DUNGEONS & DRAGONS®

LIVRO DOS NÍVEIS ÉPICOS

Andy Collins e Bruce R. Cordell

LIVRO DOS NÍVEIS ÉPICOS

ANDY COLLINS E BRUCE R. CORDELL

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

DESIGN ADICIONAL:
John D. Reteliff, Thomas Reid, James Wyatt
EDITORES:
Gwendolyn F.M. Kestrel, David Noonan
EDITOR RESPONSÁVEL:
Kim Mohen
DIRETOR CRIATIVO:
Ed Stark
GERENTE DE NEGÓCIOS:
Anthony Valterra
VICE PRESIDENTE DE RPG R&D:
Bill Slavicsek
VICE PRESIDENTE DE PUBLICAÇÃO:
Mary Kirchoff
GERENTE DO PROJETO:
Martin Durham
GERENTE DE PRODUÇÃO:
Chas DeLong
DIRETOR DE ARTE:
Dawn Murin
ILUSTRAÇÃO DA CAPA:
Arnie Swekel
ILUSTRAÇÕES INTERNAS:
Daren Bader, Brom, David Day, Brian Despain, Larry Dixon, Michael Dutton, Jeff Easley, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Jeremy Jarvis, Alton Lawson, Todd Lockwood, David Martin, Raven Mimura, Matthew Mitchell, Vinod Rams, Wayne Reynolds, Darrell Riche, Richard Sardinha, Marc Sasso, Mark Smylie, Arnie Swekel, Anthony Waters
DESIGNERS GRÁFICOS:
Roberto Campbell, Cynthia Fliege, Sherry Floyd, Sean Glenn
CARTOGRAFIA:
Todd Gamble
TIPOGRAFIA:
Erin Dorries

BASEADO NAS REGRAS ORIGINAIS DE DUNGEONS & DRAGONS® CRIADAS POR E. GARY GYGAX E DAVE ARNESON E AS REGRAS DA NOVA EDIÇÃO DE D&D DESENVOLVIDAS POR JONATHAN TWEET, MONTE COOK, SKIP WILLIAMS, RICHARD BAKER E PETER ADKISON.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium +32-70-23-32-77

Esse produto da WIZARDS OF THE COAST™ não contém qualquer texto de conteúdo livre (Open Game Content). Nenhuma parte desse trabalho pode ser reproduzida de nenhuma forma sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Aberta (Open Gaming License) e o Documento de Referência do Sistema (System Reference Document) de d20™, por favor visite www.wizards.com/d20.

As fontes de referência desse produto incluem Defensores da Fé de Rich Redman e James Wyatt; Monsters Compendium: Monsters of Faerûn de James Wyatt e Rob Heinsoo; Punhos e Espadas de Jason Carl; Linhagens e Tomos de Bruce R. Cordell e Skip Williams; High Level Handbook de Skip Williams; Will and the Way de Rich Baker; Mestres Selvagens de David Eckelberry e Mike Selinker; The Psionics Handbook de Bruce R. Cordell; Lorde da Fortaleza de Ferro de Andy Collins; e The Living Greyhawk Journal de Erik Mona.

DUNGEONS & DRAGONS e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrita da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência © 2000-2001, Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título **Epic Level Handbook.**

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL
Epic Level Handbook™
COORDENAÇÃO EDITORIAL
Devir Livraria
TRADUÇÃO:
Bruno Cobbi da Silva, Clarice Yusa Yamasaki, João Marcelo Alex Boni e Marcelo de Souza Stefani
REVISÃO:
Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink
EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:
Tino Chagas e Gastão Esteves

DEV881690000
ISBN: 85-7532-160-9
PUBLICADO EM 04/2005

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

Collins, Andy
Dungeons & Dragons : livro dos níveis épicos / Andy Collins, Bruce R. Cordell, Thomas M. Reid. -- São Paulo : Devir, 2005.

Título original: Dungeons & Dragons - epic level handbook
Vários ilustradores.
Vários tradutores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Cordell, Bruce R. II. Reid, Thomas M.
III. Título.

05-5866 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

AGRADECIMENTOS:
D
D3: Este livro tem 324 páginas. Eu te avisei!!!
& D3.5
Dragões, Dragões e mais Dragões!
"ALTINO 151"
D e D3: Eu que o diga!!!
ALTÃO 166
À Tatiana Zacariotti pelo seu esforço épico em segurar o Calvin na loja.

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

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br

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

Site nosso site: www.devir.com.br

Introdução 4
O que é um personagem épico? 4
O Livro dos Níveis Épicos 4
Capítulo 1: Personagem, Perícias e Talentos 5
Além do 20º 5
Bônus de Classes e Níveis 5
Características de Classe 6
Algoz Épico 8
Anão Protetor 9
Arqueiro Arcano Épico 9
Assassino Épico 10
Bárbaro Épico 11
Bardo Épico 12
Clérigo Épico 12
Dançarino das Sombras Épico 13
Druida Épico 14
Feiticeiro Épico 14
Guerreiro Épico 15
Guerreiro Psíquico 22
Ladino Épico 16
Mago Épico 17
Mestre do Conhecimento Épico 17
Monge Épico 18
Paladino Épico 19
Psíquico Épico 21
Ranger Épico 20
Novas Classes de Prestígio Épicas 23
Agente Caçador 23
Enviado Divino 24
Espreitador Perfeito 26
Guardião Supremo 27
Infante Lendário 28
Infiltrador Épico 29
Observador Cósmico 30
Pregador Supremo 32
Sentinelas de União 33
Liderança Épica 35
Perícias Épicas 36
Tentativas de Perícias Combinadas 36
Descrições das Perícias 36
Perícias Psíquicas 46
Talentos Épicos 47
Adquirindo Talentos Épicos 47
Descrições dos Talentos Épicos 48
Talentos Comuns 68
Capítulo 2: Magias Épicas 71
Depois das Magias de 9º Nível 71
O que são Magias Épicas 71
Adquirindo Magias Épicas 72
Desenvolvendo Magias Épicas 72
Conjuração Épica 72
Magias Épicas 73
Magias Épicas Conforme a CD de Identificar Magia 73
Criando Suas Magias Épicas 88
Exemplo de Criação e Conjuração 89
Descrições das Palavras de Poder 91
Capítulo 3: Conduzindo um Jogo Épico 103
Expectativas Épicas 103
Progredindo Para o 21º Nível 103
Reformulação nos Bastidores 103
Os Primeiros Personagens Épicos 104
Abandonando o Antigo Mundo 104
Aventuras Épicas 104
Masmorras Épicas 104
Áreas Selvagens Épicas 107
Viagem Planar 107
Dano Médio 108
Lidando com *Parar o Tempo* 108
Restringindo Níveis de Desafio 108
Adversários Inteligentes 108
Risco Súbito 109
Variações das Regras 110
A Campanha Épica 111
Aventuras Baseadas em Localidade 111
Aventuras Baseadas em Eventos 112
Motivação dos Personagens 112
Demografia 113
Administrando a Riqueza 113
Aproveitamento dos Itens Mágicos Antigos 114
Reutilizando PdMs Importantes 114
Conduzindo uma Campanha com Níveis Mistos 114
Adivinhações e a Manutenção de Segredos 115
Lidando com a Magia *Desejo* 116
A Fama Traz Oportunidades 116
Senhores de seu Próprio Plano 116
Ascensão Divina 117
100 Idéias para Aventuras Épicas 117
Encontros Épicos 119
Recompensas 120
Pontos de Experiência 120
Tesouros 121
Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos 123
Criando Itens Mágicos Épicos 124
Nível de Conjurador do Item 124
Pré-requisitos 124
Preço de Mercado 124
Custo em Pontos de Experiência 124
Descrição dos Itens Mágicos 125
Itens Mágicos Épicos Aleatórios 125
Armaduras 125
Armas 129
Anéis 135
Bastões 136
Pergaminhos 142
Cajados 142
Itens Maravilhosos 144
Itens Inteligentes 146
Artefatos 150
Artefatos Menores 150
Artefatos Maiores 152
Capítulo 5: Monstros 155
Ajuste de Nível 155
Monstros Conforme o Nível de Desafio 156
Monstros por Tipo (e Subtipo) 156
Abominação 157
Criando Abominações 157
Anaxim 158
Atropal 159
Chichimec 160
Faetonte 161
Hecatônquiro 162
Infernal 163
Larva Onírica 165
Tênue 166
Xixecal 167
Animal Lendário
Tigre 169
Urso 169
Beemot 170
Braquiúro 170
Caçador Branco
Caçador Branco 172
Corcel Branco 173
Câmara Viva 174
Colosso 175
Demilich 178
Criando um Demilich 179
Dragão Avançado 181
Dragão Épico 183
Dragão de Energia 184
Dragão Prismático 186
Elemental Primal 188
Ente, Ancião 192
Enxame da Destruição 192
Espectro do Vácuo 193
Esporo Mi 195
Forma Flamejante 196
Genius Loci 196
Golem 197
Hagunemnon (Proteiforme) 199
Ha-Naga 200
Hunefer 201
Inseto Devastador 203
Inumano Invernal 205
Inumano Magmático 206
Leshay 207
Lúgubre 208
Mancha Umbral (Esfera Negra) 209
Mercano 210
Neh-Thalggu (Colecionador de Cérebros) 211
Orbe Tagarelante 213
Prismassauro 214
Sirrush
De um Cabeça 215
De três Cabeças 216
Slaad 217
Slaad Branco 217
Slaad Negro 218
Supra-Devorador de Mentes 219
Criando uma Supra-Criatura 220
Tayellah 221
Titã, Ancião 222
Torciáside 223
Troll Pseudonatural 224
Criando uma Criatura Pseudonatural 225
Uvuudaum 226
Verme Ambulante 227
Criando um Verme Ambulante 228
Vermiuge 230
Capítulo 6: Ambientação Épica 231
Organizações Épicas 231
O Garrote 232
Os Coletores 234
Os Benditos 235
A Ordem do Livro 237
A Ordem do Escudo 238
Sociedade Cartográfica Planar 240
Os Controladores 242
As Sentinelas de União 243
Cidade de União 246
A Ilha de União 253
Inimigos e Aliados 263
Aventuras Épicas 265
A Torre de Kerleth 265
Aventuras Concentradas 279
Apêndice 1: PdMs Épicos de Faerûn 283
Elminster 283
Storm Mão Argêntea 284
Gerti Orelsdottr 285
Halaster Manto Negro 286
A Simbul 287
Szass Tam 288
Mago Vermelho Épico 289
Khelben "Cajado Negro" Arusun 290
Alustriel 291
Manshoon 292
Iyraclea 293
Shuruppak 295
Apêndice 2: PdMs Épicos de Greyhawk 296
Lorde Felino 296
Eclavdra 297
Lorde Robilar 298
Mordenkainen 299
Apêndice 3: PdMs Épicos 301
Apêndice 4: Manual de Conversão 309
Índice Remissivo 319

