pode gastar um ponto de ação para recuperar a utilização do poder racial *segunda chance*, em vez de realizar uma ação adicional.

Lâmina Veloz Definitivo (Nível 16): O halfling lâmina veloz recebe um bônus nos testes de iniciativa igual ao seu modificador de Carisma.

PROEZAS DE HALFLING LÂMINA VELOZ

Corte e Arrancada Ataque de Halfling Lâmina Veloz 11

Após realizar dois cortes violentos, você recua para uma posição segura.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O halfling deve empunhar uma lâmina leve.

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Destreza vs. CA, dois ataques

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano por ataque.

Efeito: Se tiver vantagem de combate contra cada alvo deste ataque, o halfling lâmina veloz pode ajustar um número de quadrados ao seu deslocamento, contanto que não termine o deslocamento num espaço adjacente aos alvos do ataque.

Evasiva do Lâmina Veloz

Utilitário de Halfling Lâmina Veloz 12

Sua velocidade surpreendente faz com que seja impossível atingi-lo com firmeza.

Diário ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O halfling lâmina veloz ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento e até o começo do seu próximo turno, sofre apenas metade do dano de todos os ataques.

Estilo do Lâmina Veloz Ataque de Halfling Lâmina Veloz 20

Você se move rapidamente, com a adaga pronta para retaliar.

Diário ♦ Arma, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, uma vez por rodada, sempre que um inimigo adjacente realizar um ataque de oportunidade contra o halfling lâmina veloz, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo com uma lâmina leve contra esse inimigo usando uma ação livre.

LADRÃO MESTRE DA GUILDA

“Meu bando e eu vamos fazer o trabalho. Desde trabalhos complexos até extorsão – nós fazemos de tudo.”

Pré-requisitos: Ladino, treinado em Ladinagem

Quem diz que o crime não compensa só não é bom o bastante! Para quem é organizado e influente, sempre existe um jeito.

Os ladrões de guilda formam gangues de criminosos que surgem na maioria das áreas urbanas. Uma única guilda pode administrar ou influenciar atividades ilegais como assassinato, chantagem, arrombamentos, espionagem, receptação de mercadorias roubadas, corrupção, pirataria, cobrança de propina, roubo de carteiras, contrabando, intimidação e assim por diante. Uma guilda também pode administrar diversos negócios legais como empreendedores ou como uma forma de controlar o fluxo de informações. Por exemplo, muitas guildas de ladrões estão envolvidas com mendicância, caçadores de recompensa, mercenários, jogos, prostituição, despacho de mercadorias e até mesmo limpeza de ruas e acendimento de lâmpadas.

Devido à grande variedade de negócios em que uma guilda pode estar envolvida – e também porque elas normalmente causam problemas com as autoridades legais e gangue rivais – ela deve dividir suas atividades lucrativas em diversos centros de controle. Esses centros têm chefes, que se reportam àqueles com uma posição mais elevada na cadeia de comando. Por esse motivo, as guildas têm hierarquias complexas, divisões claras de autoridade e códigos de conduta que beiram à semelhança de leis extremamente rígidas. Um mestre da guilda normalmente lidera uma parte da organização e possui um grão-mestre que supervisiona todas as operações da guilda.

Seu personagem pode ser um mestre de guilda atuante ou talvez só tenha crescido no mundo criminoso e sabe se virar na rua e numa briga. Sua experiência deu a ele condições de administrar um grupo criminoso, seja num trabalho ou numa briga. Ele é um ótimo escaramuçador que sabe como fazer o trabalho direito enquanto ajuda seus companheiros.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO LADRÃO MESTRE DA GUILDA

Ação do Mestre da Guilda (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, em vez de gastar um de seus pontos de ação, o mestre da guilda pode gastar um ponto de ação de um de seus aliados na linha de visão. Da mesma forma, se o mestre da guilda estiver consciente e disposto a fazê-lo, quando um de seus aliados que possa enxergá-lo gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, em vez de gastar um ponto de ação dele, este aliado pode gastar um dos pontos de ação do personagem. O limite normal de pontos de ação que podem ser gastos num encontro ainda se aplica.

Além disso, sempre que o mestre da guilda gasta o ponto de ação de um aliado para realizar uma ação adicional, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.

Equipe de Ladrões (Nível 11): Os aliados do mestre da guilda a até 5 quadrados dele recebem +2 de bônus nos testes de Furtividade e Ladinagem.

Cumplicidade Ladina (Nível 16): Qualquer aliado do mestre da guilda que estiver flanqueando um inimigo com o personagem recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo contra o inimigo franqueado igual ao modificador de Carisma do personagem.

PROEZAS DE

LADRÃO MESTRE DA GUILDA

Surra da Guilda Ataque de Ladrão Mestre da Guilda 11

Você golpeia o oponente, indicando a um companheiro que o ataque.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O mestre da guilda deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e um aliado do mestre da guilda adjacente ao alvo pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra este alvo usando uma ação livre. Se atingir o alvo e tiver vantagem de combate contra ele, o ataque causa 1d6 de dano adicional.

Ajustar Direção Utilitário de Ladrão Mestre da Guilda 12

Com uma precisão perfeita, você auxilia um aliado com uma manobra cuidadosa.

Encontro ♦ Marcial

Reação Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: Um aliado a até 5 quadrados do mestre da guilda não é atingido por um ataque

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo ajusta um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do mestre da guilda.

Reposicionamento Mordaz

Ataque de Ladrão Mestre da Guilda 20

Seu ataque cria a oportunidade perfeita para que você e seu bando recuem – ou para que mudem o fluxo da batalha.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O mestre da guilda deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o mestre da guilda e seus aliados a até 5 quadrados ajustam um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Carisma do personagem.

Fracasso: Metade do dano e o mestre da guilda ou um de seus aliados a até 5 quadrados ajusta um número de quadrado igual a 1 + o modificador de Carisma do personagem.

MESTRE ESPIÃO

"Eu vi coisas que você não tinha a intenção de me mostrar, ouvi sussurros destinados aos seus conspiradores. Eu conheço você bem o bastante para derrotá-lo."

Pré-requisito: Ladino

Nos saguões do poder, no campo de batalha e até mesmo onde se procura o que está perdido, informações confiáveis são indispensáveis. Quem detém o conhecimento tem uma vantagem sobre aliados e inimigos e sabe prontamente a diferença entre os dois. Por esses motivos, quem é treinado na obtenção de segredos nunca ficará sem trabalho, ou sem motivos para aperfeiçoar suas habilidades. Esses agentes aprendem como esconder suas verdadeiras intenções e cobrir seus rastros enquanto buscam seus objetivos. Qualquer lapso nessa precisão pode significar a morte.

Há muito tempo o mestre espião aprendeu como entrar furtivamente em locais onde não é bem-vindo. Nenhum segredo está a salvo de sua perícia e trapaça. A lábia é sua moeda de troca. Ele sabe como observar as intenções de seus inimigos e trabalhar infiltrado com facilidade. A maioria dos inimigos de um mestre espião nunca descobre sua verdadeira identidade e ele sabe muito bem como se aproveitar disso.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MESTRE ESPIÃO

Ação de Encobrimento (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o mestre espião adquire ocultação no final desta ação. Até o final do próximo turno do personagem, ele mantém essa ocultação e não sofre penalidade nos testes de Furtividade por se mover mais que 2 quadrados ou por correr.



Blefe Mortífero (Nível 11): O mestre espião pode realizar um teste de Blefe para adquirir vantagem de combate contra um inimigo adjacente usando uma ação mínima em vez de uma ação padrão (*Livro do Jogador*, pág. 183). Se o teste de Blefe superar o teste de Intuição do inimigo, ele concede vantagem de combate ao personagem e seus aliados até o final do próximo turno do personagem.

Agente Duplo (Nível 16): Uma vez por encontro, quando um inimigo na linha de visão do mestre espião escolhe um de seus próprios aliados como alvo de um poder ou habilidade, o mestre espião pode escolher se beneficiar desse poder ou habilidade como se fosse um dos alvos.

PROEZAS DE MESTRE ESPIÃO

Revelação Prolongada Ataque de Mestre Espião 11

Seu ataque surpreendente retalha o oponente, fazendo com que ele deixe uma trilha fácil de ser seguida.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O mestre espião deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Vontade

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo não pode ficar invisível ou realizar testes de Furtividade até o final do seu próximo turno.

Efeito: O mestre espião recebe +5 de bônus nos testes de Intuição e Percepção resistidos pelo alvo até o final do encontro.

Alteração Rápida Utilitário de Mestre Espião 12

Suas ações astutas plantam a semente da dúvida. Você é amigo ou inimigo?

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima À distância 5

Alvo: Uma criatura

Efeito: O mestre espião realiza um teste resistido de Blefe contra a Intuição do alvo. Se o personagem obtiver sucesso, o alvo considera o mestre espião como um aliado no que se refere a auras, ataques de oportunidade e poderes. Este efeito persiste até o final do próximo turno do mestre espião ou até que o personagem ataque o alvo ou um dos aliados dele.

Vantagem do Mestre Espião Ataque de Mestre Espião 20

Você guia sua arma através das defesas do inimigo, usando seu conhecimento das táticas do adversário para permanecer sempre um passo à frente.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O mestre espião deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Vontade

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque contra o mestre espião (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o mestre espião (TR encerra).

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o alvo se mover, o mestre espião pode percorrer seu deslocamento ou ajustar 1 quadrado usando uma reação imediata.

PRESA ATERRADORA

"Você está preso em minha teia de sombras, seu inseto insignificante! Agora é hora de morrer."

Pré-requisitos: Drow, ladino

Engane sua presa para deixá-la numa posição desvantajosa. Golpeie sem ser visto. Derrube sem permitir um contra-ataque. Não corte um membro quando pode decepar a cabeça. Retribua com uma morte tão horripilante que todos terão medo de se opor a você. Viva para lutar novamente. Essas são as regras da arte da guerra drow que os jovens aprendem para sobreviverem em sua sociedade traiçoeira.

Os drow são famosos pelos massacres que causam, matando todos que ficam em seu caminho. Incontáveis pessoas já sofreram o beijo cruel do chicote de uma sacerdotisa drow ou a magia maligna de um drow bruxo. Inúmeros escravos viveram e morreram sob os perversos caprichos de seus mestres drow.

Seu personagem veio desse mundo e assim como outros antes dele, ele encontrou conforto na arte da morte. Ele aprendeu o básico da arte da guerra drow entre seus companheiros da escola e dominou o estilo da lâmina e besta para melhorar seu status com seu povo. É melhor ser um matador estimado que um escravo ou um sacrifício.

Talvez ele tenha cansado das fraudes e meias-verdades da sociedade drow, ou não tolere mais as mentiras da Rainha Aranha. Talvez a guerra destrutiva entre as casas drow tenha



lhe tirado os aliados no vasto Subterrâneo. Qualquer que seja o motivo, seu personagem abandonou seu passado, afastou-se de sua herança e tornou-se um viajante que continuou seu treinamento. Ele decidiu se tornar a morte encarnada e foi muito além dos guerreiros comuns de seu povo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO PRESA ATERRADORA

Assassino Aracnídeo (Nível 11): O presa aterradora causa um dado de dano adicional em seu Ataque Furtivo contra um alvo que não podia enxergá-lo no começo do turno do personagem.

Ação Furtiva Aterradora (Nível 11): Quando o presa aterradora gasta um ponto de ação para realizar um ataque contra um alvo contra o qual ele tem vantagem de combate, o personagem causa o dano de seu Ataque Furtivo mesmo que já o tenha causado nesta rodada.

Presença Sinistra (Nível 16): Quando reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, o presa aterradora escolhe um segundo inimigo a até 5 quadrados. O personagem obtém vantagem de combate contra este segundo inimigo até o final do seu próximo turno.

PROEZAS DE PRESA ATERRADORA

Golpe da Presa e da Teia Ataque de Presa Aterradora 11

Com uma precisão hábil, você enterra sua lâmina no oponente ao mesmo tempo que dispara um virote contra ele.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O presa aterradora deve empunhar uma besta e uma lâmina leve.

Alvo: Uma ou duas criatura

Ataque: Destreza vs. CA (corpo a corpo ou à distância), dois ataques

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano por ataque.

Especial: Este poder não provoca ataques de oportunidade.

Finta Aracnídea Utilitário de Presa Aterradora 12

Você faz uma finta, fazendo o oponente vacilar enquanto passa por ele.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Uma criatura dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: O presa aterradora recebe +5 de bônus na CA contra os ataques de oportunidade do alvo até o final do seu próximo turno.

Ferroada Peçonhenta Ataque de Presa Aterradora 20

Utilizando seu poder feérico sombrio, você causa um ferimento profundo e tóxico.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial, Venenoso

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O presa aterradora deve empunhar uma besta e uma lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano. O presa aterradora realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Destreza vs. Fortitude

Sucesso: O alvo fica enfraquecido e sofre 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra ambos).

TIEFLING

ESPREITADOR INFERNAL

"As manifestações das terríveis chamas do Inferno cobrem meu corpo. Logo você encontrará as próprias chamas."

Pré-requisitos: Tiefling, ladino

Poderes sobrenaturais vêm naturalmente para um tiefling. Sua ligação de sangue com a história sombria dos diabos deixa claro os motivos para isso. Em sua forma mais óbvia, esse poder dá veemência à retaliação do tiefling contra seus atacantes. A história mostra que um tiefling que deseja mais poder pode buscá-lo dentro de si mesmo e manifestá-lo de diversas formas.

Esses caminhos são espelhados nos diabos e seus lares. Quando os mortais falam sobre os Nove Infernos, eles se referem ao fogo, fumaça e à fúria fumegante dos diabos. Mas a verdade é muito mais complexa. Os infernos possuem gelo, tempestades e sombras e até mesmo combinações desses elementos, que se unem em formas bizarras e sobrenaturais para produzir estranhezas como um fogo sem brilho.

Alguns tieflings preferem viver de acordo com essas expectativas, mostrando talento com a fúria e a chama. Eles evocam o terror, atuando como verdadeiros diabos. Mas a eles, falta a sutileza, que é a melhor ferramenta de um diabo. Eles não compreendem que os mortais temem o que não podem ver.

Invocando seu poder interior das trevas, ligado diretamente ao inferno, um tiefling pode adquirir vantagens in-

críveis contra os inimigos. Olhos podem ser ofuscados, trevas e invisibilidade podem ser perfuradas e a carne pode ser queimada, mesmo sem chama.

O tiefling espreitador infernal compreende isso, tendo aprendido como invocar as trevas envolvendo sua alma. Complementando-as com suas terríveis habilidades marciais, ele se tornou o terror do subterrâneo, das ruas sombrias ou dos ermos sem lua. Onde a luz não puder encontrá-lo, ele desaparece da visão dos oponentes. Um dia, as sombras que ele invoca poderão queimar seus inimigos como uma chama negra extraplanar.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO TIEFLING ESPREITADOR INFERNAL

Sombras do Inferno (Nível 11): Quando tem ocultação ou ocultação total, o tiefling espreitador infernal recebe +1 de bônus em todas as defesas.

Ação do Espreitador Infernal (Nível 11): O tiefling espreitador infernal pode gastar um ponto de ação para adquirir cobertura até o final do seu próximo turno, em vez de realizar uma ação adicional.

Cólera das Trevas (Nível 16): O poder racial cólera infernal do tiefling espreitador infernal concede a ele vantagem de combate em seu próximo ataque contra um inimigo que o atingiu desde o último turno do personagem.

PROEZAS DE TIEFLING ESPREITADOR INFERNAL

Golpe Nublado Ataque de Tiefling Espreitador Infernal 11

Para os sentidos de um inimigo que o atacou, uma escuridão cobre você.

Encontro + Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O tiefling deve empunhar uma atiradeira, besta ou lâmina leve.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o tiefling espreitador infernal fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno.

Visão Diabólica Utilitário de Tiefling Espreitador Infernal 12

Você invoca sua herança infernal, adquirindo uma visão penetrante.

Diário + Marcial

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o tiefling espreitador infernal adquire visão no escuro e a habilidade de perceber criaturas e objetos invisíveis como se eles estivessem visíveis.

Vento da Chama Negra

Ataque de Tiefling Espreitador Infernal 20

Chamas sombrias engolfam seus oponentes e obscurecem sua imagem enquanto você golpeia impiedosamente.

Diário + Arma, Flamejante, Marcial

Ação Padrão

Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Efeito: O tiefling espreitador infernal fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno.



PATRULHEIRO

“Manter um companheiro animal me permite trazer um pouco da natureza comigo onde quer que eu vá. Eu gosto disso. Me aquece o coração. E é claro... a natureza tem uma mordida devastadora.”

OS PATRULHEIROS SÃO heróis das fronteiras selvagens, são viajantes corajosos que enfrentam os perigos que mantêm as pessoas comuns vivendo dentro de cidades muradas e viajando por estradas seguras. Eles também são combatentes que utilizam o terreno, seus sentidos aguçados e golpes certos para acabar rapidamente com qualquer ameaça. As diferenças entre os diversos tipos de patrulheiro se encontra nos métodos que utilizam para alcançar seus objetivos.

As lâminas e os arcos são ferramentas comuns entre os patrulheiros, mas alguns forjam alianças mais profunda com a natureza, podendo convocar um animal como companheiro e como arma. A afinidade com um animal selvagem pode surgir de diversas formas. Lendas falam de patrulheiros criados entre os animais selvagens, ou com uma afinidade sobrenatural com criaturas selvagens. Por razões enigmáticas, Melora às vezes abençoa alguns poucos com essa conexão com os animais. No entanto, o mais comum é que esses pretensos patrulheiros escolham um animal ainda jovem e o treinem como combatentes.

Este capítulo fala sobre esses patrulheiros e apresenta seus poderes. Ele também fornece aos outros tipos de patrulheiros formas de aperfeiçoar suas habilidades. Nele, você encontra:

- ♦ **Novas Estruturas de Patrulheiro:** A estrutura do patrulheiro mestre das feras permite que seu personagem dê vida ao arquétipo do herói e seu companheiro animal que lutam como uma unidade combativa.
- ♦ **Novas Características de Classe:** Cada mestre das feras precisa de um animal para domar. Para isso serve a característica de classe *Maestria Animal*. Escolha um animal dentre as oito categorias para acompanhar o personagem em suas aventuras, de acordo com o estilo dele.
- ♦ **Novos Poderes de Patrulheiro:** Com uma estrutura tão específica quanto o mestre das feras, toda uma nova gama de proezas se faz necessária. Os patrulheiros com lâminas e com arco também encontraram novas opções de poder neste capítulo.
- ♦ **Novas Trilhas Exemplares:** Concentre o treinamento do personagem em uma das muitas técnicas de combate, inclusive técnicas específicas de arremesso ou uso de bestas. Escolha entre aperfeiçoá-lo contra um tipo específico de inimigo, focá-lo na absorção da magia das terras por onde ele anda ou ainda, soltá-lo no mundo com uma matilha.



NOVA ESTRUTURA DE PATRULHEIRO

Para complementar as estruturas de patrulheiro descritas no *Livro do Jogador*, este capítulo apresenta uma nova estrutura: o mestre das feras.

PATRULHEIRO MESTRE DAS FERAS

O mestre das feras se especializou em cercar seus inimigos com a ajuda de um companheiro animal. O animal é uma extensão dele, constituindo um membro inestimável do grupo. Ele não precisa de nenhum outro aliado para ajudá-lo a flanquear sua presa. O combate corpo a corpo com a ajuda do companheiro animal é o foco de treinamento desse mestre, que dá preferência à Força. A Destreza, que ajuda na CA e ocasionalmente nos ataques à distância, é sua escolha secundária e a Sabedoria fica em terceiro lugar, ajudando nos testes de Percepção e ajudando com alguns poderes de patrulheiro. A característica de classe Maestria Animal é projetada para complementar esta estrutura.

Talento Sugerido: Caçador Letal (Talento de humano: Iniciativa Aprimorada)

Perícias Sugeridas: Atletismo, Furtividade, Natureza, Percepção, Socorro

Poderes Sem Limite Sugeridos: cercar e golpear*, golpe do predador*

Poder Por Encontro Sugerido: golpe sincronizado*

Poder Diário Sugerido: companheirismo selvagem*

*Novas opções apresentadas neste livro

NOVA CARACTERÍSTICA DE CLASSE

A característica de classe Maestria Animal está disponível a qualquer patrulheiro que busca conquistar a lealdade de um companheiro animal. Ao selecionar essa característica de classe, o personagem abre mão do Tiro Primoroso e também não escolhe entre as características Estilo de Combate com Duas Armas e Estilo de Combate dos Arqueiros.

Maestria Animal: O personagem adquire um companheiro animal escolhido de uma das categorias a seguir: aranha, ave de rapina, felino, javali, lagarto, lobo, serpente ou urso. Essas categorias não descrevem animais específicos, mas grupos de criaturas do mundo de D&D. Você deve escolher os detalhes relevantes da criatura – sua espécie, detalhes físicos e assim por diante – assegurando-se que eles sejam apropriados à categoria escolhida e à campanha.



g
2008

Por exemplo, se seu personagem for nativo de uma região pantanosa, seu companheiro lagarto pode ser um crocodilo. O lagarto de um patrulheiro de uma região diferente pode ser um lagarto gigante ou até um dragonete. A espécie do companheiro animal não afeta suas estatísticas de jogo, que são baseadas em sua categoria e nível.

O personagem e seu companheiro trabalham tão bem juntos que a criatura se torna uma extensão dele. Usando suas ações de combate, ele controla seu companheiro animal por meio de comandos (consulte “Comandando um Companheiro Animal,” pág. 71)

A Maestria Animal também altera sua característica de classe Presa do Caçador. Quando utiliza a característica Presa do Caçador, o personagem pode escolher tanto o inimigo mais próximo dele quanto o inimigo mais próximo de seu companheiro animal, contanto que o alvo esteja em sua linha de visão. Além disso, tanto o personagem quanto seu companheiro animal podem causar o dano adicional da Presa do Caçador, mas só um dos dois pode fazê-lo a cada rodada.

O companheiro animal é considerado uma criatura e um aliado e pode ser afetado por poderes. Um clérigo pode curá-lo com sua *palavra de cura*, um senhor da guerra pode conceder a ele um ataque básico corpo a corpo com seu *golpe do comandante* e assim por diante. O personagem e seu companheiro animal são tratados como criaturas separadas.

Um patrulheiro só pode ter um companheiro animal por vez, podendo dispensá-lo a qualquer momento – mas conquistar um novo não é uma tarefa simples (consulte “Adquirindo um Novo Companheiro,” pág. 72). O vínculo entre um patrulheiro e seu companheiro animal não é o de um mestre e seu servo, mas o de dois amigos íntimos.

Parte do treinamento do patrulheiro permitiu a ele construir um profunda elo com seu animal, ensinando-lhe o ritual Reviver Companheiro Animal, que permite que ele traga seu companheiro dos mortos mesmo quando o patrulheiro é incapaz de dominar ou realizar quaisquer outros rituais (esse ritual é descrito na página 71).

ESTATÍSTICAS DE UM COMPANHEIRO ANIMAL

A categoria de um companheiro animal determina a maioria de suas estatísticas de jogo, embora todos compartilhem algumas características.

Nível: O nível do companheiro animal é sempre igual ao do personagem. Suas defesas, pontos de vida e bônus de ataque aumentam conforme ele adquire novos níveis.

Valores de Atributo: A categoria do companheiro animal determina seus valores de atributo, que aumentam quando ele sobe de nível.

Nos níveis 4, 8, 14, 18, 24 e 28, aumente em 1 ponto, dois valores de atributo do companheiro animal. Todos os valores de atributo do companheiro animal aumentam em 1 ponto nos níveis 11 e 21.

Pulsos de Cura: Um companheiro animal possui dois pulsos de cura. Seu valor do pulso de cura é igual a um quarto de seu total de pontos de vida.

Visão: Um companheiro animal tem visão na penumbra.

CATEGORIAS DE ANIMAL

Escolha uma das categorias a seguir para o companheiro animal do personagem. Depois de escolher a categoria, você deve descrever a aparência do animal. Por exemplo, se escolher a categoria lobo, pode descrever o animal como sendo um lobo cinzento, mastim ou hiena.

ARANHA

No Subterrâneo e em florestas primitivas, os goblins e muitas criaturas feéricas treinam aranhas como caçadoras.

ESTATÍSTICAS DA ARANHA

Valores de Atributo: Força 14, Constituição 12, Destreza 16, Inteligência 6, Sabedoria 12, Carisma 6

Tamanho: Médio

Deslocamento: 6 quadrados, escalada 6 quadrados (patas de aranha)

Defesas: CA 14 + nível, Fortitude 11 + nível, Reflexos 12 + nível, Vontade 12 + nível

Pontos de Vida: 14 + 8 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 4

Dano: 1d8

Ataque Básico Corpo a Corpo: Mordida; nível + 4 vs. CA; 1d8 + modificador de Destreza de dano.

Perícias Treinadas: Atletismo, Furtividade

AVE DE RAPINA

A categoria ave de rapina inclui águias, falcões e outros tipos de pássaros de rapina. Eles são ágeis e móveis, mas não tão ferozes quanto outros companheiros animais.

ESTATÍSTICAS DA AVE DE RAPINA

Valores de Atributo: Força 12, Constituição 12, Destreza 18, Inteligência 6, Sabedoria 12, Carisma 6

Tamanho: Pequeno

Deslocamento: 2 quadrados, voo 7 quadrados (pairar)

Defesas: CA 14 + nível, Fortitude 10 + nível, Reflexos 14 + nível, Vontade 12 + nível

Pontos de Vida: 12 + 6 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 5

Dano: 1d6

Ataque Básico Corpo a Corpo: Garra; nível + 5 vs. CA; 1d6 + modificador de Destreza de dano.

Perícia Treinada: Percepção

FELINOS

Os felinos incluem os leões, tigres, pumas e predadores similares. Sua agilidade e furtividade naturais os permitem se sobressair em missões de reconhecimento.

ESTATÍSTICAS DOS FELINOS

Valores de Atributo: Força 14, Constituição 12, Destreza 16, Inteligência 6, Sabedoria 14, Carisma 6

Tamanho: Médio

Deslocamento: 7 quadrados

Defesas: CA 14 + nível; Fortitude 11 + nível; Reflexos 13 + nível, Vontade 12 + nível

Pontos de Vida: 14 + 8 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 4

Dano: 1d8

Ataque Básico Corpo a Corpo: Garra; nível + 4 vs. CA; 1d8 + modificador de Destreza de dano.

Perícias Treinadas: Atletismo, Furtividade

JAVALI

Os javalis são companheiros obstinados, resistentes e ferozes.

ESTATÍSTICAS DO JAVALI

Valores de Atributo: Força 16, Constituição 16, Destreza 14, Inteligência 6, Sabedoria 12, Carisma 6

Tamanho: Médio

Deslocamento: 6 quadrados, 8 quadrados quando realizar uma investida

Defesas: CA 14 + nível, Fortitude 12 + nível, Reflexos 10 + nível, Vontade 12 + nível

Pontos de Vida: 14 + 8 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 4

Dano: 1d8

Ataque Básico Corpo a Corpo: Chifres; nível + 4 vs. CA; 1d8 + modificador de Força de dano.

Investida: Quando realizar uma investida, o javali recebe +2 de bônus na sua jogada de ataque.

Perícia Treinada: Tolerância

LAGARTO

A categoria lagarto inclui crocodilos e dragonetes. Essas feras de pele grossa são combatentes resistentes.

ESTATÍSTICAS DO LAGARTO

Valores de Atributo: Força 16, Constituição 14, Destreza 16, Inteligência 6, Sabedoria 12, Carisma 6

Tamanho: Médio

Defesas: CA 15 + nível, Fortitude 12 + nível, Reflexos 12 + nível, Vontade 10 + nível

Pontos de Vida: 14 + 8 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 4

Dano: 1d8

Ataque Básico Corpo a Corpo: Mordida ou garra; nível + 4 vs. CA; 1d8 + modificador de Força de dano.

Ataques de Oportunidade: Um lagarto recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque quando realizar um ataque de oportunidade.

Perícias Treinadas: Atletismo, Tolerância

LOBO

A categoria dos lobos inclui os caninos predatórios e cães, desde mastins até lobos cinzentos a chacais.

ESTATÍSTICAS DO LOBO

Valores de Atributo: Força 14, Constituição 14, Destreza 14, Inteligência 6, Sabedoria 14, Carisma 6

Tamanho: Médio

Deslocamento: 7 quadrados

Defesas: CA 14 + nível, Fortitude 12 + nível, Reflexos 12 + nível, Vontade 13 + nível

Pontos de Vida: 14 + 8 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 4

Dano: 1d8

Ataque Básico Corpo a Corpo: Mordida; nível + 4 vs. CA; 1d8 + modificador de Força de dano.

Vantagem de Combate: Quando tiver vantagem de combate contra um alvo, o lobo recebe um bônus nas jogadas de dano igual ao seu modificador de Sabedoria.

Perícias Treinadas: Percepção, Tolerância

GANHANDO UM COMPANHEIRO ANIMAL

Como o personagem adquiriu seu companheiro animal? Qual o motivo do vínculo especial entre eles? Você pode considerar as possibilidades abaixo ou criar sua própria história:

- ♦ O patrulheiro resgatou o animal de uma armadilha cruel ou ameaça e cuidou dele até sua recuperação.
- ♦ O patrulheiro capturou o animal quando era jovem e o treinou rigorosamente enquanto ela crescia.
- ♦ O patrulheiro se isolou nas selvas, jejuando e rezando para Melora, até que ela o considerou digno e enviou um companheiro animal.

- ♦ O patrulheiro realizou um ritual secreto para vincular seu espírito ao do animal.
- ♦ O patrulheiro foi criado num bando de animais e seu companheiro é quase como um irmão (ou irmã) para ele.
- ♦ O patrulheiro quase morreu numa emboscada, mas foi salvo pelo animal que cuidou dele enquanto se recuperava.
- ♦ O animal atacou o patrulheiro na floresta e os dois lutaram até que a força de vontade do personagem convencesse o animal a segui-lo como companheiro.

SERPENTE

A categoria serpente inclui grandes constritores e outras cobras caçadoras. Essas feras são normalmente encontradas em ambientes tropicais.

ESTATÍSTICAS DA SERPENTE

Valores de Atributo: Força 14, Constituição 14, Destreza 16, Inteligência 6, Sabedoria 12, Carisma 6

Tamanho: Médio

Deslocamento: 5 quadrados, natação 5 quadrados

Defesas: CA 14 + nível, Fortitude 12 + nível, Reflexos 13 + nível, Vontade 12 + nível

Pontos de Vida: 14 + 8 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 4

Dano: 1d8

Ataque Básico Corpo a Corpo: Mordida; nível + 4 vs. CA; 1d8 + modificador de Destreza de dano.

Ataques de Oportunidade: Uma serpente recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques de oportunidade igual ao seu modificador de Força.

Perícia Treinada: Furtividade

URSO

Os ursos marrons e criaturas similares se encaixam nessa categoria. Os ursos são mais resistentes e letais que a maioria dos companheiros animais, mas são um pouco lentos.

ESTATÍSTICAS DO URSO

Valores de Atributo: Força 16, Constituição 14, Destreza 12, Inteligência 6, Sabedoria 12, Carisma 6

Tamanho: Médio

Deslocamento: 5 quadrados

Defesas: CA 12 + nível, Fortitude 14 + nível, Reflexos 10 + nível, Vontade 12 + nível

Pontos de Vida: 16 + 10 por nível

Bônus de Ataque: Nível + 2

Dano: 1d12

Ataque Básico Corpo a Corpo: Garra; nível + 2 vs. CA; 1d12 + modificador de Força de dano.

Perícias Treinadas: Atletismo, Tolerância

DEUSES E PATRULHEIROS

Melora, a deusa dos regiões selvagens, é reverenciada por muitos patrulheiros, assim como Kord e a Rainha de Rapina, ambos mantendo alguma influência sobre o campo de batalha onde os patrulheiros demonstram sua bravura. Como patrona dos aventureiros e dos viajantes, Avandra também é reverenciada por muitos patrulheiros.

Um número significativo de patrulheiros não reverencia nenhuma divindade ou as reverencia somente quando oferece sacrifícios ou quando se esforçando para viver em harmonia com os espíritos da natureza. Esses patrulheiros acreditam que os deuses são intrusos num mundo que pertence aos espíritos primitivos. Alguns deles até mesmo se tornam multiclasse em classes primitivas, como o druida ou o bárbaro (descritos no *Livro do Jogador 2*), convocando os espíritos da natureza para aprimorar suas façanhas marciais.

REVIVER

COMPANHEIRO ANIMAL

Você clama por seu companheiro animal. Apesar da morte separá-los, seus laços de fé e amizade podem cruzar qualquer abismo.

Nível: 1

Categoria: Restauração

Execução: 4 horas

Duração: Instantânea

Custo dos Componentes: 50 PO

Preço de Mercado: Nenhum

Perícia-Chave: Natureza (sem teste)

Este ritual permite ao personagem restaurar a vida de seu companheiro animal. O ritual só funciona para patrulheiros com a característica de classe Maestria Animal.

O ritual funciona como o ritual Reviver os Mortos, com as seguintes exceções:

- ♦ O personagem não precisa ter nenhuma parte do cadáver de seu companheiro animal.
- ♦ A penalidade póstuma persiste até o patrulheiro alcançar três marcos.
- ♦ Um companheiro animal de estágio exemplar custa 500 PO para ser ressuscitado e um companheiro animal de estágio épico custa 5,000 PO para ser ressuscitado.

COMANDANDO UM

COMPANHEIRO ANIMAL

Seu companheiro animal não realiza ações por si só durante o combate. Ele age no turno do patrulheiro na medida em que o personagem coordena suas ações e de acordo com as opções abaixo. Para comandar um companheiro animal, o patrulheiro utiliza a ação apropriada para o comando que deseja emitir, sendo que o animal precisa ser capaz de vê-lo ou enxergá-lo. Se o patrulheiro não coordenar seu companheiro, ele permanece onde está, contanto que o personagem esteja consciente e presente no encontro. Se o patrulheiro estiver inconsciente ou não estiver presente, seu companheiro animal pode agir independentemente (consulte "Ações Independentes do Companheiro Animal", abaixo).

Atacar (Ação Padrão): O companheiro animal realiza um ataque básico corpo a corpo contra um inimigo à escolha do personagem.

Defender (Ação Padrão): O companheiro animal (ou o patrulheiro e seu companheiro) adotam uma defesa total. Se estiverem adjacentes um ao outro, o bônus nas defesas aumenta para +3, em vez de +2.

Deslocar-se (Ação de Movimento): O companheiro animal (ou o patrulheiro e seu companheiro) realizam uma ação de movimento. As ações de movimento não precisam ser as mesmas.

Ataque de Oportunidade (Interrupção Imediata): Quando uma criatura provocar um ataque de oportunidade de seu companheiro animal, o patrulheiro pode comandá-lo a atacar usando uma interrupção imediata.

Outras Ações: Para que o animal possa realizar qualquer outro tipo de ação, o patrulheiro deve utilizar a ação adequada e comandar seu companheiro a realizá-la. Por exemplo, apanhar um objeto requer uma ação mínima, portanto, o patrulheiro deve utilizar uma ação mínima para comandar seu companheiro animal a pegar um saco de moedas com sua mandíbula.

Se o companheiro animal for incapaz de completar a ação, ela é desperdiçada e o animal não faz nada. Um companheiro animal não pode usar poderes e o Mestre tem a palavra final em relação ao que o animal pode ou não fazer.

AÇÕES INDEPENDENTES DO COMPANHEIRO ANIMAL

Em situações onde o patrulheiro não pode comandar seu companheiro, o animal pode agir livremente. Por exemplo, se o personagem estiver inconsciente ou morto, ou se ele não estiver presente no encontro, seu companheiro animal não precisa ficar sentado aguardando que ele apareça – a não ser que seja isso que o personagem deseja que ele faça.

Um companheiro animal agindo livremente pode realizar uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação mínima em cada um de seus turnos, assim como um personagem faria. O jogador pode escolher as ações do animal com uma restrição: se o personagem estiver presente no encontro mas for incapaz de comandar seu companheiro, este deve, a cada rodada, se mover o mais rápido possível na direção dele, escolhendo a rota mais segura possível. Assim que o animal estiver adjacente ao personagem, ele pode agir como o jogador desejar.

COMPANHEIRO ANIMAL E CURA

Um companheiro animal pode gastar pulsos de cura da mesma forma que um personagem e pode receber os benefícios de habilidades de cura, como a *palavra de cura* do clérigo.

Retomar o Fôlego: Quando o patrulheiro retomar o fôlego, seu companheiro animal também pode retomar o fôlego.

Outras Curas: Quando estiver adjacente ao seu companheiro animal, o patrulheiro pode usar uma ação mínima e gastar um de seus pulsos de cura para fazer com que o companheiro animal recupere pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Morte e Morrendo: Um companheiro animal segue as mesmas regras que um personagem no que se refere à morte e morrendo (*Livro do Jogador*, pág. 295). Se um companheiro animal morrer, seu patrulheiro pode utilizar o ritual de Reviver Companheiro Animal para restaurá-lo à vida.

ADQUIRINDO UM NOVO COMPANHEIRO

Para trocar de companheiro animal, utilize as regras de reciclagem do *Livro do Jogador* (pág. 28) para escolher um animal diferente quando adquirir um nível. Em vez de trocar um talento, poder ou perícia, o personagem troca sua seleção de companheiro animal.

O personagem deve manter seu companheiro animal atual até ter a oportunidade de gastar algumas horas procurando por um substituto num ambiente adequado. Se o companheiro animal do patrulheiro morrer e ele deseja substituí-lo em vez de revivê-lo, o personagem deve seguir as mesmas regras.

O Mestre pode até criar uma aventura curta para ajudar o personagem a encontrar seu novo companheiro, talvez resgatando-o de um cativeiro ou enfrentando um inimigo juntos. Como alternativa, o Mestre pode permitir criar uma história sobre como o personagem encontrou seu novo companheiro.

NOVOS PODERES DE PATRULHEIRO

Os patrulheiros compreendem uma enorme gama de habilidades, todas relacionadas às suas facetas de rastreador e caçador. Como um mestre das feras, seu personagem é capaz de proezas que lhe permitem guiar habilmente e trabalhar em conjunto com seu companheiro animal – ele se torna uma arma sob seu controle habilidoso. Tamanha especialização significa que ele muitas vezes se concentra em poderes que outros patrulheiros não podem utilizar, abdicando de proezas comumente utilizadas por seus contrapartes. Isso não significa que eles forem esquecidos – os patrulheiros de outras estruturas também podem encontrar aqui poderes que lhe serão muito úteis.

Alguns poderes deste capítulo utilizam a nova palavra-chave animal. Ela também pode aparecer no alcance ou denotação de dano.

ANIMAL

Um poder com esta palavra-chave só pode ser usado enquanto o companheiro animal estiver consciente e presente no encontro.

ALCANCE

As seguintes designações de alcance aparecem em alguns poderes.

Animal corpo a corpo 1: O alvo do ataque deve estar adjacente ao companheiro animal.

Arma corpo a corpo (animal 1): O alvo do ataque deve estar dentro do alcance da arma do patrulheiro e adjacente ao companheiro animal.

Explosão contígua (animal): A explosão tem o companheiro animal como ponto de origem.

ATAQUES DE COMPANHEIRO ANIMAL E INDICAÇÃO DE DANO

Os poderes que dependem de um companheiro animal utilizam o bônus de ataque da criatura e usam [C] para indicar o dano causado. O número antes do [C] indica o número de vezes que você deve jogar o dado. Por exemplo, o dado de dano de um lobo é 1d8. Quando um patrulheiro usa o poder *companheirismo selvagem* – que causa 2 [C] + modificador de Força do animal de dano – o lobo causa 2d8 + seu modificador de Força de dano.

PROEZAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Cercar e Golpear

Ataque de Patrulheiro 1

Aproveitando a distração de seu ataque, seu companheiro animal encontra uma posição mais vantajosa.

Sem Limite + Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: O companheiro animal do patrulheiro ajusta 1 quadrado antes e depois do ataque.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Golpe do Predador

Ataque de Patrulheiro 1

Seus inimigos centram sua atenção em você, permitindo que seu animal os ataque.

Sem Limite ♦ **Animal, Marcial**

Ação Padrão Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura adjacente ao patrulheiro

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 1[C] + modificador de Força do animal + modificador de Sabedoria do patrulheiro de dano.

Nível 21: 2[C] + modificador de Força do animal + modificador de Sabedoria do patrulheiro de dano.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1**Aproximar-se da Presa**

Ataque de Patrulheiro 1

Seu companheiro animal contorna a presa, colocando-se numa posição mais vantajosa antes de você golpear.

Encontro ♦ **Animal, Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura designada como presa

Efeito: O patrulheiro e seu companheiro animal ajustam 2 quadrados antes do ataque.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, felino ou lobo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Golpe com a Mão Inábil

Ataque de Patrulheiro 1

A arma em sua mão inábil permite que você realize um ataque veloz.

Encontro ♦ **Arma, Marcial**

Ação Mínima 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] + modificador de Força de dano (arma da mão inábil).

Golpe do Parceiro de Caça

Ataque de Patrulheiro 1

Trabalhando com um aliado, você obtém uma vantagem adicional.

Encontro ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o patrulheiro estiver flanqueando o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

PATRULHEIROS ELADRIN

Devido à sua Destreza excepcional, os eladrin são ótimos arqueiros, contando com a mobilidade de seu *passo feérico* para auxiliá-los nessa função. Como raça, eles também têm uma antiga tradição no combate corpo a corpo, brandindo suas espadas longas gêmeas em uma dança de aço afiada e mortal. O ápice dessa tradição é representado pela trilha exemplar lâmina banshee (pág. 96). Os eladrin que seguem o caminho do mestre das feras naturalmente escolhem companheiros animais de origem feérica, aprendendo a se teleportar juntamente com seus companheiros (consulte o talento Companheiro Natifeérico, pág. 133).

Golpe Sincronizado

Ataque de Patrulheiro 1

Você comanda seu companheiro animal a investir contra um oponente, criando assim uma abertura a ser explorada.

Encontro ♦ **Animal, Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 1[C] + modificador de Força do animal.

Efeito: O patrulheiro realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Força vs. Reflexos

Efeito: 1[A] + modificador de Força de dano.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma ave de rapina, javali, lagarto, serpente ou urso, o ataque secundário causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Salva Veloz

Ataque de Patrulheiro 1

Com uma velocidade incrível, você dispara um par de flechas contra os inimigos.

Encontro ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Destreza vs. CA, um ataque por alvo. Se atacar somente uma criatura, o patrulheiro recebe +2 de bônus na jogada de dano. Se atacar duas criaturas, o patrulheiro sofre -2 de penalidade nas duas jogadas de ataque.

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano.

Tiro Singular

Ataque de Patrulheiro 1

Você busca um oponente isolado a fim de realizar um ataque mortífero.

Encontro ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano. Se nenhuma criatura estiver adjacentes ao alvo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1**Assalto do Javali**

Ataque de Patrulheiro 1

Cada ataque bem-sucedido contra o oponente aumenta sua tenacidade.

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 de dano (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) e o patrulheiro recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até que o alvo seja reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o patrulheiro recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria sempre que atingi-lo com um ataque.



Bloqueio com a Mão Inábil Ataque de Patrulheiro 1

Você prepara sua arma da mão inábil para desviar ataques iminentes.

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)

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano (arma principal).

Efeito: O patrulheiro recebe um bônus de poder na CA igual ao seu modificador de Sabedoria até o final do seu próximo turno ou até atacar com sua arma da mão inábil.

Companheirismo Selvagem Ataque de Patrulheiro 1

Seu companheiro animal brutaliza o inimigo enquanto você se move para atingi-lo com um golpe veloz.

Diário ♦ **Animal, Marcial**

Ação Padrão Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 2[C] + modificador de Força do animal.

Fracasso: Metade do dano

Efeito: Se o alvo for sua presa, o patrulheiro ajusta 3 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo contra ele.

Conduzindo a Presa Ataque de Patrulheiro 1

Você ataca vigorosamente sua presa enquanto seu companheiro animal força o oponente a avançar.

Encontro ♦ **Animal, Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Se o alvo for a presa do patrulheiro, tanto o alvo quanto o companheiro animal do personagem são conduzidos 2 quadrados, contanto que o animal termine o deslocamento adjacente ao alvo. Se o alvo for a presa do patrulheiro e estiver sangrando, em vez disso, tanto o alvo quanto o companheiro animal do personagem são conduzidos 4 quadrados.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, ave de rapina, felino ou lobo, ele é conduzido para qualquer quadrado adjacente ao alvo.

Fim da Caçada

Ataque de Patrulheiro 1

*Você faz um ataque cuidadoso para derrubar de vez o oponente.***Diário ♦ Arma, Marcial****Ação Padrão** Arma corpo a corpo ou à distância**Alvo:** Uma criatura sangrando**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância). Se o alvo for a presa do patrulheiro, o ataque obtém sucesso decisivo num resultado natural de 19 ou 20.**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 3[A] + modificador de Destreza de dano (à distância).**Fracasso:** Metade do dano.**PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2****Ajuste da Raposa**

Utilitário de Patrulheiro 2

*Distraído por seu aliado, o oponente não consegue reagir efetivamente à sua manobra ardilosa.***Encontro ♦ Marcial****Ação Livre** Pessoal**Gatilho:** O patrulheiro obtém sucesso num ataque corpo a corpo contra um alvo marcado por seu aliado**Efeito:** O personagem ajusta 1 quadrado e recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas contra os ataques realizados pelo alvo até o final do seu próximo turno.**Encorajar a Fera**

Utilitário de Patrulheiro 2

*Com um grito de encorajamento, você instiga em seu companheiro animal o desejo de lutar implacavelmente.***Sem Limite ♦ Animal, Marcial****Ação Padrão** Explosão contígua 20**Alvo:** O companheiro animal do patrulheiro dentro da explosão.**Efeito:** O alvo realiza um teste de resistência.**Animal:** Se for um javali ou urso, o alvo recebe um bônus no teste de resistência igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro.**Forçar Abertura**

Utilitário de Patrulheiro 2

*Com um olhar sagaz, você utiliza um momento de vantagem para criar outro.***Encontro ♦ Marcial****Ação Mínima** Pessoal**Condição:** O patrulheiro deve flanquear um inimigo.**Efeito:** O personagem obtém vantagem de combate contra o inimigo flanqueado até o final do seu próximo turno.**PATRULHEIROS ELFOS**

Os heróis élficos combinam sua Destreza e Sabedoria a fim de se tornarem esplêndidos arqueiros. Seu deslocamento e a habilidade Passo Selvagem garantem a eles uma excelente mobilidade, tornando-os difíceis de alcançar e derrubar e seus sentidos aguçados os ajudam em áreas selvagens. A trilha exemplar arqueiro silvestre (pág. 89) reflete a união espiritual entre um elfo arqueiro e seu arco. O talento Maestria Animal dos Elfos (pág. 138) permite a um elfo mestre das feras compartilhar tanto sua mobilidade quanto sua precisão com seu companheiro animal.

Privilegio do Caçador

Utilitário de Patrulheiro 2

*Seus sentidos aguçados e instintos fantásticos fornecem a você uma vantagem sobre sua presa.***Diário ♦ Marcial, Postura****Nenhuma Ação** Pessoal**Gatilho:** O patrulheiro realiza um teste de iniciativa no começo de um encontro e seu resultado é maior do que o teste dos demais combatentes.**Efeito:** Enquanto adotar esta postura, o patrulheiro adiciona 3 ao dano adicional causado pela habilidade Presa do Caçador.**Prontidão da Matilha**

Utilitário de Patrulheiro 2

*Por meio de uma sutil comunicação, você e seu companheiro animal agem quase como se compartilhassem os mesmos sentidos.***Sem Limite ♦ Animal, Marcial****Ação Mínima** Explosão contígua 10**Alvo:** O patrulheiro e seu companheiro animal dentro da explosão**Efeito:** As dois alvos realizam um teste de Percepção e compartilham o melhor resultado. Além disso, se o companheiro animal do patrulheiro estiver ciente de um alvo, o personagem também fica ciente, e vice-versa.**Animal:** Se o companheiro animal do patrulheiro for uma ave de rapina, felino ou lobo, os alvos recebem +2 de bônus no teste de Percepção.**PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 3****Aproximação da Fera**

Ataque de Patrulheiro 3

*Seu ataque distrai o inimigo tempo o bastante para seu companheiro animal consolidar sua posição, dificultando a movimentação do alvo e permitindo uma perseguição mais fácil.***Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial****Ação Padrão** Arma corpo a corpo (animal 1)**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.**Animal:** Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, ave de rapina, felino, serpente ou urso, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.**Efeito:** Se o alvo se mover durante seu próximo turno, usando uma ação livre, o companheiro animal do patrulheiro ajusta para um quadrado adjacente à nova posição do alvo. Se o alvo for a presa do patrulheiro, ele fica lento até o final do próximo turno do personagem.**Ferroada Perturbadora**

Ataque de Patrulheiro 3

*Com uma estocada similar à de um escorpião, você perturba o oponente e recebe uma vantagem momentânea.***Encontro ♦ Arma, Marcial****Ação Mínima** 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] + modificador de Força de dano (arma da mão inábil). Até o final do próximo turno do patrulheiro, o alvo concede vantagem de combate a ele para o próximo ataque corpo a corpo realizado pelo personagem.



Ímpeto Leonino

Ataque de Patrulheiro 3

Como um leão caçando, você se atira sobre o inimigo, tentando derubá-lo e atingi-lo com dois poderosos golpes.

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, dois ataques

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se o patrulheiro obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo sofre dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem e fica derrubado. Se fracassar nos dois ataques, o patrulheiro concede vantagem de combate a todos os inimigos até o começo do seu próximo turno.

Predadores Unidos

Ataque de Patrulheiro 3

Unindo os ataques, você e sua fera golpeiam eficientemente os inimigos.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Usando uma ação livre, o companheiro animal do patrulheiro realiza um ataque básico corpo a corpo contra um alvo dentro do seu alcance.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for um javali, lagarto ou lobo, os dois ataques causam dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Salva Dispersiva

Ataque de Patrulheiro 3

Sua saraivada de disparos faz com que os oponentes mergulhem em busca de cobertura, abrindo caminho para seus aliados.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Destreza vs. CA, um ataque por alvo. Se escolher apenas um alvo, o patrulheiro recebe +2 de bônus na jogada de dano. Se escolher dois alvos, o patrulheiro sofre -2 de penalidade nas duas jogadas de ataque.

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Tiro de Desalento

Ataque de Patrulheiro 3

Seu projétil cortante atrapalha o adversário por um momento.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do patrulheiro.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Assalto Adaptável

Ataque de Patrulheiro 5

Seus ataques rápidos podem causar resultados diferentes.

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 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 de dano (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) por ataque. Se obtiver sucesso nos dois ataques contra o mesmo alvo, ele sofre 5 de dano contínuo (TR encerra) ou fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano por ataque.

Frenesi Sangrenta

Ataque de Patrulheiro 5

Seus ferimentos, ou os de seu companheiro animal, provocam um ataque instantâneo da fera que deixa o adversário momentaneamente impedido.

Diário ♦ Animal, Marcial

Reação Imediata Animal corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo deixa o patrulheiro ou seu companheiro animal sangrando

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O companheiro animal do patrulheiro ajusta 5 quadrados antes do ataque.

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 2[C] + modificador de Força do animal e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Malho Lacerante

Ataque de Patrulheiro 5

Ao atingir sua presa com um ataque decisivo, você permite que seu animal abra o ferimento. O cheiro de sangue instiga a fera a avançar.

Diário ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for um javali, lagarto ou urso, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Se o alvo for a presa do patrulheiro e seu companheiro animal estiver adjacente a ele, o alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra). Enquanto estiver sofrendo dano contínuo, o alvo concede vantagem de combate ao companheiro animal.

Postura da Cobra Cuspideira

Ataque de Patrulheiro 5

Você se prepara para lançar um ataque veloz contra qualquer inimigo que o ameace.

Diário ♦ Arma, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, usando uma ação de oportunidade, o patrulheiro pode realizar um ataque básico à distância contra qualquer inimigo a até 5 quadrados que se aproxime dele.

Rotular a Presa

Ataque de Patrulheiro 5

Seus sentidos aguçados de caçador separam um oponente do restante.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA. Este ataque ignora cobertura, mas não cobertura superior.

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e até o final do próximo turno do patrulheiro o alvo é designado como sua presa. Se o alvo já for sua presa, o ataque causa 1[A] de dano adicional.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não é designado como a presa do patrulheiro.

Tiro Corpo a Corpo

Ataque de Patrulheiro 5

Você castiga o inimigo por se aproximar.

Diário ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata Arma à distância

Gatilho: Um inimigo ingressa num quadrado adjacente ao patrulheiro

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Especial: Este poder não provoca ataques de oportunidade do alvo.

A PRESA DO CAÇADOR

Em sua essência, a característica de classe Presa do Caçador não é nada mais do que uma forma de fazer com que o patrulheiro escolha um alvo e seja capaz de causar quantidades maciças de dano a ele. Ela representa o foco do personagem naquele alvo e sua dedicação obstinada em se livrar do oponente. Mas o que um patrulheiro realmente faz quando utiliza sua Presa do Caçador?

Aproximando-se do inimigo, o patrulheiro aguarda um instante, respira fundo e estuda o oponente – a forma como ele se move, seu padrão de deslocamento. Quando consegue compreendê-lo, ele prevê seus próximos passos e posiciona sua espada, ou lança sua flecha, no lugar onde ele estará.

Um patrulheiro busca fraquezas: Onde a armadura do inimigo não o protege? Onde as escamas não são tão grossas? Como seu olho ou boca oferecem acesso aos órgãos vulneráveis?

O personagem deve se colocar na posição do inimigo. O que ele vê? Como se defende? Como ataca e por quê? O que o surpreende? O caçador e a caça são um só, ligados pelos ciclos da natureza.

O patrulheiro se coloca no alcance certo, aprende exatamente o quanto pode se arriscar, o quanto pode mover seu arco e exatamente como alinhar seu tiro contra o alvo. Ele sente isso nos seus músculos, força-os a se lembrar e duplica o tiro perfeito, uma vez atrás da outra.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Energia Ilimitada

Utilitário de Patrulheiro 6

Você convoca sua força interior para perseverar.

Encontro ♦ Marcial

Ação Livre

Pessoal

Gatilho: O patrulheiro realiza um teste de Tolerância e não gosta do resultado

Pré-requisito: O patrulheiro deve ser treinado em Tolerância.

Efeito: O personagem refaz o teste de Tolerância. Ele deve decidir refazer a jogada antes do Mestre anunciar o resultado.

Esquiva Sinuosa

Utilitário de Patrulheiro 6

Você serpenteia pelos inimigos, movendo-se sinuosamente para que eles tenham dificuldade em segui-lo e atacá-lo.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento

Pessoal

Condição: O patrulheiro deve estar a até 2 quadrados de pelo menos dois inimigos.

Efeito: O personagem ajusta um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Até o final do seu próximo turno, ele recebe um bônus de poder em todas as defesas igual ao número de inimigos pelos quais esteve adjacente durante o ajuste.

Mensageiro de Batalha

Utilitário de Patrulheiro 6

Você se move com uma velocidade incrível, dificultando a perseguição dos inimigos.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto adota esta postura, o patrulheiro pode correr um número de quadrados igual ao seu deslocamento +4, em vez de deslocamento +2, e não concede vantagem de combate por realizar a corrida.

Porte Defensivo

Utilitário de Patrulheiro 6

Adotando uma postura defensiva, sua fera rola para trás ao ser golpeada.

Encontro ♦ Animal, Marcial

Interrupção Imediata Explosão contígua 20

Gatilho: O companheiro animal do patrulheiro é atingido por um ataque a até 20 quadrados do personagem

Alvo: O companheiro animal do patrulheiro dentro da explosão

Efeito: O alvo recebe +4 de bônus de poder na defesa visada pelo ataque.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, serpente ou urso, o bônus persiste até o começo do próximo turno do personagem.

Revigorar Animal

Utilitário de Patrulheiro 6

Apesar da fadiga e dos ferimentos, você impulsiona seu companheiro animal adiante.

Diário ♦ Animal, Cura, Marcial

Ação Mínima

Corpo a corpo 1

Alvo: O companheiro animal do patrulheiro

Efeito: O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for um lagarto ou urso, ele recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Avanço Animal

Ataque de Patrulheiro 7

Você indica um inimigo a seu companheiro animal e ele se move em direção ao alvo enquanto você golpeia.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Efeito: Antes do ataque primário, o companheiro animal ajusta um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro.

Ataque Primário: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 1[C] + modificador de Força do animal.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma ave de rapina, felino, javali ou lobo, o ataque primário causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Efeito: O patrulheiro realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Embuste do Chacal

Ataque de Patrulheiro 7

Dois golpes gêmeos atormentam seu inimigo, abrindo uma brecha para o ataque de um aliado enquanto você se move para longe.

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. Reflexos (arma principal e arma da mão inábil). O patrulheiro realiza duas jogadas de ataque – uma com cada arma – e utiliza o maior resultado.

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e até o começo do próximo turno do patrulheiro o alvo concede vantagem de combate a um aliado do personagem à escolha dele. O patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

Hesitação Dupla

Ataque de Patrulheiro 7

Você finta com as duas armas, surpreendendo o oponente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Mínima

Arma corpo a corpo

Condição: O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques

Sucesso: Até o começo do próximo turno do patrulheiro, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem. Se obtiver sucesso nos dois ataques, a penalidade é de -4.

Presa Arisca

Ataque de Patrulheiro 7

Seu ataque, combinado com a ameaça de seu companheiro animal, desequilibra a presa.

Encontro ♦ **Animal, Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Se o alvo for a presa do patrulheiro, ele concede vantagem de combate ao personagem e seus aliados até o final do próximo turno do patrulheiro.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, lagarto, serpente ou urso, até o final do próximo turno do personagem, seus ataques contra o alvo causam dano adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

Salva Mordaz

Ataque de Patrulheiro 7

Dois disparos afortunados encontram rachaduras na armadura do inimigo.

Encontro ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Destreza vs. Reflexos, dois ataques. Estes ataques obtêm sucesso decisivo num resultado natural de 18 a 20.

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano por ataque.

Tiro do Caçador

Ataque de Patrulheiro 7

Você mira no oponente escolhido e dispara.

Encontro ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA. Se o alvo for a presa do patrulheiro, o ataque obtém sucesso se ultrapassar a CA ou defesa de Reflexos.

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Ataque Confinador

Ataque de Patrulheiro 9

Você golpeia o oponente com uma arma e abre um ferimento com a outra.

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

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra). Se o alvo for a presa do patrulheiro, em vez disso, ele sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.



Emboscada de Passagem

Ataque de Patrulheiro 9

Você surge do nada, estoca o oponente e desaparece.

Diário ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura surpreendida ou alheia à presença do patrulheiro

Ataque: Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância)

Sucesso: 3[A] + modificador de Força + modificador de Sabedoria de dano (corpo a corpo) ou 3[A] + modificador de Destreza + modificador de Sabedoria de dano (à distância) e o patrulheiro ajusta 2 quadrados. Se estiver escondido do alvo ao realizar o ataque e tiver cobertura ou ocultação, o personagem permanece escondido.

Fracasso: Metade do dano e o patrulheiro ajusta 1 quadrado. Se estiver escondido do alvo ao realizar o ataque e tiver cobertura ou ocultação, o personagem pode realizar um teste de Furtividade com +2 de bônus para permanecer escondido.

Grito Ameaçador

Ataque de Patrulheiro 9

Seu companheiro animal emite um brado agudo, congelando o sangue dos inimigos próximos.

Diário ♦ **Animal, Marcial, Medo**

Ação Padrão Explosão contígua 2 (animal)

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. Vontade

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria do animal de dano psíquico e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma ave de rapina, felino, lobo ou urso, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica imobilizado.

CORPO A CORPO OU À DISTÂNCIA

Mais que qualquer outra classe, a escolha de estrutura de um patrulheiro faz uma grande diferença. O patrulheiro de duas lâminas é um personagem focado no combate corpo a corpo de muitas formas similar ao ladino, dependendo de sua mobilidade e de ataques corpo a corpo devastadores para enfrentar oponentes em combate direto, sem a necessidade de defesas altas ou dos pontos de vida de uma classe

defensora. O patrulheiro arqueiro é mais parecido com um bruxo, atacando de uma distância relativamente segura enquanto circunda o campo de batalha buscando os melhores disparos. A estrutura do mestre das feras é uma proposta alternativa ao patrulheiro também focada no combate corpo a corpo, mas destacando-se com uma característica única.

Recuperação do Patrulheiro Ataque de Patrulheiro 9

Depois de esperar um momento, realizar um golpe cuidadoso e mover-se para uma posição mais vantajosa, você está novamente pronto para entrar em ação.

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 de dano (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza de dano (à distância).

Efeito: Antes ou depois do ataque, o patrulheiro ajusta um número de quadrados igual à metade do seu deslocamento. Se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o patrulheiro recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de patrulheiro que tenha utilizado durante este encontro, ou, se o alvo atingido for a presa do patrulheiro, em vez disso, o personagem causa 2[A] de dano adicional.

Salva Ressoante Ataque de Patrulheiro 9

Cada disparo que atinge o inimigo o empurra para trás.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Fortitude, três ataques

Sucesso: 1[A] de dano por ataque e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Fracasso: Metade do dano por ataque e o alvo não é empurrado.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Ajuste Primoroso Utilitário de Patrulheiro 10

Sempre em movimento, você se move adiante e ataca antes de se afastar.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que atingir um alvo com um ataque à distância que recebeu o bônus da característica de classe Tiro Primoroso, o patrulheiro pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

Desprender a Marca Utilitário de Patrulheiro 10

Seus inimigos não conseguem acompanhar seus movimentos velozes.

Sem Limite ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Condição: O patrulheiro deve estar marcado.

Efeito: A marca é encerrada e o personagem ajusta 1 quadrado.

Grupo de Caça Utilitário de Patrulheiro 10

Você não irá desistir por causa de um simples erro.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que não atingir sua presa com um ataque, o patrulheiro pode escolher um aliado a até 5 quadrados de sua presa. Se este aliado atingir a presa antes do começo do próximo turno do personagem, ele causa dano adicional igual ao dano da habilidade Presa do Caçador do patrulheiro.

Posicionamento do Companheiro

Utilitário de Patrulheiro 10

Você se move para uma posição vantajosa e ordena ao seu companheiro animal que faça o mesmo.

Encontro ♦ Animal, Marcial

Ação de Movimento Explosão contígua 20

Alvo: O patrulheiro e seu companheiro animal dentro da explosão

Efeito: O personagem percorre seu deslocamento e seu companheiro animal ajusta um número de quadrados igual ao seu próprio deslocamento.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma ave de rapina ou lobo, o personagem se move 1 quadrado adicional e seu companheiro ajusta 1 quadrado adicional.

Recuperação Rápida Utilitário de Patrulheiro 10

Seu comando ágil permite que seu companheiro animal se recupere de um efeito prejudicial.

Sem Limite ♦ Animal, Marcial

Reação Imediata Explosão contígua 20

Gatilho: O companheiro animal do patrulheiro sofre um efeito, com ponto de origem a até 20 quadrados do personagem, que pode ser encerrado por um teste de resistência

Alvo: O companheiro animal do patrulheiro dentro da explosão

Efeito: O alvo realiza um teste de resistência contra o efeito com um bônus igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Acometida com Nocaute Ataque de Patrulheiro 13

Seu companheiro animal se lança contra sua presa enquanto você realiza um ataque impetuoso. Essa combinação lança o inimigo ao chão.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura designada como presa

Efeito: Antes do ataque, o companheiro animal do patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu próprio deslocamento.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma ave de rapina, felino, javali ou urso, em vez disso, o alvo é empurrado 2 quadrados.

Distrair com a Mão Inábil Ataque de Patrulheiro 13

Seu golpe veloz com a mão inábil deixa o oponente aberto para ataques.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Mínima 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] + modificador de Força de dano (arma da mão inábil) e o alvo concede vantagem de combate ao patrulheiro e seus aliados até o começo do próximo turno do personagem.

Golpe Sanguissedento Ataque de Patrulheiro 13

Você mira onde o sangue já está vertendo.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura sangrando

Ataque: Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância)

Sucesso: 3[A] + modificador de Força + modificador de Sabedoria de dano (corpo a corpo) ou 3[A] + modificador de Destreza + modificador de Sabedoria de dano (à distância).

Pastorear a Presa Ataque de Patrulheiro 13

Agarrando o oponente, sua fera o conduz forçosamente em direção à sua arma.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. Fortitude

Sucesso: 1[C] + modificador de Força do animal de dano, o companheiro animal do patrulheiro ajusta 2 quadrados em direção ao personagem e o alvo é puxado 2 quadrados. O alvo concede vantagem de combate ao patrulheiro até o final do próximo turno do personagem.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, lagarto, lobo ou serpente, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Salva Destruidora Ataque de Patrulheiro 13

Puxando a corda do arco com grande esforço, você dispara um par de flechas que derruba os oponentes.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Destreza vs. Fortitude, um ataque por alvo. Se atacar somente uma criatura, o patrulheiro recebe +2 de bônus na jogada de dano. Se atacar duas criaturas, o patrulheiro sofre -2 de penalidade nas duas jogadas de ataque.

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 15**Cheiro do Medo** Ataque de Patrulheiro 15

Após sentir a fraqueza do oponente, seu companheiro animal faz um ataque com intensidade implacável.

Diário ♦ Animal, Marcial

Ação Padrão Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força do animal de dano.

Efeito: Até o final do encontro, o alvo concede vantagem de combate ao companheiro animal do patrulheiro e, uma vez por turno usando uma ação mínima, o personagem pode comandar seu animal a realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre.

Frenesi Sanguíneo Ataque de Patrulheiro 15

Seu ataque libera uma torrente de sangue, enfurecendo seu companheiro animal.

Diário ♦ Animal, Arma, Marcial

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: Até o final do encontro, o companheiro animal do patrulheiro recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano e recebe 10 pontos de vida temporários.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, javali ou lagarto, em vez disso ele recebe 20 pontos de vida temporários.

Golpe na Artéria Ataque de Patrulheiro 15

O ferimento que você causou parece pequeno, mas sangra sem parar.

Diário ♦ Arma, Confiável, 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 de dano (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) e 10 de dano contínuo (TR encerra).

Efeito Posterior: 5 de dano contínuo (TR encerra).

Rajada de Aço Ataque de Patrulheiro 15

Você movimentava suas armas ao seu redor antes de recuar para uma posição defensiva.

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 (arma principal) e Força vs. CA (arma da mão inábil), dois ataques por alvo

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se obtiver sucesso em pelo menos dois ataques, o patrulheiro recebe +2 de bônus na CA até o começo do seu próximo turno.

Fracasso: Metade do dano por ataque.

Tiro Contra Armaduras Ataque de Patrulheiro 15

Você mira cuidadosamente contra o ponto fraco do alvo antes de disparar um tiro mortal.

Diário ♦ Arma, Confiável

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Tiro Rastreador Ataque de Patrulheiro 15

Você utiliza esse disparo para avaliar o inimigo, colhendo informações para ataques futuros.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: Até atingir o alvo novamente ou até o final do encontro, o patrulheiro recebe um bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo igual ao seu modificador de Sabedoria.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Atirador Cuidadoso Utilitário de Patrulheiro 16

Seu estilo de disparo ágil mantém você a salvo dos ataques inimigos.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do próximo turno do patrulheiro, seus ataques à distância não provocam ataques de oportunidade.

Cura Compartilhada Utilitário de Patrulheiro 16

Você e seu companheiro animal extraem força um do outro, recuperando a vitalidade.

Diário ♦ Animal, Cura, Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O patrulheiro e seu companheiro animal dentro da explosão

Efeito: O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Furtividade da Matilha Utilitário de Patrulheiro 16

Movendo-se como um, você e seu companheiro animal desaparecem na névoa.

Encontro ♦ Animal, Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 2

Pré-requisito: O patrulheiro deve ser treinado em Furtividade.

Condição: O patrulheiro e seu companheiro animal devem ter cobertura ou ocultação.

Alvo: O patrulheiro e seu companheiro animal dentro da explosão

Efeito: O alvo fica escondido dos inimigos contra os quais tiver cobertura ou ocultação.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, felino ou serpente, ele pode estar a até 5 quadrados do personagem.

Sentidos do Perseguidor Utilitário de Patrulheiro 16

Sua presa não pode se esconder de você.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o patrulheiro não sofre penalidade devido à cobertura ou cobertura total nas jogadas de ataque contra sua presa.

Tiro Curvo Utilitário de Patrulheiro 16

Por um momento parecia que você ia errar.

Diário ♦ Marcial

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O patrulheiro fracassa num ataque sem limite à distância

Efeito: O personagem refaz a jogada de ataque.



PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Acosar com o Animal Ataque de Patrulheiro 17

Seu companheiro animal se move ao redor do oponente, deixando-o desesperadamente acuado.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo provoca ataques de oportunidade do patrulheiro se ajustar ou atacar no seu próximo turno.

Efeito: Antes ou depois do ataque, o companheiro animal do patrulheiro ajusta 1 quadrado. Se o animal realizar esse ajuste, o alvo concede vantagem de combate ao patrulheiro nos demais ataques realizados até o final do próximo turno do personagem.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, ave de rapina, felino ou lobo, ele ajusta 1 quadrado antes e depois do ataque.

Assalto Arrasador Ataque de Patrulheiro 17

Seu ataque atravessa fileiras de oponentes agrupados, ferindo todos.

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) ou Destreza vs. CA (à distância)

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 3[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) e os inimigos adjacentes ao alvo sofrem dano igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro.

Estouro Indomado

Ataque de Patrulheiro 17

Você movimentar rapidamente suas armas, surpreendendo os inimigos com sua violência.

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 + 2 vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.**Explosão Contundente**

Ataque de Patrulheiro 17

Você bombardeia o inimigo com uma rajada de projéteis, deixando-o cambaleante e incapaz de se mover.

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. Se o patrulheiro obtiver sucesso em dois ataques, o alvo sofre 1d6 de dano adicional. Se o patrulheiro obtiver sucesso nos três ataques, o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.**Lâmina e Presa**

Ataque de Patrulheiro 17

Atacando como um, você e seu companheiro animal dilaceram o oponente.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo (animal 1)**Alvo:** Uma criatura**Ataque Primário:** Força vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.**Efeito:** O companheiro animal do patrulheiro realiza um ataque secundário contra o alvo.**Ataque Secundário:** Bônus de ataque do animal vs. CA**Sucesso:** 1[C] + modificador de Força do animal de dano.**Animal:** Se o companheiro animal do patrulheiro for um javali, lagarto, serpente ou urso, o ataque secundário causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.**PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 19****Assalto Roedor**

Ataque de Patrulheiro 19

Seu companheiro animal segura firmemente um oponente, despedaçando sua carne.

Diário ♦ Animal, Marcial**Ação Padrão** Animal corpo a corpo 1**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Bônus de ataque do animal vs. CA**Sucesso:** 2[C] + modificador de Força do animal de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do patrulheiro.**Efeito:** Se o alvo já estiver imobilizado e o companheiro animal do patrulheiro começar o turno adjacente a ele, o alvo sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).**Assalto Triplo**

Ataque de Patrulheiro 19

Com um ataque furioso, você realiza três ataques com uma intensidade poderosa.

Diário ♦ Arma, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo ou à distância**Condição:** O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.**Alvo:** Uma, duas ou três criaturas**Ataque:** Força vs. CA, três ataques (pelo menos um ataque com cada arma)**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano por ataque. Se o patrulheiro obtiver sucesso em dois ataques contra o mesmo alvo, o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Sabedoria do personagem. Se o patrulheiro obtiver sucesso em três ataques contra o mesmo alvo, o alvo também fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.**Fracasso:** Metade do dano por ataque.**Especial:** Se for utilizado como um ataque à distância, este poder não provoca ataques de oportunidade.**Ofensiva Condutora**

Ataque de Patrulheiro 19

Um ataque inicial lança o oponente para trás e quando ele tropeça, você investe contra ele.

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 Primário:** Força vs. CA (arma principal)**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados.**Fracasso:** Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.**Efeito:** O patrulheiro realiza um ataque secundário à distância contra o alvo.**Ataque Secundário:** Força vs. CA (arma da mão inábil)**Sucesso:** 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica pasmo.**Parada Mortal**

Ataque de Patrulheiro 19

Com um disparo planejado, você derruba um oponente em investida, que desliza, escorregando, até seus pés.

Diário ♦ Arma, Marcial**Interrupção Imediata** Arma à distância**Gatilho:** Um inimigo realiza uma investida contra o patrulheiro**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho**Ataque:** Destreza vs. Reflexos**Sucesso:** 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica derrubado.**Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica derrubado.**Especial:** Este poder não provoca ataques de oportunidade do alvo.**Reivindicar o Prêmio**

Ataque de Patrulheiro 19

Aproveitando-se da fraqueza do inimigo, você tenta acertá-lo com um golpe devastador.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial**Ação Padrão** Arma corpo a corpo ou à distância**Alvo:** Uma criatura sangrando designada como presa**Ataque:** Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância)**Sucesso:** 5[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 4[A] + modificador de Destreza de dano (à distância).

Rugido Feroz

Ataque de Patrulheiro 19

Com um rugido aterradorante, sua fera faz com que os inimigos próximos fujam em pânico.

Diário ♦ **Animal, Marcial, Medo**

Ação Padrão Explosão contígua 2 (animal)

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica pasmo (TR encerra).

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for um felino, serpente, lobo ou urso, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e não fica pasmo.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Caçar o Rebanho

Utilitário de Patrulheiro 22

Você designa todos os oponentes próximos como presa.

Diário ♦ **Marcial**

Ação Mínima Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o patrulheiro designa cada alvo como presa e pode causar o dano adicional da Presa do Caçador contra cada alvo que atingir com um ataque.



35

Ofensiva Selvagem

Utilitário de Patrulheiro 22

Seu companheiro animal investe para interceptar uma ameaça, ou talvez para escapar de um atacante.

Diário ♦ **Animal, Marcial**

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: O companheiro animal do patrulheiro é atingido por um ataque ou um inimigo ingressa num quadrado a até 5 quadrados do personagem

Efeito: O companheiro animal do patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu próprio deslocamento.

Recuperação de Adamante

Utilitário de Patrulheiro 22

Você permanece de pé apesar de todas as dificuldades, demonstrando do que realmente é feito.

Diário ♦ **Cura, Marcial**

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O patrulheiro é reduzido a 0 ponto de vida ou menos.

Efeito: O patrulheiro gasta um pulso de cura e ajusta 1 quadrado.

Sacrifício Desprendido

Utilitário de Patrulheiro 22

Você ou seu companheiro animal entram na frente de um ataque direcionado ao outro.

Diário ♦ **Animal, Marcial**

Interrupção Imediata Explosão contígua 1

Gatilho: O patrulheiro ou seu companheiro animal adjacente sofre dano de um ataque

Alvo: O patrulheiro e seu companheiro animal dentro da explosão

Efeito: Um alvo sofre apenas metade do dano que ativou o gatilho e o outro alvo sofre o restante. (Se os dois alvos sofreram dano do ataque que ativou o gatilho, ainda assim um alvo pode sofrer metade do dano causado ao outro.) O alvo que sofreu o restante do dano recebe pontos de vida temporários igual ao nível do personagem.

Sentidos Sobrenaturais

Utilitário de Patrulheiro 22

Empregando todos os seus sentidos, você fica ciente de tudo que está invisível e silencioso.

Diário ♦ **Marcial, Postura**

Ação Mínima Pessoal

Pré-requisito: O patrulheiro deve ser treinado em Percepção.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o patrulheiro adquire percepção às cegas 5 e recebe +5 de bônus de poder nos testes de Percepção.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

Colapso Descuidado

Ataque de Patrulheiro 23

Com sua arma da mão inábil, você casualmente derruba um oponente no chão.

Encontro ♦ **Arma, Marcial**

Ação Mínima Arma corpo a corpo

Condição: O patrulheiro deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude (arma da mão inábil)

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Fúria Avassaladora

Ataque de Patrulheiro 23

Você se lança contra o inimigo, distraíndo-o enquanto seu companheiro animal se move para golpear.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo concede vantagem de combate ao companheiro animal do patrulheiro até o final do próximo turno do personagem.

Efeito: O companheiro animal do patrulheiro realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 3[C] + modificador de Força do animal de dano.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for um javali, lagarto ou serpente, o ataque secundário causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Perseguir

Ataque de Patrulheiro 23

Você golpeia o adversário e o joga para o lado, fazendo com que seu companheiro animal o persiga.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados. O companheiro animal do patrulheiro ajusta 4 quadrados, contanto que termine o deslocamento adjacente ao alvo.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, ave de rapina, felino, lobo ou urso, em vez disso, ele ajusta um número de quadrados igual ao seu próprio deslocamento.

Salva Ofuscante

Ataque de Patrulheiro 23

Você dispara com rapidez o bastante para lançar um disparo com precisão ou dois com rapidez. Seja como for, você deixa os oponentes atingidos momentaneamente em choque.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Destreza vs. CA, um ataque por alvo. Se atacar uma criatura, o patrulheiro recebe +2 de bônus na jogada de dano. Se atacar duas criaturas, o patrulheiro sofre -2 de penalidade nas duas jogadas de ataque.

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Tiro Manquejante

Ataque de Patrulheiro 23

O inimigo oscila devido ao seu disparo e não consegue se mover por um momento.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica lento até o começo do próximo turno do personagem. Se o alvo for a presa do patrulheiro, em vez disso, ele fica imobilizado até o começo do próximo turno do personagem.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Arremetida Primitiva

Ataque de Patrulheiro 25

Com uma velocidade impressionante, você e seu companheiro animal se lançam para a frente, derrubando o oponente no chão.

Diário ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Condição: O patrulheiro e seu companheiro animal devem realizar uma investida e usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 2[C] de dano e o alvo fica derrubado.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, ave de rapina, felino, javali ou lagarto, o ataque primário causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Efeito: O companheiro animal do patrulheiro ajusta 1 quadrado e o personagem realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Caçada Selvagem

Ataque de Patrulheiro 25

Você golpeia o adversário e seu companheiro animal segue o cheiro da presa vacilante.

Diário ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, antes de realizar qualquer ação no seu turno, o patrulheiro pode usar uma ação livre para comandar seu companheiro animal a ajustar um número de quadrados igual ao seu próprio deslocamento para um espaço mais próximo ou adjacente ao alvo. Além disso, o alvo provoca ataques de oportunidade do companheiro animal sempre que ajustar ou realizar um ataque que não o inclua como alvo.

Ceifar do Emboscador

Ataque de Patrulheiro 25

Você salta das sombras, atinge dois oponentes e desaparece.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma ou duas criaturas surpreendidas ou das quais o patrulheiro está escondido

Ataque: Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância), um ataque por alvo

Sucesso: 5[A] + modificador de Força + modificador de Sabedoria de dano (corpo a corpo) ou 5[A] + modificador de Destreza + modificador de Sabedoria de dano (à distância) e o patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento. Se estiver escondido do alvo ao realizar o ataque e tiver cobertura ou ocultação, o personagem permanece escondido.

Fracasso: Metade do dano e o patrulheiro ajusta 1 quadrado. Se estiver escondido do alvo ao realizar o ataque e tiver cobertura ou ocultação, o personagem pode realizar um teste de Furtividade com +2 de bônus para permanecer escondido.

Ressurgimento do Patrulheiro Ataque de Patrulheiro 25

Com a graça dos imortais, você se desloca para onde deseja e golpeia impiedosamente, preparando-se para realizar um novo assalto.

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: 4[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 4[A] + modificador de Destreza de dano (à distância).

Efeito: Antes ou depois do ataque, o patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento. Se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o patrulheiro recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de patrulheiro que tenha utilizado durante este encontro, ou, se o alvo atingido for a presa do patrulheiro, em vez disso, o personagem pode escolher causar 4[A] de dano adicional.

Tiro Acertado Ataque de Patrulheiro 25

Às vezes você consegue atingir mesmo os alvos mais distantes.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão À distância linha de visão

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza -2 vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Destreza de dano.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Ferida Instável Ataque de Patrulheiro 27

Você deixa um ferimento pronto para se abrir ao menor esforço.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo atacar ou se mover mais que 1 quadrado antes do começo do próximo turno do personagem, ele sofre 4[A] de dano adicional.

Pegar e Largar Ataque de Patrulheiro 27

Um golpe rápido de seu companheiro animal derruba o oponente no chão e você não hesita em atacar o inimigo indefeso.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Bônus de ataque do animal vs. Reflexos

Sucesso: 1[C] + modificador de Força do animal de dano e o alvo fica derrubado.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for um lagarto, serpente ou urso, o alvo é conduzido 1 quadrado.

Efeito: O patrulheiro realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Prensa Bestial Ataque de Patrulheiro 27

Você e sua fera flanqueiam o oponente, deixando-o sem opções para escapar.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Se o patrulheiro e seu companheiro animal estiverem flanqueando o alvo, ele fica imobilizado até o começo do próximo turno do personagem.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for uma aranha, ave de rapina, felino, javali ou lobo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Banho de Sangue do Mestre da Caça

Ataque de Patrulheiro 29

Seu ataque horrendo atinge um ponto vulnerável do oponente, derramando rapidamente a força vital do inimigo.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude (corpo a corpo) ou Destreza vs. Fortitude (à distância)

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano ou 4[A] + modificador de Destreza de dano e 20 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).

A SENTINELA NOTURNA

Varis se sentou num galho grosso e sua pantera Shara ao seu lado. Juntos eles observavam a estrada abaixo, com garras e dedos pressionados na casca da árvore. Somente seus olhos se moviam, explorando a floresta, cientes de cada movimento — cada folha de outono caindo no chão, cada esquilo correndo pela floresta ou entre os galhos ao redor deles.

Na medida em que os últimos raios de sol desapareciam do céu e os amigos de Varis se ajeitavam para dormir, ele fechou os olhos e se concentrou nos sons da floresta: o solitário canto de uma coruja, o jovial coaxar de pequenos sapos e o distante estalar de um urso andando sobre folhas secas. Ele podia ouvir o urso respirando enquanto revirava as folhas em busca de comida.

Varis sentiu Shara se enrijecer levemente e abriu os olhos. A lua banhava as árvores com seu brilho prateado,

pelo menos o suficiente para olhos élficos enxergarem. Ele se virou para Shara e seguiu o olhar do animal e então percebeu o que a alarmou. Uma silhueta sombria movendo-se entre as sombras das árvores, espreitando em direção ao acampamento. O batedor avistou uma segunda silhueta, depois uma terceira, e além delas, muitas outras, rastejando em perfeito silêncio, confiando na cobertura da noite.

A respiração de Shara era quase como um rugido e Varis ergueu um dedo para silenciá-la. Talvez devido ao seu movimento, ou ao som da pantera, mas a criatura mais próxima levantou uma mão e interrompeu o avanço. Varis podia ver os pequenos olhos goblin vasculhando a floresta... mas já era tarde demais. Rugindo como um, Varis e Shara saltaram da árvore, e o goblin estava morto antes mesmo de seus pés tocarem o chão.

Dança dos Cinco Projéteis Ataque de Patrulheiro 29

Movendo-se cuidadosamente, você dispara cinco projéteis contra os oponentes, cada disparo mais violento que o anterior.

Diário ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma, duas, três, quatro ou cinco criaturas

Ataque: Destreza vs. CA, cinco ataques

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano por ataque.

Se o patrulheiro obtiver sucesso em dois ataques contra o mesmo alvo, o alvo é empurrado 1 quadrado. Se o obtiver sucesso em quatro ataques contra o mesmo, o alvo fica derubado. Se obtiver sucesso em cinco ataques contra o mesmo alvo, o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano por ataque.

Efeito: O patrulheiro ajusta 1 quadrado depois de cada ataque.

Fim do Sofrimento Ataque de Patrulheiro 29

Com a intenção de derrubar o oponente de uma vez por todas, você golpeia com uma força mortal.

Diário ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura sangrando

Efeito: Antes do ataque, o patrulheiro ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 8[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: 5[A] + modificador de Força de dano.

Sova do Mestre da Caça Ataque de Patrulheiro 29

Você talha a carne do inimigo e seu companheiro animal a dilacera.

Diário ♦ **Animal, Arma, Marcial**

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O companheiro animal do patrulheiro realiza um ataque secundário contra o alvo. Se o ataque primário deixou o alvo sangrando, o animal obtém vantagem de combate contra ele no ataque secundário.

Ataque Secundário: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 5[C] + modificador de Força do animal de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Animal: Se o companheiro animal do patrulheiro for um lobo, serpente ou urso, o ataque secundário causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

**Tornado dos Golpes Gêmeos** Ataque de Patrulheiro 29

Você se movimenta e golpeia com tamanha velocidade que a única evidência do ataque se encontra nos oponentes feridos diante ti.

Diário ♦ **Arma, Marcial**

Ação Padrão Explosão contígua 2

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: 5[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

PATRULHEIROS DE MUITAS RAÇAS

Devido à sua grande Força, os draconatos são excelentes patrulheiros de duas armas ou mestres das feras. Eles normalmente usam dragonetes como companheiros animais.

Anões patrulheiros não são particularmente comuns, mas sua Sabedoria elevada e sua tenacidade natural fazem com que alguns heróis anões se tornem patrulheiros. A grande maioria dos patrulheiros escolhe o estilo de luta de duas armas, empunhando machados gêmeos, picaretas ou martelos.

Halfings patrulheiros são raros. Como o seu tamanho impede que eles utilizem arcos longos, a maioria escolhe o

caminho da maestria animal, dando preferência às aves de rapina como companheiras.

São poucos os heróis tiefling que se tornam patrulheiros, mas aqueles que o fazem normalmente favorecem o estilo de duas armas, empunhando lâminas afiadas no combate corpo a corpo. Alguns poucos tieflings patrulheiros aprendem antigos segredos infernais e imbuem seus ataques com chamas infernais – consulte a trilha exemplar sombra infernal (pág. 99).

Consulte também “Patrulheiros Eladrin” e “Patrulheiros Élficos” nas páginas 73 e 75.

Observação: O marechal fronteiriço, uma trilha exemplar descrita na página 127, está disponível para personagens que sejam patrulheiro e senhor da guerra (tendo adotado uma das classes com um talento de multiclasse).

ANDARILHO DO HORIZONTE

“Com o tempo, seus olhos terão visto todos os reinos.”

Pré-requisito: Patrulheiro

O mundo é vasto e possui poucos lugares mapeados. Ele implora para ser explorado e incita o desejo de viajar nos corações dos corajosos. A vida itinerante é um teste de perícia e vigor, um desafio que recompensa os intrépidos com uma vista impressionante, encontros excitantes e muito mais. Ainda assim, o mundo natural é só uma das paisagens de um amplo universo. Outros planos também atraem os andarilhos curiosos e os desafios e experiências que eles podem oferecer estão além da imaginação comum e exigem uma adaptação além do limite mortal.

Andarilho do horizonte é um nome tradicionalmente dado a viajantes incessantes que buscam regiões inexploradas do universo. O título se aplica a membros de uma dispersa confederação de combatentes que se consideram companheiros na maravilhosa jornada da vida. Eles viajam de um lugar para outro, atravessando os planos, aprimorando suas habilidades e criando uma conexão mística com o ambiente. Quando voltam ao mundo natural, eles estão mudados pelo contato com os planos e com o conhecimento necessário para proteger o lugar que a maioria conhece como casa.

Como a maioria dos andarilhos do horizonte, seu personagem viajou pelo mundo e aprendeu sobre ele e sobre como protegê-lo, e seus habitantes, das ameaças de outros mundos. Ele corajosamente viaja pelo universo, usando suas habilidade e sua conexão mística com o mundo natural para desenvolver laços similares com os cantos mais distantes da criação.

Desse dia em diante ele é incapaz de permanecer num único lugar. Os mistérios de paisagens nunca vistas invocam sua curiosidade e seu destino sussurra de locais desconhecido. Cada passo o leva mais perto de seu destino.



CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ANDARILHO DO HORIZONTE

Ação do Viajante (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação de movimento, o andarilho do horizonte recebe um ponto de ação depois de realizar a ação de movimento.

Visão do Pendor das Sombras (Nível 11): O andarilho do horizonte adquire visão no escuro. Se estiver no Pendor das Sombras, o personagem recebe +5 de bônus nos testes de Percepção.

Infusão Astral (Nível 16): O andarilho do horizonte recebe um bônus nos testes de resistência contra a morte e no valor do pulso de cura igual ao seu modificador de Sabedoria. Se estiver no Mar Astral ou num domínio divino neste plano, o personagem não morre como resultado de fracassar em três testes de resistência contra a morte, embora ainda possa morrer por dano.

PROEZAS DE ANDARILHO DO HORIZONTE

Golpe Material Ataque de Andarilho do Horizonte 11

Você canaliza as energias arcanas da terra em seu golpe, tornando-o mais poderoso contra as criaturas de outros mundos.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Ataque: Força vs. CA (corpo a corpo) ou Destreza vs. CA (à distância)

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza de dano (à distância). Se o alvo não é de origem natural, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do andarilho do horizonte e o alvo fica pasmo até o começo do próximo turno do personagem.

Andarilho Feérico Utilitário de Andarilho do Horizonte 12

O pedaço da Agrestia que você carrega em seu coração permite que você transcenda o espaço por um momento.

Encontro ♦ Arcano, Teleporte

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O andarilho do horizonte se teleporta um número de quadrados igual a 3 + seu modificador de Sabedoria. Se estiver na Agrestia das Fadas, o personagem se teleporta 3 quadrados adicionais.

Especial: Se o companheiro animal do andarilho do horizonte estiver adjacente ao personagem, ele pode se teleportar junto com o personagem quando este poder for utilizado.

Punição do Caos Elemental

Ataque de Andarilho do Horizonte 20

Ao golpear o inimigo, você liberta as energias elementais que revolvem dentro de você.

Diário ♦ Arcano, Arma; Ácido, Congelante, Flamejante, Radiante ou Trovejante

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: 3[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 3[A] + modificador de Destreza de dano (à distância). O andarilho do horizonte deve escolher o tipo de dano do poder na lista a seguir: ácido, congelante, flamejante, radiante ou trovejante. Além disso, o alvo sofre 10 de dano contínuo do tipo escolhido (TR encerra). Se estiver no Caos Elemental, em vez disso, o alvo sofre 20 de dano contínuo do tipo escolhido (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.

ARQUEIRO SILVESTRE

“Puxar a corda do arco é um juramento espiritual. O voo da flecha é seu cumprimento.”

Pré-requisitos: Elfo, patrulheiro

Assim como seus primos eladrin, os elfos têm o tempo e a força de vontade para dar a tudo que fazem um toque de complexidade. Para eles, uma tarefa digna de sua atenção deve ser feita de forma impecável – e receber sua total dedicação de corpo, mente e alma. Toda tarefa merece ser dominada, contanto que o processo de realizá-la, mesmo durante seu treinamento, possa ser considerado belo. Além disso, para a mente feérica, a combinação de trabalhos aparentemente sem graça com um pouco de alegria, cria um resultado final ainda mais belo. Essa visão é tão verdadeira no arqueirismo como em qualquer outra atividade.

Eras atrás, depois de entrarem no mundo natural, separando-se assim dos eladrin, os elfos descobriram a necessidade de sobreviver nos ermos selvagens. A graça e intuição se tornaram suas forças. O arco se tornou sua arma favorita para a caça e a guerrilha.

A magia fluindo na alma feérica dos elfos permitiu a eles forjar um laço espiritual com seu arco. Esses arqueiros são experientes em atacar alvos em florestas densas e áreas repletas de cobertura. O som da corda de um arco inimigo sendo puxado ou a alusão de movimento na vegetação rasteira é suficiente para atrair um disparo mais reativo e veloz que qualquer ataque intencional poderia. Um mestre do arqueirismo élfico pode facilmente lidar com múltiplos oponentes e, em tempo, desenvolver a fantástica habilidade de fazer com que suas flechas literalmente rasqueiem o inimigo – daí vem o ditado que as flechas élficas carregam nela o nome de seus alvos.

Seu personagem mantém essa gloriosa tradição. Espreitando locais selvagens e perigosos, armado somente com uma aljava de flechas e um arco, ele se tornou um paradigma da perícia élfica com o arco. Seus refinados sentidos são incomparáveis e sua mira é sempre certa. Encontrando-se entre os mais formidáveis caçadores, ele possui uma precisão sem comparação que transcende a perícia da maioria dos arqueiros – seu espírito se estende para informá-lo sobre o invisível. Se a perícia e as proezas do personagem um dia lhe levarem à glória, os elfos que seguirem o caminho do arco lembraram seu nome e seguiram seu caminho.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO

ARQUEIRO SILVESTRE

Ação do Arqueiro (Nível 11): Quando o arqueiro silvestre gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, até o final do seu próximo turno suas jogadas de ataque à distância não sofrem penalidade devido à cobertura, cobertura superior, ocultação ou ocultação total.

Sentidos Silvestres (Nível 11): O arqueiro silvestre recebe +2 de bônus nos testes de Percepção.

Caçador Intuitivo (Nível 16): Quando realizar um ataque à distância, o arqueiro silvestre adiciona seu modificador de Sabedoria ao dano adicional causado pela característica de classe Presa do Caçador.

PROEZAS DE ARQUEIRO SILVESTRE

Fender Flecha

Ataque de Arqueiro Silvestre 11

Enquanto seu oponente realiza um ataque, você dispara um projétil em direção ao rosto dele.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata Arma à distância

Gatilho: Um inimigo obtém sucesso num ataque à distância contra o arqueiro silvestre ou um aliado do personagem a até 5 quadrados dele

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo sofre -5 de penalidade na jogada de ataque que ativou o gatilho.

Arquerismo Élfico

Utilitário de Arqueiro Silvestre 12

Você pode facilmente dividir sua atenção entre diversos alvos.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima À distância linha de visão

Alvo: Uma criatura

Efeito: O arqueiro silvestre pode designar o alvo como presa, mesmo se ele não for o inimigo mais próximo. O alvo não é considerado para o limite normal do personagem de uma presa por vez, mas o arqueiro silvestre ainda só pode causar o dano da Presa do Caçador uma vez por rodada.

Especial: Este poder não provoca ataques de oportunidade.

Nomear Alvo

Ataque de Arqueiro Silvestre 20

Sussurrando em élfico o nome de seu oponente, você dispara uma flecha e a observa atravessar infalivelmente o campo de batalha.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Alvo: Uma criatura

Efeito: Se pronunciar o nome do alvo ao utilizar este poder, o arqueiro silvestre pode designá-lo como presa e o personagem não sofre nenhuma penalidade na jogada de ataque devido à cobertura, cobertura superior, ocultação ou ocultação total.

Ataque: Destreza vs. Vontade

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra). Se o arqueiro silvestre pronunciou o nome do alvo, em vez de ficar pasmo, o alvo fica atordoado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem. Se o arqueiro silvestre pronunciou o nome do alvo, em vez de ficar pasmo, o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do personagem.

ARREMESSADOR ALUDE

"Vá em frente, continue tirando sarro! Eu não preciso de um arco para acertar você daqui de baixo."

Pré-requisito: Patrulheiro

Os primeiros arremessadores aludes foram escravos anões dos antigos reinos dos gigantes. Vitimas de enorme sofrimento, trabalho sem fim, e sem acesso a métodos militares, esses anões desenvolveram técnicas marciais que só dependessem de suas ferramentas de trabalho e que lhe permitissem serem flexíveis em combate. Esses rebeldes precisavam de capacidade de ataque à distância para derrotar os inimigos em suas ciladas, assim como para derubar os que estivessem recuando, e dependiam de suas habilidades no combate corpo a corpo para enfrentar oponentes maiores e mais rápidos.

Os anões revolucionários empunharam seus martelos e machados, arremessando-os contra seus opressores. Depois, esmagando e lacerando de baixo, os primeiros arremessadores alude derrotaram seus enormes mestres e escaparam para os ermos. Eles se refugiaram em salões subterrâneos esculpidos por eles mesmo, lugares pequenos demais para que seus inimigos conseguissem invadir, até o dia em que declararam guerra contra os gigantes em nome de Moradin.