Introdução

As regras dos livros básicos do DUNGEONS & DRAGONS não são mais suficientes. Sua campanha aspira mais do que elas podem oferecer. Seus enredos são intrincados e sua imaginação é poderosa. Vinte níveis de poder não bastam, as opções de personagens são muito limitadas e os monstros são muito fracos. Até agora.

Bem-vindo ao próximo nível de poder.

O QUE É UM PERSONAGEM ÉPICO?

Resumidamente, um personagem épico é aquele que alcançou o 21º nível. Embora o Livro do Jogador descreva a progressão dos personagens até o 20º nível, as lendas e a literatura estão repletas de heróis e vilões que ultrapassaram esses limites normais. Agora seu personagem conseguirá se juntar a eles e assumir um papel nas lendas.

O *LIVRO DOS NÍVEIS ÉPICOS*

Este livro contém tudo o que você precisa para criar e jogar com personagens épicos, inclusive itens épicos, magias épicas e até inimigos épicos. Ele apresenta os seguintes capítulos:

Personagens, Perícias, e Talentos (Capítulo 1): Este capítulo contem instruções para desenvolver progressões épicas para qualquer classe básica ou classe de prestígio. ele inclui progressões épicas específicas para as classes do *Livro do Jogador*, assim como algumas classes de prestígio do *Livro do Mestre* e o psíquico e guerreiro psíquico do *Psionics Handbook*. O Capítulo 1 também apresenta tarefas épicas para as perícias do *Livro do Jogador*, indicando Classes de Dificuldade (CD) para testes de perícia que só um personagem épico conseguiria realizar. Finalmente, apresenta mais de 150 novos talentos épicos [T] suficientes para acumular mais de cem níveis de personagem para qualquer classe específica.

Magias Épicas (Capítulo 2): O Capítulo 2 descreve como abandonar os níveis básicos de magia e conjurar magias épicas. Algumas magias épicas são mostradas como exemplo, mas o Capítulo 2 oferece aos personagens dos jogadores (PJs) a capacidade de criar seus próprios efeitos épicos. Os exemplos de magias épicas incluem *danação, duplicata temporal, eidolon* e *ressurreição contingente*.

Conduzindo um Jogo Épico (Capítulo 3): Este capítulo discute as melhores formas de lidar com os personagens e criaturas épicas no jogo. As discussões abrangem desde informações específicas, como muralhas de força épica, até dicas genéricas para estruturar uma campanha e lidar com personagens que acumulam fortunas. As seções de Encontros e Recompensas contêm tabelas para gerar encontros épicos e premiação em pontos de experiência para os personagens que superem os desafios épicos existentes na campanha.

Itens Mágicos Épicos (Capítulo 4): A diferença entre itens mágicos épicos e artefatos é que os artefatos são itens exclusivos, criados a partir de um evento especial ou único. Muitos itens mágicos épicos são tão poderosos quanto os artefatos, mas os personagens épicos sabem como forjá-los e esses equipamentos têm preços pré-determinados nos mercados épicos. Os itens mágicos épicos incluem armaduras, armas, pergaminhos, bastões, anéis, cajados e itens maravilhosos. Uma vez que os aventureiros épicos encontram artefatos com mais freqüência, o Capítulo 4 inclui mais descrições de artefatos para serem utilizados em uma campanha épica.

Monstros (Capítulo 5): Aqui você encontrará monstros de poder suficiente para desafiar, apavorar e talvez até mesmo intimidar os personagens épicos. Além dos favoritos das versões anteriores do jogo de D&D [T] como o demilich e o inumano invernal [T] esse capítulo apresenta novas criaturas, incluindo muitas abominações (um novo grupo de extra-planares), dragões maiores, golens mais poderosos e criaturas provenientes diretamente pesadelos. Alguns modelos também foram incluídos, como supra-criaturas, que permitem criar monstros épicos usando suas variações inferiores do *Livro dos Monstros* e outros suplementos.

Uma Ambientação Épica (Capítulo 6): Para auxiliar a criar uma campanha épica, o Mestre encontrará as organizações épicas que desenvolveram as classes de prestígio épicas do Capítulo 1: a cidade de União, que fornece uma base de operações; uma aventura que começa na cidade e muitas outras idéias de aventuras.

Apêndices: Se você incluir as regras épicas em sua campanha, será necessário que os personagens do mestre (PdMs) também sejam aprimorados. Por essa razão, fizemos esse trabalho para você e apresentamos as versões épicas de personagens ilustres como Elminster (*Forgotten Realms*) e Mordenkainen (Greyhawk) em toda a sua glória épica. Finalmente, são apresentados os PdMs de todas as classes do *Livro do Jogador* do 21º ao 30º nível, de forma similar aos PdMs descritos no *Livro do Mestre*.

NOVIDADES

Não há mais limites para os níveis que os personagens podem adquirir, nem para o poder dos inimigos que eles enfrentarão. Esse livro contém talentos, magias, itens e perícias suficientes para um jogo infinito. No entanto, não importa quão poderoso seu personagem se torne, sempre existirá um objetivo adicional. Uma meta que ainda exigirá esforço e um adversário que atrapalhará essa jornada.

Por outro lado, o *Livro dos Níveis Épicos* será bastante familiar. Os talentos épicos funcionam da mesma forma que os demais talentos e os itens mágicos épicos também são similares aos outros itens mais simples [T] eles são apenas mais poderosos. Do mesmo modo, as tabelas de experiência e de tesouros se parecem com as tabelas normalmente utilizadas pelo Mestre. A maior diferença das regras básicas de D&D se encontra na seção Palavras de Poder, no Capítulo 2

Se você utilizava as regras da edição anterior de AD&D para níveis elevados, perceberá alguns elementos daquele sistema. Em especial, as regras da seção de magias épicas foram inspiradas na seção "encantamentos genuínos" do *High Level Handbook*. O novo sistema de regras de D&D é tão estável e versátil que nos permitiu desenvolver regras e habilidades impossíveis de obter nas edições anteriores. As regras básicas de D&D oferecem o alicerce essencial para o *Livro dos Níveis Épicos*, assegurando equilíbrio do sistema não importa quão devastadoras ou insanas as habilidades épicas se tornem.