Os clãs de anões têm mantido o estilo de luta do arremessador alude através das gerações. Eles preservaram o estilo de combate original, mas como ele nunca foi considerado um estilo sagrado, também foi ensinado à aliados de todos os povos. O arremessador alude pode ser associado ao folclore anão, mas outras raças desenvolveram métodos militares similares.

Como um arremessador alude, seu personagem é eficaz tanto no combate corpo a corpo quanto no combate à distância. Em vez de dominar um estilo de luta de patrulheiro, ele adota ambos, usando armas de combate corpo a corpo de arremesso como seu instrumento para matar. O que eles perdem em distância e dano, compensam com a versatilidade, realizando vários ataques contra inimigos adjacentes ou lançando suas armas contra os mais distantes.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ARREMESSADOR ALUDE

Ação de Arremesso (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o arremessador alude pode realizar um ataque básico à distância com uma arma leve de arremesso ou uma arma pesada de arremesso usando uma ação livre. Este ataque à distância não provoca ataques de oportunidade. O personagem pode então realizar a ação adicional.

Mestre do Arremesso (Nível 11): Enquanto o arremessador alude utilizar uma arma leve de arremesso ou uma arma pesada de arremesso como uma arma de combate à distância, aumente o dado de dano da arma em uma categoria.

Arremessador Sobrenatural (Nível 16): O arremessador alude não sofre penalidade nas jogadas de ataque de longo alcance com armas leves de arremesso ou armas pesadas de arremesso.

PROEZAS DE ARREMESSADOR ALUDE

Golpe da Avalanche Ataque de Arremessador Alude 11

Você investe impiedosamente, golpeando com as duas armas no fim do avanço.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O arremessador deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma ou duas criaturas

Efeito: O arremessador de alude ajusta 2 quadrados antes do ataque.

Ataque: Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), um ataque por alvo

Sucesso: 2[A] + modificador de Força + modificador de Destreza de dano por ataque.

Truque do Saque Rápido

Utilitário de Arremessador Alude 11

Você saca e guarda as armas com uma velocidade incrível.

Sem Limite ♦ Marcial

Ação Livre Pessoal

Efeito: O personagem saca ou guarda uma ou duas armas.

Erupção de Aço Ataque de Arremessador Alude 20

Depois de atacar com cada uma de suas armas, você para por um instante para encontrar novos alvos para seu ataque furioso.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O arremessador deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: 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 + modificador de Destreza de dano por ataque.

Fracasso: Metade do dano por ataque.

Efeito: O arremessador alude realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma ou duas criaturas diferentes do alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. CA (corpo a corpo; arma principal e arma da mão inábil) ou Destreza vs. CA (à distância), um ataque por alvo

Efeito: 1[A] + modificador de Força + modificador de Destreza de dano por ataque.

Fracasso: Metade do dano por ataque.

ATIRADOR CERTEIRO

"Quanto mais rápido eles vierem, mais cedo eu os liquidarei."

Pré-requisito: Patrulheiro

O domínio sobre um tipo de arma é uma longa tradição entre muitos povos. As lendas estão repletas de exemplos: o guerreiro que se torna um com sua espada ou o assassino que é impecável com suas adagas. As fábulas também contam sobre aqueles que possuem uma mira perfeita com o arco ou a besta.

Alguns combatentes adquirem treinamento com o arco para evitar o combate corpo a corpo. Outros o fazem porque sua habilidade e propósito o levaram por esse caminho. Os arqueiros trabalham em prol das mais diversas causas: militares ou mercenárias, nobres ou malignas. Um exemplo disso é o arqueiro de campo (*Livro do Jogador*), um atirador tático que trabalha bem no caos do combate fechado.

Diferentes de outros arqueiros, o propósito do atirador certo é tornar-se lendário por sua precisão e perícia, assim como pelo número e tipo de oponentes derrotados. Tiros rápidos, precisão e letalidade são as marcas do atirador certo, assim como sua habilidade em utilizar um arco ou besta como poucos. Alguns pretendentes a verdadeiros atiradores certos buscam outros arqueiros para desafiá-los em competições de perícias ou até mesmo em duelos até a morte.

Seu personagem aprimorou sua perícia com o arco ou besta, buscando se tornar o melhor dos melhores. Ele dispara mais rápido que a maioria das pessoas acredita ser possível. Quanto mais seus inimigos tentam se aproximar, mais ele dispara contra eles, sem comprometer sua defesa. Aqueles que observam o personagem em ação, juram que suas flechas estão vivas. Um dia elas serão lançadas contra o inimigo cuja derrota irá transformá-lo numa lenda.



CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO

ATIRADOR CERTEIRO

Ação de Disparo Rápido (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realiza uma ação adicional, o atirador certo pode realizar um ataque básico à distância com um arco ou uma besta, usando uma ação livre, antes ou depois de realizar a ação adicional.

Disparo de Oportunidade (Nível 11): O atirador certo pode utilizar um arco ou besta carregados para realizar ataques de oportunidade. Este ataque não provoca ataques de oportunidade.

Flecha Perseguidora (Nível 16): O atirador certo não sofre penalidade nas jogadas de ataque devido à ocultação ou cobertura nos ataques à distância contra uma criatura designada como sua presa. Ele ainda sofre penalidade devido à ocultação total ou cobertura superior.

PROEZAS DE ATIRADOR CERTEIRO

Apunhalar e Disparar Ataque de Atirador Certo 11

Você utiliza sua flecha para apunhalar um inimigo adjacente, retira ela do corpo dele e a coloca no arco, disparando-a contra outro oponente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Corpo a corpo 1

Condição: O atirador deve empunhar um arco ou besta.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Destreza de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do atirador certo. O personagem realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do alvo primário e dentro do alcance da arma

Ataque Secundário: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Mira Perfeita Utilitário de Atirador Certo 12

Você aguarda o tempo necessário para alinhar um tiro mortal.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Mínima

Pessoal

Condição: O atirador deve empunhar uma arma de combate à distância.

Efeito: Até o final do próximo turno do atirador certo, seu próximo ataque à distância recebe um bônus de poder na jogada de ataque e dano igual ao seu modificador de Sabedoria. Se ele se mover ou sofrer dano antes de realizar o ataque à distância, o bônus é perdido.

Explosão Agravante Ataque de Atirador Certo 20

Com uma precisão mortal, você dispara contra múltiplos oponentes.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma à distância

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Destreza vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: O atirador certo realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do alvo primário

Ataque Secundário: Destreza + 2 vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Destreza de dano.

Efeito: O atirador certo realiza um ataque terciário

Alvo Terciário: Uma criatura diferente do alvo primário e secundário

Ataque Terciário: Destreza + 4 vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Destreza de dano.

DANÇARINO DAS LÂMINAS

"O choque das lâminas cria o ritmo da dança final."

Pré-requisito: Patrulheiro

Há muito tempo os halflings utilizam a música e a diversão para animar o trabalho braçal e outras tarefas maçantes. Quando a raça era jovem, eles criaram movimentos de dança que imitavam perícias marciais – e com o tempo elas se transformaram em técnicas letais de combate corpo a corpo. Os halflings aprenderam que armas de lâminas podem ser facilmente adaptadas para esse uso refinado. Na medida que essa dança de guerra evoluía, eles começaram a considerar o uso de duas armas de lâmina como refinamento do estilo.

Os halflings chamam os praticantes mais habilidosos desse estilo de dançarinos das lâminas. A interação de halflings itinerantes com outros povos eventualmente tornou os dançarinos das lâminas famosos e difundiu o estilo, sendo que cada povo adotava novas armas. Hoje várias pessoas conhecem e ensinam o básico do método, mas os mestres mais rigorosos ainda exigem que seus estudantes mostrem proficiência em combate, assim como um amor pelo estilo de vida nômade dos halflings.

Seja ou não um halfling, seu personagem submeteu seu corpo a um exaustivo treinamento para alcançar a maestria do dançarino das lâminas. Suas lâminas gêmeas giram ao seu redor como um véu mortal. Um complexo trabalho com os pés permite a ele dançar para dentro e fora do perigo com facilidade. Suas armas, como boas parceiras de dança, sabem exatamente onde precisam estar. Um dia, herói e armas seguirão seu caminho para se tornarem lendas.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO DANÇARINO DAS LÂMINAS

Ação da Lâmina Dupla (Nível 11): O dançarino das lâminas pode gastar um ponto de ação para realizar um ataque básico corpo a corpo com sua arma principal e outro com sua arma da mão inábil, em vez de realizar uma ação adicional. O personagem recebe um bônus nas jogadas de dano igual ao seu modificador de Sabedoria.



Dança Defensiva (Nível 11): Se estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo e atingir um alvo (ou alvos) com pelo menos dois ataques corpo a corpo no seu turno, o dançarino das lâminas recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Reflexos até o começo do seu próximo turno.

Passos Cortantes (Nível 16): Enquanto estiver empunhando duas armas de corpo a corpo, o dançarino das lâminas recebe +1 de bônus nas jogadas de dano e na CA.

PROEZAS DE DANÇARINO DAS LÂMINAS

Aparada Cruzada Ataque de Dançarino das Lâminas 11

Conforme o oponente golpeia, você rapidamente cruza as duas lâminas para aparar e, usando-as como uma tesoura, volta a atacar brutalmente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo realiza um ataque corpo a corpo contra o dançarino das lâminas

Condição: O dançarino deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. Reflexos (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques

Sucesso: 1[A] de dano por ataque. Se obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do personagem.

Arma: Se o dançarino das lâminas estiver empunhando duas lâminas leves, duas lâminas pesadas ou uma lâmina leve e uma lâmina pesada, os ataques causam dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

Lâminas Enganosas Utilitário de Dançarino das Lâminas 12

Gingando com as lâminas, você dança para dentro e para fora do alcance dos inimigos, deslocando suas armas e deixando-os desequilibrados.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Condição: O dançarino deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Efeito: O dançarino das lâminas ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza. Durante o ajuste, cada inimigo que ficar adjacente a ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e concede vantagem de combate aos aliados do dançarino das lâminas até o começo do próximo turno do personagem.

Dança das Lâminas Ataque de Dançarino das Lâminas 20

Por um momento você se transforma numa tempestade de lâminas mortais.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O dançarino deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O dançarino das lâminas ajusta 3 quadrados e repete o ataque contra um segundo alvo. Depois, o personagem ajusta 3 quadrados e repete o ataque contra um terceiro alvo.

Arma: Se o dançarino das lâminas estiver empunhando duas lâminas leves, duas lâminas pesadas ou uma lâmina leve e uma lâmina pesada, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Destreza.

ESPÍRITO FERINO

"Ele não gosta de você. Eu também não gosto de você. Se cuida – nós dois mordemos."

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Para a maioria dos mortais, um animal é um bicho de estimação ou uma ferramenta, um companheiro ou os meios para um fim. Essas criaturas ajudam na subsistência e fornecem mão de obra, proteção e até companhia. Somente em casos raros esse relacionamento entre mestre e animal transcende esses laços mundanos. Um mestre das feras é uma exceção a essa regra, aprendendo a se tornar uma unidade formidável com seu animal, que é tanto um amigo, um guardião e uma arma. Esses mestres sabem que depois que o laço foi formado, as capacidades e o destino do mestre e seu animal estão ligados.

Mestres das feras de diversas raças nutrem essa conexão mística entre mestre e animal. Eles cultivam uma comunicação que transcende a fala e se aproxima da telepatia. Com isso o poder do mestre das feras aumenta, uma vez que a magia do mundo está infundida nessa relação. Ela une o animal e o mortal por sua devoção, conexão ritual e objetivo comum. O contato entre os povos espalhou essa técnica, que alguns dizem ser original dos elfos.

Elfo ou não, seu personagem conseguiu criar uma relação transcendental com seu companheiro animal. Embora cada um seja igualmente feroz e mortal, os dois compartilham as emoções e pensamentos do outro. Cada um sabe quando o outro está em necessidade. Eles trabalham em harmonia para derrotar os oponentes e até mesmo seus aliados podem jurar que é impossível se comunicar com tanta rapidez. Em tempo, mortal e animal podem crescer tão próximos um do outro que parecerão ser uma única criatura magnífica compartilhando dois corpos (consulte o destino épico Senhor das Feras, pág. 157).



STEPHEN TAPPIN

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESPÍRITO FERINO

Parceria Temível (Nível 11): Enquanto o espírito ferino estiver a até 10 quadrados de seu companheiro animal, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de dano.

Ação Ferina (Nível 11): Quando o espírito ferino gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seu companheiro animal recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do próximo turno do personagem.

Vínculo Espiritual (Nível 16): Quando o companheiro animal do espírito ferino recupera o fôlego, o personagem pode escolher gastar um de seus pulsos de cura em vez de um pulso de cura do animal.

PROEZAS DE ESPÍRITO FERINO

Distração Ferina

Ataque de Espírito Ferino 11

Seu companheiro animal chama a atenção do oponente, permitindo a você fugir para longe.

Encontro ♦ Animal, Arma

Ação Padrão Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura adjacente ao espírito ferino

Efeito: O companheiro animal do espírito ferino ajusta 3 quadrados antes do ataque.

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 2[C] + modificador de Força do animal + modificador de Destreza do animal de dano e usando uma ação livre o personagem ajusta 3 quadrados para longe do alvo.

Celeridade do Espírito

Utilitário de Espírito Ferino 12

Ao seu sinal, seu companheiro animal se prepara para agir.

Encontro ♦ Animal, Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O companheiro animal do espírito ferino dentro da explosão

Efeito: O alvo realiza uma ação de movimento ou recebe +2 de bônus na próxima jogada de ataque durante este encontro.

Golpe das Almas Gêmeas

Ataque de Espírito Ferino 20

Quer estejam atacando juntos ou separados, você coordena seu golpe com o ataque de seu companheiro animal para maximizar a devastação.

Diário ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O companheiro animal do espírito ferino obtém vantagem de combate contra o alvo primário no próximo ataque que realizar contra ele antes do final do próximo turno do personagem. O companheiro animal realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: O alvo primário ou outra criatura

Ataque Secundário: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 2[C] + modificador de Força do animal + modificador de Destreza do animal de dano.

Efeito: Se o alvo secundário for diferente do alvo primário, o espírito ferino obtém vantagem de combate contra o alvo secundário no próximo ataque que realizar contra ele antes do final do seu próximo turno.

ESPREITADOR FELINO

"Esse felino é sutil e feroz, assim como seu mestre."

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal, companheiro animal (felino)

Independência, coragem e agilidade de corpo e mente – o felino simboliza todas essas características. Ele prefere observar cuidadosamente o mundo de um local vantajoso antes de agir decisivamente. Os felinos – normalmente calmos e muito limpos – amam brincar, mas lutam ferozmente quando necessário. Eles são caçadores furtivos especializados em emboscadas e investidas mortais, que buscam derrotar sua presa o mais rápido possível. Quando está cercados de amigos, os felinos são diligentes e protetoristas e compartilham tudo o que têm.

Seu personagem vê um pouco dele mesmo em seu felino – ou um pouco do felino nele mesmo. Ele também é um caçador cuidadoso e veloz, possuidor da graça e audácia felina. Ataques rápidos e inesperados são sua especialidade e poucos se comparam a ele em sua autossuficiência.

Talvez por isso o personagem escolheu um felino como companheiro (ou talvez tenha sido escolhido pelo felino). Ele aprimorou suas qualidades felinas, aumentando sua intuição, astúcia e furtividade. Seu companheiro animal se tornou um poderoso combatente ao seu lado, usando suas habilidades predatórias para derrotar os inimigos como se eles fossem gado.

Conforme as histórias sobre as proezas do personagem se espalham, assim também aumenta a fama de seu felino. Ele se tornou um símbolo que identifica a presença do espreitador entre todos que ele encontra, afeta e opõe. Quando sua história chegar ao fim, seu felino estará ao seu lado em crônicas míticas, como se os dois fossem um.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESPREITADOR FELINO

Contra o Pescoço (Nível 11): O espreitador felino e seu companheiro animal recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra os inimigos sangrando designados como a presa do personagem.

Ação de Acampanar (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o espreitador felino também adquire ocultação até o final do seu próximo turno.

Presa Felina (Nível 16): Quando o espreitador felino ou seu companheiro animal reduzem um inimigo a 0 ponto de vida ou menos (seja o inimigo a presa do personagem ou não), o personagem pode designar uma nova criatura como presa usando uma ação livre, em vez de uma ação mínima.

PROEZAS DE ESPREITADOR FELINO

Golpe do Olho Felino Ataque de Espreitador Felino 11

Seus sentidos aguçados permitem que você encontre uma abertura nas defesas do inimigo.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância
(animal 1)

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos (corpo a corpo) ou Destreza vs. Reflexos (à distância)

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza de dano (à distância). Se o espreitador felino tiver vantagem de combate contra o alvo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Espreitador Imperceptível

Utilitário de Espreitador Felino 12

Você e seu felino se movem como névoa na grama.

Encontro ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Condição: O espreitador felino e seu companheiro animal devem ter ocultação.

Alvo: O espreitador felino e seu companheiro animal dentro da explosão

Efeito: O alvo adquire ocultação total até o final do próximo turno do personagem ou até atacar.

Acometida da Pantera Ataque de Espreitador Felino 20

Ao seu sinal, seu felino salta sobre o oponente, destroçando-o com presas e garras.

Diário ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura designada como presa

Efeito: Antes e depois do ataque, o companheiro animal do espreitador felino ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento, ignorando terreno acidentado.

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 2[C] + modificador de Destreza do animal de dano. Se o companheiro animal do espreitador felino estava escondido do alvo no começo do turno do personagem, o ataque causa 3[C] de dano adicional.

Fracasso: Metade do dano.



JUSTICEIRO IMPLACÁVEL

“Os oponentes mais perigosos são aqueles que sabem a diferença entre o certo e o errado e ainda assim escolhem fazer o mal. Eles também entendem o que morrer realmente significa.”

Pré-requisito: Patrulheiro

Para um caçador comum ou um pretenso herói, animais comuns e monstros são predadores respeitáveis. Contudo, independente da capacidade física da criatura, ou dos males pelos quais ela é responsável, as únicas ferramentas desses monstros são seus instintos básicos e uma sagacidade bruta. Sua única opção é reagir. Animais não tem a habilidade de raciocinar nem de planejar, características necessárias para justificar as ações mais vis e sem sentido.

Já as criaturas humanoides raramente sofrem com esse problema. Mesmo uma leve semelhança à inteligência humana, combinada com a habilidade de usar armas e outras perícias faz com que esse tipo de adversário seja muito mais perigoso. Desde os goblins até os senhores demônios e as próprias divindades, as mais variadas criaturas perversas residem dentro de carcaças humanoides. Apesar da enorme variedade de humanoides e de suas diferentes aparências, todos são similares o bastante para que o conhecimento sobre um seja útil contra os demais. Seja malévola ou não, são poucas as criaturas que oferecem o desafio que uma presa humanoide oferece.

Há muito tempo, seja por vingança, honradez ou puro esporte, seu personagem decidiu se especializar no confronto contra oponentes humanoides. Ele se distingue dos demais patrulheiros ao rastrear e confrontar esses perspicazes oponentes, derrotando aqueles que merecem a destruição e encontrando outros por recompensa, lucro ou justiça. Para seu personagem, a compreensão da anatomia, a imposição da dor e a invocação do medo são armas tão efetivas quanto uma espada ou um arco.

O personagem alcançou tamanho sucesso que desenvolveu uma impiedosa reputação. A menção de seu nome inspira terror entre aqueles que sabem que um dia terão que enfrentá-lo. Um dia ele seguirá em busca de um adversário humanoide de proporções míticas que irá tremer ao saber de sua aproximação.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO JUSTICEIRO IMPLACÁVEL

Ação Implacável (Nível 11): O justiceiro implacável pode gastar um ponto de ação para refazer uma jogada de ataque contra um alvo humanoide designado como sua presa, em vez de realizar uma ação adicional.

Perigo Maior (Nível 11): O justiceiro implacável recebe um bônus nas jogadas de dano igual ao seu modificador de Sabedoria nos ataques realizados contra um alvo humanoide designado como sua presa.

Punição Contínua (Nível 16): O justiceiro implacável recebe um bônus igual ao seu modificador de Sabedoria no dano contínuo causados por seus ataques. Ele também obtém vantagem de combate contra os inimigos humanoides que estiverem sofrendo dano contínuo.

PROEZAS DE JUSTICEIRO IMPLACÁVEL

Tiro Incapacitante Ataque de Justiceiro Implacável 11

Um golpe nos órgãos vitais faz sua vítima cambalear e gritar de dor.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos (corpo a corpo) ou Destreza vs. Reflexos (à distância)

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) e o alvo fica lento até o final do próximo turno do personagem. Se o alvo for um humanoide, ele também fica enfraquecido até o final do próximo turno do personagem.

Reputação Pavorosa

Utilitário de Justiceiro Implacável 12

Seu nome é temido entre os oponentes humanoides.

Diário ♦ Marcial, Medo

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: Os humanoides dentro da explosão que possam ouvi-lo

Efeito: O justiceiro implacável diz seu nome em voz alta e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro. Se for treinado em Intimidação, o justiceiro implacável também obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.

Sangria

Ataque de Justiceiro Implacável 20

Se o adversário não conseguir recuar diante de seu assalto, seus golpes alimentarão a terra com o sangue dele.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos (corpo a corpo) ou Destreza vs. Reflexos (à distância), três ataques

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 1[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) por ataque, o alvo é conduzido 2 quadrados e o justiceiro implacável ajusta 2 quadrados depois de cada ataque.

Fracasso: Nenhum dano, o alvo é conduzido 1 quadrado e o justiceiro implacável ajusta 1 quadrado depois de cada ataque.

Efeito: Usando uma ação livre, o alvo pode negar a condução, mas sofre 10 de dano contínuo (TR encerra) por quadrado de movimento forçado negado.

LÂMINA BANSHEE

"Este barulho é o som de sua morte se aproximando."

Pré-requisitos: Eladrin, patrulheiro

A Agrestia canta com energias místicas. Ela é infundida com magia, desde seu céu crepuscular até suas profundezas brilhantes. As criaturas feéricas, seus filhos, são banhadas nesse fluxo sobrenatural. Até mesmo o mais simples entre eles possuem poderes superiores aos dos simples mortais, realizando tarefas simples com encantamentos sobrenaturais.

Os eladrin estão entre os herdeiros da natureza da Agrestia. Da mesma forma que os humanos e outras raças dominaram porções do mundo natural, os eladrin também domaram partes da Agrestia de acordo com seu temperamento feérico. Eles criaram uma sociedade complexa, rica em formas e tradições e que flui em concordância com a Agrestia. Como seguidores de tradições antigas inspiradas pelo deus Corellon, os eladrin tratam a vida e todos os seus aspectos como uma arte. Tudo o que eles fazem, maravilhoso ou terrível, reflete esse ideal.

Assim como seus contrapartes no mundo natural, os eladrin tiveram que lutar e morrer para defender seu estilo de vida. Sendo assim, todo eladrin sabe manejar uma espada longa, a arma tradicional de seu povo. Eles possuem disciplinas marciais que ensinam como canalizar a magia inata em seus espíritos, ou a magia presente nos elementos.

Uma lâmina da Agrestia ou forjada pelas mãos de um eladrin possui uma beleza especial. Seu metal vibra com um poder estranho. Alguns eladrin aprendem a moldar o metal de forma que a lâmina forjada cante a música de sua alma. Essa canção é um choro feérico que anuncia o fim de uma vida e aqueles que empunham essas lâminas são conhecidos pelo cosmos como lâmina banshee.

Ao longo dos anos, seu personagem desenvolveu uma terrível sinergia com suas lâminas. Ele compreendeu o coração secreto do metal forjado pelas fadas, assim como a inconfundível e aterrorizante voz que anuncia sua fúria. Enquanto ele luta, sua lâmina emite sons e se torna mais afiada, lançando vibrações lacerantes contra os oponentes. Mas quando sua alma estiver inclinada à amizade ou misericórdia, suas espadas produzem um som gentil, trazendo paz ao personagem e seus aliados antes que eles mergulhem novamente na batalha.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO

LÂMINA BANSHEE

Ação do Banshee (Nível 11): Quando o lâmina banshee gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional enquanto estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo, qualquer inimigo adjacente a ele sofre dano tropejante igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Disrupção das Lâminas (Nível 11): Enquanto o lâmina banshee estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo, qualquer criatura que ele atingir com mais de um ataque corpo a corpo durante o seu turno sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o começo do próximo turno do personagem.

Lâminas Gritantes (Nível 16): Enquanto o lâmina banshee estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo, seus ataques corpo a corpo causam dano tropejante adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

PROEZAS DE LÂMINA BANSHEE

Grito de Aço

Ataque de Lâmina Banshee 11

Você bate suas lâminas, liberando um grito ensurdecedor.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Trovejante

Ação Padrão Explosão contígua 1

Condição: O lâmina banshee deve empunhar uma espada longa e outra arma de combate corpo a corpo.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Força vs. Vontade

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano tropejante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Reverberação Reconfortante

Utilitário de Lâmina Banshee 12

Com um giro suave, suas lâminas ronronam, alcançando as mentes de seus aliados próximos e os revitalizando.

Diário ♦ Arma, Cura, Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 3

Condição: O lâmina banshee deve empunhar uma espada longa e outra arma de combate corpo a corpo.

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo pode gastar um pulso de cura para recuperar pontos de vida ou para encerrar a condição pasmo ou atordoado.

Lâminas de Domínio Mental

Ataque de Lâmina Banshee 20

Você utiliza suas lâminas para criar um arranjo feérico harmonioso, permitindo que você controle o alvo até liberar o som das lâminas num lamento destrutivo.

Diário ♦ Arma, Confiável, Encanto, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O lâmina banshee deve empunhar uma espada longa e outra arma de combate corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica dominado (TR encerra). Usando uma ação padrão, o lâmina banshee pode encerrar o efeito de dominação e causar 5d6 de dano tropejante no alvo e nas criaturas adjacentes a ele.

LOBO DA ALCATEIA

“Correr com a alcateia é como ser um com a alcateia.”

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal, companheiro animal (lobo)

Os humanoides têm criado feras inteligentes como companheiros desde o início dos tempos. Os mais predominantes desses animais são os da família dos caninos. Assim como os humanoides, os caninos têm uma mentalidade cooperativa e uma ordem social estabelecida. Por esse motivo, não é nenhuma surpresa que praticamente todas as raças humanoides – dos humanos aos goblins, dos eladrins aos gnolls – mantêm cães e criaturas similares a cães como animais de estimação.

Dizem os mitos que, assim como os humanoides adotaram os caninos, os caninos também adotaram os humanoides. Uma dessas histórias é a lenda de Kurngarl, ou Kurn, o Caçador. Pouco depois da queda do império tiefling, quando o ódio contra essa raça ainda era bastante difundido, um casal de humanos deu luz a uma criança tiefling. Os pais abandonaram o bebê em um bosque para morrer, mas por uma reviravolta do destino – ou como dizem algumas versões, pela caprichosa misericórdia de Melora – lobos encontraram o infante. Yunulf, a “Senhora dos Lobos”, abraçou a criança humana em sua ninhada, chamando-a de Homem de Chifres.

Kurngarl desenvolveu uma interação sobrenatural com a natureza enquanto vivia com sua família de lobos, aprendendo também com outros animais, até que um dia, um explorador anão chamado Fargrim encontrou Kurngarl e levou a criança tiefling para a antiga fortaleza anã de Durigirn. O jovem tiefling se tornou um cidadão da fortaleza, mas também rondava pelos ermos ao redor da cidade. Mesmo assim ele não adotou nenhum nome anão no lugar daquele que recebeu de sua mãe lobo – que foi traduzido literalmente para o anão – e aceitava apenas o apelido de Kurn como a alternativa.

Kurngarl viveu muitas aventuras, a maioria delas como seu irmão lobo Grabor ao seu lado. Kurn e Grabor eram renomados caçadores e rastreadores entre os anões de Durigirn. Eles também são mencionados nas lendas de outras raças, desfrutando uma reputação heroica por derrotar monstros, especialmente gnolls e gigantes. Kurn, o Caçador, também recebe a reputação de ter incitado as criaturas silvestres contra povos injustos em áreas civilizadas. Por esses motivos, ele é tido como um exemplo para os seguidores de Melora.

Apesar das diferenças em suas histórias de vida, assim como Kurn, seu personagem tem uma conexão sobrenatural com uma fera canina. Ele e seu companheiro animal atuam como uma unidade mortal em uma alcateia maior, constituída pelos demais aliados do personagem. O companheiro animal tem tomado o personagem como exemplo, desenvolvendo um nível de competência e perspicácia que rivaliza o de muitos humanoides. Já o personagem, abraçou em seu espírito a selvageria do lobo. Quem observa os dois trabalhando juntos, não sabe dizer onde acaba a humanidade e onde começa a fera em cada um.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO LOBO DA ALCATEIA

Ação do Predador (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, usando uma ação livre, o lobo da alcateia pode ajustar um número de quadrados igual à metade do seu deslocamento antes ou depois de realizar a ação adicional.

Perseguição da Alcateia (Nível 11): Se moverem-se pelo menos 2 quadrados durante o seu turno, o lobo da alcateia e seu companheiro animal recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.

Astúcia Canina (Nível 16): Se estiver a até 5 quadrados de seu companheiro animal, o lobo da alcateia pode comandá-lo a ajustar 1 quadrado usando uma ação mínima. Se realizar esta ação, o personagem também pode ajustar 1 quadrado.

PROEZAS DE LOBO DA ALCATEIA

Assalto do Lobo da Alcateia

Ataque de Lobo da Alcateia 11

Trabalhando em harmonia, você e seu companheiro animal surgem de ângulos diferentes e destroçam um inimigo, dividindo a atenção dele.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Efeito: O lobo da alcateia e seu companheiro animal podem ajustar 2 quadrados antes do ataque primário.

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo concede vantagem de combate ao companheiro animal do lobo da alcateia para o ataque secundário.

Efeito: O companheiro animal do lobo da alcateia realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Bônus de ataque do animal vs. Reflexos

Sucesso: 1[C] + modificador de Destreza do animal e o alvo fica derrubado.

Pele de Lobo

Utilitário de Lobo da Alcateia 12

Ao assumir um aspecto canino, seus sentidos ficam mais aguçados e seus passos mais velozes.

Diário ♦ Animal, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Condição: O lobo da alcateia deve estar a até 5 quadrados de seu companheiro animal.

Efeito: O lobo da alcateia recebe +5 de bônus de poder nos testes de Percepção e Furtividade e +2 de bônus de poder no deslocamento. Este efeito persiste por 1 hora, até que o personagem use uma ação mínima para encerrá-lo ou até que ele fique inconsciente.

Acometida Contra o Pescoço

Ataque de Lobo da Alcateia 20

Seu aliado salta na direção do adversário, derrubando-o e mordendo violentamente uma área vital.

Diário ♦ Animal, Marcial

Ação Padrão

Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 3[C] + modificador de Destreza do animal de dano e o alvo fica derrubado e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Nenhum dano e o alvo fica lento e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra ambos).

LOBO DA ALCATEIA

“Correr com a alcateia é como ser um com a alcateia.”

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal, companheiro animal (lobo)

Os humanoides têm criado feras inteligentes como companheiros desde o início dos tempos. Os mais predominantes desses animais são os da família dos caninos. Assim como os humanoides, os caninos têm uma mentalidade cooperativa e uma ordem social estabelecida. Por esse motivo, não é nenhuma surpresa que praticamente todas as raças humanoides – dos humanos aos goblins, dos eladrin aos gnolls – mantêm cães e criaturas similares a cães como animais de estimação.

Dizem os mitos que, assim como os humanoides adotaram os caninos, os caninos também adotaram os humanoides. Uma dessas histórias é a lenda de Kurngarl, ou Kurn, o Caçador. Pouco depois da queda do império tiefling, quando o ódio contra essa raça ainda era bastante difundido, um casal de humanos deu luz a uma criança tiefling. Os pais abandonaram o bebê em um bosque para morrer, mas por uma reviravolta do destino – ou como dizem algumas versões, pela caprichosa misericórdia de Melora – lobos encontraram o infante. Yunulf, a “Senhora dos Lobos”, abraçou a criança humana em sua ninhada, chamando-a de Homem de Chifres.

Kurngarl desenvolveu uma interação sobrenatural com a natureza enquanto vivia com sua família de lobos, aprendendo também com outros animais, até que um dia, um explorador anão chamado Fargrim encontrou Kurngarl e levou a criança tiefling para a antiga fortaleza anã de Durigirn. O jovem tiefling se tornou um cidadão da fortaleza, mas também rondava pelos ermos ao redor da cidade. Mesmo assim ele não adotou nenhum nome anão no lugar daquele que recebeu de sua mãe lobo – que foi traduzido literalmente para o anão – e aceitava apenas o apelido de Kurn como a alternativa.

Kurngarl viveu muitas aventuras, a maioria delas como seu irmão lobo Grabor ao seu lado. Kurn e Grabor eram renomados caçadores e rastreadores entre os anões de Durigirn. Eles também são mencionados nas lendas de outras raças, desfrutando uma reputação heroica por derrotar monstros, especialmente gnolls e gigantes. Kurn, o Caçador, também recebe a reputação de ter incitado as criaturas silvestres contra povos injustos em áreas civilizadas. Por esses motivos, ele é tido como um exemplo para os seguidores de Melora.

Apesar das diferenças em suas histórias de vida, assim como Kurn, seu personagem tem uma conexão sobrenatural com uma fera canina. Ele e seu companheiro animal atuam como uma unidade mortal em uma alcateia maior, constituída pelos demais aliados do personagem. O companheiro animal tem tomado o personagem como exemplo, desenvolvendo um nível de competência e perspicácia que rivaliza o de muitos humanoides. Já o personagem, abraçou em seu espírito a selvageria do lobo. Quem observa os dois trabalhando juntos, não sabe dizer onde acaba a humanidade e onde começa a fera em cada um.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO LOBO DA ALCATEIA

Ação do Predador (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, usando uma ação livre, o lobo da alcateia pode ajustar um número de quadrados igual à metade do seu deslocamento antes ou depois de realizar a ação adicional.

Perseguição da Alcateia (Nível 11): Se moverem-se pelo menos 2 quadrados durante o seu turno, o lobo da alcateia e seu companheiro animal recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno.

Astúcia Canina (Nível 16): Se estiver a até 5 quadrados de seu companheiro animal, o lobo da alcateia pode comandá-lo a ajustar 1 quadrado usando uma ação mínima. Se realizar esta ação, o personagem também pode ajustar 1 quadrado.

PROEZAS DE LOBO DA ALCATEIA

Assalto do Lobo da Alcateia

Ataque de Lobo da Alcateia 11

Trabalhando em harmonia, você e seu companheiro animal surgem de ângulos diferentes e destroçam um inimigo, dividindo a atenção dele.

Encontro ♦ Animal, Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo (animal 1)

Alvo: Uma criatura

Efeito: O lobo da alcateia e seu companheiro animal podem ajustar 2 quadrados antes do ataque primário.

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo concede vantagem de combate ao companheiro animal do lobo da alcateia para o ataque secundário.

Efeito: O companheiro animal do lobo da alcateia realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Bônus de ataque do animal vs. Reflexos

Sucesso: 1[C] + modificador de Destreza do animal e o alvo fica derrubado.

Pele de Lobo

Utilitário de Lobo da Alcateia 12

Ao assumir um aspecto canino, seus sentidos ficam mais aguçados e seus passos mais velozes.

Diário ♦ Animal, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Condição: O lobo da alcateia deve estar a até 5 quadrados de seu companheiro animal.

Efeito: O lobo da alcateia recebe +5 de bônus de poder nos testes de Percepção e Furtividade e +2 de bônus de poder no deslocamento. Este efeito persiste por 1 hora, até que o personagem use uma ação mínima para encerrá-lo ou até que ele fique inconsciente.

Acometida Contra o Pescoço

Ataque de Lobo da Alcateia 20

Seu aliado salta na direção do adversário, derrubando-o e mordendo violentamente uma área vital.

Diário ♦ Animal, Marcial

Ação Padrão

Animal corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Bônus de ataque do animal vs. CA

Sucesso: 3[C] + modificador de Destreza do animal de dano e o alvo fica derrubado e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Nenhum dano e o alvo fica lento e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra ambos).

MATADOR DE GIGANTES

“Não gosta de ser atingido nas canelas? Então traga sua cara aqui pra baixo!”

Pré-requisito: Guerreiro ou patrulheiro

Quando as divindades convocaram seus seguidores mortais pela primeira vez para levantarem armas contra os primordiais, os primeiros matadores de gigantes estavam entre os heróis que se uniram às legiões angelicais. Nem todos que lutaram contra os gigantes foram considerados matadores, mas uma unidade de combatentes vigorosos que derrotou gigantes repetidamente, garantiu para seus descendentes o direito de ostentar esse título com orgulho até os dias de hoje. Eles desenvolveram um estilo de luta que se provou eficaz contra criaturas maiores que um humano normal – como muitas.

O matador de gigantes é um combatente intrépido preparado para enfrentar oponentes enormes. Enquanto a maioria das trilhas exemplares tem aplicações mais gerais, somente os mais corajosos e temerários heróis ousam treinar como matadores de gigantes. O treinamento com uma grande gama de armas facilita o trabalho de derrotar esses grandes oponentes – os ataques à distância podem atingir os olhos da criatura ou outras regiões sensíveis, enquanto os ataques corpo a corpo atingem as pernas, cortando a criatura a um tamanho manejável. Eles são combatentes extremamente versáteis.

Um matador de gigantes também deve estar ciente que uma morte horrível é um fim provável para sua vocação. Esse fato, combinado com a audácia exigida para o trabalho, significa que a maioria dos matadores de gigantes são indivíduos impressionantes. Aqueles que clamam o título têm a reputação de lutarem até o fim – e os que compartilham o chamado se respeitam mutuamente. Um matador legítimo polícia os charlatões, seguindo rumores de falsos matadores de gigantes.

Quando se trata de ser um matador de gigantes, seu personagem é um artigo genuíno. Talvez ele tenha aprendido sua função com um mentor, uma vez que são poucas as organizações militares que incorporam essas técnicas e não existe uma tradição formalizada de matadores de gigantes. Talvez as lições aprendidas em aventuras passadas tenham trazido toda a instrução que ele precisava. Com rapidez, resistência e coragem, ele conhece os perigos de enfrentar oponentes grandes – mesmo que isso signifique cavalgar um.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MATADOR DE GIGANTES

Ação do Matador de Gigantes (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o matador de gigantes recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e na CA até o começo do seu próximo turno. O bônus na CA aumenta para +4 contra criaturas Grandes ou maior.

Por Entre os Dedos (Nível 11): Quando é agarrado por uma criatura, o matador de gigantes pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra ela usando uma ação de oportunidade. Se obtiver sucesso, o personagem pode tentar escapar usando uma ação livre, com um bônus no teste de Acrobacia ou Atletismo igual ao dano causado no ataque.

Alvo Pequeno (Nível 16): O matador de gigantes recebe +4 de bônus na CA contra os ataques de oportunidade de inimigos Grandes ou maior e +2 de bônus na CA contra os ataques de oportunidade de inimigos Médios ou menores.

PROEZAS DE MATADORES DE GIGANTES

Pequena Isca

Ataque de Matador de Gigantes 11

Seu ataque irritante enfurece o inimigo, fazendo com que ele esqueça de todos os outros alvos e se concentre em você por um momento crítico.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos (corpo a corpo) ou Destreza vs. Reflexos (à distância)

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 2[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) e o alvo fica pasmo e sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque contra os aliados do matador de gigantes até o final do próximo turno do personagem. Se o alvo for uma criatura Grande ou maior, ele sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do personagem.

Tombar o Gigante

Utilitário de Matador de Gigantes 12

Você escala as costas da criatura, distraíndo-a e conseguindo uma posição melhor para derrubá-la.

Diário ♦ Marcial

Ação de Movimento

Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura Grande ou maior

Efeito: O matador de gigantes se move para dentro do espaço do alvo, provocando um ataque de oportunidade normalmente. Enquanto o personagem estiver no espaço do alvo, o alvo concede vantagem de combate ao matador de gigantes e seus aliados e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Além disso, o personagem concede vantagem de combate a todos os inimigos, exceto o alvo. Qualquer ataque que causa dano ao matador de gigantes, causa metade do dano do ataque ao alvo. Quando o alvo se move, o personagem se move com ele, permanecendo na mesma parte do espaço do alvo.

Se o alvo atingir o matador de gigantes com um ataque corpo a corpo, o personagem é conduzido a um quadrado adjacente ao espaço do alvo a não ser que obtenha sucesso num teste de resistência.

Especial: Se for treinado em Atletismo, o matador de gigantes não concede vantagem de combate aos outros inimigos enquanto estiver no espaço do alvo e também pode realizar um teste de resistência sempre que for puxado, empurrado ou conduzido para um quadrado fora do espaço do alvo, a fim de negar o movimento forçado.

Golpe do Matador de Gigantes

Ataque de Matador de Gigantes 20

A precisão e força de seu ataque causam um choque no oponente.

Diário ♦ Arma, Confiável, 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: 4[A] + modificador de Força de dano (corpo a corpo) ou 4[A] + modificador de Destreza de dano (à distância) e o alvo fica pasmo (TR encerra). Se o alvo for Grande ou maior, o ataque causa 1[A] de dano adicional e, em vez de ficar pasmo, o alvo fica atordoado (TR encerra).

SOMBRA INFERNAL

“Meus ancestrais sacrificaram muito para aprender os segredos dos Nove Infernos. Porque eu não deveria me beneficiar do sacrifício deles?”

Pré-requisitos: Tiefling, patrulheiro

Apesar de ser uma criatura deste mundo, o personagem está amaldiçoado por um pacto infernal feito por seus ancestrais mortais. O peso dessa herança repousa pesadamente na alma do personagem, que leva uma vida isolada e marcada pelo preconceito e pela batalha eterna contra criaturas corrompidas pelas trevas.

Por muito tempo ele tem reconhecido dentro de si essas mesmas trevas, escondendo-a para evitar o ódio dos intolerantes ou revelando-as para causar horror aos inimigos. O personagem buscou desvendar os antigos segredos de seu povo, superou sonhos malignos e impulsos vis para dominar sua natureza interior e finalmente alcançou o poder oculto pelo conhecimento sinistro de seus antepassados imortais e agora poderá usá-lo em suas buscas.

Não importa se ele obteve esses segredos em catacumbas perdidas para a ruína do tempo, dentro de si mesmo ou em visões atormentadoras. O importante é que ele aprendeu a liberar parte de seu potencial, proferindo palavras de poder conhecidas por poucos mortais. Com apenas algumas expressões aprendidas, ele é capaz de causar dor, lançar chamas e sombras e se transformar momentaneamente numa forma parecida com a de seus ancestrais e voar.

As trevas que o personagem permitiu ingressar em seu ser agora dão cor a suas proezas. Seus atos heroicos e sua reputação, assim como a de seus aliados, estão manchadas pelo legado diabólico que ele conscientemente despertou. Mas só no final de sua história irá determinar se os fins justificaram os meios.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO SOMBRA INFERNAL

Banquete do Caçador (Nível 11): Quando reduz uma presa a 0 ponto de vida ou menos, o sombra infernal recebe um número de pontos de vida temporários igual a 1 + o seu modificador de Constituição.

Ação de Imolação (Nível 11): O sombra infernal pode gastar um ponto de ação para causar uma quantidade de dano flamejante em sua presa igual ao dano de sua Presa do Caçador, em vez de realizar uma ação adicional.

Carícia do Fogo Infernal (Nível 16): Quando o sombra infernal obtém sucesso num ataque corpo a corpo ou à distância contra sua presa, o alvo perde qualquer resistência ou imunidade contra dano flamejante até o final do próximo turno do personagem.

PROEZAS DE SOMBRA INFERNAL

Golpe da Sombra Pungente

Ataque de Sombra Infernal 11

Antes de fracassar num ataque, você sussurra uma palavra de poder para deixar o inimigo mais vulnerável aos seus golpes e se ocultar em um fino véu de sombras.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O sombra infernal 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: 1[A] + modificador de Força + modificador de Carisma de dano por ataque e o alvo adquire vulnerabilidade 5 aos ataques do sombra infernal até o final do próximo turno do personagem.

Efeito: O sombra infernal adquire ocultação até o começo do seu próximo turno.

Asas de Diabo

Utilitário de Sombra Infernal 12

Você se desloca utilizando esfarrapadas asas de couro. Quando poussa, elas se dissolvem em uma fumaça mau-cheirosa.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O sombra infernal voa um número de quadrados igual ao seu deslocamento e poussa no final do deslocamento. Ele adquire ocultação até o final do seu próximo turno.

Fogueira Flagelante

Ataque de Sombra Infernal 20

Com uma palavra de poder, chamas infernais surgem por toda a extensão de sua arma, espalhando labaredas e dando velocidade aos seus ataques.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Condição: O sombra infernal 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: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre 10 de dano contínuo flamejante e perde qualquer resistência ou imunidade contra dano flamejante (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O sombra infernal adquire ocultação até o final do seu próximo turno.



SENHOR DA GUERRA

“Temeridade é uma escolha tática e adaptabilidade, uma característica essencial para qualquer líder. Se ao se colocar na frente do perigo você pode tirar um pouco da pressão sobre os amigos, então a temeridade é certamente mais divertida.”

TENHA SIDO convocado para liderar pelo talento ou pelo destino, ou treinado para liderar como um soldado ou como um nobre, um senhor da guerra deve sempre reconhecer a importância do grupo. O senhor da guerra forma o âmago de uma tropa, utilizando seu conhecimento marcial para conduzir a batalha a uma conclusão favorável. A concepção da liderança marcial inclui diversas técnicas de comando. O carisma puro pode impulsionar os aliados a alcançar novos limites e a genialidade na estratégia pode trazer o triunfo onde havia a derrota certa. Mas essas são apenas duas entre muitas técnicas.

Alguns senhores da guerra preferem táticas diretas e gostam de viver no limite. Eles preferem arriscar sua própria pele em vez de seus amigos, sabendo que possuem a manha e a força para manter seu estilo ousado de liderança. Outros ainda, preferem agir por instinto, observando a situação tática e resolvendo o problema com uma simplicidade impressionante.

Incite a fúria e determinação de seus aliados, crie táticas incisivas durante o combate, descubra aberturas com suas investidas impetuosas ou improvise com um pouco de cada estratégia. Independente da forma que escolher liderar seus companheiros, este capítulo é para você. Nele, você irá encontrar.

- ♦ **Novas Estruturas de Senhor da Guerra:** Seu personagem será um senhor da guerra destemido, que ingressa no combate com uma investida agressiva, ou um senhor da guerra engenhoso, que põe a prova sua criatividade e perspicácia em combate.
- ♦ **Novas Características de Classe:** Duas novas opções dão ao personagem o que ele precisa para se entregar ainda mais às novas estruturas.
- ♦ **Novos Poderes de Senhor da Guerra:** Faça com que os inimigos se exponham e então, faça-os sofrer. Se preferir métodos mais sutis, essa seção também traz proezas para proteger o personagem e seus aliados.
- ♦ **Novas Trilhas Exemplares:** Canalice a habilidade de liderança do personagem em uma das doze novas trilhas. Agora ele pode liderar seguindo o exemplo de uma divindade, utilizar métodos criados por generais lendários ou deixar que a lei das fronteiras o guie.



MARK TEDIN





Como alternativas às estruturas de senhor da guerra apresentadas no *Livro do Jogador*, este capítulo apresenta duas novas opções e dois grupos de poderes que exploram novas formas de liderança – o senhor da guerra destemido e o engenhoso. Ainda assim, muitos dos poderes apresentados aqui podem ser úteis para outros tipos de senhores da guerra.

SENHOR DA GUERRA DESTEMIDO

O senhor da guerra destemido lidera por meio de uma combinação de ataques ousados e táticas agressivas. Seus poderes normalmente trazem risco a ele mesmo, mas as recompensas pelo sucesso são grandes. Ele ajuda seus aliados a encontrarem coragem para realizar manobras ousadas e avançar com ímpeto contra os inimigos. Comparado com outros senhores da guerra, ele prefere ingressar no combate de frente e seus poderes de ataque dependem basicamente de Força. O Carisma é seu atributo secundário, permitindo que o personagem afaste-se do combate depois de realizar proezas audaciosas, mas mantenha o respeito de seus companheiros. A acuidade mental e reflexos rápidos são valiosos para qualquer senhor da guerra, portanto, a Inteligência também é importante para esse senhor da guerra. A característica de classe Presença Destemida foi criada para complementar esta estrutura.