Não tema o Livro dos Níveis Épicos. Em vez disso, abrace todo o poder que ele oferece.

Baba Yaga. Conan, o Bárbaro. Cu Chulainn. Elminster do Vale das Sombras. Elric de Melniboné. Itto Ogami. Gandalf. Gilgamesh. Hinwatha. Ulisses. Aquiles.

Esses são nomes de poder. Nomes de glória. Nomes épicos.

Esses heróis são exemplos de personagens épicos: heróis que superaram os limites normais de perícias, capacidade de combate e poderio mágico. Embora ainda sejam criaturas mortais, esses indivíduos — e outros como eles — ostentam poderes que outros personagens (mesmo de 20º nível) apenas sonham existir.

Os personagens épicos conjuram magias que podem matar sem nenhum gesto ou palavra, empunham suas armas tão admiravelmente que todas as escolas tentam imitar suas técnicas, invadem e escapam de fortalezas impenetráveis, desafiam a autoridade moral de deuses e escrevem canções que serão entoadas durante milhares de anos. Os personagens épicos estão no caminho da onipotência. Com o tempo, serão rivais para o poder dos deuses. Esse livro trata sobre essas façanhas e agora seu personagem será capaz de fazer mais do que apenas sonhar com eles.

ALÉM DO 20º!

Quando um personagem alcança o 20º nível, sua progressão normal termina. No entanto, isso não significa o fim da carreira do personagem. Mas como o personagem pode avançar para o 21º nível? Alguns Mestres podem simplesmente permitir que o personagem adquira o 21º nível quando acumular os 210.000 XP indicados na Tabela 1–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível. No entanto, essa opção pode ser muito comum para alguns jogadores e Mestres, que preferem que a transição para o jogo épico seja acompanhada de um evento adequado, como uma missão divina, uma série de testes ou um grande desafio. O Capítulo 3: Conduzindo um Jogo Épico tem mais informações sobre esse assunto.

BÔNUS DE CLASSES E NÍVEIS

Não importa o método utilizado para alcançar o 21º nível, nesse ponto o personagem será considerado um personagem épico. Os personagens épicos — que estiverem no 21º nível ou superior — obedecem a regras um pouco diferentes da mecânica dos personagens comuns. Embora continuem a adquirir a maioria dos benefícios de um nível de classe, alguns benefícios são trocados por habilidades alternativas.

Apesar do limite de níveis indicado no *Livro do Jogador*, é possível avançar o nível de qualquer classe acima do 20º usando as regras desse manual épico. Também é possível aprimorar uma classe de prestígio que tenha dez níveis (como aquelas descritas no *Livro do Mestre*) acima do 10º nível, mas somente quando o personagem pertencer ao 20º nível ou superior. Não se pode aumentar o nível de uma classe com menos de 10 níveis (acima do limite descrito para a classe), não importa o nível do personagem.

Bônus de Resistência Épico: O bônus base de resistência não aumenta depois que o personagem alcança o 20º nível. No entanto, ele recebe um bônus épico cumulativo de +1 em todos os testes de resistência a cada dois níveis depois do 20º, conforme indicado na Tabela 1–1: Bônus Épico de Resistência e Ataque. Em outras palavras, o personagem recebe +1 de bônus épico em todos os testes de resistência no 22º nível, +2 de bônus épico no 24º nível, etc. Qualquer talento que exija um valor mínimo no bônus base de resistência considera a soma do bônus base de resistência e do bônus épico de resistência.

Bônus Épico de Ataque: Da mesma forma, o bônus base de ataque do personagem não aumenta depois que ele alcança o 20º nível. No entanto, ele recebe um bônus épico cumulativo de +1 em todos os ataques nos níveis ímpares depois do 20º nível, conforme indicado na Tabela 1–1: Bônus Épico de Resistência e Ataque. Sempre que um talento, classe de prestígio ou outra regra indique o bônus base de ataque do personagem (exceto para adquirir ataques adicionais), utilize a soma do bônus base de ataque e do bônus épico de ataque.

Pontos de Experiência: Essa coluna na Tabela 1–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível indica os prontos de experiência necessários para alcançar um determinado nível épico de personagem. Para os personagens multiclasse, os pontos de experiência determinam o nível total do personagem, não os níveis de cada classe individualmente.

Apesar da Tabela 1–2 apresentar somente os totais de pontos de experiência até o 30º nível, o Mestre pode facilmente calcular os pontos de experiência necessários para alcançar o 31º nível e superiores. Simplesmente adicione [nível atual X 1.000 XP] ao total de pontos de experiência que foram necessários para adquirir o nível atual do personagem. Por exemplo, para alcançar o 31º nível, um personagem precisaria de 30 X 1.000 XP (ou 30.000 XP), elevando o total de XP total do personagem de 435.000 para 465.000.

Graduação Máxima em Perícias de Classe: A graduação máxima em uma perícia de classe equivale ao nível de personagem +3.

Graduação Máxima em Perícias de Outra Classe: Em uma perícia de outra classe (perícias não associadas e nem proibidas para a classe do personagem), a graduação máxima equivale à metade da graduação máxima das perícias de classe.

Talentos: Todos os personagens recebem um talento (que podem ser épicos ou comuns, a critério do jogador) em todos os níveis divisíveis por três (21º, 24º, 27º, etc.). Esses talentos são somados a qualquer talento adicional concedidos nas descrições das classes, mais adiante nesse capítulo.

Aumento das Habilidades: O personagem adquire um ponto em um valor de habilidade a cada nível divisível por quatro (20º, 24º, 28º, etc.). O jogador escolhe qual habilidade será aprimorada com este ponto.

Para os personagens multiclasse, o aumento de talentos e habilidades é obtido de acordo com o nível do personagem, não com os níveis individuais das classes. Portanto, um mago 13/guerreiro 11 será um personagem de 24º nível e poderá aumentar o valor de uma habilidade e escolher um novo talento.

Tabela 1–1: Bônus Épico de Resistência e Ataque

Nível de Personagem	Bônus Épico de Resistência	Bônus Épico de Ataque
21º	+0	+1
22º	+1	+1
23º	+1	+2
24º	+2	+2
25º	+2	+3
26º	+3	+3
27º	+3	+4
28º	+4	+4
29º	+4	+5
30º	+5	+5

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Visto que o *Livro do Jogador* contém somente informações de progressão das classes até o 20º nível, esse livro expande a progressão de cada classe e suas características acima do 21º nível. Além disso, apresenta uma progressão para algumas classes de prestígio descritas no *Livro do Mestre*.

A maioria das características de classe (mas não todas) se acumula depois do 20º nível. As regras a seguir descrevem como a progressão das classes épicas funciona.

BASTIDORES: NÍVEIS ÉPICOS E CLASSES DE PRESTÍGIO

As regras desse livro permitem que o personagem ultrapasse o limite normal de níveis para uma classe de prestígio, mas somente nas classes de dez níveis. Por quê é impossível adicionar níveis a classes de prestígio com menos de 10 níveis?

É Muito Fácil: Maximizar uma classe de prestígio de 10 níveis exige muito tempo e esforço, atrapalhando significativamente a aquisição de níveis das classes básicas do *Livro do Jogador*. Se puderem acumular níveis adicionais em uma classe de prestígio de somente 5 níveis, por exemplo, o personagem não terá se desviado muito de sua classe ou classes básicas principais.

Não Tem Muita Importância: Os personagens com 10 níveis na classe de prestígio Algoz sem dúvida nenhuma se consideram algozes, apesar de também possuírem 10 níveis ou mais em uma ou mais classes básicas. Caso tenha menos de dez níveis em uma classe de prestígio, essa carreira representará somente uma pequena parcela da identidade do personagem.

É Dificil Criar uma Progressão Épica: Com apenas alguns níveis como referência, é muito difícil determinar a progressão apropriada das características da classe de prestígio. A velocidade de aprimoramento de uma habilidade especial seria muito elevada para sustentá-la durante uma quantidade infinita de níveis ou talvez haja características de classe insuficientes para elaborar uma progressão épica específica para a classe. As progressões das classes de prestígio épicas são descritas mais adiante neste capítulo.