Talento Sugerido: Destemor Aprimorado* (Talento de humano: Ímpeto de Ação)

Perícias Sugeridas: Cura, História, Intimidação, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: assalto precipitado*, pancada furiosa

Poder Por Encontro Sugerido: foco enganador*

Poder Diário Sugerido: resgate audaz*

*Novas opções apresentadas neste livro

SENHOR DA GUERRA ENGENHOSO

O senhor da guerra engenhoso não se limita a usar um único conjunto de estratégias, preferindo adaptar de acordo com os erros e as oportunidades oferecidas pelos inimigos. Ele lidera por meio de uma vasta seleção de gritos de comando, estratégias contínuas, posturas marciais e planos flexíveis – os aliados do personagem podem esperar auxílio numa variedade de circunstâncias. Como a maioria dos senhores da guerra, a Força é seu atributo primário, mas seus poderes também fazem uso da Inteligência e do Carisma, o que incentiva o personagem a escolher entre os poderes que as outras tradições têm a oferecer. A característica de classe Presença Engenhosa foi criada para complementar esta estrutura.

Talento Sugerido: Engenhosidade Aprimorada* (Talento de humano: Durável)

Perícias Sugeridas: Atletismo, Cura, Diplomacia, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe do comandante, encontrão inicial*

Poder Por Encontro Sugerido: formação de martelo*

Poder Diário Sugerido: assalto calculado*

*Novas opções apresentadas neste livro

NOVAS CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

As duas variações abaixo da característica de classe Presença Imponente estão disponíveis para qualquer senhor da guerra. Você pode escolher uma delas no lugar das características apresentadas no *Livro do Jogador* – Presença Inspiradora e Presença Tática.

Presença Destemida: Quando um aliado do senhor da guerra que possa enxergá-lo gasta um ponto de ação para realizar um ataque, ele pode escolher se beneficiar dessa característica antes da jogada de ataque. Se escolher fazê-lo e obtiver sucesso no ataque, ele pode realizar um ataque básico ou uma ação de movimento depois do ataque usando uma ação livre. Contudo, se fracassar no ataque, o aliado concede vantagem de combate a todos os inimigos até o final do seu próximo turno.

Presença Engenhosa: Quando um aliado do senhor da guerra que possa enxergá-lo gasta um ponto de ação para realizar um ataque, ele recebe um bônus na jogada de dano do ataque igual à metade do nível do senhor da guerra + modificador de Inteligência. Se fracassar no ataque, o aliado recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do nível do senhor da guerra + modificador de Carisma.

NOVOS PODERES DE SENHOR DA GUERRA

Um senhor da guerra comanda o campo de batalha com uma variedade de poderes que encorajam seus aliados e o definem como combatente e líder. O estilo de liderança do senhor da guerra destemido é um método insuperável de se liderar da dianteira, completo com proezas impetuosas para atrair os inimigos e conceder vantagem aos aliados. Já o senhor da guerra engenhoso é melhor em adaptabilidade, moldando as proezas dessa técnica de acordo com a situação. Esta seção expande as habilidades de todos os senhores da guerra, apresentando poderes focados nas outras estruturas da classe e proezas genéricas utilizáveis por qualquer comandante.

PROEZAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Assalto Precipitado Ataque de Senhor da Guerra 1

Sua estocada ousada deixa você vulnerável ao contra-ataque de um inimigo, mas isso é exatamente o que você queria.

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.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O alvo pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o senhor da guerra usando uma ação livre, recebendo vantagem de combate para o ataque. Se o alvo realizar o ataque, um aliado do personagem à escolha dele e a até 5 quadrados do alvo pode realizar um ataque básico contra o alvo usando uma ação livre, recebendo vantagem de combate para o ataque.

Encontrão Inicial

Ataque de Senhor da Guerra 1

Você tira o equilíbrio do oponente enquanto brada ordens para um aliado.

Sem Limite ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: O alvo é empurrado 1 quadrado e o senhor da guerra escolhe um aliado em sua linha de visão. Este aliado ajusta um número de quadrados igual ao modificador de Inteligência do personagem ou realiza um ataque básico corpo a corpo contra o alvo.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Finta Lépidia

Ataque de Senhor da Guerra 1

Você ataca e se move para o lado, permitindo que um aliado se aproxime.

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 senhor da guerra ajusta 1 quadrado. Depois do ajuste, um aliado do personagem a até 2 quadrados dele ajusta 1 quadrado usando uma ação livre.

Foco Enganador

Ataque de Senhor da Guerra 1

Seu ataque fere um adversário e outro inimigo se aproxima na esperança de se aproveitar de sua concentração.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o senhor da guerra escolhe outro inimigo a até 5 quadrados dele. Este inimigo é puxado 1 quadrado.

Presença Destemida: O inimigo escolhido é puxado um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do personagem.

Especial: Quando realizar uma investida, o guerreiro pode usar este ataque no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Formação de Martelo

Ataque de Senhor da Guerra 1

Você sinaliza a seus aliados para que ataquem com ímpeto, causando o máximo de destruição possível.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O senhor da guerra deve empunhar uma arma pesada de arremesso.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e os aliados do senhor da guerra adjacentes a ele causam 1[A] de dano adicional se obtiverem sucesso no próximo ataque com arma que realizarem antes do começo do próximo turno do personagem.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra a até um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do personagem podem causar esse dano adicional.



Formação Mirmídone Ataque de Senhor da Guerra 1

Sabendo que o reagrupamento vai aumentar a moral do grupo, você ataca enquanto convoca seus aliados para entrarem em formação.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O senhor da guerra deve empunhar um escudo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: No começo do próximo turno do senhor da guerra, os aliados do personagem adjacentes a ele recebem 5 pontos de vida temporários.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Assalto Calculado Ataque de Senhor da Guerra 1

Seu ataque prova sua capacidade de dominar a situação.

Diário ♦ Arma, Confiável, 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 dele recebe um bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo igual a 1 + o modificador de Inteligência do personagem até o final do encontro. O senhor da guerra pode transferir esse bônus para outro aliado a até 5 quadrados dele usando uma ação mínima.

Ataque Concentrado Ataque de Senhor da Guerra 1

Você e seus companheiros combinam o ataque para realizar um golpe violento.

Diário ♦ 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 10 quadrados dele pode realizar um ataque básico contra o alvo usando uma ação livre. O aliado recebe um bônus na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Liderar Pelo Exemplo Ataque de Senhor da Guerra 1

Você avança para atacar, mostrando a seus aliados como se faz — e quem eles devem atacar em seguida.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: O senhor da guerra ajusta 1 quadrado antes do ataque.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e os aliados do senhor da guerra obtêm vantagem de combate contra o alvo até o começo do próximo turno do personagem.

Fracasso: Dois aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem ajustar 1 quadrado e realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre.

Resgate Audaz Ataque de Senhor da Guerra 1

Um de seus aliados tomba e sem se preocupar com sua própria segurança você corre para castigar o atacante. Sua coragem inspira o aliado caído a continuar lutando.

Diário ♦ Arma, Cura, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo a até 5 quadrados do senhor da guerra reduz um aliado do personagem a 0 ponto de vida ou menos

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: Antes do ataque, o senhor da guerra pode se mover para o quadrado mais próximo de onde possa atacar o alvo.

Ataque: Força + 1 vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O aliado caído do senhor da guerra gasta um pulso de cura e recupera 1d6 ponto de vida adicional para cada ataque de oportunidade que o personagem sofreu ao se mover em direção ao alvo.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Beligerância Inspirada Utilitário de Senhor de Guerra 2

Você instrui seus aliados a usar as aberturas nas defesas do inimigo para causar ainda mais sofrimento.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um inimigo dentro da explosão contra o qual o senhor da guerra ou seu aliado tem vantagem de combate

Efeito: Até o começo do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados têm vantagem de combate contra o alvo.

Presença Inspiradora: Até o começo do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados adicionam o modificador de Carisma do personagem nas jogadas de dano contra o alvo.



Esforço Heroico Utilitário de Senhor da Guerra 2

Mesmo no limite da exaustão, você ainda consegue inspirar seus aliados.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 10

Condição: O senhor da guerra deve estar sangrando.

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: Enquanto o senhor da guerra estiver sangrando, o alvo adiciona o modificador de Carisma do personagem às jogadas de dano. Além disso, o senhor da guerra recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu nível + seu modificador de Carisma.

Estrategema Adaptável Utilitário de Senhor da Guerra 2

Seu companheiro tem a habilidade e a vontade. Você fornece a estratégia e a motivação.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 10

Efeito: Até o final do próximo turno do senhor da guerra, um de seus aliados recebe um bônus de poder nas jogadas de dano igual ao modificador de Inteligência do personagem ou um bônus de poder nos testes de resistência igual ao modificador de Carisma do personagem.

Presença Engenhosa: O aliado recebe os dois bônus.

Sacode a Poeira! Utilitário de Senhor da Guerra 2

Soltando uma piada você dá um pouco de coragem para um aliado, apesar dos ferimentos.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Toque corpo a corpo

Alvo: O senhor da guerra, se estiver sangrando, ou um aliado sangrando

Efeito: O alvo recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + o modificador de Carisma do senhor da guerra.

Manobra de Cobertura Utilitário de Senhor da Guerra 2

Em resposta aos seus comandos, um aliado avança para ajudar na recuperação de outro.

Encontro ♦ Marcial

Ação Livre Explosão contígua 5

Gatilho: O senhor da guerra ou um aliado a até 5 quadrados retoma o fôlego

Alvo: Um aliado dentro da explosão diferente do aliado que ativou o gatilho

Efeito: O alvo pode ajustar 1 quadrado usando uma ação livre. Além disso, um inimigo dentro da explosão fica marcado pelo alvo até o final do próximo turno deste inimigo.

Oportunidade Temerária Utilitário de Senhor da Guerra 2

Você grita um comando impulsivo a um aliado, esperando que ele o compreenda corretamente.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um inimigo dentro da explosão e, o senhor da guerra ou um aliado dentro da explosão

Efeito: Os alvos realizam um teste resistido de Iniciativa. O vencedor obtém vantagem de combate contra o perdedor até o final do próximo turno do vencedor.

Presença Destemida: O senhor da guerra ou o aliado recebe um bônus de poder no teste de iniciativa igual ao modificador de Carisma do personagem.

Recuperação Motivada Utilitário de Senhor da Guerra 2

Com seu estímulo, um aliado ferido aproveita uma oportunidade para brilhar.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado sangrando dentro da explosão

Efeito: O alvo recupera a utilização de retomar o fôlego e recebe um bônus na próxima jogada de ataque igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Reposicionar Utilitário de Senhor da Guerra 2

Com uma simples palavra sua, seus aliados ajustam para uma posição mais vantajosa.

Diário ♦ Marcial

Ação de Movimento Explosão contígua 5

Alvo: O senhor da guerra e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo ajusta 1 quadrado.

Presença Tática: A explosão aumenta para 10.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Final Sangrento Ataque de Senhor da Guerra 3

Você mira com perspicácia para acabar com o oponente ferido.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura sangrando

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força + modificador de Inteligência de dano.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o inimigo até o final do próximo turno do personagem.

Investida Niveladora Ataque de Senhor da Guerra 3

A força de seu ataque impiedoso lança o inimigo ao chão... ou compromete suas defesas.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O senhor da guerra deve realizar uma investida e usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Presença Destemida: Se obtiver sucesso no ataque, o poder não é gasto.

Fracasso: O alvo obtém vantagem de combate contra o senhor da guerra até o começo do próximo turno do personagem.

Retaliação Protetora Ataque de Senhor da Guerra 3

Você se posiciona na frente de um ataque direcionado a um aliado e golpeia impiedosamente o atacante. Seu aliado então se move para uma posição mais vantajosa.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo adjacente atinge um aliado do senhor da guerra com um ataque de oportunidade

Efeito: O ataque de oportunidade atinge o senhor da guerra em vez do aliado.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o aliado do senhor da guerra ajusta 2 quadrados.

Sigam-Me Ataque de Senhor da Guerra 3

Você ingressa na batalha com um ataque decisivo, inspirando um aliado.

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 10 quadrados dele recebe +2 de bônus de poder no deslocamento até o final do próximo turno do personagem.

Presença Tática: Se o aliado realizar uma investida enquanto estiver recebendo esse bônus, o movimento do aliado durante a investida não provoca ataques de oportunidade.

Especial: Quando realizar uma investida, o senhor da guerra pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Situação Perigosa Ataque de Senhor da Guerra 3

Cercado por inimigos, você finge fraqueza e faz com que eles fiquem descuidados. Então você golpeia subitamente.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O senhor da guerra deve estar flanqueado.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e os inimigos adjacentes ao senhor da guerra concedem vantagem de combate a ele e seus aliados a até 5 quadrados até o final do próximo turno do personagem.

Presença Destemida: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Barreira de Pique Ataque de Senhor da Guerra 5

Preparando-se para frustrar o movimento do inimigo, você está atento a tudo que se aproximar.

Diário ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo ingressa num quadrado dentro do alcance do senhor da guerra

Condição: O senhor da guerra deve empunhar uma arma de alcance.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que um inimigo ingressar num quadrado adjacente ao senhor da guerra ou um dos aliados dele, o personagem causa a este inimigo dano igual ao seu modificador de Força usando uma ação de oportunidade.

Cheiro da Vitória Ataque de Senhor da Guerra 5

Na medida em que os inimigos sentem mais a dor dos ferimentos, você sente o cheiro da vitória. Seus aliados respondem com um assalto furioso.

Diário ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: Usando uma ação livre, o alvo pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra um inimigo sagrando adjacente a ele.

Entre a Cruz e a Espada Ataque de Senhor da Guerra 5

Você trabalha junto com seus companheiros para desferir golpes impiedosos nos oponentes.

Diário ♦ Arma, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que um inimigo adjacente ao senhor da guerra fracassar num ataque contra um dos aliados do personagem, o senhor da guerra causa a este inimigo dano igual ao seu modificador de Inteligência usando uma ação livre.

Presença Tática: Se o inimigo estiver marcado por um aliado do senhor da guerra, em vez disso, o personagem causa 1[A] + seu modificador de Inteligência de dano.

Giro Espantoso Ataque de Senhor da Guerra 5

Com um ataque giratório e selvagem você lança os oponentes na direção das armas de seus aliados.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado. Se, depois de ser empurrado, o alvo estiver adjacente a um dos aliados do senhor da guerra, este aliado pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação de oportunidade.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não é empurrado.

Situação Vantajosa Ataque de Senhor da Guerra 5

Seu ataque contra um inimigo despreparado dá a você e seus aliados uma vantagem decisiva.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O senhor da guerra deve empunhar uma arma pesada de arremesso.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do próximo turno do senhor da guerra, ele e seus aliados a até 10 quadrados causam dano adicional igual ao modificador de Inteligência do personagem sempre que atingirem um alvo contra o qual tenham vantagem de combate.

Presença Engenhosa: O dano adicional é igual a 1[A] + o modificador de Inteligência do senhor da guerra.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Alvo Tentador Utilitário de Senhor da Guerra 6

Você convida os oponentes a atacá-lo, distraindo-os no processo.

Diário ♦ Cura, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o senhor da guerra concede vantagem de combate a todos os inimigos, mas os inimigos que estiverem adjacentes a ele também concedem vantagem de combate aos aliados do personagem.

Presença Destemida: Quando um inimigo adjacente ao senhor da guerra ficar sangrando ou for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o personagem recupera um número de pontos de vida igual ao seu modificador de Carisma.



Formação de Falange Utilitário de Senhor da Guerra 6

Você e seus aliados juntam os seus escudos para formar uma defesa melhor.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O senhor da guerra deve empunhar um escudo.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que estiver adjacente a um aliado com escudo, o senhor da guerra e este aliado recebem +1 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos.

Observador Dianteiro Utilitário de Senhor da Guerra 6

Percebendo a direção do disparo, você chama a atenção de seus aliados para o inimigo oculto.

Sem Limite ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O senhor da guerra escolhe um inimigo em sua linha de visão. Até o final do próximo turno do personagem, seus aliados capazes de ouvi-lo não sofrem penalidade devido à cobertura ou ocultação nas jogadas de ataque contra o inimigo escolhido (as penalidades para cobertura superior ou ocultação total ainda se aplicam).

Palavras Instigantes Utilitário de Senhor da Guerra 6

O espírito de um aliado está enfraquecido, mas você consegue escolher as palavras certas para inspirá-lo.

Encontro ♦ Cura, Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O senhor da guerra e um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo pode gastar dois pulsos de cura.

Presença Inspiradora: O alvo recupera um número de pontos de vida adicionais iguais a 5 + o modificador de Carisma do senhor da guerra.

Postura Encorajadora Utilitário de Senhor da Guerra 6

Com uma postura intimidante, você grita uma litania de juramentos enquanto ataca, instigando seus companheiros a avançar.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que obtiver sucesso num ataque corpo a corpo, o senhor da guerra escolhe um aliado sangrando a até 5 quadrados dele. Este aliado recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + o modificador de Carisma do personagem.

Presença Destemida: O senhor da guerra pode escolher conceder os pontos de vida temporários mesmo quando fracassar no ataque corpo a corpo, mas neste caso, ele concede vantagem de combate ao alvo do ataque até o final do seu próximo turno.

Supervisão Tática Utilitário de Senhor da Guerra 6

Você empresta sua experiência a um aliado para ajudá-lo a golpear um oponente.

Encontro ♦ Marcial

Interrupção Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um aliado a até 10 quadrados realiza um ataque básico, um encontrão ou uma investida

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo recebe um bônus de poder na jogada de ataque igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

Troca Traíçoira Utilitário de Senhor da Guerra 6

Você dispara uma armadilha contra o oponente, surpreendendo-o com sua estratégia engenhosa.

Encontro ♦ Marcial

Ação Livre Pessoal

Condição: O senhor da guerra deve usar este poder no seu turno, antes de realizar qualquer outra ação.

Efeito: O senhor da guerra e um de seus aliados na linha de visão trocam de lugar na ordem de iniciativa. O turno do personagem se encerra no momento em que ele utiliza este poder e o aliado realiza seu turno imediatamente, mesmo se já tiver agido nesta rodada. O senhor da guerra volta a agir quando seria a vez de seu aliado.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Assalto da Falange Ataque de Senhor da Guerra 7

Por trás do escudo erguido, você golpeia o oponente e grita um comando, exigindo táticas defensivas.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O senhor da guerra deve empunhar um escudo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e os aliados do senhor da guerra adjacentes a ele recebem +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do personagem.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra recebem o bônus mesmo se o personagem fracassar no ataque.

Força Inspiradora Ataque de Senhor da Guerra 7

Com um ataque poderoso, você inspira seus companheiros a superarem as dificuldades.

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 2 quadrados dele podem realizar um teste de resistência.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder nos testes de resistência igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Guerra de Atrito Ataque de Senhor da Guerra 7

Pouco a pouco, seus aliados mudam o rumo da batalha contra o 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. Até o começo do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados que possam enxergá-lo recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano dos ataques básicos e dos poderes sem limite.

Presença Inspiradora: O bônus é igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.



Isca Sacrificável Ataque de Senhor da Guerra 7

Seu ataque violento atinge impiedosamente e inspira um companheiro, mas o deixa vulnerável.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força + modificador de Carisma de dano. Até o começo do próximo turno do senhor da guerra, um aliado do personagem a até 5 quadrados dele recebe um bônus de poder na próxima jogada de ataque igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Efeito: O senhor da guerra sofre -2 de penalidade na CA até o começo do seu próximo turno.

Provocação Excessiva Ataque de Senhor da Guerra 7

Sua provocação faz com que o oponente perca a cabeça, criando uma abertura para um contra-ataque de um aliado.

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 deve realizar um ataque básico contra o senhor da guerra usando uma ação livre. Se o ataque básico fracassar, um aliado do personagem pode realizar um ataque básico contra o alvo usando uma ação livre.

Presença Destemida: O senhor da guerra recebe um bônus na CA contra o ataque básico do alvo igual ao seu modificador de Carisma e o aliado do personagem recebe o mesmo bônus na jogada de dano do ataque básico.

Retorno Mortífero Ataque de Senhor da Guerra 7

Você cria uma abertura que permite a um aliado se aproveitar da hostilidade do 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 o senhor da guerra escolhe um aliado a até 5 quadrados. Até o final do próximo turno do personagem, se o alvo realizar um ataque corpo a corpo contra o senhor da guerra ou o aliado escolhido, este aliado pode realizar um ataque de oportunidade contra o alvo.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Designação Sangrenta Ataque de Senhor da Guerra 9

O sangue que você arrancou do adversário serve de alvo para seus aliados.

Diário ♦ 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 alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra). Enquanto o dano contínuo persistir, os aliados do senhor da guerra têm vantagem de combate contra o alvo.

Presença Inspiradora: Adicione o modificador de Carisma do senhor da guerra ao dano contínuo.

Marca Impeditiva Ataque de Senhor da Guerra 9

Seu ataque destruidor incita o inimigo a se concentrar em você, mas somente com os golpes mais fracos.

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 marcado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do senhor da guerra.

Efeito: O alvo não pode recarregar seus poderes enquanto estiver marcado por este poder.

Presença Destemida: O alvo também não pode gastar pontos de ação enquanto estiver marcado por este poder.

Permanecer no Alvo Ataque de Senhor da Guerra 9

Você e seus companheiros direcionam os disparos contra um inimigo que está se aproximando.

Diário ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata À distância 3

Gatilho: Um inimigo ingressa num quadrado a até 3 quadrados do senhor da guerra

Condição: O senhor da guerra deve empunhar uma arma pesada de arremesso.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força + modificador de Inteligência de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Os aliados do senhor da guerra a até 2 quadrados dele podem realizar um ataque básico à distância contra o alvo usando uma reação imediata, com um bônus na jogada de dano igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Rajada Desencorajadora Ataque de Senhor da Guerra 9

A perícia que você demonstra com sua série de ataques desanima os inimigos.

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.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo sofre -2 de penalidade nos testes de resistência até o final do encontro.

Recuperação do Senhor da Guerra

Ataque de Senhor da Guerra 9

Você aponta para o aliado uma oportunidade perfeita para atacar, renovando sua própria determinação para acabar com a luta.

Diário ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: Usando uma ação livre, o alvo pode realizar um ataque com um poder de ataque por encontro que já tenha utilizado durante este encontro. Além disso, se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o senhor da guerra recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de senhor da guerra que tenha utilizado durante este encontro.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Deflexão Incitadora Utilitário de Senhor da Guerra 10

Você se defende de uma flechada usando o escudo e comanda um aliado para enfrentar o atirador.

Encontro ♦ Marcial

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O senhor da guerra é atingido por um ataque à distância

Condição: O senhor da guerra deve empunhar um escudo.

Efeito: O dano é reduzido pela metade do nível do senhor da guerra. Um aliado do personagem a até 5 quadrados do atacante pode realizar uma investida contra o atacante usando uma ação livre.

Finta Involuntária Utilitário de Senhor da Guerra 10

Seu aliado erra o ataque, mas você vê que ele conseguiu criar uma abertura. Você logo indica isso a outro companheiro, que corre para tirar vantagem da situação.

Diário ♦ Marcial

Reação Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: Um aliado a até 5 quadrados fracassa num ataque.

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo refaz a jogada de ataque com vantagem de combate contra o inimigo.

Grito Estimulante Utilitário de Senhor da Guerra 10

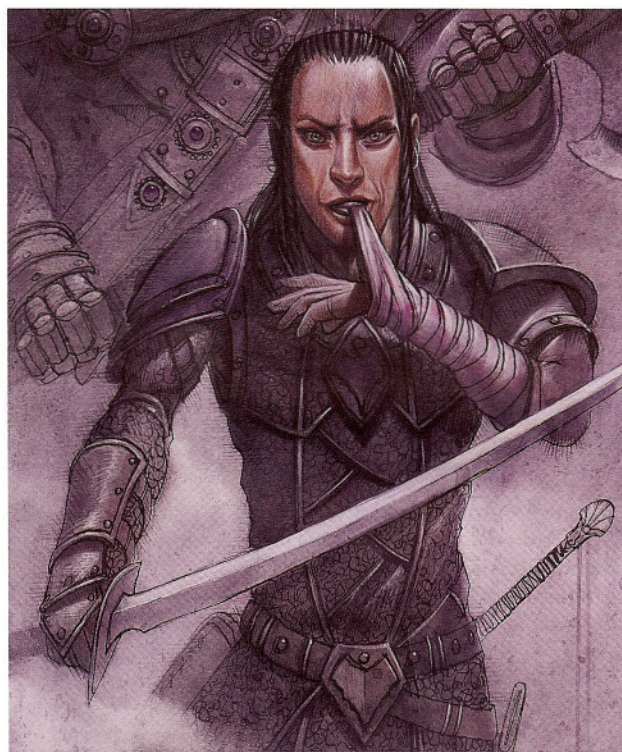
Seu grito de guerra rapidamente coordena seus aliados.

Encontro ♦ Cura, Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: Até o final do próximo turno do senhor da guerra, o alvo recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do personagem sempre que retomar o fôlego. Além disso, o alvo pode retomar o fôlego usando uma ação mínima, mas não recebe o bônus nas defesas.



Planejamento Instantâneo

Utilitário de Senhor da Guerra 10

Suas reações instintivas mudam o rumo da batalha ao seu favor.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O senhor da guerra e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o senhor da guerra escolhe conceder aos alvos um bônus de poder nas jogadas de ataque igual ao seu modificador de Carisma, um bônus de poder no deslocamento igual ao seu modificador de Carisma ou um bônus de poder em todas as defesas igual ao seu modificador de Inteligência.

Presença Engenhosa: O senhor da guerra pode escolher um bônus diferente para cada alvo.

Postura do Andarilho Utilitário de Senhor da Guerra 10

Você fica preparado para mudar rapidamente de posição ou para indicar a oportunidade para que seus aliados o façam.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, uma vez por turno, o senhor da guerra pode usar uma ação de movimento para ajustar 1 quadrado e receber +2 de bônus de poder nas jogadas de dano até o começo do seu próximo turno, ou pode usar uma ação de movimento para permitir que um de seus aliados a até 5 quadrados faça o mesmo, usando uma ação livre.

A DIVINDADE DE UM SENHOR DA GUERRA

Assim como mencionado no *Livro do Jogador*, os senhores da guerra preferem divindades marciais como Bahamut e Kord. Os que tem fortes inclinações estratégicas normalmente seguem Erathis ou Ioun. Três trilhas exemplares apresentadas neste livro refletem a preferência do senhor da guerra por um deus: o senhor de batalha de Kord (pág. 129), o dujun de Erathis (pág. 121) e o senhor da guerra de platina (pág. 128), um devoto de Bahamut.

Revelação de Marcação Utilitário de Senhor da Guerra 10

Com uma ordem falsa e a resposta treinada do aliado, você o identifica como um perigo a ser reconhecido.

Encontro ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos não marcados dentro da explosão

Efeito: O alvo fica marcado por um aliado do senhor da guerra à escolha do personagem até o final do próximo turno do senhor da guerra.

Presença Tática: A explosão aumenta para 5.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Bravura Pertinaz Ataque de Senhor da Guerra 13

Você realiza um ataque impetuoso contra o inimigo sem se importar com sua segurança, incitando-o contra você... e seus aliados contra ele.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do senhor da guerra. Até o começo do seu próximo turno, o personagem concede vantagem de combate a todos os inimigos e seus aliados recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de dano contra o alvo.

Presença Destemida: Em vez disso, os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder nas jogadas de dano contra o alvo igual a 2 + o modificador de Carisma do personagem.

Especial: Quando realizar uma investida, o senhor da guerra pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Gambito de Retirada Ataque de Senhor da Guerra 13

Com um ataque interposto você dá a seus companheiros a determinação e o espaço necessários para que eles se aproveitem da situação tática.

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 adjacentes ao alvo podem realizar um teste de resistência e depois ajustar 1 quadrado usando uma ação livre.

Presença Tática: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder nos teste de resistência igual ao modificador de Carisma do personagem e podem ajustar um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Inteligência do personagem.

Ganho Arriscado Ataque de Senhor da Guerra 13

Correndo para golpear o adversário, você ignora sua própria defesa mas permite que seus aliados realizem disparos vantajosos.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se este ataque deixar o alvo sangrando, dois aliados do senhor da guerra e adjacentes a ele podem realizar um ataque básico contra o alvo usando uma ação livre.

Presença Destemida: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder na jogada do ataque básico igual ao modificador de Carisma do personagem.

Efeito: O senhor da guerra concede vantagem de combate a todos os inimigos até o começo do seu próximo turno.

Grito Desnoriente Ataque de Senhor da Guerra 13

Seu grito de aviso permite a um aliado transformar uma abertura numa vantagem.

Encontro ♦ Marcial

Interrupção Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: Um inimigo a até 5 quadrados do senhor da guerra atinge um aliado do personagem com um ataque de oportunidade

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo atacante usando uma ação livre. Se obtiver sucesso no ataque, o inimigo refaz o ataque de oportunidade contra uma criatura diferente dentro do alcance à escolha do senhor da guerra.

Presença Engenhosa: O inimigo recebe um bônus na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Manobra Tenaz Ataque de Senhor da Guerra 13

Ao seu comando, dois aliados se movem para flanquear um oponente.

Encontro ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Um ou dois aliados dentro da explosão

Efeito: Cada alvo pode ajustar 3 quadrados e realizar um ataque básico corpo a corpo contra um inimigo adjacente usando uma ação livre. Se estiver flanqueando o inimigo, o alvo recebe um bônus na jogada de dano igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Presença Destemida: O alvo recebe um bônus de poder na jogada de ataque igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Marca Austera Ataque de Senhor da Guerra 13

Sua aproximação pelo flanco esconde um ataque doloroso, fazendo com que o oponente baixe a guarda para os ataques de seus aliados.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: O senhor da guerra ajusta 2 quadrados antes do ataque.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo e marcado até o final do próximo turno do senhor da guerra.

Presença Engenhosa: Enquanto o alvo estiver marcado por este poder, os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder nas jogadas de dano contra o alvo igual ao modificador de Carisma do personagem.

Unidos pelo Sangue Ataque de Senhor da Guerra 13

Correndo para defender um aliado em problemas, você realiza um ataque audacioso. Seu aliado então se defende seguindo seu exemplo.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo a até 5 quadrados do senhor da guerra deixa um aliado do personagem sangrando

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: Antes do ataque, o senhor da guerra percorre seu deslocamento.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o aliado sangrando pode realizar um ataque básico contra o alvo usando uma ação livre.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Antecipar o Ataque Ataque de Senhor da Guerra 15

Realizando uma manobra para forçar o inimigo a atacar, você desfere um golpe mortal e seus companheiros avançam impiedosamente.

Diário ♦ Arma, Marcial

Interrupção Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo adjacente atinge o senhor da guerra com um ataque corpo a corpo

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o senhor da guerra ajusta 1 quadrado.

Efeito: Os aliados do senhor da guerra adjacentes ao alvo podem realizar um ataque de oportunidade com vantagem de combate contra o alvo.

Presença Tática: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus na jogada de dano igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Assalto do Mestre da Guerra

Ataque de Senhor da Guerra 15

Você orquestra um ataque coordenado devastador.

Diário ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: O senhor da guerra e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo pode realizar uma investida ou um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre, com um bônus de poder na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Determinação Infecciosa Ataque de Senhor da Guerra 15

Com cada golpe que você defere, seus aliados ganham mais ânimo para espantar a derrota e buscar a vitória.

Diário ♦ Arma, Cura, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Usando uma ação livre, os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem realizar um teste de resistência. O personagem realiza um ataque secundário contra o alvo.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder no teste de resistência igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado. Os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra adicionam o modificador de Carisma do personagem aos pontos de vida recuperados.

A CURA MARCIAL

O que explica a habilidade do senhor da guerra de curar o ferimento de seus aliados? Pode parecer algo quase mágico – e certamente nos níveis mais altos ela é sobrenatural. Mas sua *palavra de inspiração* é fundamentalmente um reflexo de sua habilidade em fazer com que seus aliados deem o melhor de si. Sob sua liderança eles podem invocar reservas de energia que nem sabiam que possuíam, realizar atos heróicos que nunca pensaram ser capazes e permanecer lutando mesmo quando a dor e o horror já os teriam derrotado.

Fúria de Arkhosia Ataque de Senhor da Guerra 15

Em uma manobra tradicionalmente atribuída aos draconatos, você investe, golpeia implacavelmente um inimigo, gira e puni outro oponente.

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 senhor da guerra ajusta 2 quadrados.

Fracasso: Metade do dano e o senhor da guerra ajusta 1 quadrado.

Efeito: Depois do ajuste, o senhor da guerra pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra um alvo diferente.

Especial: Quando realizar uma investida, o senhor da guerra pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Instrução Austera Ataque de Senhor da Guerra 15

Com uma notável exibição de perícia, você dá uma aula de combate ao oponente, revelando cada falha no estilo de luta dele.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e concede vantagem de combate ao senhor da guerra e seus aliados (TR encerra ambos).

Pancada Formidável Ataque de Senhor da Guerra 15

Seu golpe deixa o oponente hesitante em atacá-lo, ou a qualquer um próximo de você.

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 alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o senhor da guerra ou qualquer aliado do personagem que estiver adjacente a ele no momento do ataque (se for imune a medo, o alvo não sofre a penalidade).

Fracasso: Metade do dano e nenhuma penalidade.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Comentário Encorajador Utilitário de Senhor da Guerra 16

Você sussurra algumas palavras de apoio para um companheiro que está voltando ao combate.

Encontro ♦ Marcial

Ação Padrão Corpo a corpo 1

Alvo: Um aliado

Efeito: O alvo recebe um número de pontos de vida temporários igual a 10 + o modificador de Carisma do senhor da guerra. Até o final do próximo turno do personagem, o alvo também recebe um bônus de poder nas jogadas de dano, em uma defesa ou nos testes de resistência igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Grito de Alerta Utilitário de Senhor da Guerra 16

Ouvindo seu grito de alerta, seu aliado salta em busca de proteção.

Diário ♦ Marcial

Interrupção Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: Um aliado a até 5 quadrados do senhor da guerra é atingido por um ataque à distância ou de área

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo ajusta um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Inteligência do senhor da guerra.



Lado a Lado Utilitário de Senhor da Guerra 16

Você e um aliado formam uma parceria mortal, lutando lado a lado.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Corpo a corpo 1

Alvo: Um aliado

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o senhor da guerra e o alvo recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque, na CA e na defesa de Reflexos enquanto estiverem adjacentes um ao outro.

Momento Decisivo Utilitário de Senhor da Guerra 16

A pratica levou as manobras do grupo à perfeição.

Encontro ♦ Marcial

Nenhuma Ação Explosão contígua 5

Gatilho: O senhor da guerra e seus aliados realizam seus testes de iniciativa no começo do encontro

Alvo: O senhor da guerra e dois aliados dentro da explosão ou três aliados dentro da explosão

Efeito: Troque o resultado dos testes de Iniciativa dos alvos.

Presença Tática: Até o final do seu primeiro turno no encontro, o alvo com o menor resultado de iniciativa recebe um bônus de poder nas jogadas de dano igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

Postura de Flanco Utilitário de Senhor da Guerra 16

Você assume uma postura vulnerável que força o inimigo a ficar numa postura desfavorável.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto o senhor da guerra adotar esta postura, seus inimigos adjacentes recebem vantagem de combate contra ele, mas também concedem vantagem de combate aos aliados do personagem.

Presença Destemida: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo contra os inimigos adjacentes ao personagem igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Avançar Pela Brecha! Ataque de Senhor da Guerra 17

Você salta corajosamente à frente, soltando um grito de batalha que preenche seus aliados com a mesma coragem.

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 realizar uma investida usando uma ação livre.

Presença Inspiradora: O aliado do senhor da guerra recebe um bônus de poder na jogada de ataque e dano da investida igual ao modificador de Carisma do personagem.

Especial: Quando realizar uma investida, o senhor da guerra pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Golpe Envolvente Ataque de Senhor da Guerra 17

Você golpeia impiedosamente o inimigo enquanto encoraja seus aliados, fornecendo o vigor que eles precisam para continuar.

Encontro ♦ Arma, Cura, 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 10 quadrados dele recuperam a utilização de retomar o fôlego.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra que retomarem o fôlego antes do final do próximo turno do personagem recuperam um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Inspiração Mortífera Ataque de Senhor da Guerra 17

Seu ataque audacioso inspira seus aliados a demonstrarem suas proezas combativas.

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 até o começo do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados a até 5 quadrados causam 1[A] de dano adicional sempre que obtiverem sucesso num ataque sem limite com arma.

Término Sangrento Ataque de Senhor da Guerra 17

Seu adversário oscila devido aos ferimentos e você está decidido a acabar com o tormento dele.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura sangrando

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força + modificador de Carisma de dano.

Presença Engenhosa: Se o dano do ataque não reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, o senhor da guerra realiza um ataque básico corpo a corpo contra o alvo com um bônus na jogada de ataque e dano igual ao seu modificador de Carisma.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 19

Contra-Ataque Exortador Ataque de Senhor da Guerra 19

Você solta um grito de aviso para um companheiro sob fogo e ele evita a parte mais difícil do ataque, respondendo com um contra-ataque violento.

Diário ♦ Cura, Marcial

Reação Imediata Explosão contígua 20

Gatilho: Um aliado a até 20 quadrados do senhor da guerra é atingido por um inimigo

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura e depois realiza dois ataques básicos contra o inimigo atacante usando uma ação de oportunidade. Se obtiver sucesso em pelo menos um dos ataques, o inimigo fica pasmo (TR encerra).

Presença Inspiradora: O aliado do senhor da guerra recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do personagem e recebe um bônus nas jogadas de dano igual ao modificador de Carisma do personagem.

Investida Inspiradora Ataque de Senhor da Guerra 19

Dando a seus aliados um sinal rápido, você os incita e investir para a glória.

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.

Efeito: Usando uma ação livre, os aliados do senhor da guerra a até 10 quadrados dele podem ajustar um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do personagem e depois gastar um pulso de cura.

Especial: Quando realizar uma investida, o senhor da guerra pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Tragam o Inferno! Ataque de Senhor da Guerra 19

Ao seu comando, você e seus aliados liberam uma saraivada impetuosa sobre os inimigos.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma à distância

Condição: O senhor da guerra deve empunhar uma arma pesada de arremesso.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. O ataque obtém sucesso decisivo num resultado natural de 18 a 20.

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem realizar um ataque básico à distância contra um inimigo usando uma ação livre, com um bônus de poder na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Carisma do personagem. Até o final do próximo turno do senhor da guerra, qualquer ataque à distância realizado pelo personagem ou seus aliados obtém sucesso decisivo num resultado natural de 18 a 20.

Tempestade de Carnificina

Ataque de Senhor da Guerra 19

Para você e seus companheiros, cada fracasso é só uma nova oportunidade.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: O senhor da guerra realiza um ataque básico corpo a corpo contra o alvo.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que um aliado do senhor da guerra adjacente a ele fracassar num ataque com um poder por encontro ou diário, ele pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o mesmo alvo usando uma ação livre.

PROEZAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Declaração Inspiradora Utilitário de Senhor da Guerra 22

Ao atacar, você incita seus aliados à vitória.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O senhor da guerra deve ser treinado em Diplomacia.

Efeito: Enquanto adotar estar postura, sempre que o senhor da guerra atingir um inimigo com um ataque, seus aliados a até 10 quadrados recebem um número de pontos de vida temporários igual a 5 + o modificador de Carisma do personagem. O senhor da guerra e seus aliados recebem um bônus nos testes de resistência contra efeitos de medo igual ao modificador de Carisma do personagem.

Presença Inspiradora: Sempre que o senhor da guerra atingir um inimigo com um ataque, um aliado do personagem a até 10 quadrados dele pode realizar um teste de resistência.

Ímpeto da Batalha Utilitário de Senhor da Guerra 22

Você eleva sua voz acima do estrondo da batalha, encorajando seus aliados a realizarem uma série de ataques rápidos.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: Até o começo do próximo turno do senhor da guerra, o alvo pode realizar ataques básicos corpo a corpo usando uma ação mínima.

Presença Engenhosa: O alvo recebe um bônus nas jogadas de ataque básico igual ao modificador de Inteligência ou de Carisma do senhor da guerra.

Ofensiva Sanguinária Utilitário de Senhor da Guerra 22

Com os oponentes contra a parede, você centra sua atenção em acabar com eles.

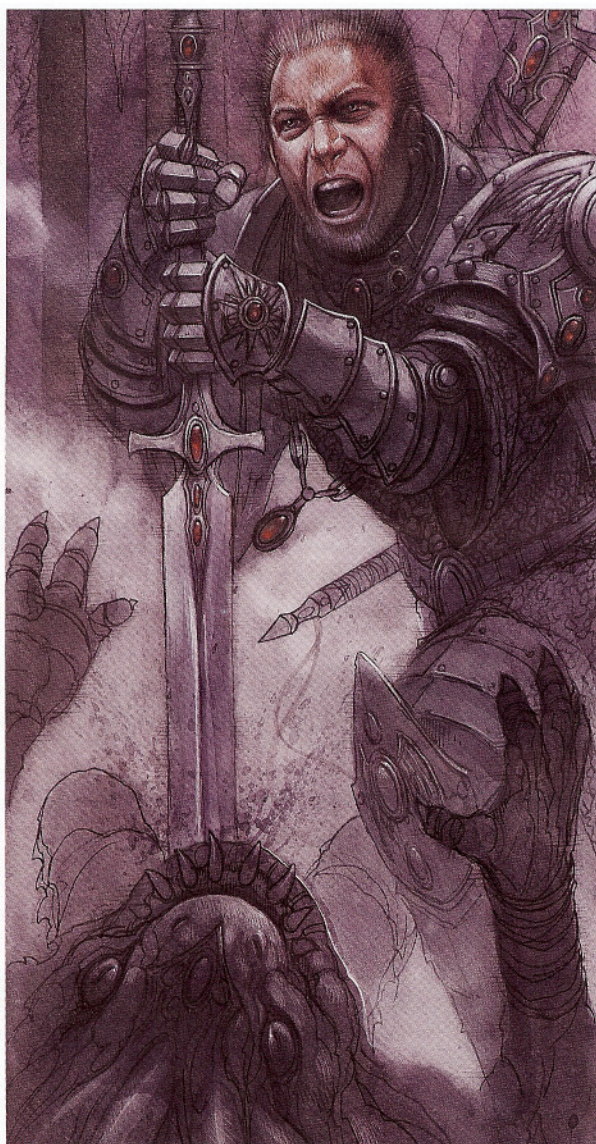
Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o senhor da guerra obtém vantagem de combate contra todos os inimigos. Além disso, o personagem e seus aliados a até 10 quadrados recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra inimigos sangrando. Além disso, quando o senhor da guerra ou um de seus aliados a até 10 quadrados gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, esse personagem pode realizar um ataque básico usando uma ação livre antes de realizar a ação adicional.

Presença Destemida: O senhor da guerra e seus aliados a até 10 quadrados recebem um bônus nas jogadas de dano contra inimigos sangrando igual ao modificador de Carisma do personagem.





PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

Demonstração Audaciosa Ataque de Senhor da Guerra 23

Você salta brutalmente contra um inimigo, demonstrando uma fúria que atrai a atenção de inimigos próximos.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o senhor da guerra marca e concede vantagem de combate a todos os inimigos a até 2 quadrados dele até o final do seu próximo turno. Os inimigos afetados por este ataque que atacarem o senhor da guerra durante este período, concedem vantagem de combate aos aliados do personagem até o final do próximo turno dele.

Presença Destemida: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra e o personagem ajusta 1 quadrado mesmo que fracassar no ataque.

Focar no Ferimento Ataque de Senhor da Guerra 23

Você abre um pequeno ferimento no oponente utilizando-o como alvo para seus aliados.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Até o começo do próximo turno do senhor da guerra, seus aliados obtêm vantagem de combate contra o alvo e recebem um bônus de poder nas jogadas de dano contra ele igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Força Acelerada Ataque de Senhor da Guerra 23

O golpe impetuoso que você realiza contra o inimigo faz com que seus aliados se animem e desafiem a sorte.

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 a até 5 quadrados dele podem realizar um teste de resistência.

Presença Engenhosa: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder nos testes de resistência igual ao modificador de Carisma do personagem.

Reflexão Ressoante Ataque de Senhor da Guerra 23

O estrondo de sua lâmina contra a armadura do inimigo acaba com a influência dele sobre seus aliados.

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 uma marca num aliado do senhor da guerra a até 10 quadrados dele é encerrada. Além disso, os aliados do senhor da guerra a até 10 quadrados dele obtêm sucesso automático contra um efeito de encanto ou medo que possa ser encerrado por um teste de resistência.

Ordem Acelerada Utilitário de Senhor da Guerra 22

Você se prepara para ganhar a luta antes que seus oponentes possam responder.

Diário ♦ Marcial

Nenhuma Ação Explosão contígua 10

Gatilho: O senhor da guerra e seus aliados realizam seus testes de Iniciativa no começo do encontro

Alvo: O senhor da guerra e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo recebe um bônus no teste de iniciativa igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra e, em seu primeiro turno, ele recebe um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Vingue-me Utilitário de Senhor da Guerra 22

Enquanto sucumbe aos ferimentos, você clama por retribuição.

Diário ♦ Cura, Marcial

Interrupção Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um inimigo reduz o senhor da guerra a 0 ponto de vida ou menos

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo pode gastar um pulso de cura e recuperar um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra. Até o final do encontro, o alvo recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano.

Punição Aniquiladora Ataque de Senhor da Guerra 23

Um ataque bem colocado faz com que o oponente perca por um momento seu foco no estilo de luta.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Vontade

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo não pode recarregar seus poderes ou utilizar pontos de ação até o final do próximo turno do senhor da guerra.

Presença Tática: O alvo sofre uma penalidade nos testes de resistência igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra até o final do próximo turno do personagem.

Sangue Gera Sangue Ataque de Senhor da Guerra 23

Com um golpe brutal e um brado clamando por um ataque coordenado, você abre as defesas do inimigo e seus aliados respondem com um assalto.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo ficar sangrando ou for reduzido a 0 ponto de vida ou menos devido a este ataque, dois aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem realizar um ataque básico usando uma ação livre.

Presença Engenhosa: Se o alvo ficar sangrando ou for reduzido a 0 ponto de vida ou menos devido a este ataque, em vez de dois, três aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem realizar um ataque básico.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Destino Vitorioso Ataque de Senhor da Guerra 25

Seus golpes decisivos mudam o rumo da batalha, dando a você e seus aliados uma ferocidade renovada.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O senhor da guerra deve estar sangrando.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 6[A] + modificador de Força de dano e os aliados do senhor da guerra recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do encontro.

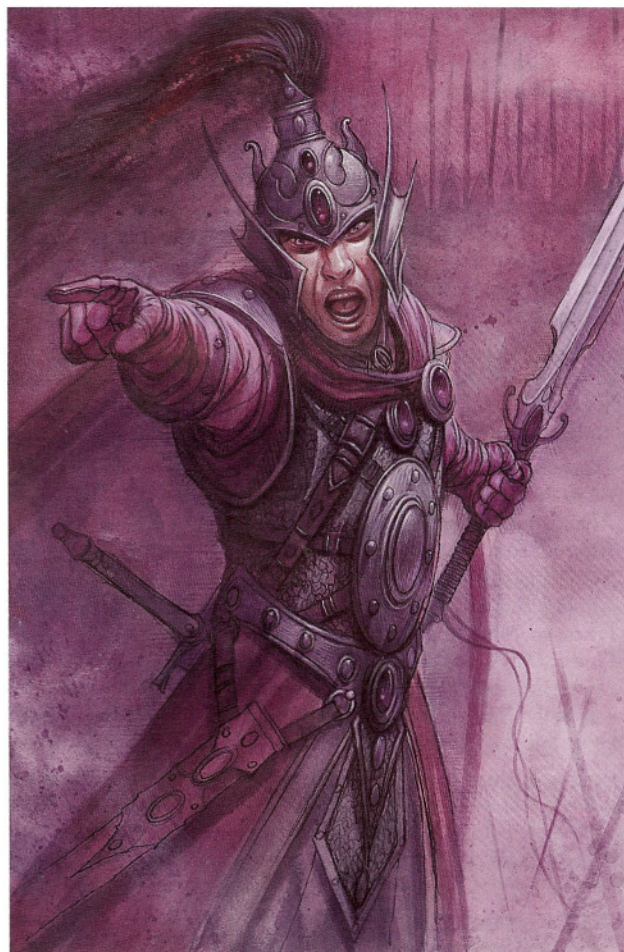
O BRADO REVIGORANTE

“Calma,” disse Anastrianna. Grasnando alto, os corvos das sombras se moviam para perto, enquanto seus aliados moviam-se inquietos atrás dela. “Calma,” ela disse novamente.

Repentinamente, os corvos dispararam para frente como flechas velozes de um arco infernal. Atrás deles, o mestre – um alto funesto enrolado em mantos negros – avançava, com olhos flamejantes fixos em Anastrianna. Ela olhou ao redor do campo estéril, enquanto seus amigos apertaram as armas, aguardando pela ordem.

“Agora!” ela gritou. “Em nome de Corelloni!”

Anastrianna sentiu seu próprio coração pulsar com entusiasmo conforme eles saltaram adiante. Enquanto golpeava os inimigos, via os rostos de seus aliados revigorados e seus corações fortalecidos. Os lacaios da Rainha de Rapina iriam morrer nesse dia e Anastrianna contaria essa história enquanto vivesse.



Isca do Dragão Adormecido

Ataque de Senhor da Guerra 25

Você realiza um ataque sem energia, aparentando fraqueza, e quando o oponente cede à tentação de atacá-lo, você explode em uma rajada de violência.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O senhor da guerra concede vantagem de combate aos inimigos que realizarem ataques corpo a corpo contra ele até o começo do seu próximo turno. Se um inimigo atingir o personagem com um ataque corpo a corpo enquanto este efeito persistir, o senhor da guerra pode realizar um ataque secundário contra o atacante usando uma interrupção imediata. O senhor da guerra pode ajustar 1 quadrado para se aproximar do alvo secundário antes de realizar o ataque secundário. Se nenhum inimigo atacar o personagem com um ataque corpo a corpo antes do começo do próximo turno dele, ele recupera a utilização deste poder.

Alvo Secundário: A criatura atacante

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Presença Destemida: O senhor da guerra recebe um bônus na jogada de ataque e dano do ataque secundário igual ao seu modificador de Carisma.

Massacre Primordial Ataque de Senhor da Guerra 25

Você ataca como uma força da natureza, trazendo os oponentes diante de você.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. Vontade

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o senhor da guerra ou seus aliados atacarem um dos alvos deste ataque, este alvo é conduzido 1 quadrados depois da resolução do ataque.

Onda da Derrota Ataque de Senhor da Guerra 25

Você e seus aliados lançam os inimigos para trás em um ataque simultâneo e furioso.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Fracasso: Metade do dano e o alvo não é empurrado.

Efeito: Os aliados do senhor da guerra a até 5 quadrados dele podem realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre. Se o aliado obtiver sucesso no ataque, o alvo é empurrado 1 quadrado.

Postura de Exatidão Ataque de Senhor da Guerra 25

Você assume uma postura vigilante, emprestando sua perspicácia de batalha aos aliados e permitindo que os ataques desorientados deles atinjam com mais frequência.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que um aliado do senhor da guerra a até 5 quadrados dele fracassa num ataque, o personagem pode usar uma interrupção imediata para permitir que este aliado refaça a jogada de ataque com um bônus igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra.

Ressurgimento do Senhor da Guerra

Ataque de Senhor da Guerra 25

Com precisão e velocidade sublimes, você indica uma abertura para o ataque de um aliado. Você também vê uma oportunidade que pode ser explorada posteriormente.

Diário ♦ Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 10

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: Usando uma ação livre, o alvo pode realizar um ataque com um poder de ataque por encontro que já tenha utilizado durante este encontro e recebe +2 de bônus na jogada de ataque. Além disso, se já tiver utilizado todos os seus poderes de ataque por encontro, o senhor da guerra recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de senhor da guerra que tenha utilizado durante este encontro.

PROEZAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Assalto Edificante Ataque de Senhor da Guerra 27

Um golpe bem-sucedido o preenche com uma esperança renovada, esperança essa que você usa para inspirar seus companheiros.

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 senhor da guerra recebe uma utilização adicional de sua palavra de inspiração neste encontro.

Presença Inspiradora: Até o começo do seu próximo turno, o senhor da guerra pode usar sua palavra de inspiração como uma reação imediata sempre que um de seus aliados sofre dano.

Escaramuça Brusca Ataque de Senhor da Guerra 27

Insinuando uma fraqueza dissimulada ou usando palavras duras, você incita os inimigos a atacá-lo. Seus aliados instantaneamente se lançam um de cada vez sobre os oponentes.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: O alvo é puxado 1 quadrado para um espaço adjacente ao senhor da guerra. Se o alvo não puder ser puxado para um espaço adjacente ao senhor da guerra, ele não é puxado. Depois disso, o personagem realiza um ataque contra um dos alvos.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano. Os inimigos adjacentes ao senhor da guerra podem realizar um ataque básico corpo a corpo contra o personagem usando uma ação livre, mas os aliados do personagem também podem realizar um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo usando uma ação de oportunidade desencadeada pelo ataque do inimigo contra o senhor da guerra.

Presença Destemida: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Carisma do personagem.

Indignação do Senhor da Guerra

Ataque de Senhor da Guerra 27

Um inimigo se atreve a atacá-lo e você o lança ao chão em retaliação. Depois disso, seus aliados o fazem pagar pela insolência.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo atinge o senhor da guerra com um ataque corpo a corpo

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado. Os aliados do senhor da guerra podem então realizar um ataque básico contra ele usando uma ação de oportunidade.

A PERSONALIDADE DO SENHOR DA GUERRA

As diferentes estruturas de senhor da guerra sugerem diferentes personalidades. Um senhor da guerra destemido ou inspirador pode incitar seus aliados a realizarem proezas fantásticas por meio de discursos poéticos ou ações corajosas e temerárias. Um senhor da guerra estrategista pode ser um pensador, calculando probabilidades, planejando três rodadas adiante em todas as lutas e mapeando a melhor posição para cada aliado. Um senhor da guerra engenhoso combina uma aproximação planejada com instintos afiados, pronto para encontrar o melhor plano em cada situação, mudando de estratégia de acordo com as circunstâncias.

Olho da Tempestade Ataque de Senhor da Guerra 27

Com uma rajada de golpes violentos, você dá um motivo para que os inimigos o considerem perigosos... e a seus aliados, motivos para terem esperança.

Encontro ♦ Arma, Cura, 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 fica marcado até o final do próximo turno do senhor da guerra.

Efeito: Até o final do próximo turno do senhor da guerra, os aliados do personagem que atingirem um inimigo marcado por este poder podem realizar um teste de resistência ou gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

Presença Engenhosa: Se realizar um teste de resistência, o aliado recebe um bônus de poder no teste igual ao modificador de Inteligência do senhor da guerra. Se gastar um pulso de cura, o aliado recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do personagem.

Preparação Brutal Ataque de Senhor da Guerra 27

Após uma aproximação cautelosa, você realiza um golpe terrível fazendo o inimigo vacilar e tornar-se um alvo óbvio para seus aliados.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criaturas

Efeito: O senhor da guerra ajusta 3 quadrados antes do ataque.

Ataque: Força vs. CA, um ataque por alvo

Sucesso: 2[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 encontro, os aliados do senhor da guerra recebem um bônus de poder igual ao modificador de Inteligência do personagem nas jogadas de ataque contra os inimigos que estiverem pasmos.

PROEZAS DIÁRIAS DE NÍVEL 29**Cilada Impecável** Ataque de Senhor da Guerra 29

Com um giro experiente, você propositalmente perde o equilíbrio, tornando-se uma isca e preparando seus aliados para a armadilha.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 6[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O senhor da guerra marca o alvo e concede vantagem de combate a ele até o final do seu próximo turno. Sempre que o alvo atacar o senhor da guerra antes do final do próximo turno do personagem, os aliados do senhor da guerra a até 10 quadrados dele podem realizar um ataque básico contra o alvo usando uma ação de oportunidade desencadeada pelo ataque do inimigo contra o senhor da guerra.

Presença Destemida: Os aliados do senhor da guerra recebem um bônus nas jogadas de ataque e dano do ataque básico igual ao modificador de Carisma do personagem.

Especial: Quando realizar uma investida, o senhor da guerra pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

**OS SENHORES DA GUERRA
E AS ARMAS DE HASTE**

Uma arma de haste é uma ótima opção para um senhor da guerra. Muitos poderes da classe dependem de um posicionamento específico, concedendo benefícios aos aliados adjacentes ao personagem ou ao alvo que está sendo atacado. O alcance da arma de haste pode ajudar o personagem a encontrar a melhor posição para se aproveitar dos efeitos desses poderes.

Fronte Perfeito Ataque de Senhor da Guerra 29

Com uma formação experiente, você e seus aliados criam uma linha de combate que os permite atacar com uma precisão divina.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura e estiver adjacente a um de seus aliados, o senhor da guerra realiza duas jogadas de ataque sempre que realizar um ataque e utiliza o melhor resultado. Os aliados do personagem adjacentes a ele também se beneficiam deste efeito.

Presença Tática: O senhor da guerra se beneficia deste efeito enquanto estiver a até 2 quadrados de um aliado, que por sua vez, também se beneficiam do efeito se estiverem a até 2 quadrados do personagem.

Ímpeto Inexorável Ataque de Senhor da Guerra 29

Você realiza um ataque espetacular, enchendo seus aliados com uma determinação letal contra os inimigos.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força +2 vs. CA

Sucesso: 6[A] + modificador de Força de dano. Até o final do encontro, os aliados do senhor da guerra recebem um bônus nas jogadas de dano contra o alvo igual ao modificador de Carisma do personagem. Quando o alvo for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o senhor da guerra escolhe outro inimigo a até 5 quadrados do alvo e os aliados do personagem recebem o bônus nas jogadas de dano contra este inimigo. Sempre que um inimigo escolhido for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o senhor da guerra escolhe outro inimigo a até 5 quadrados de inimigo caído.

Incitação Deífica Ataque de Senhor da Guerra 29

Você solta um brado violento, concedendo aos aliados confiança para que realizem ataques instantâneos.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Explosão contígua 20

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo recebe 20 pontos de vida temporários e pode realizar um ataque básico usando uma ação livre.

Presença Inspiradora: O alvo recebe um número de pontos de vida adicionais e um bônus na jogada de dano do ataque básico igual ao modificador de Carisma do senhor da guerra.

Rastro de Devastação Ataque de Senhor da Guerra 29

Seus golpes impetuosos com a arma deixam muitas trilhas de sangue.

Diário ♦ Arma, 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.

Efeito: O alvo sofre 15 de dano contínuo (TR encerra). Um alvo que estiver sofrendo este dano contínuo concede vantagem de combate ao senhor da guerra e seus aliados.

Presença Engenhosa: O senhor da guerra pode reduzir o dano em 1[A] para adicionar 15 ao dano contínuo ou pode aumentar o dano para 5[A] e ignorar o dano contínuo.

BRIGADEIRO DO FIRMAMENTO

"Assim como Bergrom do Firmamento, eu resistirei."

Pré-requisito: Senhor da guerra

Os anões se definem por uma forte conexão com a terra, assim como os elfos são definidos por sua conexão com a floresta. Todos os anões intuitivamente seguem o espírito da terra, desde o sustento e as riquezas que ela fornece, até o poder inexorável que um deslizamento gera. O corpo de um anão é resistente; não é incomum que eles sejam comparados ao solo ou à pedra que lhes é tão preciosa. Qualquer pretense anão herói faz bem em se aproveitar dessa tenacidade natural.

Sua resistência inata é a marca registrada dos anões soldados e seus líderes. Este vigor é o que os permite sobreviver, resistindo todo tipo de sofrimento. Um oficial robusto impulsiona suas tropas não somente com palavras, mas também com seu exemplo de determinação.

Bergrom do Firmamento, um anão general lendário, exemplifica o ideal do anão senhor da guerra. Poderoso de corpo e mente, Bergrom liderou suas tropas contra os gigantes, antes de seu povo escapar da escravidão desses titãs. Ele resistiu a elementos sobrenaturais, magias malignas e aos ermos selvagens e traiçoeiros de outrora para ajudar a conquistar a liberdade para seu povo. Seu legado resiste como uma tradição marcial que valoriza um corpo vigoroso e a habilidade de fazer com que os aliados usem o máximo de sua resistência, não só a tática. Embora Bergrom fosse um anão e suas técnicas se baseassem na resiliência anã, seu estilo se espalhou para outros povos. Qualquer um que valorize a resistência e a vitalidade em um soldado pode aprender esses métodos antigos.

O brigadeiro do firmamento é esse líder. Mesmo sem ter treinado sob a liderança de Bergrom – ou sem ser um anão – seus talentos o levaram a uma direção similar. Contando com uma constituição forte e armas pesadas como ferramentas, ele estimula seus aliados a ultrapassar os limites da resistência mortal. Seus inimigos não conseguem acompanhá-los.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO BRIGADEIRO DO FIRMAMENTO

Ação de Tolerância (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o brigadeiro do firmamento e seus aliados a até 5 quadrados podem realizar um teste de resistência usando uma ação livre.

Recuperação do Firmamento (Nível 11): Sempre que o brigadeiro do firmamento ou um de seus aliados a até 5 quadrados retomar o fôlego enquanto estiver sangrando, ele recupera um número de pontos de vida adicionais igual à metade do nível do brigadeiro do firmamento + modificador de Constituição.

Revindita Anã (Nível 16): Sempre que um inimigo fracassar num ataque corpo a corpo ou à distância contra o brigadeiro do firmamento, usando uma ação livre, o personagem pode escolher um de seus aliados na linha de visão. Até o final do próximo turno deste aliado, ele recebe um bônus de poder nas jogadas de dano contra o inimigo que atinou o gatilho igual ao modificador de Constituição do brigadeiro do firmamento.

PROEZAS DE BRIGADEIRO DO FIRMAMENTO

Assalto do Firmamento

Ataque de Brigadeiro do Firmamento 11

Atacando impiedosamente o oponente, você faz com que ele não consiga se mover com cautela.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O brigadeiro do firmamento deve empunhar um escudo.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o inimigo se mover antes do final do próximo turno do personagem, ele concede vantagem de combate ao brigadeiro do firmamento e seus aliados até o final do próximo turno do personagem.

Arma: Se estiver empunhando um machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Constituição do brigadeiro do firmamento.

Manter a Vantagem

Utilitário de Brigadeiro do Firmamento 12

Você sabe como pressionar um inimigo para que as fraquezas sejam expostas.

Encontro ♦ Marcial

Ação Livre Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Efeito: O alvo sofre uma penalidade no próximo teste de resistência igual ao modificador de Constituição do brigadeiro do firmamento.

Golpe Condutor das Pedras

Ataque de Brigadeiro do Firmamento 20

Com um golpe poderoso você pode mudar o rumo da batalha.

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 os aliados do brigadeiro do firmamento a até 5 quadrados dele recuperam um número de pontos de vida igual a 5 + o modificador de Constituição do personagem.

Arma: Se estiver empunhando um machado ou martelo, o ataque causa dano adicional igual ao modificador de Constituição do brigadeiro do firmamento.

Efeito: O brigadeiro do firmamento e seus aliados que possam enxergá-lo recuperam a utilização de retomar o fôlego.

CAPITÃO DE GUERRILHA

"Esses desordeiros não se ajoelham a nenhum rei, mas me seguem. Sob o meu comando eles vão a qualquer lugar e fazem qualquer coisa. O que você precisa?"

Pré-requisito: Senhor da guerra

Às vezes uma pequena tropa com um treinamento específico ou pessoas altamente qualificadas podem fazer o que um exército não pode. Um golpe preciso ou um ataque repentino pode mudar a direção de muitas situações. Vários nobres e mercadores com posses mantêm ou patrocinam equipes de assalto como essas para situações que precisam de ações decisivas e ofensivas. Essas unidades também podem ser independentes, atacando e pilhando covis de monstros nas fronteiras e enriquecendo no processo. Alguns grupos podem decidir posar uma ameaça, direcionando sua superioridade em combate contra o crime e a tirania.

O mundo é um lugar sombrio. Tempos desesperados favorecem pessoas perspicazes. Mas mesmo pessoas corajosas e empreendedoras precisam de uma liderança astuta para sobreviver. Esse líder auxilia o time a golpear com força e permanecer ágil, evitando obstáculos, superando oponentes e se mantendo um passo à frente do inimigo. De fato, uma estratégia precisa e uma aptidão para a furtividade podem fazer a diferença no entrosamento de pequenas tropas.



HOWARD LYON

O capitão de guerrilha é esse líder, tendo aprendido seu ofício por meio de um treinamento formal numa unidade de elite, como resultado da experiência direta ou as duas coisas. Quem o observa tem certeza que ele é o comandante da tropa, mas o capitão vê a si mesmo como um facilitador experiente entre personalidades iguais. Conhecendo as habilidades daqueles com quem trabalha, ele sempre tem o truque certo para manter o grupo em formação. A coesão que ele criou entre seus companheiros já salvou a unidade inúmeras vezes no passado e fala de seus sucessos futuros.

NOVAS TRILHAS EXEMPLARES

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CAPITÃO DE GUERRILHA

Ação de Guerrilha (Nível 11): Quando o capitão de guerrilha gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem escolhe um inimigo a até 10 quadrados dele, que concede vantagem de combate a ele até o final do seu próximo turno.

Comandar Camuflagem (Nível 11): Quando o capitão de guerrilha utiliza um poder de senhor da guerra que concede qualquer tipo de movimento a um aliado, este aliado adquire ocultação até o final do próximo turno do personagem.

Táticas de Mobilidade (Nível 16): Sempre que um aliado do capitão de guerrilha adjacente a ele ajusta, ele pode ajustar 1 quadrado adicional.

PROEZAS DE CAPITÃO DE GUERRILHA

Assalto Pelo Ponto Cego

Ataque de Capitão de Guerrilha 11

Seu aliado realiza um ataque furtivo, abrindo as defesas do oponente para um ataque surpresa.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: Antes do ataque, um aliado do capitão de guerrilha é conduzido 6 quadrados para um espaço adjacente ao alvo. O aliado então realiza um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Manobra de Guerrilha Utilitário de Capitão de Guerrilha 12

Você convoca dois aliados para se moverem cautelosamente para novas posições.

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento Explosão contígua 10

Alvo: Um ou dois aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo ajusta 3 quadrados.

Golpe Desmoralizante Ataque de Capitão de Guerrilha 20

Seu ataque faz com que o inimigo fique indeciso, uma oportunidade que um aliado pode explorar.

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: Metade do dano

Efeito: Até o final do encontro, o alvo concede vantagem de combate a um aliado do capitão de guerrilha à escolha dele.

COMANDANTE

FRONTE FLAMEJANTE

“Você despertou o dragão. Agora enfrentará as chamas.”

Pré-requisitos: Senhor da guerra, característica de classe Presença Destemida

Um dragão movido pela fúria é um oponente aterrorizante. Ele não para por nada até satisfazer sua fúria com o sangue daqueles que o ofenderam. Somente o instinto de proteger os mais jovens pode levar um dragão a atos ainda maiores de destruição. Os draconatos combatentes são pouco diferentes e um draconato oficial mostra sua lealdade paterna a todos que lutam ao seu lado. Esse é o ideal dos draconatos combatentes.

Um exemplo desse padrão era Dhuryan Fronte Flamejante, um audacioso, mas amado, draconato mercenário da periferia do império de Arkhosia. Dhuryan tinha descendência nobre, mas sobre ele recaía a consequência dos atos perversos de seu pai. Sem título ou propriedades no império e vivendo sob a sombra da história da família, ele forjou seu caminho como um soldado e líder. Ele criou o hábito de liderar do fronte com um ímpeto nascido com sua indiferente à morte. A glória e a superação do passado eram seu objetivo condutor, mas ainda assim ele não estava disposto a sacrificar seus companheiros para alcançar seus desejos.

Dhuryan foi bem-sucedido em reformar os exércitos de uma província da fronteira conhecida por sua barbárie e problemas com monstros. Eventualmente essa província e seu senhor dragão se tornaram os mais proeminentes de Arkhosia, apesar somente o nome Dhuryan seja amplamente lembrado até os dias de hoje. Depois de muito tempo, Dhuryan limpou o nome de sua família. Ele então ascendeu à proeminência como conselheiro militar e se tornou general nas guerras que eventualmente destruíram Arkhosia. Durante esse tempo, ele escreveu o manifesto militar chamado *Fronte Flamejante*, em honra ao seu clã. Os mitos de muitas culturas dizem que Dhuryan lutou em inúmeras guerras nesse mundo e além e que ele tombou, mas retornou à vida, mais de uma vez. As lendas dizem que ele se encontra além do tempo, ao lado de generais lendários, aguardando o tempo em que o mundo precisará dele novamente.

O *Fronte Flamejante* ainda existe, copiado em muitas línguas. Ele é um tratado para o comandante que deseja derrotar seus inimigos em combate direto. Embora ele discursasse sobre planos de distração e estratégias de longa duração, ele também fala sobre a eficiência brutal de uma liderança corajosa no momento em que se entra na batalha.

Seja por influência alheia, pela leitura ou pela prática, a trilha do personagem foi guiada pelas doutrinas do *Fronte Flamejante*. Ações de coragem não conseguem descrever seus métodos por completo. Ele age decisivamente, disposto a colocar sua sobrevivência em risco para cumprir sua missão e proteger seus aliados.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO COMANDANTE FRONTE FLAMEJANTE

Ação Incansável (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o fronte flamejante pode utilizar sua Presença Destemida como se ele fosse seu próprio aliado.

Renascimento do Fronte Flamejante (Nível 11): Quando estiver morrendo, sempre que recuperar pontos de vida, o fronte flamejante recupera um número adicional de pontos de vida igual ao seu modificador de Carisma. Além disso, o personagem também recebe um bônus nos testes de resistência contra a morte igual ao seu modificador de Carisma.

Recuperação Estrondosa (Nível 16): Sempre que recuperar pontos de vida enquanto estiver sangrando, o fronte flamejante recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

PROEZAS DE COMANDANTE FRONTE FLAMEJANTE

Assalto do Fronte Flamejante

Ataque de Comandante Fronte Flamejante 11

Na sua deixa, seus companheiros atacam. Você se baseia no sucesso deles para atingir seu próprio golpe.

Encontro + Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: Antes do ataque, um aliado do fronte flamejante que estiver sangrando a até 5 quadrados do personagem pode realizar um ataque básico usando uma ação livre, com um bônus na jogada de ataque igual ao modificador de Carisma do personagem. Se o aliado obtiver sucesso, o fronte flamejante recebe +2 de bônus na jogada de ataque deste poder; se o aliado fracassar, o personagem sofre -2 de penalidade na jogada de ataque deste poder.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Engodo Incitador

Utilitário de Comandante Fronte Flamejante 12

Prestando mais atenção no bem-estar de seus aliados debilitados do que em sua própria segurança, você grita palavras encorajadoras.

Diário + Cura, Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o fronte flamejante concede vantagem de combate a todos os inimigos. No começo do turno do fronte flamejante, os aliados do personagem que estiverem sangrando e a até 5 quadrados dele recuperam um número de pontos de vida igual ao modificador de Carisma do personagem. Se no começo do seu turno, o fronte flamejante não tiver nenhum aliado sangrando a até 5 quadrados dele, a postura é encerrada.

Punição de Renovação

Ataque de Comandante Fronte Flamejante 20

Um aliado se esforça ao máximo, impulsionado por seus ataques corajosos.

Diário + Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e um aliado do fronte flamejante que estiver sangrando e na linha de visão do personagem recupera a utilização de um poder de ataque por encontro que tenha utilizado durante este encontro.

DUJUN DE ERATHIS

“Quando a diplomacia e a filosofia falham, a guerra trás o progresso aos ignorantes.”

Pré-requisito: Senhor da guerra

O progresso! A dominação dos ermos selvagens pelo bem de todos, a inovação, colaboração e o domínio da lei — esses são os valores que Erathis apresentou aos mortais. Ainda assim, a natureza do mundo se opõe a ela. Os impérios crescem como faróis, somente para serem estilizados dentro de alguns séculos, deixando para trás as ruínas da civilização. Mas a cada nova era, alguns poucos poderosos e ambiciosos se erguem para lutar contra as sombras e criar um refúgio seguro para as pessoas comuns.

Aqueles que seguem os éditos de Erathis variam de bravos aventureiros que livram os ermos selvagens do perigo, a pretensos senhores que conquistam terras indomáveis para si mesmos. A deusa da civilização se delicia na expansão de habitações organizadas. Ela abençoa aqueles que corajosamente abrem o caminho para o progresso, assim como aqueles que defendem as sociedades existentes das criaturas malignas.

Para aderir verdadeiramente e completamente ao dogma de Erathis, é necessário abraçar tanto a cooperação quanto a liderança. É preciso ser educado nas formas de governo e regulamentos, assim como estar ciente dos erros da história que devastaram as culturas de outrora. É preciso olhar além dos limites das muralhas seguras e levar a bandeira de Erathis a um novo território. Sentar-se imóvel dentro das muralhas estabelecidas de edifícios civilizados simplesmente impressiona a deusa.

Até agora seu personagem provou ser um dos poucos que pode realizar essa missão. Ele sabe que um líder verdadeiro deve ser uma autoridade em combate e na paz, mas também um guia que evoca a ajuda de colaboradores capa-

zes. Ele cultiva a camaradagem, planejando uma participação significativa durante o período da batalha e depois dela. Ele aperfeiçoa seu grupo a ponto de torná-lo uma unidade coesa, que demonstra perfeição ao realizar proezas sob seu comando. Agora é hora de mover adiante e expandir suas conquistas e, talvez, seus próprios domínios.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO DUJUN DE ERATHIS

Ação de Organização (Nível 11): O dujun de Erathis pode gastar um ponto de ação para conceder aos seus aliados que possam enxergá-lo e ouvi-lo, uma ação de movimento adicional no turno do próprio aliado, em vez de realizar uma ação adicional.

Auxílio Conjunto (Nível 11): Quando o dujun de Erathis utiliza sua *palavra de inspiração*, o alvo do poder pode gastar um dos pulsos de cura do personagem em vez de seu próprio, mas ainda recupera pontos de vida de acordo com seu próprio valor do pulso de cura.

Virtude Solidária (Nível 16): O dujun de Erathis e seus aliados a até 10 quadrados recebem +1 de bônus adicional ao flanquear ou prestar auxílio.

PROEZAS DE DUJUN DE ERATHIS

Assalto Gradativo

Ataque de Dujun de Erathis 11

Seu ataque faz o inimigo hesitar, abrindo o caminho para uma série de ataques de seus companheiros.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Vontade

Sucesso: Modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o começo do próximo turno do dujun de Erathis. Os aliados do personagem a até 5 quadrados dele que atacam o alvo com um poder de ataque sem limite podem determinar o resultado do ataque como se tivessem obtido um resultado de 10, em vez de jogar o dado.

Postura de Unificação

Utilitário de Dujun de Erathis 12

Sua presença simboliza a união e auxilia na recuperação de seus aliados.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto o dujun de Erathis adotar esta postura, no final de cada um dos turnos do personagem, seus aliados a até 5 quadrados podem realizar um teste de resistência.

Diplomacia do Aço

Ataque de Dujun de Erathis 20

Seus movimentos causam a impressão da força avassaladora e coordenação perfeita que existe entre seus aliados.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Vontade. O dujun de Erathis recebe um bônus na jogada de ataque igual ao número de aliados do personagem a até 2 quadrados dele (máximo de +4 de bônus).

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Depois do primeiro ataque, o dujun de Erathis pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo. Se o primeiro ataque reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, em vez disso, o dujun de Erathis recebe um número de pontos de vida temporários igual a 10 + seu modificador de Inteligência e o personagem pode ajustar 2 quadrados e realizar um ataque básico corpo a corpo contra outro alvo.



ESTRATEGISTA DA ESPIRAL

“Os caminhos de meus passos feéricos cercam um único centro – a vitória.”

Pré-requisitos: Eladrin, senhor da guerra, característica de classe Presença Tática

A Agrestia das Fadas, lar dos eladrin, é um reflexo extraordinário do mundo. Dentro desse plano, belezas florescem de formas que desafiam a mente mortal... mas o mal também o faz. Os eladrin estão sujeitos à maldade assim como os humanos e, em eras passadas, os drow também eram nativos da Agrestia.

Muito antes dos outros grandes impérios, os eladrin fiéis a Corellon lutaram guerras sangrentas na Agrestia contra os seguidores de Lolth e outras fadas malignas. Essas guerras culminaram no que hoje é conhecido como a Última Batalha da Torre Espiral. Durante esse confronto, os leais a Corellon finalmente mudaram o rumo da guerra e uma heroína havia nascido.

Ossandrya era uma comandante em um esquadrão eladrin quando a Última Batalha da Torre Espiral começou. Os drow e os demônios tinham capturado um local místico durante uma longa batalha que colocou os eladrin em diversos fronts. Vários assaltos infrutíferos contra a torre ocupada pelos inimigos custaram a vida dos superiores de Ossandrya. Sem nenhum reforço disponível, a comandante eladrin foi obrigada a liderar as tropas remanescentes contra os drow. Ela planejou um ataque de diversas direções que utilizaria o *passo feérico* dos eladrin, assumindo ela mesmo a maior parte dos riscos, sem se importar com o destino final da torre. No fim, os esforços de Ossandrya se provaram eficazes. Embora a Torre Espiral tenha sido reduzida a um poste enegrecido privado de magia, os eladrin expulsaram os drow para sempre.

Depois de algum tempo, a Torre Espiral foi reconstruída. Ossandrya, que sobreviveu a outras campanhas que expulsou os drow para fora da Agrestia, eventualmente passou para o reino mortal. Ela é incluída entre os senhores da guerra lendários. Dentro das ruínas da Torre Espiral, a história dela é lembrada. Combatentes eladrin por toda a Agrestia estudam suas estratégias e táticas brilhantes, muitas das quais exigem poderes feéricos.

O estrategista espiral estudou as histórias e os métodos de Ossandrya ou criou manobras similares fundadas em sua natureza feérica. Talvez uma combinação dessas circunstâncias tenha influenciado o rumo de sua vida. Ele possui uma mente tática forte, um sentido apurado de espaço e tempo e a habilidade de adaptar seus poderes para necessidades táticas. Essas aptidões lhe servem bem, conduzindo o estrategista em direção ao reconhecimento que Ossandrya há muito possuía.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESTRATEGISTA DA ESPIRAL

Segundo Passo (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o estrategista da espiral recupera a utilização do poder racial *passo feérico* se já tiver utilizado o poder durante o encontro.

Momento em Espiral (Nível 11): Quando o estrategista da espiral e seus aliados realizam seus testes de iniciativa, o personagem pode permitir que um de seus aliados na linha de visão refaça o teste com um bônus igual ao seu modificador de Inteligência. O aliado deve utilizar o novo resultado.

Táticas Feéricas (Nível 16): O bônus de ataque concedido sua Presença Tática do estrategista da espiral é igual ao modificador de Inteligência do personagem (em vez de metade do modificador de Inteligência).

PROEZAS DE ESTRATEGISTA DA ESPIRAL

Assalto com Passo Feérico

Ataque de Estrategista da Espiral 11

Você atravessa a Agrestia para realizar um ataque forte de um ângulo inesperado.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos. Se o estrategista da espiral utilizou seu *passo feérico* para se colocar adjacente ao alvo neste turno, ele obtém vantagem de combate para este ataque e causa 1[A] de dano adicional.

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Transportar Aliado Utilitário de Estrategista da Espiral 12

Com sua visão feérica você sabe exatamente como e onde posicionar seu aliado. Você é capaz de movê-lo para lá através da Agrestia.

Encontro ♦ Marcial, Teleporte

Ação de Movimento À distância 20

Alvo: Um aliado

Efeito: O alvo é teleportado um número de quadrados igual a distância do *passo feérico* do personagem.

Espiral da Morte Feérica

Ataque de Estrategista da Espiral 20

Num momento de perfeita clareza, você se teleporta diante de cada inimigo na medida que realiza ataques devastadores.

Diário ♦ Arma, Marcial, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força +2 vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Inteligência do estrategista da espiral ou sofre 10 de dano contínuo (TR encerra). O personagem pode então se teleportar para um quadrado adjacente a um alvo diferente a até 3 quadrados dele e repetir o ataque contra o novo alvo. Até que tenha atacado cada alvo possível pelo menos uma vez, o estrategista da espiral pode se teleportar para um quadrado adjacente a um alvo diferente a até 3 quadrados de sua posição inicial e repetir o ataque contra o novo alvo. Ele então se teleporta de volta à sua posição inicial.

ESTRATEGISTA INFERNAL

"Nenhum pacto me prende a uma única estratégia."

Pré-requisitos: Senhor da guerra, característica de classe Presença Engenhosa

Os exércitos de Bael Turath eram mais propensos à guerra do que a maioria dos outros reinos mortais. Auxiliados pelo poder dos Nove Infernos, os líderes do império tiefling acreditavam que suas forças poderiam superar qualquer desafio. E de fato, as legiões de Bael Turath eram normalmente vitoriosas, uma comprovação tanto do poderio de seus oficiais quanto do poderio sobrenatural.

O general mais infame de Bael Turath era um tiefling conhecido hoje como Malachi. Ainda como um oficial de baixa patente nas campanhas de conquista, Malachi se provou um comandante disciplinado e inovador, renomado por ser capaz de se adaptar a qualquer situação. Ele observava e aprendia sobre o inimigo, alterava sua estratégia em momentos críticos e usava muito o seu conhecimento do inimigo contra eles. Malachi nunca conheceu a derrota até enfrentar as forças sob o comando de Dhuryan Fronte Flamejante de Arkhosia.

As histórias diferem sobre o que aconteceu a seguir. Alguns dizem que os líderes de Arkhosia sentenciaram Malachi à morte. Outros dizem que ele se aposentou junto com Dhuryan, de quem se tornou amigo. Ainda outros dizem que Malachi agora conduz as forças dos Nove Infernos.

Independente de seu destino, a habilidade de Malachi é a origem de uma tradição de liderança no campo de batalha que se espalhou pelo mundo. Uma coleção de escritos de Bael Turath conhecida como *O Tomo da Trilha Infernal* supostamente preserva uma porção dos próprios escritos de Malachi. Seu personagem pode ter recebido esta educação, ou sua inclinação o levou a uma trilha versátil assim como a Malachi. Qualquer que seja a história do personagem, ele sabe como obter a vitória mesmo nas situações mais terríveis.



LUCIO PARRILLO

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESTRATEGISTA INFERNAL

Ação Subversiva (Nível 11): O estrategista infernal pode gastar um ponto de ação usando uma ação livre para permitir que um de seus aliados que possam enxergá-lo e ouvi-lo refaça uma jogada de ataque.

Tenaz Infernal (Nível 11): Quando o estrategista infernal e um de seus aliados estiverem flanqueando um inimigo, o personagem e este aliado recebem um bônus nas jogadas de dano contra o inimigo igual ao modificador de Inteligência ou de Carisma do estrategista infernal.

Comando Maleável (Nível 16): O estrategista infernal adquire uma segunda Presença Imponente de senhor da guerra. O personagem ainda só pode aplicar o benefício de uma Presença Imponente a cada ponto de ação gasto.

PROEZAS DE ESTRATEGISTA INFERNAL

Embuste do Enganador Ataque de Estrategista Infernal 11

Você finta e então estoca, fazendo o inimigo vacilar.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Vontade. Se estiver usando um escudo, o estrategista infernal obtém vantagem de combate para este ataque.

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do estrategista infernal.

Autoridade Flexível Utilitário de Estrategista Infernal 12

Você tem a resposta para qualquer situação desesperadora.

Encontro ♦ Cura, Marcial

Reação Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um aliado a até 10 quadrados do estrategista infernal gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O estrategista infernal escolhe um dos seguintes efeitos para auxiliar o alvo: o alvo recupera um número de pontos de vida igual à metade do nível do personagem + modificador de Carisma; o alvo recebe um bônus nas jogadas de ataque da ação adicional igual à metade do modificador de Inteligência do personagem; o alvo recebe um bônus nas jogadas de dano da ação adicional igual à metade do nível do personagem + modificador de Inteligência; o alvo realiza um ataque básico ou uma ação de movimento usando uma ação livre, mas concede vantagem de combate a todos os inimigos até o final do seu próximo turno.

Punição da Sorte Infernal

Ataque de Estrategista Infernal 20

Seus ataques intrépidos atingem o oponente, abrindo uma oportunidade para uma ousadia maior.

Diário ♦ Arma, Confiável, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano. O estrategista infernal recebe um ponto de ação que deve ser gasto antes do fim do final do encontro ou é perdido. A utilização deste ponto de ação não conta para o limite normal de pontos de ação que podem ser gastos durante um encontro.

LÍDER CONCORDANTE

“Os elementos se misturam a meu favor, tanto em minha alma como nos campos de batalha que eu comando.”

Pré-requisitos: Genasi, senhor da guerra

No Caos Elemental, elementos incompatíveis lutam pela supremacia. Em todo lugar, a terra, o céu e o oceano se digladiam num conflito sem fim de fogo e trovão, gases venenosos e terra revolta, águas mordentes e ventos cortantes. Esse caos é muito parecido com um campo de batalha onde nenhum líder exerce o controle. Para ser dominante, um elemento requer a força de vontade de uma poderosa força da natureza.

Num campo de batalha sem liderança, forças se confrontam sem uma direção certa. O fluxo da batalha é muitas vezes decidido pelo destino. Uma vantagem clara de um lado ou do outro dificilmente será revertida. Um lado sobrepuja o outro por acaso ou devido a vantagens fora do controle. A vitória é conquistada a um custo muito alto.

Vyn-kazi, uma general genasi mitológica de um mundo antigo, sabia muito bem o preço de uma guerra sem ordem. Ela a testemunhou. Assim como no reino entrópico de onde ela veio, os grandes Primordiais guerrearam os deuses sem propósito algum e sem organização – sem um plano. A maioria desses seres poderosos eram solitários ávidos, armados com exércitos de escravos ferozes. Eles permitiram que os deuses se coordenassem contra eles. Um a um, seus exércitos sucumbiram aos deuses e suas legiões.

Vyn-kazi sobreviveu à desastrosa batalha onde seu mestre, Nekal das Profundezas Incandescentes, sucumbiu contra um exército que incluía Pelor, Kord, Bane, Ioun e Sehanine. A genasi alma de água jurou fidelidade a Pelor e adquiriu o aspecto da alma de fogo em nome dele. Ela então liderou seu povo contra os outros Primordiais em nome do deus do sol, aceitando a tranquila mistura de dois elementos em seu espírito e tudo o que testemunhou na derrota de Nekal como um modelo para o seu estilo de comando.

Da mesma forma que Vyn-kazi, seu personagem aprendeu a combinar e controlar os elementos que serpream seu corpo e alma. Seu treinamento militar ensinou como conduzir o combate para o triunfo ao associar as habilidades de seus aliados com as necessidades e variações do combate. Ele aplicou suas lições de vida a seus ensinamentos, reconhecendo que cada combate é um encontro de elementos contrastantes. Ao misturar essas forças, o líder concordante não precisa depender da sorte para alcançar o sucesso.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO LÍDER CONCORDANTE

Ação do Concordante (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o líder concordante pode mudar sua manifestação elemental para qualquer outra que seja capaz de manifestar. Se fizer isso, ele também recupera a utilização do poder associado à nova manifestação, mesmo que já tenha utilizado seu poder racial durante o encontro.

Manifestação Adicional (Nível 11): O líder concordante adquire o talento Manifestação Adicional (*Guia do Jogador de Forgotten Realms*). Se já possuir esse talento, em vez disso, o personagem pode selecionar qualquer outro talento para os quais ele atenda os pré-requisitos.

Resistência do Concordante (Nível 16): O líder concordante adquire resistência 5 contra dano congelante, elétrico ou flamejante. Os aliados do personagem adjacentes a ele adquirem as mesmas resistências. Essas resistências não são cumulativas com qualquer outra resistência que o líder concordante ou seu aliado já possua.

PROEZAS DE LÍDER CONCORDANTE

Proteção Emprestada Ataque de Líder Concordante 11

Sua alma elemental o permite assimilar a resistência de um inimigo para proteger um aliado.

Encontro + Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo possuir quaisquer resistências, o líder concordante concede essas resistências para si mesmo ou para um de seus aliados a até 10 quadrados, até o final do seu próximo turno.

Manifestação Compartilhada

Utilitário de Líder Concordante 12

Você convoca o poder elemental dentro de você, imbuindo um fragmento dele num aliado próximo.

Diário + Marcial

Ação Mínima

Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo compartilha uma manifestação elemental que está sendo adotada pelo líder concordante. O alvo pode utilizar o poder racial associado à manifestação, mesmo que o personagem já tenha utilizado esse poder durante o encontro. Se o alvo já tiver uma manifestação elemental, a nova manifestação substitui a anterior pela duração deste efeito. O efeito persiste até o final do encontro ou até que o personagem use uma ação mínima para encerrá-lo.

Golpe do Coração Elemental

Ataque de Líder Concordante 20

Você canaliza a energia de sua resistência para realizar um ataque corpo a corpo potente, ficando momentaneamente desprotegido.

Diário + Arma, Marcial; Congelante, Elétrico ou Flamejante

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. O líder concordante perde sua resistência contra dano congelante, elétrico ou flamejante até o começo do seu próximo turno – a que for maior – e o ataque causa dano adicional igual ao valor da resistência e do mesmo tipo da resistência.

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano adicional.

LÍDER RENASCIDO

"Minha história sobreviverá. E a sua?"

Pré-requisito: Senhor da guerra

A história popular de Jarret, o Renascido, é contada por todos os cantos. Embora sejam os humanos e elfos que celebram essa celebridade com mais apreço, muitos outros povos falam dele com reverência. As histórias diferem sobre sua verdadeira linhagem, humano ou meio-elfo. Sabe-se que ele nasceu de pessoas comuns nas fronteiras de terras élficas em um reino que um dia se tornou parte do império de Nerath.

O charme natural de Jarret o fez conquistar vários amigos acima de sua posição, incluindo jovens nobres com pouca ou nenhuma chance de herança. Como resultado, Jarret adquiriu treinamento marcial e começou a formar grupos de aventureiros e caçadores de fortunas. Sua habilidade em liderar esses pequenos bandos contra qualquer tipo de empecilho foi sempre bem documentada. Jarret e seus companheiros viajaram muito e receberam o crédito por tornar diversas vilas um lugar mais calmo para se viver. Os companheiros de Jarret raramente deixavam a vida de aventuras, senão por grandes riquezas; com a proteção de seu líder, certamente a morte não era um motivo.

Jarret não teve tanta sorte. Ele foi derrotado em uma batalha contra devoradores de mente de Thoon, dentro das profundezas do Subterrâneo. Nenhuma magia foi capaz de trazê-lo de volta.

No entanto, a história não acabou aí. Muitos acreditam que Jarret renasceu como um rapaz de mesmo nome que cresceu praticamente no mesmo lugar. Essa pretensa reencarnação de Jarret também tornou-se um líder inspirador e um herói. Ele realizou proezas similares e nunca negou as alegações de que realmente era o mesmo Jarret. Em vez disso, ele usou o rumor em vantagem própria, renovando antigos laços de amizade e causando medo em velhos inimigos. Ele se tornou conhecido por ter um interesse especial em se opor a criaturas aberrantes, como os devoradores de mente. Aqueles que o conheciam e o amavam, eventualmente o apelidaram de Jarret, o Renascido. As histórias dizem que ele ainda vive no céu, junto com os grandes generais do passado.

As conquistas e métodos de Jarret estão gravados nos contos, histórias e canções. Desses, muitas almas empreendedoras retiram inspiração e tentam duplicar as proezas do herói. Alguns imitadores bem-sucedidos até dizem ensinar seus métodos.

Talvez os talentos naturais do personagem o tenham levado a um caminho similar, ou talvez ele tenha combinado o que encontrou nas histórias populares com os ensinamentos de professores. Em seus trabalhos, o personagem carrega a tradição do herói popular – talvez assim ele se torne uma lenda ainda maior que a do Renascido.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO LÍDER RENASCIDO

Recuperação do Renascido (Nível 11): Quando utiliza sua *palavra de inspiração*, o líder renascido pode escolher dois alvos em vez de um. Os dois alvos podem gastar um pulso de cura, mas nenhum recupera o dado adicional de cura normalmente concedido pelo poder. Quando utiliza essa característica de trilha, o personagem não pode se escolher como alvo.

Ação de Assalto (Nível 11): Quando o líder renascido gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados a até 10 quadrados recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o começo do próximo turno do personagem.

Defesa Dupla (Nível 16): Quando um aliado do líder renascido que possa enxergá-lo e ouvi-lo retoma o fôlego, ele recebe +4 de bônus em todas as defesas (em vez de +2) até o começo do seu próximo turno.

PROEZAS DE LÍDER RENASCIDO

Assalto Recordativo Ataque de Líder Renascido 11

Você ataca em nome de Jarret, elevando o nível do combate a novos patamares se derrotar o 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. Se o alvo for uma criatura aberrante, o líder renascido e seus aliados recebem +4 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo até o final do próximo turno do personagem. Se o ataque reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, o líder renascido ou um de seus aliados a até 10 quadrados pode realizar um ataque básico usando uma ação livre.

Embuste Gêmeo Utilitário de Líder Renascido 12

Você e um aliado se empenham numa manobra complexa que distrai os inimigos tempo o bastante para garantir o sucesso do ataque.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O líder renascido escolhe um aliado a até 5 quadrados. Uma única vez em seus respectivos turnos, tanto o personagem como seu aliado podem jogar um d20 adicional numa jogada de ataque e escolher o maior resultado. Enquanto adotar esta postura, esse efeito só funciona enquanto o personagem e o alvo estiverem conscientes e a até 5 quadrados um do outro.

Punição Coletiva Ataque de Líder Renascido 20

Quando a ação é violenta, você está no seu melhor, permitindo a um aliado imitar seu ataque destrutivo.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. O líder renascido recebe um bônus na jogada de ataque igual ao número de aliados conscientes a até 10 quadrados dele que retomaram o fôlego neste encontro (bônus máximo de +4).

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Um aliado do líder renascido a até 10 quadrados dele que retomou o fôlego neste encontro pode ajustar um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do personagem e então realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre.

MARECHAL DA RETAGUARDA

"Eu prefiro os meus inimigos na ponta da lança."

Pré-requisito: Senhor da guerra

A lança — ou outras armas similares — é uma ferramenta tão antiga quanto a própria criação. Ela foi a primeira arma a ser criada e, junto com suas variações, ainda é a arma mais utilizada de todas. Lanças mais simples são feitas pesadas, para o combate corpo a corpo, ou leves, para serem arremessadas. Uma lança de combate corpo a corpo pode ser utilizada com uma ou duas mãos. Algumas variações específicas da lança, como a lança longa ou a tratnyr (descrita no Arsenal do Aventureiro), assim como outras armas de haste, foram criadas especificamente para a guerra. Essas armas concedem uma grande vantagem com seu maior alcance, permitindo ao combatente golpear de uma distância relativamente segura e controlar o combate corpo a corpo. Algumas lanças, a tratnyr em particular, possuem diversas utilizações.

As lanças são a escolha perfeita para comandantes de pequenas unidades que gostam de flexibilidade. As azagaias e outras lanças de arremesso permitem a seus portadores lançar sua arma contra um inimigo se aproximando ou lhes fornece uma opção viável contra um oponente que prefere permanecer à distância. Com uma simples lança, um combatente pode escolher lutar com um escudo ou não. As lanças longas e as armas de haste permitem a um oficial contribuir para o combate enquanto lidera de trás da linha de frente, onde o combate pode ser mais bem observado e direcionado.