Mesmo assim, não haverá problemas caso o Mestre permita que o personagem adquira níveis épicos em uma classe de prestígio com menos de 10 níveis em sua progressão. O jogador e o Mestre devem elaborar uma progressão épica para essa classe (consulte "Bastidores: Criando uma Progressão Épica" mais adiante neste capítulo).

SEM LIMITES

Embora a maioria das tabelas desse livro contenha somente informações até determinados níveis (geralmente o 30º), não significa que esse nível seja o limite de progressão para os personagens. Devido ao limite de espaço, em geral apresentamos apenas 10 níveis de progressão além dos níveis descritos no *Livro do Jogador*. Depois de examinar esse capítulo, você saberá calcular os valores apropriados acima dos limites das tabelas. É possível assumir que os padrões em uma determinada tabela continuam indefinidamente.

Tabela 1–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível

Nível do Personagem	XP	Gradução Max. em Perícias de Classe	Graduação Max. em Perícias de Outra Classe	Talentos	Aumento de Habilidade
20°	190.000	23	11 1/2	—	5°
21°	210.000	24	12	8° [1]	—
22°	231.000	25	12 1/2	—	—
23°	253.000	26	13	—	—
24°	276.000	27	13 1/2	9° [1]	6°
25°	300.000	28	14	—	—
26°	325.000	29	14 1/2	—	—
27°	351.000	30	15	10° [1]	—
28°	378.000	31	15 1/2	—	7°
29°	406.000	32	16	—	—
30°	435.000	33	16 1/2	11° [1]	—
+1	+ 1.000 X nível atual	+1	+ 1/2	+ 1 [1] a cada 3 níveis	+ 1 a cada 4 níveis

[1] É possível escolher um talento épico ou comum.

- Conforme indicado anteriormente, o bônus base de resistência e de ataque não aumenta após o 20° nível. Dessa forma, não existem colunas com esses modificadores. Em vez disso, utilize a Tabela 1–1: Bônus Épico de Resistência e Ataque para determinar o bônus épico de resistência e de ataque do personagem.
- O personagem continua recebendo Dados de Vida e pontos de perícia normalmente após o 20° nível.
- Em geral, qualquer característica de classe que utiliza o nível da classe como parte de uma fórmula matemática, como a *cura pelas mãos* do paladino, a Classe de Dificuldade (CD) para resistir ao ataque atordoante do monge ou o bônus do teste de conhecimento de bardo, continuam a aumentar usando o nível de classe. Um paladino de 22° nível que tenha Carisma 20 (+5 de bônus) pode usar a *cura pelas mãos* de 110 pontos de vida (22 x 5) a cada dia. A CD para resistir ao ataque atordoante de um monge de 24° nível seria 10 + 12 (metade do nível do monge) + modificador de Sabedoria. Um bardo de 30° nível adicionaria + 30 (e seu modificador de Inteligência) ao bônus para o teste de conhecimento de bardo.

  Qualquer habilidade de uma classe de prestígio que utiliza o nível da classe para calcular a CD do teste de resistência (como o ataque mortal do assassino) considera somente metade dos níveis da classe depois do 10° nível. Dessa forma, o ataque mortal de um assassino de 34° nível que tenha Inteligência 18 (+4 de bônus) teria CD 31 para resistir: 10 (base) + 4 (Int) + 10 (primeiros 10 níveis da classe) + 7 (quatorze níveis de classe após o 10°, considerando 1/2 ponto por nível).
- O nível de conjurador continua aumentando após o 20° nível. Portanto, um mago de 23° nível conjura magias como um personagem de 23° nível, enquanto o nível de conjurador de um paladino de 24° nível equivale a 12 (metade do nível de classe). No entanto, o limite diário de magias não aumenta. A única maneira de adquirir magias adicionais por dia (com exceção das magias adicionais devido a um valor elevado de habilidade) é selecionar o talento épico Capacidade Mágica Aprimorada.
- O poder dos familiares, montarias especiais e serviçais demoníacos continua a aumentar conforme seus mestres adquirem níveis.
- Quaisquer características de classe que aumentam ou se acumulam devido a uma progressão padrão (como o ataque furtivo de um ladino ou a quantidade de vezes que um bárbaro pode entrar em fúria a cada dia) continua a progredir ou se acumular depois do 20° nível, usando a mesma proporção. No 27° nível, um ladino adiciona +14d6 pontos de dano aos seus ataques furtivos. Um bárbaro de 32° nível pode entrar em fúria nove vezes por dia. A exceção a esta regra é a progressão de talentos adicionais obtidos como característica de classe. Se o personagem adquire talentos adicionais devido a sua classe (como os talentos obtidos pelos

BASTIDORES: UM LIMITE PARA ATAQUE E RESISTÊNCIAS

Por que os bônus base de ataque e de resistência não aumentam após o 20° nível? Em ultima análise, devido ao sistema de regras.

Caso o bônus base de ataque continuasse a progredir, cada personagem eventualmente realizaria tantos ataques por rodada que o jogo ficaria extremamente lento. O que é pior, somente os primeiros ataques seriam importantes, pois a redução nos bônus de ataque significaria que os ataques posteriores quase não teriam chance de atingir o alvo. Por esta razão, as regras estabelecem um limite no bônus base de ataque dos personagens épicos, definindo a quantidade máxima de ataques por rodada que qualquer personagem consegue desferir. Depois do 20° nível, o bônus base de ataque nunca mais se aprimora. O personagem adquire bônus épicos e outros modificadores na jogada de ataque, mas seu bônus base de ataque jamais é alterado e, portanto, nunca fornece ataques adicionais.

Este limite não se aplica ao bônus base de ataque derivado exclusivamente dos Dados de Vida de um monstro. Por exemplo, um titã com 21 DV e utilizando as regras de progressão do *Livro dos Monstros* teria +21 de bônus base de ataque. Dessa forma, existe um outro limite: qualquer bônus base de ataque elevado nunca concede mais de quatro ataques por rodada a uma criatura, com qualquer arma, quando ela utilizar a ação de ataque total. Outros efeitos (como armas com a habilidade especial *velocidade*, determinados talentos e características de classe como a progressão especial de ataque desarmado do monge) são capazes de fornecer ações adicionais ou ataques que excedam este limite. Contudo, independente de quão elevado será o bônus base de ataque de uma criatura, ela nunca poderá desferir mais de quatro ataques com a mesma arma utilizando a ação de ataque total.

O limite para o bônus base de resistência também está relacionado ao sistema de regras. Os bônus de teste de resistência até o 20° nível progridem em escalas diferentes ("bom" e "ruim"; consulte a Tabela 3–1 do *Livro do Jogador 3.5*, página 22) Caso essa progressão fosse mantida, a diferença entre os bônus base de resistência de um personagem seria tão grande que duas situações, com a mesma Classe de Dificuldade, representariam duas ameaças completamente distintas. A diferença entre os testes de resistência Bons e Ruins de um personagem de 60° nível, por exemplo, seria de 12 pontos (+32 e +20). Adicione os modificadores dos valores de habilidade e dos itens mágicos que um personagem desse nível certamente possui e esta diferença aumentará exponencialmente. Isto gera situações onde um personagem consegue obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude com um resultado 2 ou superior, mas precisa de um resultado 20 para obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos com a mesma CD. Por esta razão, os bônus base de resistência não se aprimoram depois do 20° nível, embora os bônus épicos para os teste de resistência respeitem uma escala fixa para todos os personagens

guerreiros e magos), essa progressão não continua nos níveis épicos. Em vez disso, estas classes terão uma nova progressão de talentos adicionais (descrita em cada resumo de classe, a seguir).

- Além das características de classe provenientes dos níveis anteriores, cada classe recebe um talento adicional a cada dois, três, quatro ou cinco níveis depois do 20º. Este benefício é adicionado à progressão de características de cada classe épica, uma vez que nem todas as habilidades de cada classe continuam a se aprimorar após o 20º nível. O jogador deve selecionar esses talentos da lista de talentos épicos para a classe do personagem, de forma similar a um guerreiro inferior ao 20º nível, que possui uma lista restrita de talentos adicionais. Esses talentos são adicionados ao talento que cada personagem recebe a cada três níveis (conforme a Tabela 1–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível). O personagem não está limitado aos talentos da lista de classe épica para adquirir os talentos concedidos pela Tabela 1–2.
- Nenhum personagem adquire qualquer característica de classe nova depois do 20º nível, pois não há novas habilidades de classe nos níveis épicos. As características de classe que possuem uma progressão mais lenta ou interrompida antes do 20º nível (como o dano desarmado do monge) e/ou que possuem uma lista limitada de opções (como as habilidades especiais do ladino) não são ampliadas quando o personagem atinge um nível épico. Da mesma forma, as características de classe obtidas apenas em níveis específicos (como a movimentação rápida do bárbaro) não sofrem alterações.