Ciente dos benefícios da lança, seu personagem escolheu se especializar nessa arma multifacetada. Ele treinou para realizar estocadas longas e golpes rápidos com sua

arma. A haste da lança se tornou uma ferramenta de defesa para o personagem, que aprendeu como cercar seus oponentes e causar ferimentos profundos. Sua perícia é uma benção para seus aliados, que compreendem que o seu domínio da arma o torna um líder mais seguro.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MARECHAL DA RETAGUARDA

Estocada Precisa (Nível 11): O marechal da retaguarda recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque enquanto estiver empunhando uma lança.

Ação de Retaguarda (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o marechal da retaguarda aumenta seu alcance corpo a corpo em 1 quadrado até o final do seu próximo turno, enquanto estiver empunhando uma lança.

Alcance Entesado (Nível 16): Sempre que um inimigo dentro do alcance corpo a corpo do marechal da retaguarda se move sem ajustar ou realiza um ataque à distância, o personagem pode causar dano ao inimigo igual ao seu modificador de Inteligência usando uma ação de oportunidade.

PROEZAS DE MARECHAL DA RETAGUARDA

Lança Condutora Ataque de Marechal da Retaguarda 11

Você empurra seu oponente para longe com uma estocada penetrante.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O marechal da retaguarda deve empunhar uma lança.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Inteligência do marechal da retaguarda.

Lança Giratória Utilitário de Marechal da Retaguarda 12

Utilizando a haste de sua lança como um bordão você habilmente bloqueia ataques iminentes.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O marechal da retaguarda deve empunhar uma lança.

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o marechal da retaguarda recebe +1 de bônus na CA, ou +2 de bônus na CA se estiver empunhando uma lança com as duas mãos.

Dilacerar Vitalidade Ataque de Marechal da Retaguarda 20

Com uma estocada e um giro, você causa um ferimento que faz vazar a vitalidade do alvo, enfraquecendo a resistência do inimigo contra os ataques seguintes.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O marechal da retaguarda deve empunhar uma lança.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O alvo sofre dano contínuo igual a 5 + o modificador de Inteligência do marechal da retaguarda (TR encerra). Enquanto o alvo estiver sofrendo este dano contínuo, os ataques corpo a corpo ou à distância que atingirem o alvo causam dano adicional igual ao valor do dano contínuo.



MARECHAL FRONTEIRIÇO

"Nós somos os lobos. As criaturas malignas a nossa presa."

Pré-requisito: Senhor da guerra e patrulheiro

Nas fronteiras sangrentas, não existe honra. As criaturas malignas e selvagens consideram o comprometimento com quaisquer princípios como uma fraqueza e não perdem seu tempo com planejamentos complexos. As bestas monstruosas devoram tudo que conseguirem capturar, sem dar chance à razão ou misericórdia. Além disso, os ermos como um todo não respeitam as convenções da sociedade. Em regiões selvagens, você age ou morre.

Isso sempre foi uma verdade, mesmo quando os grandes impérios traziam segurança a grandes porções do território. Agora que nenhum império mantém os domínios seguros, essa é uma dupla verdade. Nenhum exército unificado está pronto para proteger as fronteiras e afastar os monstros e são poucos os que estão dispostos a defender estranhos. Nas fronteiras, longe até mesmo das cidades independentes e das milícias, as pessoas têm que fazer o que podem para impedir que as trevas prosperem. Mas elas prosperam... a cada ano, cresce o número de criaturas malévolas ou simplesmente famintas se alimentando à beira da civilização.

O marechal fronteiriço conhece os ermos selvagens. Sua experiência nas fronteiras o levou ao pragmatismo que falta aos outros líderes. Ele ataca primeiro sempre que possível, buscando qualquer vantagem que possa adquirir. Se essa tática fracassar, ele faz o que for preciso para se manter vivo e então tentar outra tática. Quando ataca, ele comanda seus aliados como um bando de predadores.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MARECHAL FRONTEIRIÇO

Ação de Reforço (Nível 11): Quando o marechal fronteiriço gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +4 de bônus em sua defesa mais baixa até o começo do próximo turno do personagem. Se o aliado tiver mais de uma defesa empatada como mais baixa, ele escolhe qual recebe o bônus.

Satisfação Austera (Nível 11): Os aliados do marechal fronteiriço recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra a presa do personagem.

Presa Livre (Nível 16): Quando o marechal fronteiriço ou um de seus aliados utiliza a característica de classe Presa do Caçador, o personagem ou este aliado podem designar qualquer inimigo em sua linha de visão como presa (em vez de somente o inimigo mais próximo).



NOVAS TRILHAS EXEMPLARES

4

PROEZAS DE MARECHAL FRONTEIRIÇO

Rotular Presa

Ataque de Marechal Fronteiriço 11

Seu ataque mostra a todos quem é a caça.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão

Arma corpo a corpo ou à distância

Condição: O senhor da guerra deve empunhar uma arma pesada de arremesso para usar este poder como um ataque à distância.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força e o marechal fronteiriço pode designar o alvo como presa como se tivesse utilizado a característica de classe Presa do Caçador.

Postura do Caçador da Matilha

Utilitário de Marechal Fronteiriço 12

Você luta contra sua presa num ritmo que mostra a seus companheiros como utilizar uma formação durante um assalto.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que atingir sua presa, o marechal fronteiriço ou um de seus aliados a até 5 quadrados pode ajustar usando uma ação livre.

Nova Vítima

Ataque de Marechal Fronteiriço 20

Você brutalmente escolhe uma nova presa ao realizar um ataque veloz.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Livre

Arma corpo a corpo ou à distância

Gatilho: A presa do marechal fronteiriço é reduzida a 0 ponto de vida ou menos

Condição: O senhor da guerra deve empunhar uma arma pesada de arremesso para usar este poder como um ataque à distância.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O marechal fronteiriço pode designar o alvo como presa como se tivesse utilizado a característica de classe Presa do Caçador.

SENHOR DA GUERRA DE PLATINA

"Aqueles que buscam a paz a todo custo são nobres, mas mal orientados. Às vezes a batalha é a única escolha honrada."

Pré-requisitos: Senhor da guerra, bondoso ou leal e bondoso

Bahamut exige que seus devotos protejam os inocentes e os fracos. Aqueles que reverenciam o Dragão de Platina estão sempre vigilantes contra a ascensão do mal, em particular dos seguidores de Tiamat. As negociações com as forças de Tiamat raramente levam a um resultado e normalmente fatais. Os princípios da justiça também exigem que os partidários da fé de Bahamut se oponham às injustiças e à tirania. Apesar de ser um amante da paz, as leis do deus dos dragões metálicos constantemente exige que suas forças atue em batalhas e cruzadas.

Muitos heróis corajosos, como paladinos e clérigos, adoram Bahamut, mas o deus não rejeita nenhuma alma nobre que se coloca a seu serviço. Mesmo aqueles sem um chamado podem ajudar a levar a luz de Bahamut aos locais mais sombrios do mundo. Os líderes seculares que veneram Bahamut auxiliam sua causa ao manterem a ordem, honra e justiça nas instituições mundanas.

Os templos dedicados à batalha honrada invariavelmente incluem Bahamut entre os deuses celebrados. Esses lugares ensinam as técnicas e os valores utilizados para trazer a virtude ao mundo, em vez de simplesmente ensinar conceitos. Aqueles enviados para aprender nesses templos normalmente são combatentes ou nobres militarmente ligados a uma nação.

Talvez seu personagem tenha chegado a Bahamut por meio da educação. Pessoas de bom coração também encontram o caminho do Dragão de Platina por pura devoção pessoal ou estudo, ou até mesmo providência. Bahamut, de bom grado, concede uma pequena quantidade de sua graça divina àqueles que demonstram um comprometimento verdadeiro à sua causa. Proezas heroicas e um coração puro provaram que seu personagem é digno de receber as bênçãos de Bahamut. Sendo assim, ele carrega o emblema do Dragão de Platina, utilizando esses dons menores para proteger, curar e brilhar como um modelo de justiça.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO SENHOR DA GUERRA DE PLATINA

Ação do Protetor (Nível 11): Quando o senhor da guerra de platina gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +1 de bônus em todas as defesas até o começo do próximo turno do personagem. Se o aliado estiver sangrando, o bônus aumenta para +2.

Escamas de Platina (Nível 11): O senhor da guerra de platina adquire o talento Proficiência com Armadura (Brunea) mesmo que não atenda os pré-requisitos.

Inspiração Íntegra (Nível 16): Quando o senhor da guerra de platina utiliza sua *palavra de inspiração* em um de seus aliados sangrando, os inimigos adjacentes ao alvo sofrem dano radiante igual ao modificador de Carisma do personagem e ficam marcados por ele até o final do próximo turno dele.



PROEZAS DE SENHOR DA GUERRA DE PLATINA

Punição do Sangue de Platina

Ataque de Senhor da Guerra de Platina 11

Apesar de sua hesitação, sua convicção concede forças para que você golpeie e continue avançando.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Se o senhor da guerra de platina estiver sangrando, o personagem ou um de seus aliados a até 5 quadrados pode retomar o fôlego usando uma ação livre.

Libertação de Bahamut

Utilitário de Senhor da Guerra de Platina 12

Seu senso de justiça, em vez de instável, acaba com a dor de um aliado.

Encontro ♦ Marcial

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: O senhor da guerra de platina encerra um efeito de dano contínuo sobre o alvo.

Garra Exemplar

Ataque de Senhor da Guerra de Platina 20

Em uma situação desesperada você golpeia e seu exemplo, como um exemplo de justiça, anima seus aliados.

Diário ♦ Arma, Cura, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O senhor da guerra de platina deve estar sangrando.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O senhor da guerra de platina e seus aliados sangrando a até 5 quadrados recuperam um número de pontos de vida igual ao bônus de armadura do personagem (incluindo o bônus de melhoria) + modificador de Carisma.

SENHOR DE BATALHA DE KORD

“Na glória ou na morte, continuarei atacando impiedosamente em qualquer campo de batalha em nome de Kord.”

Pré-requisito: Senhor da guerra

Tanto Kord como Bane se deleitam na batalha. Bane envia seus seguidores para conquistar e saquear, usando a guerra para ganhos injustos, violência descabida ou por pura carnificina. Já os ensinamentos de Kord são de aceitar os desafios como eles surgem e usar os talentos treinados para superá-los. Seu dogma é o da bravura, força e perícia. Nenhuma prova da coragem mortal é mais dura que a prova da batalha. A glória e a fama que Kord incita a seus seguidores deve retratar o empenho de um guerreiro em conquistar o respeito de seus seguidores ao manter sua função e enfrentar os perigos com a cabeça erguida.

Os guerreiros e senhores da guerra de todos os tipos idolatram Kord. Aqueles que sabem que lutar às vezes é necessário oram para Kord pelo seu favorecimento, não para Bane. Esses guerreiros sabem que o destino de alguns é se levantar contra a opressão e a destruição sem sentido. Os seguidores de Kord o fazem sem vacilar. Eles defendem o direito a liberdade que a natureza selvagem de Kord exige. Quando a batalha está terminada, festança, exaltação e brindes — celebrando a vida e a saúde — são o agradecimento que Kord precisa.

Inúmeras escolas de filosofias militares utilizam o dogma de Kord como parte de sua filosofia. Os líderes devem ser fortes e corajosos, devem aprimorar seus talentos para assegurar a vitória e a sobrevivência em dias sangrentos. O renome deve ser ganho por meio de ações corajosas e decisivas que sirvam como um exemplo aos companheiros. Um senhor da guerra destemido protege seus soldados liderando-os do fronte e atraindo os inimigos para si, como Kord fez no passado.

Seu personagem é um líder que reverencia os caminhos de Kord. Sendo assim, ele moldou suas habilidades liderando os companheiros contra vários perigos. Com um grito de guerra, ele impiedosamente ataca os inimigos. Ele avança por entre os adversários, procurando o maior entre eles e o desafia com suas proezas surpreendentes. Seu ímpeto inspira os aliados a tomarem ações decisivas e ajuda a criar as oportunidades nas quais o triunfo pode ser alcançado.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO SENHOR DE BATALHA DE KORD

Ação Poderosa (Nível 11): Quando o senhor de batalha de Kord gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano até o começo do próximo turno do personagem.

Inspiração Tempestuosa (Nível 11): Quando utiliza o poder *palavra de inspiração*, o senhor de batalha de Kord pode conceder ao alvo do poder, até o final do seu próximo turno, +2 de bônus nas jogadas de ataque e um bônus nas jogadas de dano igual ao seu modificador de Carisma. Se o primeiro ataque do alvo durante esse período fracassar, ele concede vantagem de combate a todos os inimigos até o final do próximo turno do senhor de batalha de Kord.

Foco de Kord (Nível 16): Sempre que for marcado, o senhor de batalha de Kord pode imediatamente realizar um teste de resistência contra a condição. Se obtiver sucesso, a marca é encerrada. Além disso, o personagem recebe +5 de bônus nos testes de resistência contra efeitos de medo.

PROEZAS DE SENHOR DE BATALHA DE KORD

Tempestade do Triunfo

Ataque de Senhor de Batalha de Kord 11

Seu golpe mortífero inicia uma reação em cadeia de ataques inspirados, potencialmente derrotando todos os oponentes.

Encontro ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Successo: 1[A] + modificador de Força + modificador de Carisma de dano. Se o ataque reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, um aliado do senhor de batalha de Kord a até 5 quadrados dele pode realizar um ataque básico contra um alvo diferente usando uma reação imediata, adicionando o modificador de Carisma do personagem na jogada de dano. Se o ataque deste aliado reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, outro aliado do senhor de batalha de Kord a até 5 quadrados dele se beneficia do mesmo efeito. Repita esse processo até que um ataque não reduza o alvo a 0 ponto de vida ou menos ou até que o personagem fique sem aliados a até 5 quadrados.

Inspiração Inabalável

Utilitário de Senhor de Batalha de Kord 12

Sua fé em Kord faz com que você realize proezas surpreendentes durante a glória da batalha.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O senhor de batalha de Kord gasta uma utilização de sua *palavra de inspiração* para recuperar a utilização de um poder de ataque por encontro que tenha utilizado durante este encontro.

Trilha da Tempestade

Ataque de Senhor de Batalha de Kord 20

Você vaga pelo campo de batalha como uma tempestade errante, golpeando os oponentes como Kord golpeia a terra com relâmpagos.

Diário ♦ Arma, Marcial

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: O senhor de batalha de Kord ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma. Durante esse movimento, o personagem pode realizar um número de ataques básicos corpo a corpo igual ao seu modificador de Carisma contra quaisquer inimigos ao seu alcance. O senhor de batalha de Kord pode realizar quantos desses ataques ele quiser contra qualquer um dos possíveis alvos.

OPÇÕES MARCIAIS

NO DUNGEONS & DRAGONS, mais opções significa mais diversão. Este capítulo se concentra em expandir as escolhas que permitem ao jogador personalizar seu personagem marcial. Com algumas poucas exceções (como os talentos de multiclasse), as opções apresentadas aqui são somente para esses PdJs.

- ♦ **Novos Talentos:** Assim como no *Livro do Jogador*, este capítulo apresenta os talentos por estágio. Muitas novas possibilidades valiosas podem ser encontradas aqui, seja o personagem um senhor da guerra buscando aprimorar sua *palavra de inspiração*, um ladino tentando complementar a nova tática Rufião Implacável ou qualquer combatente marcial procurando por opções para sua raça.
- ♦ **Talentos de Multiclasse:** Se estiver buscando expandir as habilidades de seu personagem usando características de uma classe marcial, essa seção do capítulo é para você. Mesmo que a classe primária do personagem não seja marcial, ele pode encontrar algo interessante. Essas opções também abrem caminho para as trilhas exemplares localizadas nas outras seções deste livro.
- ♦ **Destinos Épicos:** Combatentes míticos surgem de muitas formas. Esses novos destinos épicos expandem as opções do personagem (e do Mestre) ao definir novas opções para a ascensão dele ao status lendário.

TALENTOS DE GENASI E DROW

Alguns talentos deste capítulo foram projetados para personagens genasi e drow, raças descritas no *Guia do Jogador de FORGOTTEN REALMS*). Se sua campanha não inclui essas raças, você pode desconsiderar esses talentos.





Os talentos oferecem uma oportunidade única para você personalizar seu personagem. No caso dos talentos deste capítulo, eles se focam nas atividades marciais e fornecem opções interessantes para esse tipo de personagem.

Um personagem deve atender os pré-requisitos de um talento, se houver algum, para adquiri-lo. Se deixar de ter o pré-requisito de um talento (por exemplo, se reciclar o treinamento em uma perícia necessária como pré-requisito em troca do treinamento em uma perícia diferente), o personagem não pode mais usar o talento em questão daquele momento em diante. Um talento que possui uma classe como pré-requisito só está disponível para os membros daquela classe, incluindo os personagens que adquiriram a classe por meio de um talento de multiclasse.

TALENTOS DO ESTÁGIO HEROICO

Os talentos nesta seção estão disponíveis para os personagens de qualquer nível que atendam seus pré-requisitos. Os talentos do estágio heroico e os talentos de multiclasse são os únicos que podem ser adquiridos por personagens de nível 10 ou menor.

AÇÃO MATADORA

Pré-requisitos: Ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: Quando o ladino gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional numa rodada em que ele já causou o dano do Ataque Furtivo, ele pode causar novamente o dano adicional de seu Ataque Furtivo.

AÇÃO PREDATÓRIA

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Quando o patrulheiro gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional numa rodada em que ele já causou o dano da Presa do Caçador, ele pode causar novamente o dano adicional de sua Presa do Caçador.

ACUIDADE COM ESPADA LONGA

Pré-requisitos: Eladrin, ladino

Benefício: O eladrin pode usar uma espada longa para causar o dano do Ataque Furtivo e nos poderes de ladino que requerem uma lâmina leve (mas ele não pode arremessar sua espada longa). Enquanto estiver empunhando uma espada longa, o personagem reduz o dano do Ataque Furtivo em um dado.

ADENTRAR NO COMBATE

Pré-requisitos: Ladino, característica de classe Golpe Inicial

Benefício: Durante a rodada surpresa e a primeira rodada de um encontro, o ladino recebe +1 de bônus no deslocamento e nas jogadas de ataque.

AFASTAMENTO TEMERÁRIO

Pré-requisitos: Ladino, característica de classe Esquivo Hábil

Benefício: Quando um poder permite ao ladino ajustar, em vez disso, ele percorre a distância do ajuste +2 quadrados.

ANÃO MESTRE DE ARMADILHAS

Pré-requisitos: Anão, ladino

Benefício: O anão recebe +4 de bônus de talento nos testes de Percepção para encontrar armadilha e nos testes de Ladinagem para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas.

ANIMAL RESISTENTE A SOPRO

Pré-requisitos: Draconato, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro adquire resistência 5 + metade do nível do personagem contra o tipo de dano do poder racial *sopro de dragão* do draconato.

ANIMAL TREINADO

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro adquire treinamento numa perícia. Se trocar de companheiro animal, o personagem também pode mudar a perícia concedida por este talento.

Especial: É possível adquirir este talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione uma perícia diferente na qual o companheiro animal recebe treinamento.

ANIMAL VINGATIVO

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Quando o patrulheiro é atingido por sua presa, seu companheiro animal recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra ela até o final do próximo turno do personagem.

ARRASTAR COM O MANGUAL

Pré-requisitos: Des 15, guerreiro

Benefício: Sempre que o guerreiro deixar um inimigo derrubado com um ataque com o mangual, o alvo é conduzido 1 quadrado.

ASSALTO AGRESSIVO

Pré-requisitos: Ladino, característica de classe Golpe Inicial, característica de classe Vigarista Brutal

Benefício: No começo do encontro, sempre que o ladino atingir um alvo que ainda não agiu, o alvo é conduzido 1 quadrado.

ASSALTO EM GRUPO

Pré-requisitos: Meio-elfo, guerreiro

Benefício: Os aliados do meio-elfo recebem +1 de bônus nas jogadas de dano contra os alvos marcados pelo guerreiro.

ASSEGURAR ACAMPAMENTO

Pré-requisitos: Sab 13, patrulheiro, treinado em Natureza, Percepção e Furtividade

Benefício: Se o patrulheiro estiver consciente enquanto ele e seus aliados realizam um descanso prolongado, os aliados do personagem recebem um bônus nos testes de Furtividade e Percepção durante o descanso igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro. Esse bônus persiste até o final do descanso prolongado.

ATAQUE FURTIVO DESCUIDADO

Pré-requisitos: Humano, ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: Quando causa o dano de seu Ataque Furtivo, o ladino pode escolher receber +2 de bônus na jogada de dano. Se o fizer, ele concede vantagem de combate a todos os inimigos até o final do seu próximo turno.

ATIRADOR AMBIDESTRO

Pré-requisito: Ladino

Benefício: O ladino considera a besta de mão como uma arma de mão inábil e pode recarregá-la com a mesma mão usando uma ação livre. Se obtiver um sucesso decisivo enquanto estiver empunhando uma besta de mão na mão inábil, o personagem pode realizar um ataque básico à distância com essa arma usando uma ação livre.

CAÇA EM GRUPO

Pré-requisitos: Meio-elfo, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Os aliados do meio-elfo recebem +1 de bônus nas jogadas de dano contra a presa do patrulheiro.

CAÇADOR DO VENTO E DA ONDA

Pré-requisitos: Genasi, patrulheiro

Benefício: Quando utiliza o poder racial *corrente célere* ou *andarilho do vento*, o genasi adiciona 2 quadrados à distância que o poder lhe permite percorrer.

CAMUFLAGEM

Pré-requisitos: Patrulheiro, treinado em Furtividade

Benefício: Se tiver cobertura ou ocultação em campo aberto, o patrulheiro recebe +5 de bônus de talento nos testes de Furtividade.

CÓLERA DESEQUILIBRANTE

Pré-requisitos: Tiefling, senhor da guerra

Benefício: Quando o tiefling obtém sucesso num ataque que recebeu o bônus de seu poder racial *cólera infernal*, o alvo concede vantagem de combate aos aliados do senhor da guerra até o começo do próximo turno do personagem.

CÓLERA INTIMIDANTE

Pré-requisitos: Car 15, tiefling, ladino

Benefício: Quando o tiefling utiliza o poder racial *cólera infernal* em conjunto com um poder com a palavra-chave aturdir, a penalidade nas jogadas de ataque do alvo devido à palavra-chave aturdir muda para -4.

Se obtiver um sucesso decisivo no ataque, o ladino não gasta sua *cólera infernal*.

CÓLERA PROLONGADA

Pré-requisitos: Tiefling, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: Quando utiliza o poder racial *cólera infernal* contra um inimigo marcado por ele, o tiefling recebe o bônus de sua *cólera infernal* nos ataques contra o inimigo enquanto este estiver marcado pelo guerreiro.

COMANDAR A ESCURIDÃO

Pré-requisitos: Drow, senhor da guerra

Benefício: Quando utiliza o poder racial *nuvem de escuridão*, o drow pode escolher criar uma escuridão leve ou pesada dentro da área, em vez de uma escuridão total. Se ele reduzir a escuridão desta forma, as criaturas dentro da área não ficam cegas.

COMANDO FEÉRICO

Pré-requisitos: Eladrin, senhor da guerra, característica de classe Presença Tática

Benefício: Quando um aliado do eladrin na linha de visão do personagem gasta um ponto de ação para realizar um ataque, ele se teleporta 1 quadrado antes ou depois do ataque.

COMANDO OUSADO

Pré-requisitos: Halfling, senhor da guerra, característica de classe Presença Destemida

Benefício: Quando um inimigo com vantagem de combate contra o halfling fracassa num ataque corpo a corpo contra ele, os aliados do senhor da guerra recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra este inimigo até o começo do próximo turno do personagem.

COMPANHEIRO DIABÓLICO

Pré-requisitos: Tiefling, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro adquire resistência vs. flamejante igual a 5 + metade do nível do tiefling.

COMPANHEIRO LÉPIDO

Pré-requisitos: Halfling, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro recebe +2 de bônus na CA contra ataques de oportunidade.

Além disso, quando um ataque atinge o companheiro animal do halfling, o personagem pode utilizar seu poder racial *segunda chance* em favor do animal.

COMPANHEIRO NATIFEÉRICO

Pré-requisitos: Eladrin, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro adquire a origem feérica, em vez de natural, e recebe +5 de bônus nos testes de resistência contra efeitos de encanto.

Quando o eladrin utiliza o poder racial *passo feérico*, seu companheiro animal se teleporta a mesma distância que o personagem.

CONCEDER PODER

Pré-requisito: Senhor da guerra

Benefício: Quando um aliado do senhor da guerra realiza um ataque, concedido por um dos poderes de senhor da guerra do personagem, contra um inimigo adjacente ao personagem, ele recebe +1 de bônus na jogada de ataque.

CONFIANÇA DO VENCEDOR

Pré-requisitos: Con 15, guerreiro

Benefício: Quando reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque corpo a corpo, o guerreiro recebe +1 de bônus nos testes de resistência até o final do encontro.

CORTAR OS TORNOZELOS

Pré-requisitos: Halfling, ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: Se atingir um inimigo Grande ou maior e for causar o dano de seu Ataque Furtivo contra o alvo, o halfling pode escolher não causar esse dano e, em vez disso, deixar o alvo lento até o final do seu próximo turno. Esta opção ainda conta para o limite normal de uma utilização do Ataque Furtivo por rodada.

TALENTOS DO ESTÁGIO HEROICO

Qualquer Classe Marcial	Pré-requisitos	Benefícios
Fulgor Marcial	Des 15, qualquer classe marcial	+2 de iniciativa e ajusta usando ação mínima no primeiro turno de combate
Liberdade Marcial	Sab 13, qualquer classe marcial, treinado em Tolerância	+5 nos testes de resistência contra as condições lento e imobilizado

Talentos de Guerreiro	Pré-requisitos	Benefícios
Arrastar com o Mangual	Des 15, guerreiro	Inimigo derrubado com mangual é conduzido 1 quadrado
Assalto em Grupo	Meio-Elfo, guerreiro	Aliados recebem +1 de dano contra alvos marcados pelo guerreiro
Cólera Prolongada	Tiefling, guerreiro, Desafio de Combate	Bônus da cólera infernal persiste enquanto o inimigo estiver marcado
Confiança do Vencedor	Con 15, guerreiro	+1 nos testes de resistência depois que reduzir um inimigo a 0 PV
Defesa com Escudo	Sab 13, guerreiro	+1 na CA e nos Reflexos quando obtém sucesso com poder que exige escudo
Defesa Lateral	Humano, guerreiro, Desafio de Combate	Aliados adjacentes recebem +1 nas defesas contra inimigos marcados pelo guerreiro
Desafio Devotado	Anão, guerreiro, Desafio de Combate	Bônus no ataque e dano igual ao modificador de Sabedoria
Ferida Profunda	Con 15, guerreiro	Inimigos sofrem -2 nos testes de resistência contra dano contínuo
Guardião da Tempestade	Genasi, guerreiro, Desafio de Combate	Causa dano trovejante ou elétrico com alma de tempestade
Halfling Robusto	Halfling, guerreiro	+1 no ataque contra alvos marcados Grandes ou maiores
Ímpeto da Arma de Haste	Des 15, Sab 15, guerreiro	Inimigo empurrado ou conduzido por arma de haste fica derrubado
Investida Surpreendente	Des 17, guerreiro ou ladino	+1[A] de dano em investida com lâmina leve ou lança e VdC
Lâmina Fulminante	Des 15, guerreiro	Ajusta usando ação mínima depois que reduz inimigo a 0 PV
Lâminas Feéricas	Eladrin, guerreiro, Técnica Tempestuosa	+1 de dano com uma espada longa em cada mão
Lutar Sujo	Guerreiro ou ladino	+4 de dano nos ataques corpo a corpo contra inimigos surpresos
Martelo Trovejante	Con 15, guerreiro	Inimigos sofrem -2 nos testes de resistência contra condições causadas por maças ou martelos
Mestre da Terra Retumbante	Genasi, guerreiro	Bônus no ataque e causa dano com abalo sísmico
Precisão Oportunista	Sab 13, elfo, guerreiro	Mantém precisão élfica quando fracassa em AdO
Resiliência Defensiva	Con 13, Sab 13, guerreiro	+1 nas defesas se retomar o fôlego e estiver sangrando
Resiliência Ofensiva	Des 13, Sab 13, guerreiro	+1 nos ataques se retomar o fôlego e estiver sangrando
Revigoreamento Sangrento	Con 13, draconato, guerreiro	+2 PV temporários com poder revigorante enquanto estiver sangrando
Sangue Rochoso dos Anões	Anão, guerreiro, Vigor Impetuoso	PV temporários adicionais com poderes revigorantes
Sopro Fortificante	Con 13, draconato, guerreiro	+1 nos ataques com poderes revigorantes depois do sopro de dragão
Tomar Providências	Sab 15, guerreiro	+2 nas defesas contra um alvo depois de sucesso decisivo
Vigor Aprimorado	Guerreiro, treinado em Tolerância	PV temporários adicionais com poderes revigorantes

Talentos de Ladino	Pré-requisitos	Benefícios
Ação Matadora	Ladino, Ataque Furtivo	Causa dano do Ataque Furtivo novamente com ponto de ação
Acuidade com Espada Longa	Eladrin, ladino	Considera espada longa como lâmina leve
Adentrar no Combate	Ladino, Golpe Inicial	+1 no deslocamento e nos ataques corpo a corpo na rodada surpresa
Afastamento Temerário	Ladino, Esquivo Hábil	Se move para longe em vez de ajustar
Anão Mestre de Armadilhas	Anão, ladino	+4 de Percepção e Ladinagem para encontrar armadilhas e abrir fechaduras
Assalto Agressivo	Ladino, Golpe Inicial, Vigarista Brutal	Conduz 1 quadrado alvo que ainda não agiu
Ataque Furtivo Descuidado	Humano, ladino, Ataque Furtivo	Bônus de ataque no Ataque Furtivo e concede VdC
Atirador Ambidestro	Ladino	Considera a besta de mão como arma de mão inábil, recarrega usando ação livre
Cólera Intimidante	Car 15, tiefling, ladino	Combina poder de aturdir com cólera infernal (-4 de penalidade)
Cortar os Tornozelos	Halfling, ladino, Ataque Furtivo	Alvos Grandes ou maiores que sofrem Ataque Furtivo podem ficar lentos
Emboscador Astucioso	Tiefling, ladino	Combina cólera infernal com VdC para receber bônus no ataque e dano
Ferimento Brutal	Ladino, Ataque Furtivo, Vigarista Brutal	Causa dano contínuo adicional no Ataque Furtivo
Ferimento Implacável	Ladino, Ataque Furtivo, Rufião Implacável	Inimigos sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência contra condições causadas por clavas ou maças
Grupo Intimidador	Meio-Elfo, ladino, treinado em Intimidação	Aliados recebem +1 nos ataques contra inimigos aturdidos
Guerrilheiro Afortunado	Halfling patrulheiro ou halfling ladino	Difícil atingir o halfling quando ele corre

TALENTOS DO ESTÁGIO HEROICO (CONTINUAÇÃO)

Talentos de Ladino	Pré-requisitos	Benefícios
Investida Surpreendente	Des 17, guerreiro ou ladino	+1[A] de dano em investida com lâmina leve ou lança e VdC
Ladrão de Rua	For 13, Con 13, ladino	Considera maça como lâmina leve
Lutar Sujo	Guerreiro ou ladino	+4 de dano nos ataques corpo a corpo contra inimigos surpresos
Mira do Fogo Obscuro	Drow ladino ou drow patrulheiro	Alvo do fogo obscuro sofre dano adicional
Perseguidor Subterrâneo	For 13, Con 13, anão, ladino	Considera machados, martelos e picaretas de uma mão como lâminas leves
Portador da Chama Penetrante	Genasi, ladino	Pulso de Fogo com VdC ignora resistências e imunidades
Precisão Sorrateira	Elfo, ladino, Ataque Furtivo	Conserva precisão élfica se fracassar com VdC
Pressentir Armadilhas	Sab 13, ladino	+2 nas defesas contra armadilhas, +2 para encontrar armadilhas
Resposta Rápida	Des 15, ladino	Bônus no deslocamento quando atingido por AdO
Trabalho em Equipe Brutal	For 15, draconato, ladino	+2 de dano enquanto estiver adjacente a um aliado
Talentos de Patrulheiro	Pré-requisitos	Benefícios
Ação Predatória	Patrulheiro, Presa do Caçador	Causa dano da Presa do Caçador novamente com ponto de ação
Animal Resistente a Sopros	Draconato, patrulheiro, Maestria Animal	Animal adquire resistência ao dano do sopro de dragão de seu mestre
Animal Treinado	Patrulheiro, Maestria Animal	Animal recebe treinamento em uma perícia
Animal Vingativo	Patrulheiro, Maestria Animal, Presa do Caçador	Animal recebe +1 no ataque e dano contra presa
Assegurar Acampamento	Sab 13, patrulheiro, treinado em Natureza, Percepção e Furtividade	Aliados recebem bônus em Furtividade e Percepção durante descanso prolongado
Caça em Grupo	Meio-Elfo, patrulheiro, Presa do Caçador	Aliados recebem +1 de dano contra presa
Caçador do Vento e da Onda	Genasi, patrulheiro	+2 no deslocamento com corrente célere ou andarilho do vento
Camuflagem	Patrulheiro, treinado em Furtividade	+5 de Furtividade em campo aberto com ocultação
Companheiro Diabólico	Tiefling, patrulheiro, Maestria Animal	Animal adquire resistência a dano flamejante
Companheiro Lépidio	Halfling Patrulheiro, Maestria Animal	Animal recebe +2 na CA contra AdO e pode usar segunda chance
Companheiro Natifeérico	Eladrin, patrulheiro, Maestria Animal	Animal adquire origem feérica e outros benefícios
Golpe Primoroso	Patrulheiro	+1 nos ataques corpo a corpo quando o alvo estiver sozinho
Guerrilheiro Afortunado	Halfling ladino ou halfling patrulheiro	Difícil atingir o halfling quando ele corre
Maestria Animal dos Drow	Drow, patrulheiro, Maestria Animal	Animal enxerga na nuvem de escuridão
Maestria Animal dos Elfos	Elfo, patrulheiro, Maestria Animal	Animal adquire Passo Selvagem e precisão élfica
Maestria Animal dos Humanos	Humano, patrulheiro, Maestria Animal	Animal recebe +1 nas defesas
Mira do Caçador	Patrulheiro, Presa do Caçador	Ignora cobertura e ocultação da presa
Mira do Fogo Obscuro	Drow ladino ou drow patrulheiro	Alvo do fogo obscuro sofre dano adicional
Oportunidade Coordenada	Patrulheiro, Maestria Animal	+2 de dano nos AdO se o animal estiver adjacente
Orientar o Animal	Patrulheiro, Maestria Animal	Animal recebe +2 nas perícias treinadas pelo patrulheiro
Precisão Brutal	Elfo, patrulheiro, Presa do Caçador	Causa dano adicional com precisão élfica
Presa do Trovão Companheiro	Anão, patrulheiro, Maestria Animal	Javali ganha PV de acordo com o nível do patrulheiro
Proteger o Animal	Patrulheiro, Maestria Animal	Ataques contra o animal causam AdO do patrulheiro
Rastreador Experiente	Sab 13, patrulheiro, treinado em Natureza	+5 nos testes de Percepção para encontrar trilhas e na CD para não ser rastreado

DEFESA COM ESCUDO

Pré-requisitos: Sab 13, guerreiro

Benefício: Se obtiver sucesso num ataque com um poder que requer um escudo, o guerreiro recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno ou até deixar de usar o escudo.

DEFESA INSPIRADA

Pré-requisitos: Humano, senhor da guerra

Benefício: Quando o senhor da guerra utiliza sua palavra de inspiração, o alvo também recebe +1 de bônus de poder em todas as defesas até o começo do próximo turno do personagem.

DEFESA LATERAL

Pré-requisitos: Humano, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: Os aliados do guerreiro que estiverem adjacentes a ele recebem +1 de bônus em todas as defesas contra as criaturas marcadas pelo personagem.

DESAFIO DEVOTADO

Pré-requisitos: Anão, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: Quando realizar um ataque básico corpo a corpo devido à característica Desafio de Combate, o guerreiro recebe um bônus na jogada de ataque e dano igual ao seu modificador de Sabedoria.

DESTEMOR APRIMORADO

Pré-requisitos: Senhor da guerra, característica de classe Presença Destemida

Benefício: Quando um aliado do senhor da guerra se beneficia da Presença Destemida do personagem, ele recebe +1 de bônus na jogada de ataque ou +1 de bônus no deslocamento da ação de movimento (à escolha do aliado).

DIRECIONAR OS DISPAROS

Pré-requisitos: Elfo, senhor da guerra, característica de classe Líder de Combate

Benefício: Quando o elfo atinge um inimigo com um ataque com o arco, seus aliados a até 10 quadrados que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque à distância contra este inimigo até o começo do próximo turno do personagem.

EMBOSCADOR ASTUCIOSO

Pré-requisitos: Tiedfling, ladino

Benefício: Se utilizar o poder racial *cólera infernal* quando tiver vantagem de combate contra o alvo de um ataque, o tiedfling recebe um bônus na jogada de ataque e dano igual ao seu modificador de Inteligência.

ENGENHOSIDADE APRIMORADA

Pré-requisitos: Senhor da guerra, característica de classe Presença Engenhosa

Benefício: O senhor da guerra adiciona 2 ao bônus de dano e aos pontos de vida temporários concedidos por sua Presença Engenhosa.

ESPÍRITO DESTEMIDO

Pré-requisitos: Draconato, senhor da guerra, característica de classe Presença Destemida

Benefício: Quando um aliado do senhor da guerra que estiver sangrando se beneficia da Presença Destemida do personagem, ele recebe +2 de bônus na jogada de ataque ou +2 de bônus no deslocamento da ação de movimento (à escolha do aliado).

FERIDA PROFUNDA

Pré-requisitos: Con 15, guerreiro

Benefício: Quando o guerreiro causa dano contínuo sem tipo usando um machado ou picareta, o alvo do ataque sofre -2 de penalidade nos testes de resistência contra o dano contínuo.

FERIMENTO BRUTAL

Pré-requisitos: Ladino, característica de classe Ataque Furtivo, característica de classe Vigarista Brutal

Benefício: Quando o ladino causa dano contínuo e o dano do Ataque Furtivo num ataque contra um alvo, ele adiciona 1 ao dano contínuo para cada dado de dano causado pelo Ataque Furtivo.

AS LÂMINAS FEÉRICAS

Os armeiros eladrin normalmente forjam lâminas em pares. Quer sejam pares idênticos, uma lâmina pesada e outra leve ou até mesmo uma lâmina dupla, essas armas são forjadas para serem perfeitas juntas. Ainda mais importante, elas são balanceadas para se encaixar com perfeição nas mãos de quem as empunha.

FERIMENTO IMPLACÁVEL

Pré-requisitos: Ladino, característica de classe Ataque Furtivo, característica de classe Rufião Implacável

Benefício: Quando o ladino utiliza uma clava ou maça para realizar um Ataque Furtivo que deixa o alvo cego, enfraquecido, imobilizado ou lento, o alvo sofre -2 de penalidade no teste de resistência contra essa condição.

FULGOR MARCIAL

Pré-requisitos: Des 15, qualquer classe marcial

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus de talento nos testes de Iniciativa. Além disso, durante o seu primeiro turno no encontro, o personagem pode ajustar usando uma ação mínima.

GOLPE PRIMOROSO

Pré-requisito: Patrulheiro

Benefício: O patrulheiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo contra um alvo se não houverem outras criaturas a até 3 quadrados do alvo.

GRUPO INTIMIDADOR

Pré-requisitos: Meio-elfo, ladino, treinado em Intimidação

Benefício: Os aliados do meio-elfo recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra os inimigos que estiverem sofrendo penalidade nas jogadas de ataque por terem sido atingidos por um ataque do ladino com a palavra-chave aturdir.

GUARDIÃO DA TEMPESTADE

Pré-requisitos: Genasi, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: Se estiver adotando a manifestação alma de tempestade quando realizar um ataque básico corpo a corpo devido à característica Desafio de Combate, o guerreiro pode escolher causar dano trovejante ou elétrico em vez do tipo normal de dano.

GUERRILHEIRO AFORTUNADO

Pré-requisitos: Halfling ladino ou halfling patrulheiro

Benefício: Quando o halfling corre, os inimigos que realizarem ataques de oportunidade contra ele durante o movimento devem jogar dois dados e utilizar o menor resultado.

HALFLING ROBUSTO

Pré-requisitos: Halfling, guerreiro

Benefício: O halfling recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas Grandes ou maiores marcadas por ele.

ÍMPETO DA ARMA DE HASTE

Pré-requisitos: Des 15, Sab 15, guerreiro

Benefício: Sempre que realizar um ataque com uma arma de haste ou uma lança para empurrar ou conduzir um alvo 2 quadrados ou mais, o guerreiro também pode deixar o alvo derrubado no final do movimento forçado.

INSPIRAÇÃO APRIMORADA

Pré-requisitos: Senhor da guerra, característica de classe Presença Inspiradora

Benefício: A característica Presença Inspiradora do senhor da guerra concede 2 pontos de vida adicionais.

Talentos de Senhor da Guerra	Pré-requisitos	Benefícios
Cólera Desequilibrante	Tiefling, senhor da guerra	Alvo da cólera infernal concede VdC
Comandar a Escuridão	Drow, senhor da guerra	Altera o nível de escuridão da nuvem de escuridão
Comando Feérico	Eladrin, senhor da guerra, Presença Tática	Aliados se teletransportam antes ou depois de atacar
Comando Ousado	Halfling, senhor da guerra, Presença Destemida	Aliados recebem +1 nos ataques contra um inimigo que não atingiu o halfling
Conceder Poder	Senhor da Guerra	+1 nos ataques concedidos pelo personagem
Defesa Inspirada	Humano, senhor da guerra	Aliado recebe +1 nas defesas depois de palavra de inspiração
Destemor Aprimorado	Senhor da Guerra, Presença Destemida	Aliado recebe +1 no ataque ou deslocamento com Presença Destemida
Direcionar os Disparos	Elfo, senhor da guerra, Líder de Combate	Aliados recebem +1 nos ataques à distância contra o alvo
Engenhosidade Aprimorada	Senhor da Guerra, Presença Engenhosa	Aliados recebem +2 no dano ou PV temporários com Presença Engenhosa
Espírito Destemido	Draconato, senhor da guerra, Presença Destemida	Aliado sangrando recebe bônus adicional com Presença Destemida
Inspiração Aprimorada	Senhor da Guerra, Presença Inspiradora	Aliado recebe +2 PV com Presença Inspiradora
Inspiração Estimulante	Anão, senhor da guerra	Teste de Resistência ou PV adicionais com palavra de inspiração
Inspiração Tática	Eladrin, senhor da guerra	Adiciona mod. de Inteligência aos PV recuperados com palavra de inspiração
Inspirar Resistência	Senhor da Guerra	Aliados podem fazer teste de resistência com palavra de inspiração
Palavra de Inspiração Aprimorada	Senhor da Guerra	Adiciona mod. de Carisma aos PV recuperado com palavra de inspiração
Táticas Aprimoradas	Senhor da Guerra, Presença Tática	Aliados recebem +1 nos ataques com Presença Tática
Táticas Inspiradas	Meio-Elfo, senhor da guerra, Presença Inspiradora	Aliado recebe +1 no ataque com ponto de ação

INSPIRAÇÃO ESTIMULANTE

Pré-requisitos: Anão, senhor da guerra

Benefício: Quando o anão utiliza sua *palavra de inspiração* em um de seus aliados adjacentes, este aliado pode recuperar pontos de vida adicionais iguais ao modificador de Sabedoria do senhor da guerra ou realizar um teste de resistência.

INSPIRAÇÃO TÁTICA

Pré-requisitos: Eladrin, senhor da guerra

Benefício: O senhor da guerra adiciona seu modificador de Inteligência aos pontos de vida concedidos por sua *palavra de inspiração*.

INSPIRAR RESISTÊNCIA

Pré-requisito: Senhor da guerra

Benefício: Quando utiliza sua *palavra de inspiração*, o senhor da guerra pode escolher não conceder os dados adicionais de cura e, em vez disso, permitir que o alvo realize um teste de resistência.

INVESTIDA SURPREENDENTE

Pré-requisitos: Des 17, guerreiro ou ladino

Benefício: Quando o personagem realiza uma investida contra um alvo contra o qual ele tem vantagem de combate, usando uma lâmina leve ou uma lança, o ataque causa 1[A] de dano adicional.

LADRÃO DE RUA

Pré-requisitos: For 13, Con 13, ladino

Benefício: O personagem pode usar armas da categoria maça com qualquer poder de ladino que requer uma lâmina leve. Enquanto estiver empunhando uma arma dessa categoria, o ladino reduz o dano de seu Ataque Furtivo em um dado.

LÂMINA FULMINANTE

Pré-requisitos: Des 15, guerreiro

Benefício: Se reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque usando uma lâmina pesada, o guerreiro pode ajustar usando uma ação mínima até o final do seu turno atual.

LÂMINAS FEÉRICAS

Pré-requisitos: Eladrin, guerreiro, característica de classe Técnica Tempestuosa

Benefício: Enquanto estiver empunhando duas lâminas leves, duas lâminas pesadas ou uma lâmina leve e uma lâmina pesada, o eladrin recebe +1 de bônus nas jogadas de dano.

LIBERDADE MARCIAL

Pré-requisitos: Sab 13, qualquer classe marcial, treinado em Tolerância

Benefício: O personagem recebe +5 de bônus nos testes de resistência contra as condições lento e imobilizado.

LUTAR SUJO

Pré-requisito: Guerreiro ou ladino

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nas jogadas de dano com armas de combate corpo a corpo contra inimigos surpresos.

MAESTRIA ANIMAL DOS DROW

Pré-requisitos: Drow, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro é imune ao poder racial *nuvem de escuridão* do personagem.

MAESTRIA ANIMAL DOS ELFOS

Pré-requisitos: Elfo, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro ignora terreno acidentado quando ajusta.

O elfo pode utilizar seu poder racial *precisão élfica* para refazer sua própria jogada de ataque ou a jogada de ataque de seu companheiro animal.

MAESTRIA ANIMAL DOS HUMANOS

Pré-requisitos: Humano, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro recebe +1 de bônus em todas as defesas.

MARTELO TROVEJANTE

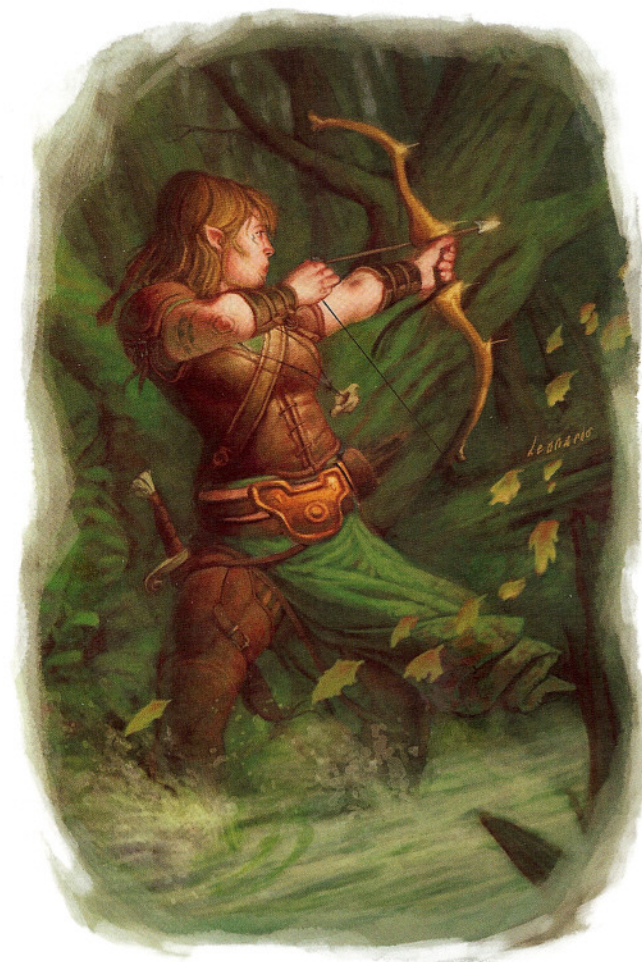
Pré-requisitos: Con 15, guerreiro

Benefício: Quando o guerreiro utiliza uma maça ou martelo para realizar um ataque que deixa o alvo atordoado, imobilizado, lento ou pasmo, o alvo sofre -2 de penalidade no teste de resistência contra essa condição.

MESTRE DA TERRA RETUMBANTE

Pré-requisitos: Genasi, guerreiro

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque com o poder racial *abalo sísmico* e causa dano igual ao seu modificador de Força nos inimigos derubados por este poder.



MIRA DO CAÇADOR

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: O patrulheiro não sofre a penalidade normal de -2 nas jogadas de ataque contra sua presa se ela tiver cobertura ou ocultação.

MIRA DO FOGO OBSCURO

Pré-requisitos: Drow patrulheiro ou drow ladino

Benefício: Sempre que o drow causar o dano de sua característica Ataque Furtivo ou Presa do Caçador no alvo do poder racial *fogo obscuro*, o ataque causa dano adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

OPORTUNIDADE COORDENADA

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: Se o companheiro animal do patrulheiro estiver adjacente ao alvo de um ataque de oportunidade do personagem, este recebe +2 de bônus na jogada de dano.

ORIENTAR O ANIMAL

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro recebe +2 de bônus de talento nas perícias nas quais o personagem é treinado.

PALAVRA DE INSPIRAÇÃO APRIMORADA

Pré-requisito: Senhor da guerra

Benefício: O senhor da guerra adiciona seu modificador de Carisma aos pontos de vida concedidos por sua *palavra de inspiração*.

PERSEGUIDOR SUBTERRÂNEO

Pré-requisitos: For 13, Con 13, anão, ladino

Benefício: O personagem pode usar um machado, martelo ou picareta de uma mão com qualquer poder de ladino que requer uma lâmina leve. Enquanto estiver empunhando uma dessas armas, o ladino reduz o dano de seu Ataque Furtivo em um dado.

PORTADOR DA CHAMA PENETRANTE

Pré-requisitos: Genasi, ladino

Benefício: Quando o genasi tem vantagem de combate contra o alvo do seu poder racial *pulso flamejante*, o poder ignora qualquer resistência ou imunidade que o alvo possui contra dano flamejante.

PRECISÃO BRUTAL

Pré-requisitos: Elfo, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Se o elfo atingir sua presa no ataque concedido por seu poder racial *precisão élfica*, o ataque causa dano adicional igual a 1d6 + seu modificador de Sabedoria.

PRECISÃO OPORTUNISTA

Pré-requisitos: Sab 13, elfo, guerreiro

Benefício: Se utilizar o poder racial *precisão élfica* para refazer um ataque de oportunidade e fracassar, o elfo não gasta o poder.

PRECISÃO SORRATEIRA

Pré-requisitos: Elfo, ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: Se utilizar o poder racial *precisão élfica* para re-fazer um ataque contra um inimigo contra o qual tem vantagem de combate e fracassar, o ladino não gasta o poder.

PRESA DO TROVÃO COMPANHEIRO

Pré-requisitos: Anão, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: Se o patrulheiro escolher um javali como companheiro animal, adicione o nível do anão ao máximo de pontos de vida da criatura.

PRESSENTIR ARMADILHAS

Pré-requisitos: Sab 13, ladino

Benefício: O ladino recebe +2 de bônus de talento em todas as defesas contra ataques de armadilhas e nos testes de Percepção para encontrar armadilhas.

PROTEGER O ANIMAL

Pré-requisitos: Patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: Quando um inimigo realiza um ataque corpo a corpo contra o companheiro animal do patrulheiro, ele provoca um ataque de oportunidade do personagem. Se estiver adjacente ao seu companheiro animal, o patrulheiro pode realizar esse ataque mesmo se não puder alcançar o atacante (por exemplo, atacando o braço esticado dele).

RASTREADOR EXPERIENTE

Pré-requisitos: Sab 13, patrulheiro, treinado em Natureza

Benefício: O patrulheiro recebe +5 de bônus de talento nos testes de Percepção para rastrear.

Adicione 5 à CD dos testes de Percepção para outras criaturas rastrearem o patrulheiro. O personagem pode estender esse benefício a até 10 aliados viajando com ele.

RESILIÊNCIA DEFENSIVA

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13, guerreiro

Benefício: Se retomar o fôlego enquanto estiver sangrando, o guerreiro recebe +1 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno, além do bônus normal por retomar o fôlego.

RESILIÊNCIA OFENSIVA

Pré-requisitos: Des 13, Sab 13, guerreiro

Benefício: Se retomar o fôlego enquanto estiver sangrando, o guerreiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

RESPOSTA RÁPIDA

Pré-requisitos: Des 15, ladino

Benefício: Se for atingido por um ataque de oportunidade durante um movimento, o ladino recebe +1 de bônus neste deslocamento. Esse benefício é cumulativo no caso do personagem ser atingido mais de uma vez.

REVIGORAMENTO SANGRENTO

Pré-requisitos: Con 13, draconato, guerreiro

Benefício: Se obtiver sucesso num ataque com a palavra-chave revigorante enquanto estiver sangrando, o draconato recebe 2 pontos de vida temporários adicionais.



SANGUE ROCHOSO DOS ANÕES

Pré-requisitos: Anão, guerreiro, característica de classe Vigor Impetuoso

Benefício: O anão recebe +2 de bônus de talento nos pontos de vida temporários recebidos pela utilização de poderes com a palavra-chave revigorante. Esse bônus aumenta para +4 no nível 11 e para +6 no nível 21.

SOPRO FORTIFICANTE

Pré-requisitos: Con 13, draconato, guerreiro

Benefício: Quando utiliza seu poder racial *sopro de dragão*, o draconato recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave revigorante até o final do seu próximo turno.

TÁTICAS APRIMORADAS

Pré-requisitos: Senhor da guerra, característica de classe Presença Tática

Benefício: O senhor da guerra adiciona 1 ao bônus da jogada de ataque concedida por sua Presença Tática.

TÁTICAS INSPIRADAS

Pré-requisitos: Meio-elfo, senhor da guerra, característica de classe Presença Inspiradora

Benefício: Quando um aliado do meio-elfo que possa enxergá-lo gasta um ponto de ação para realizar um ataque, ele recebe +1 de bônus na jogada de ataque.

TOMAR PROVIDÊNCIAS

Pré-requisitos: Sab 15, guerreiro

Benefício: Quando obtém um sucesso decisivo com um ataque corpo a corpo, o guerreiro recebe +2 de bônus em todas as defesas contra os ataques do alvo até o final do seu próximo turno.

TRABALHO EM EQUIPE BRUTAL

Pré-requisitos: For 15, draconato, ladino

Benefício: O draconato recebe +2 de bônus nas jogadas de dano enquanto estiver adjacente a pelo menos um de seus aliados.

VIGOR APRIMORADO

Pré-requisitos: Guerreiro, treinado em Tolerância

Benefício: O guerreiro recebe +1 de bônus de talento nos pontos de vida temporários recebidos pela utilização de poderes com a palavra-chave revigorante. Esse bônus aumenta para +2 no nível 11 e para +4 no nível 21.

TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR

Os talentos nesta seção estão disponíveis para os personagens de nível 11 ou mais que atendam seus pré-requisitos.

ABERTURA DE COMBATE

Pré-requisitos: Nível 11, meio-elfo, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: Sempre que puder realizar um ataque básico corpo a corpo devido à característica Desafio de Combate, em vez de realizar o ataque, o guerreiro pode permitir que um de seus aliados realize um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre.

AGILIDADE COM COTA DE MALHA

Pré-requisitos: Nível 11, Des 15, guerreiro

Benefício: O guerreiro ignora a penalidade normal no deslocamento por vestir uma cota de malha.

AGILIDADE TEMPESTUOSA

Pré-requisitos: Nível 11, Des 15, guerreiro, característica de classe Técnica Tempestuosa

Benefício: O bônus de dano concedido pela Técnica Tempestuosa do guerreiro enquanto ele estiver usando uma armadura leve ou cota de malha aumenta em 1. No nível 21 ele aumenta em 2.

ANIMAL PROTETOR

Pré-requisitos: Nível 11, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: Sempre que o companheiro animal do patrulheiro estiver adjacente a ele, o personagem recebe +1 de bônus na CA.

ANIMAL VIGOROSO

Pré-requisitos: Nível 11, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro recebe um pulso de cura e um número de pontos de vida adicionais igual a 5 + o modificador de Sabedoria do personagem.

APUNHALADA SANGRENTA

Pré-requisitos: Nível 11, ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: Sempre que causar o dano de seu Ataque Furtivo com um poder de ataque diário de ladino, o alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra). Se o poder já causar dano contínuo sem tipo, em vez disso, aumente o dano contínuo em 5.

ARQUEIRO OPORTUNISTA

Pré-requisitos: Nível 11, elfo, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: Sempre que puder realizar um ataque básico corpo a corpo devido à característica Desafio de Combate, em vez disso, o guerreiro pode realizar um ataque básico à distância com um arco contra o alvo. Este ataque básico à distância não provoca ataques de oportunidade.

ARROGÂNCIA DRACÔNICA

Pré-requisitos: Nível 11, draconato, guerreiro

Benefício: Sempre que empurrar um inimigo ou deixá-lo derrubado, o draconato causar dano a este inimigo igual ao seu modificador de Força.

ATACANTE TEMERÁRIO

Pré-requisitos: Nível 11, guerreiro

Benefício: Quando obtém um sucesso decisivo com um poder de ataque de guerreiro, o guerreiro pode realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre. Se fizer isso, o personagem sofre -2 de penalidade na CA até o final do seu próximo turno.

ATAQUE FURTIVO INFERNAL

Pré-requisitos: Nível 11, tiefling, ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: Quando o tiefling causa o dano do Ataque Furtivo num ataque que recebeu o bônus de seu poder racial *côlera infernal*, ele causa um dado de dano adicional no Ataque Furtivo.

ATAQUE FURTIVO OPORTUNISTA

Pré-requisitos: Nível 11, ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: Quando o ladino atinge um alvo com um ataque de oportunidade e causa o dano do Ataque Furtivo, o alvo fica lento até o final do próximo turno do personagem.

CAÇADOR COLÉRICO

Pré-requisitos: Nível 11, tiefling, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Quando utiliza o poder racial *côlera infernal* contra sua presa, o patrulheiro recebe +3 de bônus de poder no próximo ataque contra o alvo (em vez de +1).

CAÇADOR OSCURO

Pré-requisitos: Nível 11, drow, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Quando o drow utiliza o poder racial *nuvem de escuridão*, cada inimigo dentro da nuvem é designado como presa do patrulheiro enquanto permanecer na nuvem. Esses inimigos não contam para o limite normal de uma presa e qualquer outra criatura já designada como presa, permanece como presa. O personagem pode causar o dano da característica Presa do Caçador contra todas as presas dentro da nuvem que atingir com um ataque.

COMBATENTE DA FALANGE

Pré-requisitos: Nível 11, guerreiro ou senhor da guerra, proficiência com escudos leves ou pesados

Benefício: Enquanto o personagem estiver empunhando um escudo, seus aliados adjacentes recebem +1 de bônus de escudo na CA.

COMBATENTE DO SOPRO DRACÔNICO

Pré-requisitos: Nível 11, draconato, qualquer classe marcial

Benefício: Quando o draconato utiliza o poder racial *sopro de dragão*, seu próximo ataque corpo a corpo causa 1[A] de dano adicional se obtiver sucesso. O tipo do dano adicional é igual ao tipo de dano seu *sopro de dragão*.

COMPANHEIRO DISTRATIVO

Pré-requisitos: Nível 11, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Se o patrulheiro atingir sua presa enquanto ela estiver adjacente ao companheiro animal do personagem, ela sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o patrulheiro e seu companheiro animal até o começo do próximo turno do personagem.

COMPANHEIROS ELEMENTAIS

Pré-requisitos: Nível 11, genasi, senhor da guerra

Benefício: Os aliados do senhor da guerra adjacentes a ele adquirem quaisquer resistências ou bônus nos testes de resistência que o personagem possui devido à manifestação elemental que estiver adotando.

DEFENSOR DIABÓLICO

Pré-requisitos: Nível 11, tiefling, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: O poder racial *cólera infernal* também pode ser usado contra um inimigo marcado pelo guerreiro que atingiu um aliado do personagem desde o seu último turno.

DESAFIO AMEDRONTADOR

Pré-requisitos: Nível 11, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: As criaturas marcadas pelo guerreiro sofrem -3 de penalidade nas jogadas dos ataques que não o incluam como alvo (em vez de -2).

DOM DE AVANDRA

Pré-requisitos: Nível 11, halfling, ladino

Benefício: Se o halfling utilizar o poder racial *segunda chance* e o inimigo fracassar no novo ataque, o ladino obtém vantagem de combate na próxima jogada de ataque contra esse inimigo realizada antes do final do próximo turno do personagem.

ESPÍRITO VINGADOR

Pré-requisitos: Nível 11, humano guerreiro ou humano senhor da guerra

Benefício: Quando um aliado do personagem de nível igual ou maior que o dele é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o personagem recebe um ponto de ação que deve ser gasto antes do final do seu próximo turno ou é perdido. Para se beneficiar deste efeito, o personagem deve ser capaz de enxergar ou ouvir este aliado quando ele for reduzido a 0 ponto de vida ou menos.

EXATIDÃO SANGRENTA

Pré-requisitos: Nível 11, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Sempre que atingir sua presa com um poder de ataque diário de patrulheiro, o alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra). Se o poder já causar dano contínuo sem tipo, em vez disso, aumente o dano contínuo em 5.

FINTA EVASIVA

Pré-requisitos: Nível 11, Des 17, Car 15, ladino

Benefício: Quando ajusta 2 quadrados ou mais em seu turno, o ladino recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos até o começo do seu próximo turno.

FLAGELO DA MARCA

Pré-requisitos: Nível 11, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

Benefício: Uma vez por rodada, o guerreiro pode adicionar seu modificador de Sabedoria à uma jogada de dano contra um inimigo marcado por ele.

FLANQUEAR EM GRUPO

Pré-requisitos: Nível 11, meio-elfo, ladino

Benefício: Enquanto o meio-elfo estiver flanqueando um inimigo, seus aliados adjacentes ao alvo obtêm vantagem de combate contra o inimigo.

FORMAÇÃO DO SENHOR DA GUERRA

Pré-requisitos: Nível 11, Int 17, senhor da guerra

Benefício: Quando presta auxílio a um de seus aliados, o senhor da guerra pode auxiliar até dois aliados. O personagem deve prover o mesmo tipo de auxílio aos dois aliados (por exemplo, ele não pode auxiliar um aliado na jogada de ataque e outro nas defesas, assim como também não pode auxiliar na jogada de ataque contra alvos diferentes).



LEONARDO

TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR

Qualquer Classe Marcial	Pré-requisitos	Benefício
Combatente do Sopro Dracônico	Draconato, qualquer classe marcial	Dano adicional em ataque corpo a corpo depois de sopro de dragão
Tenacidade Sangrenta	Humano, qualquer classe marcial	+2 nas defesas quando sangrar pela primeira vez
Talentos de Guerreiro	Pré-requisitos	Benefícios
Abertura de Combate	Meio-elfo, guerreiro, Desafio de Combate	Um aliado ataca o inimigo no lugar do guerreiro
Agilidade com Cota de Malha	Des 15, guerreiro	Ignora penalidade no deslocamento ao usar cota de malha
Agilidade Tempestuosa	Des 15, guerreiro, Técnica Tempestuosa	+1 de dano com Técnica Tempestuosa
Arqueiro Oportunista	Elfo, guerreiro, Desafio de Combate	Usa arco nos ataques concedidos por Desafio de Combate
Arrogância Dracônica	Draconato, guerreiro	Causa dano a inimigos que empurrou ou derrubou
Atacante Temerário	Guerreiro	Realiza um ataque básico depois de sucesso decisivo
Combatente da Falange	Guerreiro ou senhor da guerra, proficiência com escudos leves ou pesados	Aliados adjacentes recebem +1 na CA enquanto o personagem empunhar um escudo
Defensor Diabólico	Tiefling, guerreiro, Desafio de Combate	Usa cólera infernal contra inimigo que atingiu um aliado
Desafio Amedrontador	Guerreiro, Desafio de Combate	Criaturas marcadas sofrem -3 quando não atacam o personagem
Espírito Vingador	Humano guerreiro ou humano senhor da guerra	Recebe ponto de ação quando aliado é reduzido a 0 PV
Flagelo da Marca	Guerreiro, Desafio de Combate	Adiciona modificador de Sabedoria ao dano contra inimigo marcado
Guardião Elemental	Con 15, genasi, guerreiro	Melhora característica racial quando está adjacente a um aliado
Ímpeto Poderoso	Con 15, guerreiro, Vigor Impetuoso	Aumenta o dano do Vigor Impetuoso
Investida Feérica	Eladrin, guerreiro	Utiliza passo feérico com investida
Represália do Pé-Rochoso	Anão, guerreiro	Realiza AdO quando empurrado ou conduzido e pode negar movimento
Resoluto	Con 17, guerreiro	Recebe PV temporários quando gasta pulso de cura
Surra Duradoura	Anão, guerreiro	Causa mod. de Constituição de dano contínuo com poder diário de guerreiro

Talentos de Ladino	Pré-requisitos	Benefício
Apunhalada Sangrenta	Ladino, Ataque Furtivo	Causa 5 de dano contínuo com poder diário de ladino
Ataque Furtivo Infernal	Tiefling, ladino, Ataque Furtivo	Combina Ataque Furtivo com cólera infernal para causar dano adicional
Ataque Furtivo Oportunista	Ladino, Ataque Furtivo	Ataque Furtivo com AdO deixa alvo lento
Dom de Avandra	Halfling, ladino	Obtém VdC com segunda chance
Finta Evasiva	Des 17, Car 15, ladino	+1 na CA e Reflexos quando ajusta 2 ou mais quadrados
Flanquear em Grupo	Meio-elfo, ladino	Aliados obtêm VdC contra inimigo flanqueado
Gambito Feérico	Eladrin, ladino	Obtém VdC com passo feérico
Investida Indireta	Ladino, treinado em Acrobacia	Termina investida em qualquer quadrado adjacente ao alvo
Maestria em Armas dos Ladinos	Ladino, Aptidão com Armas dos Ladino	Considera adagas e shurikens como armas de decisivo elevado
Matador Primoroso	Elfo, ladino	+2 de dano enquanto for o mais próximo do alvo
Saltador Obscuro	Drow, ladino	Teleporta usando ação livre dentro de nuvem de escuridão
Separar os Fracos	Car 15, ladino	+2 de dano nos ataques corpo a corpo contra inimigos sangrando ou enfraquecidos

Talentos de Patrulheiro	Pré-requisitos	Benefício
Animal Protetor	Patrulheiro, Maestria Animal	+1 na CA enquanto adjacente a animal
Animal Vigoroso	Patrulheiro, Maestria Animal	Animal recebe pulso de cura e PV
Caçador Colérico	Tiefling, patrulheiro, Presa do Caçador	+3 no ataque quando usa cólera infernal contra presa
Caçador Obscuro	Drow, patrulheiro, Presa do Caçador	Inimigos dentro da nuvem de escuridão são designados como presa
Companheiro Distrativo	Patrulheiro, Maestria Animal, Presa do Caçador	Presa sofre -2 de ataque e dano contra personagem e animal
Exatidão Sangrenta	Patrulheiro, Presa do Caçador	Causa 5 de dano contínuo com poder diário de patrulheiro
Maestria Animal dos Halflings	Halfling, patrulheiro, Maestria Animal	Animal adquire segunda chance como um poder por encontro

TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR (CONTINUAÇÃO)

Talentos de Patrulheiro	Pré-requisitos	Benefício
Presa Primorosa	Sab 15, patrulheiro, Presa do Caçador, Tiro Primoroso	Bônus do Tiro Primoroso aumenta contra presa
Ressurgimento do Caçador	Patrulheiro, Presa do Caçador	Retoma o fôlego quando derrota presa
Sentidos Sobrenaturais	Sab 15, patrulheiro, treinado em Percepção	Jogue duas vezes os testes de Percepção
Vantagem do Caçador	Elfo, patrulheiro, Presa do Caçador	+2 de dano contra presa contra a qual tem VdC

Talentos de Senhor da Guerra	Pré-requisitos	Benefício
Combatente da Falange	Guerreiro ou senhor da guerra, proficiência com escudos leves ou pesados	Aliados adjacentes recebem +1 na CA enquanto o personagem empunhar um escudo
Companheiros Elementais	Genasi, senhor da guerra	Aliados adjacentes compartilham resistência energética
Espírito Vingador	Humano guerreiro ou humano senhor da guerra	Recebe ponto de ação quando aliado é reduzido a 0 PV
Formação do Senhor da Guerra	Int 17, senhor da guerra	Presta auxílio a dois aliados simultaneamente
Inspiração Sangrenta	Draconato, senhor da guerra	Um segundo aliado recebe PV temporários com palavra de inspiração
Inspiração Vital	Meio-elfo, senhor da guerra	Aliados recuperam mais PV com retomar o fôlego
Investida Impetuosa	Car 15, senhor da guerra	Aliados obtêm VdC contra alvo de investida
Pulso Defensivo	Con 15, senhor da guerra	Aliado recebe bônus defensivo quando o personagem retoma o fôlego
Recursos Confiáveis	Senhor da Guerra, Presença Engenhosa	Aliados recebem PV temporários com Presença Engenhosa
Táticas Feéricas	Eladrin, senhor da guerra	Aliado usa passo feérico junto com personagem
Táticas Inabaláveis	Anão, senhor da guerra	Palavra de inspiração reduz efeito de puxar, empurrar e conduzir

GAMBITO FEÉRICO

Pré-requisitos: Nível 11, eladrin, ladino

Benefício: Quando utiliza o poder racial *passo feérico* para se teleportar para um espaço adjacente a um inimigo, o eladrin obtém vantagem de combate contra esse inimigo até o final do seu turno.

GUARDIÃO ELEMENTAL

Pré-requisitos: Nível 11, Con 15, genasi, guerreiro

Benefício: Enquanto o genasi estiver adjacente a um de seus aliados, suas habilidades defensivas naturais aumentam. O personagem recebe o benefício adequado à manifestação elemental que estiver adotando.

Alma de Terra: Aumente em 2 o bônus racial nos testes de resistência.

Alma de Fogo, Alma de Tempestade ou Alma de Ar: Aumente o valor da resistência para 5.

Alma de Água: Aumente em 4 o bônus racial nos testes de resistência contra dano contínuo.

ÍMPETO PODEROSO

Pré-requisitos: Nível 11, Con 15, guerreiro, característica de classe Vigor Impetuoso

Benefício: O bônus de dano concedido pela característica Vigor Impetuoso aumenta em 1. No nível 21, o bônus aumenta em 2.

INSPIRAÇÃO SANGRENTA

Pré-requisitos: Nível 11, draconato, senhor da guerra

Benefício: Se o senhor da guerra utilizar sua *palavra de inspiração* enquanto estiver sangrando e não designar a si mesmo como alvo, um segundo aliado do draconato dentro do alcance do poder recebe pontos de vida temporários igual a duas vezes o modificador de Constituição do personagem.

INSPIRAÇÃO VITAL

Pré-requisitos: Nível 11, meio-elfo, senhor da guerra

Benefício: Os aliados do meio-elfo que possam enxergá-lo e ouvi-lo adicionam o modificador de Carisma do personagem aos pontos de vida recuperados quando retomam o fôlego.

INVESTIDA FEÉRICA

Pré-requisitos: Nível 11, eladrin, guerreiro

Benefício: Quando realizar uma investida, o eladrin pode utilizar seu poder racial *passo feérico*, usando uma ação livre, e substituir até 5 quadrados do deslocamento da investida com um teleporte.

Se obtiver sucesso na investida, o guerreiro não gasta o poder.

INVESTIDA IMPETUOSA

Pré-requisitos: Nível 11, Car 15, senhor da guerra

Benefício: Quando o senhor da guerra realizar uma investida, seus aliados obtêm vantagem de combate contra o alvo da investida até o final do próximo turno do personagem.

INVESTIDA INDIRETA

Pré-requisitos: Nível 11, ladino, treinado em Acrobacia

Benefício: Quando realizar uma investida, o ladino pode encerrar o movimento em qualquer quadrado adjacente ao alvo de onde possa atacá-lo.

MAESTRIA ANIMAL DOS HALFLINGS

Pré-requisitos: Nível 11, halfling, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: O companheiro animal do patrulheiro pode utilizar o poder racial *segunda chance* como um poder por encontro. Isso não conta como a utilização do personagem do poder racial *segunda chance*, e vice-versa.

MAESTRIA EM ARMAS DOS LADINOS

Pré-requisitos: Nível 11, ladino, característica de classe Aptidão com Armas dos Ladino

Benefício: Enquanto estiver empunhando uma adaga ou shuriken, a arma adquire a propriedade decisivo elevado.

MATADOR PRIMOROSO

Pré-requisitos: Nível 11, elfo, ladino

Benefício: Enquanto nenhum dos aliados do elfo estiver mais próximo do alvo do que ele, o ladino recebe +2 de bônus nas jogadas de dano dos ataques à distância realizados contra o alvo.

PRESA PRIMOROSA

Pré-requisitos: Nível 11, Sab 15, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador, característica de classe Tiro Primoroso

Benefício: O bônus nas jogadas de ataque concedido pela característica Tiro Primoroso aumenta para +2 se o alvo do ataque também for a presa do patrulheiro.

PULSO DEFENSIVO

Pré-requisitos: Nível 11, Con 15, senhor da guerra

Benefício: Sempre que retomar o fôlego, o senhor da guerra concede a um de seus aliados adjacentes, +2 de bônus em todas as defesas – além de receber o bônus ele mesmo.

RECURSOS CONFIÁVEIS

Pré-requisitos: Nível 11, senhor da guerra, característica de classe Presença Engenhosa

Benefício: Quando um aliado do senhor da guerra que possa enxergá-lo gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, mas não realiza um ataque, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Carisma do personagem.

REPRESÁLIA DO PÉ-ROCHOSO

Pré-requisitos: Nível 11, anão, guerreiro

Benefício: Se o anão for empurrado ou conduzido por um inimigo adjacente, ele pode realizar um ataque de oportunidade contra o inimigo antes do movimento forçado. Se obtiver sucesso, o personagem pode negar o movimento forçado.

RESOLUTO

Pré-requisitos: Nível 11, Con 17, guerreiro

Benefício: Quando gasta um pulso de cura para recuperar pontos de vida, o guerreiro também recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição.

RESSURGIMENTO DO CAÇADOR

Pré-requisitos: Nível 11, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Quando reduz sua presa a 0 ponto de vida ou menos, o patrulheiro pode retomar o fôlego usando uma ação livre. Se fizer isso, o personagem não recebe o bônus normal que receberia nas defesas.

SALTADOR OBSCURO

Pré-requisitos: Nível 11, drow, ladino

Benefício: No turno em que utilizar o poder racial *nuvem de escuridão*, o drow pode se teleportar uma vez para um quadrado desocupado dentro da nuvem usando uma ação livre.

SENTIDOS SOBRENATURAIS

Pré-requisitos: Nível 11, Sab 15, patrulheiro, treinado em Percepção

Benefício: Sempre que realizar um teste de Percepção, o patrulheiro joga dois dados e escolhe o maior resultado.

SEPARAR OS FRACOS

Pré-requisitos: Nível 11, Car 15, ladino

Benefício: Se tiver vantagem de combate contra um inimigo sangrando ou enfraquecido, o ladino recebe +2 de bônus nas jogadas de dano dos ataques com armas de combate corpo a corpo realizados contra o alvo.

SURRA DURADOURA

Pré-requisitos: Nível 11, anão, guerreiro

Benefício: Sempre que atingir um inimigo com um poder de ataque diário de guerreiro enquanto estiver empunhando um machado, martelo ou picareta, esse inimigo sofre dano contínuo igual ao modificador de Constituição do personagem (TR encerra). Se o poder já causar dano contínuo que sem tipo, em vez disso, aumente o dano contínuo em um valor igual ao modificador de Constituição do personagem.

TÁTICAS FEÉRICAS

Pré-requisitos: Nível 11, eladrin, senhor da guerra

Benefício: Quando utiliza o poder racial *passo feérico*, o eladrin pode teleportar um de seus aliados a até 5 quadrados de sua posição inicial, um número de quadrados igual a distância de seu *passo feérico*.

TÁTICAS INABALÁVEIS

Pré-requisitos: Nível 11, anão, senhor da guerra

Benefício: Quando o senhor da guerra utiliza sua *palavra de inspiração* em um aliado, até o final do encontro este aliado pode reduzir em 1 quadrado os efeitos dos movimentos forçados que sofrer – quando for empurrado, puxado ou conduzido.

TENACIDADE SANGRENTA

Pré-requisitos: Nível 11, humano, qualquer classe marcial

Benefício: Quando sangrar pela primeira vez no encontro, o personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

VANTAGEM DO CAÇADOR

Pré-requisitos: Nível 11, elfo, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: O patrulheiro causa 2 de dano adicional com a característica Presa do Caçador quando tem vantagem de combate contra sua presa.

TALENTOS DO ESTÁGIO ÉPICO

Os talentos nesta seção estão disponíveis para os personagens de nível 21 ou mais que atendam seus pré-requisitos.

AÇÃO SURPRESA

Pré-requisitos: Nível 21, Sab 17, patrulheiro

Benefício: Durante a rodada surpresa, o patrulheiro pode realizar uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação mínima se não estiver surpreendido.

ASTÚCIA TÁTICA

Pré-requisitos: Nível 21, Int 17, senhor da guerra

Benefício: Quando utiliza um poder de senhor da guerra para conduzir um aliado, este aliado recebe +2 de bônus na CA até o final do próximo turno do personagem.

BALANÇO IMPELENTE

Pré-requisitos: Nível 21, Con 17, guerreiro

Benefício: Quando o guerreiro realizar um ataque de oportunidade com uma maça, machado, martelo ou picareta, o alvo do ataque é empurrado 1 quadrado, quer o ataque seja bem-sucedido ou não.

CAÇADOR INIGUALÁVEL

Pré-requisitos: Nível 21, Sab 17, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Quando designar um alvo como sua presa, o patrulheiro também pode designar um segundo alvo a até 5 quadrados do primeiro alvo como presa. Quando designar um terceiro alvo como presa, o personagem decide qual das duas presas anteriores não é mais sua presa.

CAÇADOR PRIMOROSO

Pré-requisitos: Nível 21, patrulheiro

Benefício: O patrulheiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer alvo que estiver adjacente a nenhuma outra criatura senão ele.

CHAMADO À GLÓRIA

Pré-requisitos: Nível 21, Car 17, senhor da guerra

Benefício: Quando o senhor da guerra concede um ataque a um aliado usando um poder de senhor da guerra, se o aliado obtiver sucesso no ataque, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do nível do personagem.

COMANDO ANIMAL RÁPIDO

Pré-requisitos: Nível 21, Sab 17, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

Benefício: Durante seu turno, o patrulheiro pode usar uma ação mínima para comandar seu companheiro animal a realizar um ataque básico corpo a corpo.

COMBATENTE COM OLHOS DE ÁGUIA

Pré-requisitos: Nível 21, Sab 17, elfo, qualquer classe marcial

Benefício: Quando utiliza o poder racial *precisão élfica*, o elfo recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo do ataque até o final do encontro.

COMBATENTE COM SORTE

Pré-requisitos: Nível 21, Des 17, halfling, qualquer classe marcial

Benefício: Quando utiliza o poder racial *segunda chance*, o halfling obtém vantagem de combate contra o atacante nos ataques com poderes marciais até o final do seu próximo turno.

COMBATENTE DA AGRESTIA

Pré-requisitos: Nível 21, Des 17, eladrin, qualquer classe marcial

Benefício: Quando atinge um alvo com um poder de ataque marcial diário, o personagem pode teleportar a si mesmo e ao alvo 5 quadrados depois da resolução do ataque.

COMBATENTE DO CORAÇÃO ROCHOSO

Pré-requisitos: Nível 21, Con 17, anão, qualquer classe marcial

Benefício: O anão pode retomar o fôlego usando uma ação livre.

COMBATENTE DO FOGO OSCURO

Pré-requisitos: Nível 21, drow, qualquer classe marcial

Benefício: Quando o drow reduz o alvo de seu poder racial *fogo obscuro* a 0 ponto de vida ou menos com um ataque com arma, ele recupera a utilização de seu *fogo obscuro*.

COMBATENTE DRACÔNICO

Pré-requisitos: Nível 21, Con 17, draconato, qualquer classe marcial

Benefício: Quando sangrar pela primeira vez no encontro, o draconato recupera a utilização do poder racial *sopro de dragão* se já tiver utilizado o poder durante o encontro.

COMBATENTE ELEMENTAL

Pré-requisitos: Nível 21, genasi, qualquer classe marcial

Benefício: Quando obtém um sucesso decisivo com uma arma de combate corpo a corpo, o genasi recupera a utilização de um poder raciais de genasi que já tenha utilizado durante o encontro. O personagem pode receber esse benefício uma vez por encontro.

COMBATENTE INFERNAL

Pré-requisitos: Nível 21, Car 17, tiefling, qualquer classe marcial

Benefício: Quando um inimigo obtém um sucesso decisivo contra o tiefling, o personagem pode utilizar seu poder racial *cólera infernal* contra esse inimigo, usando uma ação livre, mesmo que já tenha utilizado seu poder racial durante o encontro.

COMBATENTE LIGEIRO

Pré-requisitos: Nível 21, Des 17, guerreiro

Benefício: Quando realizar um ataque com uma lâmina pesada, lâmina leve, lança ou mangual, o guerreiro ajusta 1 quadrado depois da resolução do ataque, quer o ataque seja bem-sucedido ou não.

CONCEDER AÇÃO

Pré-requisitos: Nível 21, Int 15, Car 15, senhor da guerra, característica de classe Presença Engenhosa

Benefício: Quando realizar um teste de iniciativa no começo do encontro, o senhor da guerra pode dar um de seus pontos de ação para um de seus aliados na linha de visão. Esse ponto de ação deve ser gasto durante o encontro ou é perdido.

CONFIANÇA EXERCITADA

Pré-requisitos: Nível 21, guerreiro

Benefício: O personagem escolhe um poder de ataque por encontro de guerreiro que ele já conheça e que tenha um único alvo e uma única jogada de ataque. Este poder adquire a palavra-chave confiável.

Especial: Sempre que subir de nível, o personagem pode escolher um poder diferente para receber o benefício deste talento, desassociando o poder anterior.



TALENTOS DO ESTÁGIO ÉPICO

Qualquer Classe Marcial	Pré-requisitos	Benefício
Combatente com Olhos de Águia	Sab 17, elfo, qualquer classe marcial	+1 nos ataques depois de precisão élfica
Combatente com Sorte	Des 17, halfling, qualquer classe marcial	Obtém VdC depois de segunda chance
Combatente da Agrestia	Des 17, eladrin, qualquer classe marcial	Teleporta a si mesmo e o alvo depois de poder diário
Combatente do Coração Rochoso	Con 17, anão, qualquer classe marcial	Retoma o fôlego usando uma ação livre
Combatente do Fogo Obscuro	Drow, qualquer classe marcial	Recupera fogo obscuro quando reduz alvo a 0 PV
Combatente Dracônico	Con 17, draconato, qualquer classe marcial	Recupera sopro de dragão quando sangrar pela primeira vez
Combatente Elemental	Genasi, qualquer classe marcial	Recupera poder racial com sucesso decisivo
Combatente Infernal	Car 17, tiefling, qualquer classe marcial	Responde sucesso decisivo com cólera infernal
Determinação Marcial	Sab 15, qualquer classe marcial, treinado em Tolerância	Realiza alguns testes de resistência no começo e final do turno
Maestria Marcial	Qualquer classe marcial	Recupera poder por encontro quando gasta ponto de ação
Proeza Intimidante	Qualquer classe marcial	Poder de ataque marcial adquire palavra-chave aturdir
Proeza Revigorante	Qualquer classe marcial	Poder de ataque marcial adquire palavra-chave revigorante
Recuperação Épica	Con 19, qualquer classe marcial	Pode retomar o fôlego duas vezes por encontro
Renascimento Oportuno	Humano, qualquer classe marcial	Realiza testes de resistência contra a morte no começo do turno

Talentos de Guerreiro	Pré-requisitos	Benefício
Balanço Impelente	Con 17, guerreiro	Ataques com certas armas empurram 1 quadrado
Combatente Ligeiro	Des 17, guerreiro	Ajusta 1 quadrado depois de atacar com certas armas
Confiança Exercitada	Guerreiro	Poder por encontro adquire a palavra-chave confiável
Ímpeto Canalizado	Con 17, guerreiro, Vigor Impetuoso	Perde PV temporários para refazer jogada de dano
Intuição Tática	Meio-elfo, guerreiro	Aliados recebem +2 de dano contra inimigos marcados
Investida Irrefreável	For 21, Con 17, guerreiro	Turno não se encerra depois de investida
Tempestade Dilacerante	Des 17, guerreiro ou patrulheiro	Causa dano adicional depois de atingir com arma principal
Turbilhão Abrangente	Des 15, Sab 15, guerreiro	Com armas de haste, aumenta para 2 a explosão contígua 1 dos ataques de guerreiro

Talentos de Patrulheiro	Pré-requisitos	Benefício
Ação Surpresa	Sab 17, patrulheiro	Todas as ações durante rodada surpresa
Caçador Inigualável	Sab 17, patrulheiro, Presa do Caçador	O personagem designa dois alvos como presa
Caçador Primoroso	Patrulheiro	+1 nos ataques corpo a corpo contra inimigos isolados
Comando Animal Rápido	Sab 17, patrulheiro, Maestria Animal	Animal ataca com ação mínima do personagem
Mira Corretiva	Patrulheiro, Presa do Caçador	+2 no próximo ataque contra presa depois que fracassar
Tempestade Dilacerante	Des 17, guerreiro ou patrulheiro	Causa dano adicional depois de atingir com arma principal
Tiro Espantoso	Patrulheiro, Presa do Caçador	Deixa presa lenta em vez de causar dano da Presa do Caçador
Tiro Primoroso Aprimorado	Sab 17, patrulheiro, Tiro Primoroso	Bônus de ataque do Tiro Primoroso aumenta para +2

Talentos de Ladino	Pré-requisitos	Benefício
Provocação Hável	Car 17, ladino, Esquivo Hável	AdO fracassado concede VdC
Terror Implacável	For 17, ladino, treinado em Intimidação	-1 quando fracassa num ataque com palavra-chave aturdir
Turbilhão de Ataques Furtivos	Ladino, Ataque Furtivo	Cause dano do Ataque Furtivo a todos os alvos de um poder por encontro de ladino
Um com as Sombras	Ladino	Pode se mover por espaços ocupados por inimigos quando escondido
Vantagem Brutal	For 17, ladino, Vigarista Brutal	Adiciona mod. de Força ao dano quando tem VdC
Vantagem Duradoura	Ladino	Obtém VdC depois de sucesso decisivo

DETERMINAÇÃO MARCIAL

Pré-requisitos: Nível 21, Sab 15, qualquer classe marcial, treinado em Tolerância

Benefício: O personagem pode realizar um teste de resistência contra as condições atordoado, enfraquecido, imobilizado, lento e pasmo, tanto no começo como no final do seu turno.

ESPÍRITO OUSADO

Pré-requisitos: Nível 21, senhor da guerra, característica de classe Presença Destemida

Benefício: Quando é atingido por um ataque corpo a corpo enquanto estiver sangrando ou concedendo vantagem de combate ao atacante, o senhor da guerra recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma depois da resolução do ataque.

TALENTOS DO ESTÁGIO ÉPICO

Talentos de	Pré-requisitos	Benefício
Senhor da Guerra		
Astúcia Tática	Int 17, senhor da guerra	Aliados conduzidos pelo personagem recebem +2 na CA
Chamado à Glória	Car 17, senhor da guerra	Aliados recebem PV temporários quando personagem concede ataques
Conceder Ação	Int 15, Car 15, senhor da guerra, Presença Engenhosa	Personagem concede um ponto de ação ao aliado
Espírito Ousado	Senhor da Guerra, Presença Destemida	Recebe PV temporários quando atingido enquanto sangrando ou concedendo VdC
Inspiração Suprema	Car 19, senhor da guerra	Cura um alvo adicional com palavra de inspiração
Liderança Agressiva	Car 19, senhor da guerra	Aliados sangrando causam +2 de dano
Liderança Protetora	Int 19, senhor da guerra	Aliados sangrando recebem +1 nas defesas

ÍMPETO CANALIZADO

Pré-requisitos: Nível 21, Con 17, guerreiro, característica de classe Vigor Impetuoso

Benefício: Quando obtém sucesso com um ataque corpo a corpo, o guerreiro pode escolher perder todos os pontos de vida temporários que possui para refazer a jogada de dano e utilizar o melhor resultado.

INSPIRAÇÃO SUPREMA

Pré-requisitos: Nível 21, Car 19, senhor da guerra

Benefício: Quando utiliza sua *palavra de inspiração*, o senhor da guerra pode curar dois alvos em vez de um (sejam dois aliados ou um aliado e o próprio personagem).

INTUIÇÃO TÁTICA

Pré-requisitos: Nível 21, meio-elfo, guerreiro

Benefício: Os aliados do meio-elfo recebem +2 de bônus nas jogadas de dano contra os inimigos marcados pelo guerreiro.

INVESTIDA IRREFREÁVEL

Pré-requisitos: Nível 21, For 21, Con 17, guerreiro

Benefício: O turno do guerreiro não se encerra automaticamente depois de uma investida; o personagem ainda pode realizar ações.

LIDERANÇA AGRESSIVA

Pré-requisitos: Nível 21, Car 19, senhor da guerra

Benefício: Enquanto o senhor da guerra estiver consciente, seus aliados sagrando que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +2 de bônus nas jogadas de dano.

LIDERANÇA PROTETORA

Pré-requisitos: Nível 21, Int 19, senhor da guerra

Benefício: Enquanto o senhor da guerra estiver consciente, seus aliados sangrando que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +1 de bônus em todas as defesas.

MULTICLASSE MARCIAL

O que leva um personagem a adquirir um talento de multiclasse para se aventurar nas habilidades de uma classe marcial? Quer ele seja um guerreiro buscando aprimorar suas habilidades com a liderança de um senhor da guerra ou o dano elevado de um ladino, ou um paladino procurando aumentar seu arsenal defensivo com um talento de guerreiro, é fácil de imaginar que, como parte de um bando de aventureiros, o personagem tenha aprendido alguns truques com outros membros do grupo. Muitos personagens também buscam treinamento especializado nas cidades ou aprendem sozinhos como usar habilidades diferentes para aperfeiçoar as características de sua classe.

MAESTRIA MARCIAL

Pré-requisitos: Nível 21, qualquer classe marcial

Benefício: Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o personagem também recupera a utilização de um poder marcial por encontro que já tenha utilizado durante o encontro.

MIRA CORRETIVA

Pré-requisitos: Nível 21, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Se fracassar num ataque contra sua presa, o patrulheiro recebe +2 de bônus na próxima jogada de ataque contra ela.

PROEZA INTIMIDANTE

Pré-requisitos: Nível 21, qualquer classe marcial

Benefício: O personagem escolhe um poder de ataque marcial por encontro que já conheça. Este poder adquire a palavra-chave aturdir.

PROEZA REVIGORANTE

Pré-requisitos: Nível 21, qualquer classe marcial

Benefício: O personagem escolhe um poder de ataque marcial por encontro que já conheça. Este poder adquire a palavra-chave revigorante.

Especial: Sempre que subir de nível, o personagem pode escolher um poder diferente para receber o benefício deste talento, desassociando o poder anterior.

PROVOCAÇÃO HÁBIL

Pré-requisitos: Nível 21, Car 17, ladino, característica de classe Esquivo Hábil

Benefício: Quando não é atingido por um ataque de oportunidade, o ladino obtém vantagem de combate contra o atacante até o final do seu próximo turno.

RECUPERAÇÃO ÉPICA

Pré-requisitos: Nível 21, Con 19, qualquer classe marcial

Benefício: O personagem pode retomar o fôlego duas vezes por encontro.

RENASCIMENTO OPORTUNO

Pré-requisitos: Nível 21, humano, qualquer classe marcial

Benefício: O personagem realiza seus testes de resistência contra a morte no começo do seu turno e não no final. Se obtiver sucesso no teste e ainda não tiver retomado o fôlego durante o encontro, o personagem pode retomar o fôlego. Depois disso, ele realiza seu turno normalmente.

TEMPESTADE DILACERANTE

Pré-requisitos: Nível 21, Des 17, guerreiro ou patrulheiro

Benefício: Quando o personagem atinge um alvo com um ataque corpo a corpo, durante o seu turno, enquanto estiver empunhando duas armas, seus ataques corpo a corpo subsequentes, realizados no mesmo turno e contra o mesmo alvo, causam 1[A] de dano adicional em caso de sucesso.

TERROR IMPLACÁVEL

Pré-requisitos: Nível 21, For 17, ladino, treinado em Intimidação

Benefício: Quando o ladino fracassa num ataque com a palavra-chave aturdir, o alvo sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem até o final do próximo turno do ladino.

TIRO ESPANTOSO

Pré-requisitos: Nível 21, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

Benefício: Quando atinge sua presa com um ataque à distância, o patrulheiro pode escolher não causar o dano da Presa do Caçador para deixar o alvo lento até o final do seu próximo turno.

TIRO PRIMOROSO APRIMORADO

Pré-requisitos: Nível 21, Sab 17, patrulheiro, característica de classe Tiro Primoroso

Benefício: O bônus nas jogadas de ataque à distância concedido pelo Tiro Primoroso aumenta para +2 (em vez de +1).



TURBILHÃO ABRANGENTE

Pré-requisitos: Nível 21, Des 15, Sab 15, guerreiro

Benefício: Enquanto estiver empunhando uma arma de alcance, o guerreiro considera qualquer poder de ataque de guerreiro que tenha a palavra-chave arma e um alcance de explosão contígua 1 como tendo um alcance de explosão contígua 2.

TURBILHÃO DE ATAQUES FURTIVOS

Pré-requisitos: Nível 21, ladino, característica de classe Ataque Furtivo

Benefício: O personagem escolhe um poder de ataque por encontro de ladino que ele já conheça. Ele pode causar o dano de seu Ataque Furtivo em cada alvo atingido por esse poder, o que conta para sua utilização do Ataque Furtivo durante a rodada. O ladino ainda precisa ter vantagem de combate contra o alvo para causar esse dano adicional e ele não pode causar o dano mais de uma vez para cada alvo, mesmo que o poder ataque um mesmo alvo várias vezes.

Especial: Sempre que subir de nível, o personagem pode escolher um poder diferente para receber o benefício deste talento, desassociando o poder anterior.

UM COM AS SOMBRAS

Pré-requisitos: Nível 21, ladino

Benefício: Enquanto estiver escondido de um inimigo, o ladino pode se mover pelo espaço deste inimigo e permanecer escondido.

Especial: Sempre que subir de nível, o personagem pode escolher um poder diferente para receber o benefício deste talento, desassociando o poder anterior.

VANTAGEM BRUTAL

Pré-requisitos: Nível 21, For 17, ladino, característica de classe Vigarista Brutal

Benefício: Quando tem vantagem de combate contra um alvo, mas não utiliza seu Ataque Furtivo contra ele, o ladino adiciona seu modificador de Força à jogada de dano.

VANTAGEM DURADOURA

Pré-requisitos: Nível 21, ladino

Benefício: Sempre que obtiver um sucesso decisivo com um poder de ataque de ladino, o personagem obtém vantagem de combate contra o alvo do ataque até o final do seu próximo turno.

TALENTOS DE MULTICLASSE

Alguns dos talentos a seguir exigem multiclasse exemplar numa classe específica como pré-requisito. Para se qualificar para esses talentos, o personagem deve seguir a multiclasse exemplar (*Livro do Jogador*, pág. 209) na classe em questão em vez de escolher uma trilha exemplar.

ATIRADOR CORAJOSO

[MULTICLASSE DE PATRULHEIRO]

Pré-requisitos: Um talento de multiclasse de patrulheiro, multiclasse exemplar como patrulheiro

Benefício: O personagem adquire a característica de classe Tiro Primoroso.