Adicionando uma Segunda Classe

Quando um personagem épico com níveis em apenas uma classe atinge um novo nível, ele pode elevar o nível de sua classe atual ou escolher uma nova classe de 1º nível. As regras padrão para classes múltiplas descritas no *Livro do Jogador* se aplicam normalmente, mas os personagens épicos devem considerar as regras para a progressão épica.

Um personagem épico adquire as perícias de classe, os talentos de Usar Armas e Armadura, as magias e outras características da nova classe, assim como o Dado de Vida da variedade apropriada. Além disso, o personagem recebe os pontos de perícia normais da nova classe. Semelhante aos personagens multiclasse padrão, adicionar uma segunda classe não confere alguns dos benefícios para um personagem de 1º nível, como pontos de vida máximos no primeiro Dado de Vida, pontos de perícia quadruplicados, equipamento inicial, recursos iniciais ou um companheiro animal.

Um personagem épico não recebe os bônus base de ataque e bônus base de resistência normalmente fornecidos pela nova classe. Em vez disso, ele utiliza a progressão de bônus de ataque e resistência épicos indicada na Tabela 1–1: Bônus Épico de Resistência e Ataque.

Sempre que o personagem épico adquirir um talento como parte da progressão do nível de personagem, ele poderá escolher um talento épico ou um talento comum (veja a Tabela 1–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível). Todas as descrições de classes incluem uma lista de talentos adicionais disponíveis ao personagem. Quando precisar escolher um talento adicional da lista de sua segunda classe (se houver), ele também poderá selecionar um talento da lista de talentos épicos adicionais, descritos abaixo de cada classe (a seguir).

ALGOZ ÉPICO

O algoz épico é uma imagem distorcida do paladino épico, irradiando poder maléfico por cara poro do corpo.

O algoz épico deveria se concentrar em seu poder de combate, com talentos como Foco em Arma Épico, Golpe Profano e Ataque Furtivo Aprimorado. Ele pode aumentar sua habilidade de comandar os mortos-vivos com Dominar Mortos-Vivos e Expulsão Planar, lhe permitindo comandar um exército de mortos-vivos e abissais. Finalmente, os talentos épicos defensivos como Vitalidade Épica e Armadura de Pele asseguram que ele sobreviva à muitas batalhas e atormente as forças do bem por mais um dia.

O algoz precisa de um valor elevado de Carisma, mas ocasionalmente a Força e a Sabedoria também poderiam ser aumentadas com os aprimoramentos dos valores de habilidade.

Outras Opções: Um algoz interessado em comandar um exército mundano deveria considerar Liderança Épica. O talento Capacidade Mágica Aprimorada amplia sua habilidade mágica limitada, enquanto Resistência à Magia Aprimorada lhe permite confrontar os poderes mágicos de seus adversários.

Consulte também os caminhos épicos da outra classe ou classes do personagem para obter mais opções de progressão.

Dado de Vida: d10.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência

Magias: O nível de conjurador do algoz equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do algoz não aumenta após o 10º nível.

Destruir o Bem: O algoz adiciona o seu nível de classe ao dano de qualquer ataque de *destruir o bem*.

Fascinar Mortos-Vivos: O algoz fascina mortos-vivos como um clérigo de dois níveis inferiores.

Ataque Furtivo: O dano do ataque furtivo do algoz aumenta em +1d6 a cada três níveis após o 10º (13º, 16º, 19º, etc).

Serviçal Demoníaco: Até o 20º nível, o poder do serviçal demoníaco varia conforme o nível total de seu mestre, não apenas seu nível na classe algoz. A partir do 21º nível, as habilidades da criatura dependem do nível da classe de prestígio. A cada cinco níveis de algoz depois do 10º (15º, 20º, etc.), o serviçal demoníaco adquire +2 Dados de Vida adicionais, sua armadura natural aumenta em +2 e sua Força e Inteligência em +1 ponto cada.

Paladino Caído: Um algoz que substitua mais de 10 níveis de paladino é capaz de adquirir mais de 10 níveis de algoz, mas apenas se o nível do personagem for igual ou superior a 21.

Talentos Adicionais: O algoz épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do algoz épico) a cada três níveis após o 10º.

Lista dos Talentos Adicionais do Algoz Épico: Armadura de Pele, Ataque Furtivo Aprimorado, Aura de Desespero Ampliada, Aura de Desespero Aprimorada, Capacidade Mágica Aprimorada, Cavaleiro Lendário, Comandante Lendário, Dano Prolongado, Destruição Maior, Dominar Mortos-Vivos, Emanação Permanente, Explosão de Energia Negativa, Expulsão Planar, Foco em Arma Épico, Golpe Profano, Liderança Épica, Magia Espontânea, Magias em Combate Aprimorado, Poderio Épico, Reputação Épica, Saúde Perfeita, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Vitalidade Épica, Zona Negativa.

Tabela 1–3: O Algoz Épico

Nível	Especial
11º	—
12º	—
13º	Ataque furtivo +4d6, talento adicional
14º	—
15º	—
16º	Ataque furtivo +5d6, talento adicional
17º	—
18º	—
19º	Ataque furtivo +6d6, talento adicional
20º	—

ANÃO PROTETOR ÉPICO

O anão protetor se torna uma ótima definição para "objeto imóvel". Esse vigoroso combatente pode manter sua defesa contra praticamente qualquer tipo de inimigo existente.

A prioridade do anão protetor é aprimorar suas técnicas defensivas (já impressionantes) com talentos como Vitalidade Épica, Cura Acelerada e Redução de Dano. Ele pode aumentar a versatilidade de sua posição defensiva com Baluarte de Defesa e Defesa Móvel (ele provavelmente também terá que "gastar" um talento para adquirir Desloca-mento). Não esqueça também de aprimorar as habilidades de ataque com Foco em Arma Épico.

Embora a Constituição seja a escolha padrão para um anão protetor, as chances de ele ter mais pontos de vida do que qualquer outro personagem no grupo são imensas. Considere aumentar a Força e até mesmo a Sabedoria (para observar ou ouvir seus inimigos com mais facilidade).

Outras Opções: Preste bastante atenção em outros talentos defensivos, como Resistência à Energia e Resistência à Magia Aprimorada. Se o personagem já tiver Especialização em Arma, selecione também Especialização em Arma Épica.

Consulte também os caminhos épicos da outra classe ou classes do personagem para obter mais opções de progressão.

Dado de Vida: d12.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Posição Defensiva: O anão protetor adquire uma utilização diária adicional da posição defensiva a cada dois níveis após o 9º (11º, 13º, etc.).

Consciência Defensiva: O bônus da consciência defensiva do anão protetor contra armadilhas não aumenta após o 10º nível, pois a classe não apresenta nenhum padrão de progressão nos 10 níveis normais.

Redução de Dano: A redução de dano do anão protetor aumenta em 3 pontos a cada quatro níveis após o 10º (14º, 18º, etc.).

Talentos Adicionais: O anão protetor épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do anão protetor épico) a cada três níveis após o 10º.

Lista dos Talentos Adicionais do Anão Protetor Épico: Armadura de Pele, Baluarte de Defesa, Bloquear Conjuração, Cura Acelerada, Defesa Móvel, Foco em Arma Épico, Poderio Épico, Recarga Instantânea, Redução de Dano, Reflexos de Combate Aprimorados, Resistência à Energia, Saúde Perfeita, sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Tolerância Épica, Visão no Escuro Aprimorada, Vitalidade Épica.

Tabela 1–4: O Anão Protetor Épico

Nível	Bônus na CA	Especial
11º	+4	Posição Defensiva 6/dia
12º	+4	—
13º	+5	Posição Defensiva 7/dia, talento adicional
14º	+5	Redução de dano (9/—)
15º	+5	Posição Defensiva 8/dia
16º	+6	Talento adicional
17º	+6	Posição Defensiva 9/dia
18º	+6	Redução de dano (12/—)
19º	+7	Posição Defensiva 10/dia, talento adicional
20º	+7	—

ARQUEIRO ARCANO ÉPICO

O arqueiro arcano épico é uma extensão viva do arco, capaz de executar maravilhas da arquearia que causam temor aos seres inferiores.