TALENTOS DE MULTICLASSE

Nome	Pré-requisitos	Benefício
Atirador Corajoso	Um talento de multiclasse de patrulheiro, multiclasse exemplar como patrulheiro	Patrulheiro: Tiro Primoroso
Combatente de Duas Armas	For 13, Des 13	Patrulheiro: treinamento em uma perícia; pode empunhar uma arma de uma mão como arma de mão inábil
Discernimento de Batalha	Um talento de multiclasse de guerreiro, multiclasse exemplar como guerreiro	Guerreiro: Superioridade em Combate
Eficiência Implacável	For 13, Des 13	Ladino: treinamento em Furtividade; Rufião Implacável
Esquiva Ardilosa	Des 13, Car 13	Ladino: treinamento em Blefe ou Intimidação; uma vez por encontro, adiciona mod. de Carisma à CA
Instrutor de Batalha	Um talento de multiclasse de senhor da guerra, multiclasse exemplar como senhor da guerra	Senhor da Guerra: Líder de Combate
Líder Inspirador	For 13, Car 13	Senhor da Guerra: treinamento em uma perícia; uma vez por encontro, aliado recebe PV temporários quando gasta ponto de ação
Líder Tático	For 13, Int 13	Senhor da Guerra: treinamento em uma perícia; uma vez por encontro, aliado recebe +1 nos ataques
Primeiro a Entrar	Um talento de multiclasse de ladino, multiclasse exemplar como ladino	Ladino: Golpe Inicial
Prontidão em Batalha	For 13, Sab 13	Guerreiro: treinamento em uma perícia; uma vez por encontro, ataque básico como interrupção imediata

COMBATENTE DE DUAS ARMAS

[MULTICLASSE DE PATRULHEIRO]

Pré-requisitos: For 13, Des 13**Benefício:** O personagem recebe treinamento em uma perícia de classe de patrulheiro

O personagem pode empunhar uma arma de uma mão na mão inábil como se ela fosse uma arma da mão inábil.

DISCERNIMENTO DE BATALHA

[MULTICLASSE DE GUERREIRO]

Pré-requisitos: Um talento de multiclasse de guerreiro, multiclasse exemplar como guerreiro**Benefício:** O personagem adquire a característica de classe Superioridade em Combate.

EFICIÊNCIA IMPLACÁVEL

[MULTICLASSE DE LADINO]

Pré-requisitos: For 13, Des 13**Benefício:** O personagem recebe treinamento em Furtividade.

O personagem adquire a característica de classe Rufião Implacável.

ESQUIVA ARDILOSA

[MULTICLASSE DE LADINO]

Pré-requisitos: Des 13, Car 13**Benefício:** O personagem recebe treinamento em Blefe ou Intimidação.

Uma vez por encontro, quando o personagem sofre um ataque de oportunidade, ele pode adicionar seu modificador de Carisma na CA contra o ataque em questão.

INSTRUTOR DE BATALHA

[MULTICLASSE DE SENHOR DA GUERRA]

Pré-requisitos: Um talento de multiclasse de senhor da guerra, multiclasse exemplar como senhor da guerra**Benefício:** O personagem adquire a característica de classe Líder de Combate.

LÍDER INSPIRADOR

[MULTICLASSE DE SENHOR DA GUERRA]

Pré-requisitos: For 13, Car 13**Benefício:** O personagem recebe treinamento em uma perícia de classe de senhor da guerra.

Uma vez por encontro, quando um aliado do senhor da guerra que possa enxergá-lo gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, ele também recebe um número de pontos de vida temporários igual a 1 + metade do nível do personagem.

LÍDER TÁTICO

[MULTICLASSE DE SENHOR DA GUERRA]

Pré-requisitos: For 13, Int 13**Benefício:** O personagem recebe treinamento em uma perícia de classe de senhor da guerra

Uma vez por encontro, quando um aliado do senhor da guerra que possa enxergá-lo gasta um ponto de ação para realizar um ataque, ele recebe +1 de bônus na jogada de ataque.

PRIMEIRO A ENTRAR

[MULTICLASSE DE LADINO]

Pré-requisitos: Um talento de multiclasse de ladino, multiclasse exemplar como ladino**Benefício:** O personagem adquire a característica de classe Golpe Inicial.

PRONTIDÃO DE BATALHA

[MULTICLASSE DE GUERREIRO]

Pré-requisitos: For 13, Sab 13**Benefício:** O personagem recebe treinamento em uma perícia de classe de guerreiro.

Uma vez por encontro, sempre que um inimigo adjacente ao personagem ajusta ou realiza um ataque que não inclua o personagem como alvo, este pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo usando uma interrupção imediata.

DESTINOS ÉPICOS

Os destinos épicos a seguir foram forjados a ferro e fogo. Os personagens que buscarem um desses caminhos para a excelência marcial serão aclamados como uma força de combate irrefreável.

ARQUÉTIPO MARCIAL

Você é um veículo de destruição, nascido da perfeição de seus estilos de luta. Você personifica o poder marcial.

Pré-requisitos: Nível 21, qualquer classe marcial, multiclasse exemplar em uma classe marcial

Desde o momento em que conseguiu erguer sua primeira espada, o personagem sabia que seu destino se encontrava no cume afiado de uma lâmina, seu futuro, na empunhadura, e seu legado, na maestria de um simples pedaço de metal. Ele passou a juventude treinando, aprimorou suas técnicas e estudou os estilos marciais de combate. Na medida em que crescia e se distanciava de sua origem humilde, aventuras o colocaram diante de inúmeros combatentes. Neles, o personagem teve a certeza de que uma conexão comum, um elo, ligava todos aqueles que vivem e morrem pela espada.

Independente do quanto ele tentava, essa verdade continuava o iludindo. Por alguma razão, ela permanecia escapando de seu alcance, mas sempre visível, disfarçada em sua maestria. O personagem acreditava que por meio de uma disciplina incomparável, prática e inovação, ele conseguiria alcançar essa verdade, e nunca a deixaria escapar.

Conduzido pela visão trazida por este potencial, ele redobrou seus esforços, devotando sua atenção à busca de um estilo definitivo de combate. O personagem permanece confiante que um dia suas manobras alcançarão a perfeição. Quando esse dia chegar, ele se colocará definitivamente entre os maiores combatentes que já viveram.

IMORTALIDADE?

A cada passo dado em direção ao domínio das artes marciais, o personagem se aproxima da realização de seu potencial. A compreensão alcançada com cada nova revelação o impulsiona a continuar, a procurar e aprender mais até obter a perfeição do domínio verdadeiro.

Mestre Lendário: Com um golpe hábil, o personagem despacha seu último oponente, o obstáculo final entre ele e a realização de sua missão. Alcançado o triunfo, algo muda dentro de sua consciência. É como se essa última proeza destravasse uma porta em sua mente, abrindo-a para revelar os segredos que ele tanto buscava. Essa revelação atinge o personagem na alma, arrancando os últimos vestígios de dúvida e relutância, levando-o a desnudar a verdadeira profundidade de seu domínio marcial.

Com a compreensão dessas verdades fundamentais fixadas em sua mente e demonstradas em sua técnica incomparável, o personagem parte para ensinar os outros. Os mistérios que ele lutou para dominar agora podem ser concedidos aos estudantes da espada. Por meio desses descendentes, o personagem viverá para sempre. Na medida em que suas técnicas de luta forem passadas adiante, sua lembrança crescerá além de suas proezas lendárias. Seu misticismo marcial irá transcender as barreiras mortais para se tornar uma parte viva do poder que todos os combatentes utilizam.



CARACTERÍSTICAS DO ARQUÉTIPO MARCIAL

Vantagem do Arquétipo (Nível 21): O arquétipo marcial adquire um poder de ataque por encontro de nível 17 de qualquer classe marcial. Além disso, sempre que obtiver um sucesso decisivo, o personagem recupera a utilização de um poder de ataque marcial por encontro que já tenha utilizado durante o encontro.

Combatente Confiável (Nível 24): Todos os poderes marciais por encontro conhecidos pelo arquétipo marcial adquirem a palavra-chave confiável, contanto que tenham somente um alvo e não causem nenhum efeito no caso de um fracasso.

Ascensão do Combatente (Nível 26): O arquétipo marcial adquire um poder utilitário de nível 22 de qualquer classe marcial. Além disso, sempre que obtiver um sucesso decisivo com um poder marcial por encontro ou diário, o personagem pode gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

Combatente Perfeito (Nível 30): O arquétipo marcial adquire um poder de ataque por encontro ou um poder utilitário de qualquer nível de qualquer classe marcial. Além disso, sempre que obtiver um sucesso decisivo com um poder marcial por encontro ou diário, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra todos os inimigos adjacentes usando uma ação livre.

ASSASSINO PERFEITO

Você se tornou tão bom na matança que isso acabou se tornando parte do seu ser. Você se tornou a sombra da morte.

Pré-requisitos: Nível 21, ladino

Matar com rapidez e eficiência é uma arte, como compor uma melodia ou pintar uma grande obra. Seu instrumento é a arma e sua tela, a carne do inimigo. As mãos são as únicas ferramentas genuínas de um verdadeiro mestre. Suas mãos são sublimes em sua expressão letal.

O assassino perfeito trabalha a tanto tempo nesse ramo sangrento que aqueles que o conhecem dizem que a morte preencheu seu corpo, espírito e alma. Os rumores dizem que ele vê a morte pairando sobre seus oponentes, mostrando quem é o próximo. Os inimigos sentem a conexão do assassino perfeito com a morte e isso os deixa inquietos. A reputação dele como um matador tomou proporções sobrenaturais - e os que ouvem sua lenda mal sabem que as histórias são verdadeiras.

IMORTALIDADE?

Ao focar-se em sua letalidade, o personagem se tornou a extinção encarnada. Será que a morte pode morrer?

A Morte Não Pode Morrer: No momento em que traz a morte ao seu adversário final, o personagem aperfeiçoa sua forma de matar além de todos os limites. Qualquer um que, como ele, escolheu a morte como ofício, reconhece o personagem como uma inspiração - um ideal sombrio. Alguns o veneram, enquanto outros tentam superá-lo, buscando suas próprias lendas sinistras. Sem dúvida o personagem atraiu a atenção de entidades conectadas às grandes forças que regem o fim da vida.

Um assassino perfeito pode escolher liderar essas criaturas, guiando-as no decorrer das inconstantes trilhas da mortalidade. Em vez disso, ele pode trabalhar como um agente da Rainha de Rapina, talvez até mesmo um comandante em controle de incontáveis funestos. Talvez servir às sombras não seja bom o bastante para ele e, como tantos antes dele, ele queira desafiar as entidades do cosmo que disputam a autoridade sobre a morte. Estaria ele determinado a deter tamanho poder?

Assim como o combatente imortal, ele pode escolher passar seu conhecimento àqueles que o procuram, guiando-os pela mesma trilha que ele seguiu. Se estiver cansado da destruição, mesmo do tipo honroso, o assassino pode se remover das preocupações do mundo. Ele poderia viver calmamente em uma parte reclusa da existência, possivelmente na companhia de seus aliados de outrora.

No fim das contas, ele fará sua escolha, tendo fugido do alcance da Rainha de Rapina - até o dia em que ele escolha se render ao destino final da maioria das almas mortais. Talvez ele descubra todos os segredos da morte e então, o medo do fim desapareça.

CARACTERÍSTICAS DO

ASSASSINO PERFEITO

Olhar da Morte (Nível 21): Quando reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, o assassino perfeito pode escolher outro inimigo em sua linha de visão. Até o final do seu próximo turno, o personagem tem vantagem de combate contra o segundo inimigo, que sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o assassino perfeito.

Vantagem do Assassino (Nível 24): Quando fracassa num ataque contra um inimigo contra o qual tem vantagem de combate, o assassino perfeito causa dano ao alvo igual ao seu modificador de Destreza +1 por dado de Ataque Furtivo que normalmente causaria.

Penetrar Fraquezas (Nível 30): Uma vez por encontro, o assassino perfeito pode escolher que um de seus ataques seja contra a menor defesa do alvo, em vez da defesa normal do ataque. O personagem pode adicionar o dano do seu Ataque Furtivo a esse ataque mesmo que não tenha vantagem de combate contra o alvo. Essa utilização não conta para o limite normal de um Ataque Furtivo por rodada.

PODER DE ASSASSINO PERFEITO

Espírito da Morte

Utilitário de Assassino Perfeito 26

Desta vez, as técnicas que normalmente o parariam não surtem efeito... você se afasta do inimigo caído como um fantasma.

Encontro

Ação Livre

Pessoal

Gatilho: O assassino perfeito reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: Se estiver imobilizado, impedido, lento ou pasmo, o assassino perfeito encerra essas condições. Ai então, o personagem se torna invisível e incorpóreo e ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento. No final do movimento, o assassino perfeito fica visível e deixa de estar incorpóreo.

CAÇADOR DE DEUSES

Se ele sangra você pode matá-lo. Se ele não sangra, você pode fazê-lo sangrar. Ai então, você pode matá-lo.

Pré-requisitos: Nível 21, patrulheiro ou ladino

Aceite isso – você é um matador! Isso não necessariamente faz do caçador de deuses uma má pessoa. Algumas criaturas precisam ser mortas. No fim das contas, é melhor para todos... e ele é especialmente hábil em “conclusões”.

O caçador de deuses não é apenas um caçador exímio, mas também desenvolveu uma reputação por derrotar oponentes particularmente complicados. Mas não importa o quão formidável é o adversário, o personagem sempre encontra um jeito – uma lâmina ou um arco – de derrotá-lo. O destino escolheu o caçador de deuses para aniquilar até mesmo os mais fortes que ele.

Os aliados de um caçador dependem da eficiência da arte mortífera que ele desenvolveu; seus oponentes mais cuidadosos tentam a todo custo evitar serem pegos desprevenidos por ele. As pessoas comuns, no mundo natural e nos planos, usam seu nome como sinônimo de uma morte rápida.

IMORTALIDADE?

Já lendário, o nome do personagem, somado aos relatos de seu estilo de luta impiedoso, viverá para sempre. Foram poucos os adversários que sobreviveram o inevitável encontro com o caçador de deuses, embora o personagem certamente já tenha vivido além de seu próprio destino.

Motivação Aguçada: O personagem enfrentou seu maior desafio e permanece de pé – a prova está na cova. Dentre aqueles de origem similar, ele é o maior matador do universo. Talvez um deus ou dois tenham habilidades que se comparem às suas. Talvez.

Mas continuar pelo mundo para agitar um pouco as coisas até que não é uma má ideia. Mortais poderosos, divindades, senhores demoníacos e primordiais podem ficar acomodados ou arrogantes. Algumas entidades se isolam com presunção em seus reinos e param de fazer o que deveriam estar fazendo, ou começam a fazer o que não deveriam. Mas não quando o matador de deuses está por perto – ai, ninguém fica a vontade.

O medo da morte tem o efeito de inspirar mudanças profundas e seu personagem usa um método penetrante de incitar esse medo. Nem é preciso que ele faça ameaças, basta que saibam que ele tem um objetivo específico. Quando o matador de deuses trabalha como agente livre, nenhuma entidade está a salvo de sua sugestão letal.

Mesmo um pequeno estímulo pode ser uma benção para o progresso. Talvez o matador de deuses seja apenas um coringa que o mundo precisa para manter o equilíbrio de poder e manter as coisas em ordem.

CARACTERÍSTICAS DO

CAÇADOR DE DEUSES

Predador Inigualável (Nível 21): Uma vez por encontro, o caçador de deuses pode refazer uma jogada de ataque contra uma criatura de nível maior que o seu.

Agonia Deífica (Nível 24): Quando o caçador de deuses obtém um sucesso decisivo contra uma criatura de nível maior que o seu, a criatura sofre -5 de penalidade nos testes de resistência e não pode recuperar pontos de vida ou recarregar seus poderes até o final do próximo turno do personagem.

Recuperação Blasfema (Nível 30): Uma vez por dia, quando é atingido por um ataque de uma criatura de nível maior que o seu, o caçador de deuses pode considerar o ataque como um fracasso e recuperar sua utilização de retomar o fôlego e de um poder por encontro que já tenha utilizado durante o encontro.

PODER DE CAÇADOR DE DEUSES

Olhar Deicida

Utilitário de Caçador de Deuses 26

Sua perspectiva impiedosa revela cada fraqueza, não importa o quão insignificante.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima

Explosão contígua 10

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Efeito: Os ataques do caçador de deuses ignoram quaisquer resistências ou imunidades possuídas pelo alvo, que adquire vulnerabilidade 5 aos ataques do personagem. Esse efeito persiste até que o caçador de deuses seja reduzido a 0 ponto de vida ou menos, ou até que utilize este poder contra um novo alvo.

Especial: Aumente a vulnerabilidade em 5 se o alvo for de um nível maior que o caçador de deuses ou se ele é uma criatura solitária. Aumente a vulnerabilidade em 10 se o alvo for as duas coisas.

COMBATENTE IMORTAL

Seu corpo e sua alma são um... não intocáveis pelo aço, mas além do alcance da morte.

Pré-requisitos: Nível 21, guerreiro

Seu personagem é o sobrevivente supremo. As lanças dos kobolds, as flechas goblins, orcs e seus machados, o fogo dracônico e o toque necrótico de uma aparição – o combatente imortal já viu tudo isso em suas aventuras e ainda está vivo para contar a história.

A morte já tentou clamá-lo muitas vezes, mas falhou. O personagem sobreviveu aos ferimentos ou retornou de além do sudário da mortalidade. Sempre que enfrentava a morte, sua alma retornava ao corpo, prendendo-se ainda mais firmemente em sua carcaça física.

Enquanto seu poder épico cresce, o destino conspira para manter o combatente imortal respirando. Ele se recuperou de ferimentos que teriam arrancado a vida de qualquer mortal menor e suas reservas parecem ilimitadas. Quando um inimigo tentar derrotá-lo, a retaliação parece garantida.

IMORTALIDADE?

No momento do confronto decisivo, o corpo e alma do combatente imortal se tornaram um. Ao que parece, ele não pode ser morto.

Viver Para Sempre: Quando alcançou o ponto final da sua carreira, a imortalidade do combatente estava garantida. Tendo se tornado uma entidade eterna de corpo e alma, ele só ultrapassará os mistérios da morte se assim o desejar. Até que ele decida abandoná-lo, seu corpo será seu veículo pela eternidade.

O personagem pode decidir se aposentar num lugar tranquilo, talvez na morada de sua divindade preferida. Sua fama e perícia também podem lhe servir bem se ele decidir viver num local remoto do mundo natural ou dos planos, estabelecendo uma tradição para passar seu conhecimento a jovens e pretensos heróis. Assim como o general lendário, ele pode escolher ingressar em uma vida de batalhas sem fim, ou manter a vigilância eterna do defensor perpétuo. Ele pode vagar sem destino ou assumir uma posição de coringa no cosmo. Quem sabe um dia, ele consiga ascender à divindade.

As opções são tão ilimitadas quanto o tempo que ele tem em mãos. No futuro ele talvez aprenda um método para se transformar numa entidade imortal ou qualquer outra forma de sabedoria que o mundo necessita. Nesse momento ele poderá escolher se irá usar esse conhecimento ou o deixará desaparecer e finalmente desistir da vida eterna.

CARACTERÍSTICAS DO

COMBATENTE IMORTAL

Ressurgimento do Ferido (Nível 21): Se estiver sangrando, o combatente imortal pode gastar um pulso de cura usando uma ação mínima para restaurar seus pontos de vida atuais para o valor de sua condição sangrando. Além disso, o personagem não sofre a penalidade de morte quando retorna à vida pelo ritual de Reviver os Mortos.

Solidez Imortal (Nível 24): Sempre que alcançar um marco, o combatente imortal recupera 1d4 pulso de cura.

Ressurreição Espontânea (Nível 30): Quando o combatente imortal morre, ele pode retornar à vida no começo do seu próximo turno. Fazê-lo não exige uma ação. O personagem reaparece num espaço à sua escolha a até 5 quadrados de onde morreu e com um número de pontos de vida igual ao seu valor da condição sangrando. O combatente imortal se livra de quaisquer efeitos temporários existentes no momento de sua morte, mas não das condições permanentes. Cada vez que o personagem for morto no mesmo dia, aumenta o tempo até que ele possa se reerguer.

Segunda Morte: Retorna à vida no final do encontro.

Terceira Morte: Retorna à vida 1 hora depois do final do encontro.

Quarta Morte: Retorne à vida 12 horas depois do final do encontro.

Quinta Morte: Retorne à vida 24 horas depois do final do encontro.

O personagem pode ser ressuscitado dos mortos normalmente se escolher não usar esta habilidade.

PODER DE COMBATENTE IMORTAL

Inimizade Imortal

Utilitário de Combatente Imortal 26

Você aperta os olhos... até mesmo uma divindade menor temeria ser sua presa.

Encontro ♦ Marcial

Ação Livre

Pessoal

Alvo: Um inimigo marcado pelo combatente imortal ou que esteja marcando o personagem

Efeito: O combatente imortal joga um d20 adicional na próxima jogada de ataque e escolhe qual resultado utilizar (ele não pode refazer essas jogadas de ataque). Se estiver sangrando quando usar este poder, o personagem joga dois d20 adicionais em vez de um.



DEFENSOR PERPÉTUO

Você se coloca no caminho daqueles que desejam destruir o mundo indefeso. O mundo está a salvo atrás de seu sempre vigilante escudo.

Pré-requisitos: Nível 21, guerreiro

O personagem assumiu de coração o ideal do defensor. Essa devoção pode ter começado na infância, quando ele protegia os mais fracos ou talvez o ideal do herói poderoso protegendo os fracos tenha sido cultamente lentamente, como acontece com a maioria dos anões de bom coração. Independente dos motivos, em vez de usar sua força e poder para ganhos pessoais, o defensor perpétuo prontamente se colocou no caminho do perigo para que outros tivessem uma chance de sobreviver e prosperar.

No âmagô de sua moral pessoal e crenças está a certeza de que é sua função proteger seus aliados. Quando está entre amigos, o defensor se coloca na linha de frente nos momentos perigosos, não importa o quão atroz é o oponente. Sua habilidade e coragem sempre provaram ser um alicerce para os companheiros durante o tumulto da batalha.

IMORTALIDADE?

Coragem e imobilidade definem o personagem como um campeão para seus aliados e para todos que ele salvou durante sua crônica. Para muitos, ele é uma montanha prevenindo a investida de uma maré monstruosa.

Reduto Perpétuo: O personagem derrotou seu último e maior adversário. Durante a luta, como sempre, ele criou a estabilidade para que seus aliados pudessem operar, sofrendo a parte mais difícil do ataque sem se dobrar ou reclamar. Agora, mais do que nunca, ele se coloca como um exemplo supremo para quem se encontra na linha de frente de qualquer batalha.

O mundo sempre precisa de alguém com a força e estatura do defensor perpétuo, sempre pronto para vir em sua defesa. Quem deseja empunhar espada ou martelo para defender os fracos faz menção do defensor como um santo. Mas embora o mundo o considere como um sinônimo universal do guardião supremo, ele ainda não está pronto para baixar seu escudo e machado.

Talvez, quando estiver pronto, ele assuma sua posição de direito num domínio divino, próximo de uma divindade leal como Moradin. Construindo um pilar em algum lugar do cosmo, ele poderá assumir a responsabilidade de permanecer vigilante contra ameaças primordiais ou maquinações de divindades malignas. Se algo se mexer ou ameaçar, ele perceberá o perigo iminente e será o primeiro a enfrentá-lo. Em vez disso, talvez uma entidade o coloque como defensor de um povo, infundindo seu espírito vigilante na própria terra. É dito que alguns defensores fazem um pacto para morrer e transmitir seu espírito de defensor sobre um povo escolhido, despertando uma nova alvorada de heróis.

CARACTERÍSTICAS DO

DEFENSOR PERPÉTUO

Força Sem Fim (Nível 21): O defensor perpétuo aumenta sua Força em 2. Sua capacidade de carga normal, carga pesada e carga máxima para arrastar é duas vezes o normal (Força x 10, Força x 20 e Força x 50 quilos respectivamente). Uma vez por dia, o defensor perpétuo recebe +10 de bônus num teste de Força ou um teste numa perícia baseada em Força, à sua escolha.

Estatura Divina (Nível 24): A altura e peso do defensor perpétuo aumentam em 25 e 100 por cento, respectivamente, embora o tamanho do personagem não se altere. O defensor perpétuo pode empunhar uma arma como se ele fosse de uma categoria de tamanho maior que o normal e se ele for Médio ou maior, seu alcance de combate corpo a corpo aumenta em 1 quadrado.

Grande Poder (Nível 30): Uma vez por dia, o defensor perpétuo pode considerar qualquer jogada de ataque corpo a corpo na qual obteve sucesso como se tivesse obtido um resultado natural de 20, ou ele pode considerar um ataque corpo a corpo fracassado como se tivesse obtido o sucesso.

PODER DE DEFENSOR PERPÉTUO

Destruição Implacável

Utilitário de Defensor Perpétuo 26

Você assume um aspecto hostil que torna impossível a seus inimigos evitarem seus ataques por completo.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que fracassar num ataque corpo a corpo ou contíguo com uma arma, o defensor perpétuo causa dano ao alvo igual ao seu modificador de Força.

GENERAL LENDÁRIO

Você está acima dos líderes mais famosos da história; é uma inspiração a todos que seguem sua palavra.

Pré-requisitos: Nível 21, senhor da guerra

Dhuryan Fronte Flamejante, Malachi de Bael Turath, Os-sandrya da Torre Espiral, Jarret, o Renascido, e Bergrom do Firmamento – esses nomes vivem nos anais do tempo como sinônimos de líderes poderosos. Poucos líderes são mais respeitados que aqueles que se provaram no campo de batalha e no pesadelo da guerra. Não é surpresa que a história se lembre daqueles que lideraram outros por perigos mortais. Essas figuras influenciaram as tradições militares por todo o mundo.

Por muito tempo seu personagem se colocou entre seus companheiros como um capitão celebre. Ele liderou seus aliados em batalha contra incontáveis oponentes e sempre emergiu vitorioso. Sua liderança e encorajamento inspiraram seus aliados e sempre os trouxe para casa em segurança. Talvez ele seja o melhor comandante que mundo já conheceu.

IMORTALIDADE?

Tendo assumido a responsabilidade de liderar seus companheiros pela longa e aterrorizante estrada por onde caminhou, o general lendário demonstrou toda sua habilidade, determinação e coragem. Agora que ele chegou ao seu destino, receberá um chamado ainda maior.

Batalha Infinita: Ao concluir sua última missão épica, a alma do general lendário é arrebatada pelo chamado do dever. Diversas criaturas de poder divino estão determinadas a oferecer a ele a imortalidade, junto com uma posição de poder. A única questão é qual lado ele irá escolher.

A batalha entre os deuses e os primordiais terminou eras atrás. A disputa entre agências planares ainda é comum e o equilíbrio pode ceder a qualquer momento, acendendo novamente a faísca da guerra por todo o cosmo. As divindades, especialmente as malignas, tramam entre si para o detrimento de tudo. Os poderes elementais ainda olham com olhos vingativos sobre o mundo e o céu. As entidades feéricas e sombrias ocasionalmente formam exércitos para abalar as fundações do universo. Hordas de demônios ameaçam as próprias raízes da existência. Talvez uma era onde o mal seja domado e ambições sejam subjugadas esteja por vir, mas até então, o equilíbrio entre a paz e a estabilidade será sempre tênue. A necessidade por um líder de perícia lendária permanece uma constante.

Seria o destino de seu personagem permanecer na dianteira das legiões angelicais enquanto elas impedem o avanço do caos? Ele irá liderar os deuses à vitória sobre seus oponentes ancestrais? Ou talvez ele prefira lutar ao lado dos primordiais, comandando arcontes e ifrits enquanto eles tentam conquistar os domínios do Mar Astral, usurpando os usurpadores? Ou ainda, ele pode traçar o caminho do meio, como um mercenário ou um ser iluminado, escolhendo cuidadosamente suas batalhas na medida em que a situação o convoca para a guerra.



DESTINOS ÉPICOS

5

CARACTERÍSTICAS DO

GENERAL LENDÁRIO

Inspiração Mítica (Nível 21): Quando o general lendário retoma o fôlego, um de seus aliados a até 20 quadrados pode gastar um pulso de cura.

Ação Tática Lendária (Nível 24): Uma vez por encontro, qualquer um dos aliados do general lendário pode gastar um ponto de ação possuído pelo personagem ou por um outro aliado do personagem que ele possa enxergar. Esse gasto de ponto de ação não conta para o limite do aliado de um ponto de ação por encontro.

Companhia Irredutível (Nível 30): Enquanto o general lendário tiver pelo menos 1 ponto de vida, seus aliados a até 20 quadrados não ficam inconscientes quanto são reduzidos a 0 ponto de vida ou menos e não podem morrer devido a pontos de vida negativos. Os aliados do general lendário com 0 ponto de vida ou menos ainda realizam os testes de resistência contra a morte normalmente e podem morrer como resultado de fracassos no teste de resistência contra a morte.

PODER DE GENERAL LENDÁRIO

Proezas Lendárias

Utilitário de General Lendário 26

Suas palavras são o chamado do destino, guiando seus aliados rumo à história.

Diário + Marcial

Ação Padrão

Explosão contígua 20

Alvo: O general lendário e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Os alvos recuperam a utilização de um poder de nível 25 ou menos, podendo ser um poder por encontro que já tenham utilizado durante o encontro ou um poder diário que já tenham utilizado durante o dia. O poder recuperado não pode ser um que permita que o alvo recupere a utilização de outro poder.

MESTRE DA GUERRA

A história é escrita pelos vitoriosos. Quem entre os vivos poderia dizer como você chegou onde está? Uma lenda entre os líderes militares da história?

Pré-requisitos: Nível 21, senhor da guerra

Tendo sobrevivido a incontáveis batalhas e confrontos sem fim, o mestre da guerra carrega em sua memória as faces dos oponentes que despachou durante uma vida de guerras. Ele conquistou mais vitórias do que pode contar, derrotou mais inimigos do que alguém conseguiria se lembrar. Alguns o chamam de afortunado, abençoado ou amaldiçoado. Outros dizem que ele é brilhante, dotado de uma mente estratégica sem igual na era moderna. A verdade é que embora ele deva suas vitórias a uma sorte incomum e uma perícia estratégica sem igual, seu sucesso se baseia no fato de ele não desistir e de usar todas as vantagens que encontrar para alcançar a vitória.

Suas conquistas atraíram o interesse dos grandes e poderosos, de cavaleiros a exarcas, senhores angelicais a príncipes demoníacos. Ele duelou armado com sua espada e sagacidade com outros líderes lendários cujos talentos são tão afiados quanto os dele e sempre sobreviveu. Mesmo quando não emergiu com uma vitória decisiva, ele sempre deixou os adversários com uma batalha para se lembrarem.

IMORTALIDADE?

É suficiente ser habilidoso na guerra? Por um tempo, seu personagem acreditou que sim. Ele vestiu cada vitória como um símbolo de honra e usou esses triunfos como formas de ratificar as mortes causadas por suas ordens. Ainda assim, com cada vitória se tornando cada vez mais garantida, ele se perguntava se algum dia enfrentaria um desafio digno de seus talentos.

Guerra Perpétua: Como já fez incontáveis vezes, seu personagem colocou sua mente brilhante na tarefa de derrotar o inimigo, levando sua missão final a um encerramento. Ainda mais importante do que sair vitorioso, ele compreendeu que depois deste confronto, nenhuma mente mortal poderia conceber estratégias melhores que as dele, ou pegá-lo desprevenido ou surpreendê-lo com algum plano inesperado. Seu raciocínio rápido e pragmatismo asseguraram a ele um lugar nos anais da história – seu nome gravado no sangue dos derrotados. Quem irá se levantar contra ele agora que ele derrotou o invencível? É claro que uma vitória é sempre importante, mas agora, tudo o que ele precisa é de um desafio. Mas o mestre da guerra não encontrará nenhum. Quem se ergueria contra ele? Não há escolha, ele deve deixar esse mundo e passar para o reino das lendas, onde irá encontrar um oponente digno.

A lenda que seu personagem busca é a da Guerra Perpétua, o derradeiro campo de batalha que atrai os grandes comandantes para testarem suas habilidades e astúcia contra seus iguais, para lutarem até o fim dos dias, quando os melhores entre eles serão escolhidos para liderar os exércitos da luz em um confronto final contra as hordas das trevas. Esse lugar pode ser apenas um mito, mas se existir uma chance de ele encontrar seu lugar entre os grandes senhores da guerra da história, então vale a pena arriscar o fracasso.

CARACTERÍSTICAS DO

MESTRE DA GUERRA

Prontidão Tática (Nível 21): O mestre da guerra e seus aliados que possam enxergá-lo podem agir durante a rodada surpresa mesmo se estiver surpresos e não concedem vantagem de combate ao serem surpreendidos. Além disso, os aliados do mestre da guerra que possam enxergá-lo e não estiverem surpresos podem realizar uma ação padrão, uma ação de movimento e uma ação mínima durante suas respectivas rodadas surpresas.

Surpreender e Fascinar (Nível 24): Quando o mestre da guerra gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, um de seus aliados a até 5 quadrados pode realizar uma ação adicional durante o seu próprio turno.

Gênio Tático (Nível 30): Durante um encontro, o mestre da guerra pode gastar quantos pontos de ação desejar.

PODER DE MESTRE DA GUERRA

Disparar a Armadilha Utilitário de Mestre da Guerra 26

Você atrai seus inimigos para uma armadilha e ao seu comando, seus aliados saltam para agir.

Diário ♦ Marcial

Ação Padrão

Explosão contígua 5

Alvo: O mestre da guerra e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Na ordem da maior para a menor iniciativa, cada alvo pode realizar uma ação padrão, uma ação de movimento ou uma ação mínima.



SENHOR DAS FERAS

Você e seu companheiro animal são como aspectos gêmeos de uma mesma entidade, agindo em perfeita harmonia. Qualquer distanciamento é uma ilusão de tempo e espaço – um semblante que um dia será eliminado.

Pré-requisitos: Nível 21, patrulheiro, característica de classe Maestria Animal

O senhor das feras e seus aliados lutaram lado a lado e, em tempo, triunfaram. Em meio a eles, o personagem conheceu a amizade e aprendeu a confiar como poucas pessoas conseguiriam imaginar. Vivendo esses valores, ele talvez tenha até mesmo salvado o mundo que tanto ama. Mas mesmo todo esse companheirismo, aparentemente perfeito, e tamanho exemplo de aliança, empalidecem diante do seu relacionamento com seu companheiro animal.

Mais do que seus aliados, o senhor das feras conhece o verdadeiro companheirismo e confiança. O animal ao seu lado é mais que um amigo e um aliado. É uma extensão de sua própria alma.

IMORTALIDADE?

Alguns senhores das feras permanecem espiritualmente separados de seus companheiros animais e perambulam pelo cosmo a serviço de uma entidade maior ou em busca de seus ideais. Outros cruzam as névoas da morte, como é natural, acreditando que irão renascer no dia em que o mundo precisar deles. Alguns poucos seguem num caminho que os levará a uma forma de união, em corpo e consciência, com seu companheiro animal, como descrito aqui.

Apoteose do Senhor das Feras: Quando sua tarefa final estiver completa, o personagem terá provado que humanoides e animais não estão separados. Ele e seu companheiro animal agem como uma entidade única dividida em dois corpos. Aqueles que contam a história do senhor das feras fazem um relato de como os dois provaram essa verdade ao se tornarem um. De fato, fica claro que isso sempre foi assim.

O senhor das feras manifesta um espírito que inclui os valores simbolizados por seu companheiro animal, unindo-se à fera que exemplificou sua própria natureza. Ao fazer isso, ele assume a forma de um grande espírito da natureza, puro e imortal. A partir de então, ele manifesta o aspecto que desejar – pessoa, animal, os dois ao mesmo tempo ou uma mistura destes. Para sempre ele irá perdurar nos ermos do mundo, como um guardião e uma inspiração. Ele pode se tornar um exarca de Melora ou alguém de qualquer divindade – o exemplo de uma criatura única no mundo.

Aqueles que seguem o exemplo do personagem o têm em suas mentes quando viajam e lutam lado a lado com seus próprios companheiros animais. Eles, e outros que reverenciam a natureza e as criaturas, buscam no senhor das feras um arquétipo e um guia.

CARACTERÍSTICAS DO

SENHOR DAS FERAS

Compreensão Definitiva (Nível 21): Uma vez por rodada, o senhor das feras pode usar uma ação mínima para comandar seu companheiro animal a realizar uma ação padrão, de movimento ou ação mínima.

Destino Conjunto (Nível 24): Sempre que um efeito tem o senhor das feras como alvo, o personagem pode escolher incluir seu companheiro animal como alvo, ou torná-lo o único alvo. O companheiro animal do patrulheiro deve estar a até 20 quadrados do personagem e em sua linha de visão.

Vida Compartilhada (Nível 30): Enquanto o senhor das feras ou seu companheiro animal tiverem pelo menos 1 ponto de vida, o outro não pode ser morto, independente do número de pontos de vida negativos ou fracassos nos testes de resistência contra a morte. Mantenha nota dos pontos de vida negativos e fracassos nos testes de resistência contra a morte normalmente; se o senhor das feras e seu companheiro animal forem reduzidos a 0 ponto de vida ou menos, os pontos de vida negativos e fracassos nos testes de resistência contra a morte fazem efeito imediatamente.

PODER DE SENHOR DAS FERAS

Companheiro Apressado

Utilitário de Senhor das Feras 26

Seu companheiro animal compreende seu desejo antes mesmo de você terminar de pensar nele.

Encontro ♦ Animal, Marcial

Ação Livre

Explosão contígua 20

Alvo: O companheiro animal do patrulheiro dentro da explosão

Efeito: O alvo realiza uma ação padrão, uma ação de movimento ou uma ação mínima, à escolha do senhor das feras.



SOLDADO DE ADAMANTE

Você é sólido como as fundações do mundo. Nada poderá quebrá-lo – nunca.

Pré-requisitos: Nível 21, guerreiro ou senhor da guerra

Durante toda sua carreira, o soldado de adamantite tem sido uma força irrefreável vestido com uma armadura pesada. Em seu casaco de metal, ele sustentou golpes de armas e poderes de criaturas que poderiam destruir cidades. No fim da batalha, a armadura podia estar um pouco amassada e o próprio soldado um pouco abalado, mas ainda assim ele sempre permanecia de pé.

Ele sabe que sua armadura é mais que só um pedaço de equipamento. É sua segunda pele e a face que ele mostra ao mundo. Ela se tornou uma marca registrada das lendas do soldado. Quando a silhueta de seu elmo aparece no horizonte, os admiradores se sentem esperançosos e os inimigos tremem. Essas pessoas poderiam não reconhecer sua face, mas facilmente identificam sua couraça sobrenatural.

IMORTALIDADE?

O soldado de adamantite deve provar que é o mais firme dos guerreiros. Sua saga pode fazer dele um símbolo eterno, gravando na iconografia do mundo a forma e marcas distintas de sua armadura. Desde já, as pessoas olham para o soldado de adamantite como um modelo de combatente indestrutível em corpo e mente.

Ícone Blindado: Quando cumpre sua missão final, o soldado de adamantite ficará para sempre como um exemplo imaculado do cavaleiro na armadura resplandecente. Deste momento em diante, todos os combatentes em armadura recontarão sua história. Em sua armadura, o personagem será a medida definitiva pela qual todos os soldados medem a si mesmo.

Para se tornar esse ícone blindado o personagem deve permanecer firme em sua última batalha. Ele não pode fracassar, ceder à dor ou tombar de qualquer maneira. ele deve provar que sua armadura é como uma pele e que sua pele é como uma armadura. Ela não o impede, mas sim, o mantém firme e irrefreável em seu rumo às fábulas. Sua armadura pode até mesmo levá-lo para o lado de uma divindade, como Kord, que eternamente irá considerá-lo como um exarca para ser usado em batalhas gloriosas. Ai então, o soldado terá se tornado um santo patrono de todos os combatentes.

O nome de um soldado de adamantite é sinônimo de obstinação e resiliência, tornando-se uma palavra com a qual guerreiros de proezas corajosas em armaduras pesadas se cumprimentam. Quando o soldado escuta o eco de seu nome proferido no mundo, ele bate o punho da manopla em seu peitoral. Ele sabe que aqueles que aspiram ser como ele, escutam esse som ressoante com suas orelhas espirituais e que se animam para lutar.

CARACTERÍSTICAS DO

SOLDADO DE ADAMANTE

Supremacia da Armadura (Nível 21): O soldado de adamantite recebe +2 de bônus na CA enquanto estiver usando uma armadura pesada. O personagem também ignora as penalidades da armadura nos testes de perícia e no deslocamento.

Pele Indestrutível (Nível 24): Enquanto estiver usando uma armadura pesada, o soldado de adamantite adquire resistência a todos os tipos de dano igual ao seu modificador de Constituição.

Duro de Matar (Nível 30): Uma vez por dia, o soldado de adamantite pode escolher considerar um teste de resistência que acabou de realizar como se tivesse obtido um resultado natural de 20.

PODER DE SOLDADO DE ADAMANTE

Avanço Inexorável

Utilitário de Soldado de Adamante 26

Nada pode me parar.

Diário ♦ Marcial, Postura

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, usando uma ação de movimento, o soldado de adamantite pode ajustar 1 quadrado para dentro de um espaço adjacente ocupado por um inimigo e depois, empurrar o inimigo 1 quadrado.

SOBRE OS DESIGNERS

Rob Heinsoo lidera o design da 4ª Edição de DUNGEONS & DRAGONS® e atualmente atua como Chefe Designer do R&D de RPG da Wizards of the Coast. Outros créditos como designer da 4ª Edição de D&D aparecem no *Guia do Jogador de FORGOTTEN REALMS®*. Ainda outros designs incluem os jogos *Three-Dragons Ante™* e *Inn Fighting™*.

David Noonan é um dos designers de jogos para a Wizards of the Coast. Ele contribuiu para as regras básicas da 4ª Edição de D&D® e coescreveu a aventura *Scepter Tower of Spellguard™*. Ele vive em Washington com sua esposa e seus dois filhos.

Robert J. Schwalb trabalha como um designer independente para a Wizards of the Coast. Trabalhos recentes incluem o *Guia do Jogador de FORGOTTEN REALMS®*. Robert vive no Tennessee com sua incrivelmente paciente esposa Stacey e seus queridos gatos licantropos diabólicos. Ele é mais feliz quando acorrentado a sua mesa, trabalhando exaustivamente para seus mestres sombrios em Seattle.

Chris Sims trabalha como designer de jogos para a Wizards of the Coast. Seus trabalhos recentes incluem a 4ª Edição do *Manual dos Monstros®* e *Guia do Mestre®*, assim como o *Guia do Jogador de FORGOTTEN REALMS®*.

VIAJANTE SOMBRIO

Você caminha as misteriosas trilhas do destino. Até que o destino o encontre nessa trilha, você irá vagar eternamente.

Pré-requisitos: Nível 21, ladino ou patrulheiro

O viajante sombrio abandonou seu lar há eras, despedindo-se dos confortos que uma vida mais simples poderia proporcionar. Seguindo um anseio incontrolável, ele seguiu pela estrada com companheiros de viagem. Seu percurso o levou por caminhos sinistros e o fez realizar proezas decisivas. Em tempo, o viajante e seus companheiros vieram a ser chamados de heróis. Ainda assim, os cordões sombrios do destino o atraíram para um fim desconhecido.

Até que esse destino o alcance, o viajante sombrio perambula pelo mundo como uma presença sombria, surgindo inesperadamente ou quando é mais necessário.

IMORTALIDADE?

A providência manteve o personagem a salvo para o confronto final. Quando ele alcançar esse destino, quem sabe o que acontecerá?

Levado Pelo Destino: Os dias de peregrinação de um viajante sombrio não estão encerrados quando ele alcança seu destino. Desde a juventude, ele tem sido um instrumento do destino, um agente involuntário da sorte e da ruína. Ele seguiu seu chamado aonde quer que ele o levasse e fez o que era necessário. Agora que o viajante chegou ao fim de sua estrada, aqueles que conhecem seu caminho o reverenciam como o destino personificado.

A complexidade de suas proezas em vida, coloridas pelo ato final, o segue. Se, no fim das contas, ele trouxe algum bem para o mundo, sua lenda falará sobre como a sorte favorece os corajosos. No entanto, sua história pode ter um nuança sombrio, trazido pelo inescapável controle do destino.



O viajante sombrio perambula pelo cosmo, sendo reverenciado como um patrono ou intercessor por aqueles que buscam evitar o destino. Ele pode atuar como um agente de um poder relacionado à sorte ou ao destino, como Avandra ou a Rainha de Rapina. No entanto, o mais provável é que ele tenha rompido as linhas do inevitável e transcendido os laços da eventualidade.

Agora, ele vaga livremente, andando por onde quiser pela primeira vez em sua vida. Ao fazer isso, ele serve como um exemplo para aqueles que desejam construir seus próprios caminhos, livres das amarras da sorte e do destino.

CARACTERÍSTICAS DO

VIAJANTE SOMBRIO

Esse Não É O Meu Destino (Nível 21): Qualquer criatura do mesmo nível do viajante sombrio ou menor que atinge o personagem com um ataque sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque contra o viajante sombrio até o final do encontro.

Estrada Obscura (Nível 24): O viajante sombrio pode caminhar para qualquer destino que desejar em um único e ininterrupto período de 24 horas de viagem. Não importa a distância do local ou quantos planos separam o personagem dele; o viajante sombrio alcança seu destino 24 após iniciar sua jornada, encontrando atalhos, portais ou outras formas de transporte previamente desconhecidas até mesmo por ele. O viajante sombrio não precisa de qualquer descanso, alimentação ou água durante essa viagem, exceto para recarregar poderes e recuperar pulsos de cura. Durante a jornada, o personagem está a salvo de obstáculos, ataques e outros perigos.

Quando escolher seu destino, o viajante sombrio deve ser específico. Se o destino estiver dentro de uma estrutura, como por exemplo um quarto dentro de um castelo, a caminhada leva o personagem para a entrada principal da estrutura, não para dentro dela.

O viajante sombrio pode levar consigo um número de personagens igual a 5 + seu modificador de Sabedoria, sendo que todos se beneficiam desta característica.

Longo Caminho De Volta (Nível 30): Quando o viajante sombrio morre e não é ressuscitado nas próximas 12 horas, seu corpo e suas posses desaparecem. Doze horas depois disso – 24 horas depois de sua morte – o personagem reaparece, equipado como estava quando morreu, tendo caminhado de volta de um local previamente determinado (para onde ele vai quando morre) pelo personagem e pelo Mestre. O personagem retorna nas condições que estaria se tivesse sido alvo do ritual Reviver os Mortos, mas sem qualquer penalidade de morte.

O viajante sombrio pode escolher voltar para o local de sua morte, para onde seus aliados estão ou a qualquer outro lugar que considere com lar. Existe um propósito para a existência do viajante e não é a morte.

PODER DE VIAJANTE SOMBRIO

Nunca na Desvantagem Utilitário de Viajante Sombrio 26

Você é um poço sem fim de recursos.

Diário ♦ Marcial

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O personagem recupera a utilização de um poder utilitário diário que já tenha utilizado durante o dia.

SAQUE SUA ARMA

Os combatentes marciais – heróis de arco e espada – se levantam contra as ameaças do mundo. Cobertos por uma armadura robusta e empunhando sua arma de confiança, esses heróis marciais devem contar com sua astúcia e coragem para alcançar a vitória.

Este suplemento para DUNGEONS & DRAGONS® apresenta centenas de novos poderes, talentos, trilhas exemplares e destinos épicos criados para guerreiros, ladinos, patrulheiros e senhores da guerra.

Ele também traz novas estruturas e características para essas quatro classes, permitindo que você jogue com novas versões de sua classe marcial favorita – conheça o guerreiro impetuoso, o ladino degolador, o senhor da guerra destemido e o patrulheiro mestre das feras.

Outros produtos básicos para a 4ª edição de DUNGEONS & DRAGONS

Livro do Jogador®

Manual dos Monstros®

Guia do Mestre®

D&D™ Masmorras Montáveis



16

NÃO
RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 16 ANOS

Contém: Assassinato
e mutilação

DEV217897200

ISBN: 978-857532-382-3



9 788575 323823