Como um arqueiro arcano épico, o caminho a ser trilhado depende muito das escolhas do personagem antes de se qualificar para essa classe. Esse exemplo assume que o personagem se concentrou nas habilidades de combate e só depois investiu em capacidades de conjuração. Nesse caso, o Foco em

Arma Épico é o primeiro talento a ser adquirido; Tiro Longínquo e Precisão Sobrenatural são as escolhas subseqüentes. Embora qualquer arqueiro arcano tenha a esperança de nunca precisar de defesa direta, ele não deve ignorar talentos como Vitalidade Épica e Resistência à Energia.

Para os aprimoramentos de habilidade, o arqueiro arcano tem três excelentes opções — Destreza, Destreza ou Destreza. Se o personagem está determinado a investir em outra habilidade, um aumento de Constituição pode fornecer alguns pontos de vida essenciais.

Outras Opções: Se os poderes de conjuração do arqueiro arcano têm uma importância significativa, considere adquirir Capaci-dade Mágica Aprimorada e alguns talentos metamágicos. O personagem deveria aumentar sua capacidade defensiva com mais intensidade do que o citado anteriormente; nesse caso, considere Armadura de Pele. Consulte também os caminhos épicos da outra classe ou classes do personagem para obter mais opções de progressão.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Encantar Flechas: A cada dois níveis acima do 9º, a potência das flechas disparadas pelo arqueiro aumenta em +1 (+6 no 11º, +7 no 13º, etc.).

Chuva de Flechas: Em vez de utilizar seus ataques regulares, uma vez por dia, o arqueiro arcano pode disparar uma flecha contra cada adversário dentro do alcance do seu arco, até o limite de um alvo para cada nível na classe de prestígio.

Talentos Adicionais: O arqueiro arcano épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do arqueiro arcano épico) a cada quatro níveis acima do 10º.

Lista dos Talentos Adicionais do Feiticeiro Épico: Arquearia em Combate, Deslocamento Épico, Enxame de Flechas, Flecha da Morte Aprimorada, Foco em Arma Épico (qualquer arco, exceto bestas), Magias em Combate Aprimorado, Poderio Épico, Precisão Sobrenatural, Tiro Longínquo, Tiro Múltiplo Aprimorado, Velocidade Ofuscante, Visão na Penumbra Aprimorada, Vitalidade Épica.

Tabela 1–5: O Arqueiro Arcano Épico

Nível	Especial
11º	Encantar flecha +6
12º	—
13º	Encantar flecha +7
14º	Talento adicional
15º	Encantar flecha +8
16º	—
17º	Encantar flecha +9
18º	Talento adicional
19º	Encantar flecha +10
20º	—

ASSASSINO ÉPICO

O assassino épico se movimenta furtivamente de sombra em sombra, permanecendo a espreita até seu alvo estar vulnerável, então ataca como uma víbora, deixando mais um cadáver para trás.

Assim como o ladino épico, o assassino deve equilibrar os aprimoramentos no ataque, na defesa e nas perícias enquanto trilha seu caminho para o poder. É fácil distinguir as vantagens de Ataque Mortal Aprimorado e Ataque Furtivo Aprimorado, mas não se esqueça da utilidade de Dano Prolongado e Velocidade Ofuscante. A Vitalidade Épica permite que o assassino permaneça mais tempo em combate (pelo menos o suficiente para escapar de seus inimigos), enquanto Foco em Perícia Épico (Disfarces, Esconder-se e Furtividade) pode assegurar que ele somente entre em uma batalha quando desejar.

O assassino pode usar seus aprimoramentos em diversos valores de habilidade, incluindo Destreza, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Outras Opções: Um assassino épico que entra em combate com freqüência poderia trocar parte de suas capacidade com ataques furtivos por Armadura de Pele, Auto-Camuflagem e outros talentos defensivos. A Capacidade Mágica Aprimorada e um ou mais talentos metamágicos podem elevar sua capacidade de conjuração. Depen-dendo das perícias selecionadas pelo personagem, o talento Foco em Perícia Épico poderia aprimorar ainda mais essas capacidades.

Consulte também os caminhos épicos da outra classe ou classes do personagem para obter mais opções de progressão.

Dado de Vida: d6.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Ataque Furtivo: O dano do ataque furtivo do assassino épico aumenta em +1d6 a cada dois níveis após o 9º (11º, 13º, etc.).

Ataque Mortal: O assassino considera somente metade do seu nível de classe depois do 10º nível para determinar o CD para resistir ao ataque mortal.

Magias: O nível de conjurador do assassino equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do assassino não aumenta após o 10º nível. Sempre que o assassino épico adquire um novo nível, ele aprende duas novas magias de qualquer nível ou níveis que ele seja capaz de conjurar (conforme seu nível recém-adquirido).

Esquiva Sobrenatural: O bônus da esquiva sobrenatural do assassino contra armadilhas não aumenta após o 10º nível, pois a classe não apresenta nenhum padrão de progressão nos 10 níveis normais.

Bônus de Resistência contra Venenos: O bônus do teste de resistência contra venenos do assassino aumenta em +1 a cada dois níveis após o 10º (12º, 14º, etc.).

Talentos Adicionais: O assassino épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do assassino épico) a cada quatro níveis após o 10º.

Lista dos Talentos Adicionais do Assassino Épico: Ataque de Oportunidade Furtivo, Ataque Furtivo Aprimorado, Ataque Mortal Aprimorado, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Dano Prolongado, Fortitude Reflexa, Iniciativa Superior, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magias em Combate Aprimorado, Precisão Sobrenatural, Rastreador Lendário, Vontade Reflexa.

Tabela 1–6: O Assassino Épico

Nível	Especial
11º	Ataque furtivo +6d6
12º	+6 de resistência contra venenos
13º	Ataque furtivo +7d6
14º	+7 de resistência contra venenos, talento adicional
15º	Ataque furtivo +8d6
16º	+8 de resistência contra venenos
17º	Ataque furtivo +9d6
18º	+9 de resistência contra venenos, talento adicional
19º	Ataque furtivo +10d6
20º	+10 de resistência contra venenos

BÁRBARO ÉPICO

Um bárbaro épico é o terror do campo de batalha. A verdadeira encarnação da fúria, este guerreiro irascível é capaz de cortar seus oponentes em pedaços com uma facilidade assombrosa.

Ele se concentra em aprimorar o poder da fúria enquanto escolhe outros talentos para aumentar sua capacidade geral de causar (e resistir ao) dano. Fúria Caótica, Fúria Trovejante e outros talentos que aumentam o poder da fúria são especialmente indicados para o bárbaro épico. Vitalidade Épica, Redução de Dano e Cura Acelerada permitem que o bárbaro épico continue lutando depois de seus aliados tombarem, enquanto os saltos de um bárbaro com o talento Saltador Lendário são realmente fabulosos.

Os aumentos de habilidades deveriam ser aplicados em Força e Constituição, a não ser que o personagem tenha que aumentar alguma habilidade para atender aos requisitos de outros talentos.

Outras Opções: O bárbaro poderia selecionar os talentos seqüenciais ao Ataque Poderoso, culminando com Sucesso Decisivo Devastador. Se as Caso o teste de resistência de Reflexos seja baixo, considere Resistência à Energia. E se o personagem realmente deseja um bárbaro aterrador, Velocidade Ofuscante será o talento mais adequado.

Dado de Vida: d12.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Fúria Bárbara: O bárbaro épico adquire uma utilização diária de fúria a cada quatro níveis após o 20º nível (24º, 28º, 32º, etc.).

Esquiva Sobrenatural: O bônus do teste de resistência do bárbaro contra armadilhas aumenta em +1 a cada três níveis depois do 19º (22º, 25º, etc.).

Redução de Dano: A redução de dano de um bárbaro épico aumenta em 1 ponto a cada 3 níveis após o 20º (23º, 26º, 29º, etc.).

Tabela 1–7: O Bárbaro Épico

Nível	Especial
21º	—
22º	Esquiva Sobrenatural (+ 5 contra armadilhas)
23º	Redução de Dano 5/—
24º	Fúria 7/dia, Talento Adicional
25º	Esquiva Sobrenatural (+ 6 contra armadilhas)
26º	Redução de Dano 6/—
27º	—
28º	Esquiva Sobrenatural (+ 7 contra armadilhas), Talento Adicional
29º	Redução de Dano 7/—
30º	—

Talentos Adicionais: O bárbaro épico adquire um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do bárbaro épico) a cada quatro níveis após o 20º (24º, 28º, 32º, etc.).

Lista dos Talentos Adicionais do Bárbaro Épico: Alpinista Lendário, Armadura de Pele, Cavaleiro Lendário, Cura

Acelerada, Deslocamento Épico, Foco em Arma Épico, Fúria Aterrorizante, Fúria Caótica, Fúria Destruidora, Fúria Reforçada, Fúria Trovejante, Incitar Fúria, Investida Atroz, Lutador Lendário, Poderio Épico, Rastreador Lendário, Redução de Dano, Saltador Lendário, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Tolerância Épica, Vitalidade Épica.

BARDO ÉPICO

A música de um bardo épico pode comover até a criatura mais cruel e desalmada ou inspirar seus aliados aos limites da bravura e do poder.

Ele se concentra, primária e principalmente, no aprimoramento de suas habilidades de bardo para executar sua música. O Foco em Perícia Épico (atuação) é uma escolha óbvia, mas Inspiração Duradoura e Inspirar Excelência também são muito importantes. Aumentar a habilidade de conjurar magias também seria útil. Não esqueça que o personagem ainda será envolvido em combates de tempos em tempos, logo o talento Poderio Épico seria uma boa escolha.

Coloque a maioria, senão todo o aprimoramento dos valores de habilidade, em Carisma, pois essa é a chave para elevar os poderes do bardo. Contudo, um aumento ocasional de Destreza ou Inteligência nunca será um desperdício.

Outras Opções: Se o personagem já possui os talentos relacionados ao combate, como Foco em Arma e Tiro Certeiro, considere selecionar os talentos que possuem esses pré-requisitos. O talento Capacidade de Magia Aprimorada permite que o bardo tenha magias de 9º nível (e isso permite acesso aos talentos metamágicos automáticos).

Dado de Vida: d6.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência

Magias: O nível de conjurador do bardo equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do bardo não aumenta após o 20º nível. O bardo não aprende magias adicionais, a não ser que selecione o talento Conhecimento Mágico (veja a seção de Talentos, a seguir).

Música de Bardo: O bardo não adquire novos efeitos de música de bardo devido aos seus níveis em Atuação. No entanto, ele pode escolher alguns talentos épicos que concedem novos efeitos musicais (veja a lista de talentos adicionais, abaixo).

Conhecimento de Bardo: Adicione o nível da classe bardo + modificador de Inteligência a todos os testes de conhecimento de bardo.

Talentos Adicionais: O bardo épico adquire um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do bardo épico) a cada três níveis após o 20º nível.

Lista dos Talentos Adicionais do Bardo Épico: Alquimia Superior, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Emanação Permanente, Especialista em Cajado, Especialista em Varinha, Foco em Perícia Épico, Inspiração à Distância, Inspiração Duradoura, Inspiração Épica, Inspiração Rápida, Inspirar Excelência, Inspirar o Grupo, Liderança Épica, Magia Irredutível, Magias em Combate Aprimorado, Metamagia Aprimorada, Música Bloqueadora, Música de Proteção Reflexa, Música dos Deuses, Música Ensurdecedora, Poliglota, Reputação Épica.

Tabela 1–8: O Bardo Épico

Nível	Especial
21º	—
22º	—
23º	Talento Adicional
24º	—
25º	—
26º	Talento Adicional
27º	—
28º	—
29º	Talento Adicional
30º	—

CLÉRIGO ÉPICO

Em um mundo comum, o clérigo épico é um dos servos de elite de sua divindade. Em um grupo de aventureiros, ele seria a pedra angular do grupo, fornecendo poder e assistência aos seus companheiros.

Como a maioria dos conjuradores, o clérigo épico deve sempre considerar os aprimoramentos de suas habilidades de conjuração. O talento Conjuração Épica é uma obrigatoriedade e os talentos metamágicos ajudam a utilizar as magias de níveis mais elevados. Pense bastante também em aprimorar a habilidade de expulsão, com Expulsão Planar, por exemplo. O Foco em Perícia Épico (Diplomacia) pode ajudar a transformar inimigos em aliados.

A Sabedoria controla o poder de conjuração do clérigo, portanto é onde ele deveria aplicar seus aprimoramentos dos valores de habilidade. Certamente, Carisma será a segunda opção, em particular se o personagem utiliza seus poderes de expulsão e fascínio com freqüência.

Outras Opções: Um clérigo voltado para o combate poderia selecionar Foco em Arma Épico, Vitalidade Épica e Armadura de Pele para aprimorar sua capacidade de batalha. O talento Criação Eficiente de Itens pode ajudá-lo a fabricar itens mágicos poderosos muito rapidamente. Se o clérigo fascina os mortos-vivos em vez de expulsá-los, poderia considerar Dominar Mortos-Vivos e Zona Negativa.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de conjurador do clérigo equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do clérigo não aumenta após o 20º nível.

Expulsar ou Fascinar Mortos-Vivos: Utilize o nível da classe clérigo para determinar o morto-vivo mais poderoso que será afetado pelo teste de expulsar ou fascinar mortos-vivos e o dano de expulsão.

Tabela 1–9: O Clérigo Épico

Nível	Especial
21º	—
22º	—
23º	Talento Adicional
24º	—
25º	—
26º	Talento Adicional
27º	—
28º	—
29	Talento Adicional
30º	—

Talentos Adicionais: O clérigo épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do clérigo épico) a cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, etc.).

Lista dos Talentos Adicionais do Clérigo Épico: Acelerar Magia Automática, Acesso Espontâneo a Domínio, Aprimorar Magia, Armadura de Pele, Ataque de Oportunidade Mágico, Aura de Energia Positiva, Capacidade Mágica Aprimorada, Conjuração Baseada na Tendência Aprimorada, Conjuração Épica, Desprezar Componentes Materiais, Dominar Mortos-Vivos, Domínio Adicional, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Explosão de Energia Negativa, Expulsão Planar, Foco em Magia Épico, Golpe Espectral, Intensificar Magia, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia, Zona Negativa.

DANÇARINO DAS SOMBRAS ÉPICO

Enquanto o assassino épico utiliza as sombras, o dançarino das sombras épico se transforma nas sombras, indistinguível na escuridão que o envolve.

Sua melhor escolha é se concentrar na furtividade e na defesa, com talentos como Esquiva Épica, Auto-Camuflagem e Foco em Perícia Épico, deixando o combate para os menos perspicazes. No entanto, Velocidade Ofuscante e Reflexos de Combate Aprimorados tornam o dançarino um oponente formidável para qualquer adversário.

A Destreza é a melhor escolha para os aprimoramentos de habilidade do dançarino das sombras, embora a Força e s Constituição também possam ser úteis.

Outras Opções: Algumas variações de Foco em Perícia Épico podem ser apropriadas, conforme a seleção de perícias do personagem. O talento Poderio Épico pode ajudar em combate e, se o dançarino começou como um ladino, Ataque Furtivo Aprimorado seria uma escolha muito interessante.

Consulte também os caminhos épicos da outra classe ou classes do personagem para obter mais opções de progressão.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

Esquiva Sobrenatural: O bônus da esquiva sobrenatural do dançarino contra armadilhas não aumenta após o 10º nível, pois a classe não apresenta nenhum padrão de progressão nos 10 níveis normais.

Invocar Sombras: A cada três níveis após o 9º (12º, 15º, etc.), o dançarino das sombras pode invocar uma sombra adicional e somar 2 Dados de Vida (elevando o bônus base de ataque e de resistência) a todas as suas sombras existentes.

Salto das Sombras: A distância total do salto do dançarino das sombras duplica a cada dois níveis após o 10º (12º, 14º, etc.).

Talentos Adicionais: O dançarino das sombras épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do dançarino das sombras épico) a cada três níveis após o 10º.

Lista dos Talentos Adicionais do Dançarino das Sombras Épico: Ataque Giratório Aprimorado, Auto-Camuflagem, Bloquear Conjuração, Deflexão Excepcional, Deflexão Infinita, Deslocamento Épico, Esquiva Épica, Foco

em Perícia Épico, Fortitude Reflexa, Iniciativa Superior, Refletir Objetos, Reflexos de Combate Aprimorados, Saltador Lendário, Velocidade Ofuscante, Visão no Escuro Aprimorada, Vontade Reflexa.

Tabela 1–10: O Dançarino das Sombras Épico

Nível	Especial
11º	—
12º	Invocar sombras (quatro com 9 DV cada), salto das sombras (96 m)
13º	Talento adicional
14º	Salto das sombras (192 m)
15º	Invocar sombras (cinco com 11 DV cada)
16º	Salto das sombras (384 m), talento adicional
17º	—
18º	Invocar sombras (seis com 13 DV cada), salto das sombras (768 m)
19º	Talento adicional
20º	Salto das sombras (1536 m)

DRUIDA ÉPICO

O druida épico é um símbolo fabuloso do poder do mundo natural, capaz de controlar as forças primordiais dos elementos.

O talento Capacidade Mágica Aprimorada concede magias de níveis elevados. Amplie as formas selvagens do druida épico com *Forma Bestial*, *Forma Selvagem* Elemental Aprimorada e outros talentos correlacionados. Para aprimorar a habilidade de conjuração enquanto estiver em outras formas, selecione os talentos Magia Sem Gestos Automática e Desprezar Componentes Materiais (ou Metamagia Aprimorada).

O druida precisa aumentar a Sabedoria para aprimorar seu poder de conjuração. Todas as outras habilidades também podem ser escolhas interessantes, mas muito inferiores quando comparadas à Sabedoria.

Outras Opções: Se o personagem não se interessa em conjurar magias enquanto estiver na forma selvagem, considere adquirir outros talentos metamágicos, como Acelerar Magia Automática. Os talentos Foco em Arma (garras) e Foco em Arma Épico (garras) podem ser aplicados ao ataque natural de uma grande variedade de *formas selvagens*.

Dado de Vida: d8.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de conjurador do druida equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do druida não aumenta após o 20º nível.

Companheiro Animal: O druida pode sustentar uma quantidade máxima de DV de companheiros animais equivalente ao dobro do seu nível de classe.

Forma Selvagem (*Sob*): O druida pode usar esta habilidade para assumir a forma de um animal uma vez adicional a cada quatro níveis acima do 18º (7/dia no 22º, 8/dia no 26º, etc.). O druida épico adquire as habilidades extraordinárias de qualquer criatura em que se transformar.

Talentos Adicionais: O druida épico adquire um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do druida épico) a cada quatro níveis após o 20º.

Lista dos Talentos Adicionais do Druida Épico: Acelerar Magia Automática, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Companheiro Bestial, Conjuração Épica, Cura Acelerada, Desprezar Componentes Materiais, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Foco em Magia Épico, *Forma Bestial*, *Forma Bestial* Mágica, *Forma Selvagem* Colossal, *Forma Selvagem* de Inseto, *Forma Selvagem* de Plantas, *Forma Selvagem* Diminuta, *Forma Selvagem* Dracônica, *Forma Selvagem* Elemental Aprimorada, *Forma Selvagem* Imensa, *Forma Selvagem* Minúscula, Intensificar Magia, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia, Resistência à Energia, Saúde Perfeita.

Tabela 1–11: O Druida Épico

Nível	Especial
21º	—
22º	Forma Selvagem 7/dia
23º	—
24º	Talento Adicional
25º	—
26º	Forma Selvagem 8/dia
27º	—
28º	Talento Adicional
29º	—
30º	Forma Selvagem 9/dia

FEITICEIRO ÉPICO

O feiticeiro épico aprimorou sua habilidade arcana natural a proporções míticas, mas a necessidade de elevar seu poder ainda mais nunca acaba.

Numa análise superficial, o caminho do feiticeiro é claro: aprimorar sua habilidade de conjuração com Foco em Magia Épico, Conjuração Épica, Conhecimento Mágico e quaisquer talentos metamágicos. Porém, ele também deve ficar atento aos talentos defensivos, como Vitalidade Épica. Finalmente, o Foco em Perícia Épico (Identificar Magia) nunca será uma escolha descartável.

O sucesso de um feiticeiro começa e termina com o seu valor de Carisma, embora um aumento em Destreza e Constituição também possam ajudá-lo a sobreviver.

Outras Opções: Se o personagem prefere as magias de ataque à distância, considere Foco em Arma Épico (raios). O talento Armadura de Pele funciona tão bem para um feiticeiro como para um guerreiro e Resistência à Energia pode ajudar contra aquelas terríveis chuvas de meteoros. Se ele pretende adquirir Magias Múltiplas, primeiro deve "gastar" um talento adicional em Acelerar Magia.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de conjurador do feiticeiro equivale a seu nível de classe. O limite diário de magias do feiticeiro não aumenta após o 20º nível. O feiticeiro não aprende magias adicionais, a menos que selecione o talento Conhecimento Mágico.

Familiar: O poder do familiar do feiticeiro continua a se aprimorar. A cada dois níveis acima do 20º (22º, 24º, 26º, etc.) a armadura natural e a Inteligência do familiar aumenta em +1. A Resistência à Magia do familiar equivale ao nível de classe do mestre +5.

Talentos Adicionais: O feiticeiro épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do feiticeiro épico) a cada três níveis após o 20º (23º, 26º, etc.).

Lista dos Talentos Adicionais do Feiticeiro Épico: Acelerar Magia Automática, Alquimia Superior, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Conjuração Épica, Desprezar Componentes Materiais, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Especialista em Cajado, Especialista em Varinha, Foco em Magia Épico, Intensificar Magia, Magia do Familiar, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia, Resistência à Energia.

Tabela 1–13: O Feiticeiro Épico

Nível	Especial
21º	—
22º	—
23º	Talento adicional
24º	—
25º	—
26º	Talento adicional
27º	—
28º	—
29º	Talento adicional
30º	—

GUERREIRO ÉPICO

O guerreiro épico é uma máquina de combate, um mestre que domina mais táticas de combate que qualquer outro personagem do grupo. Mais que um simples combatente, o guerreiro épico sabe como eliminar seus oponentes em qualquer arena.

Como o nome da classe indica, esse personagem é um guerreiro, portanto é impossível ignorar os talentos Foco em Arma Épico e Especialização em Arma Épica. No entanto, o guerreiro épico que esquecer de adquirir habilidades defensivas talvez não sobreviva para se arrepender. Considere Vitalidade Épica e Armadura de Pele (ou Redução de Dano e Cura Acelerada se atender aos pré-requisitos). Como os testes de resistência do guerreiro, principalmente contra a maioria das magias, são seus pontos fracos, considere adquirir Resistência à Energia.

Força é a habilidade que o personagem sempre deveria aprimorar, embora possa aumentar o valor de Destreza se preferir o combate à distância. Alguns pontos de vida extras sempre ajudam, portanto é possível selecionar um aprimoramento ocasional de Constituição.

FAMILIARES NO NÍVEL ÉPICO

As habilidades especiais concedidas ao familiar continuam aumentando conforme o nível de seu mestre evolui depois do 20º, conforme indicado na Tabela 1–12: Habilidades Especiais do Familiar Épico. Embora a tabela apresente somente uma progressão até o 42º nível, esse não é o limite. O padrão da tabela continua infinitamente. As habilidades especiais recebidas pelo familiar antes do 20º nível também continuam a se aprimorar. Por exemplo, a Resistência à Magia de um familiar de um mestre de 21º nível será 26.

Magia do Familiar: O familiar adquire os benefícios do talento épico Magia do Familiar para a magia selecionada pelo jogador.

[1] O cristal psíquico de uma criatura psíquica utiliza parte desta tabela. A Armadura Natural não aumenta, mas a dureza do cristal psíquico aumenta +1 ponto no 21º nível e a cada 2 níveis subseqüentes (23º, 25º, 27º, etc.). A Inteligência do cristal psíquico recebe o aprimoramento indicado. Ele adquire o talento Magia do Familiar na sua "versão psíquica": Poder do Cristal Psíquico.

Tabela 1–12: Habilidades Especial do Familiar Épico[1]

Nível do Mestre	Armadura Natural	Inteligência	Especial
21º–22º	+11	16	Magia do Familiar
23º–24º	+12	17	—
25º–26º	+13	18	—
27º–28º	+14	19	—
29º–30º	+15	20	—
31º–32º	+16	21	Magia do Familiar
33º–34º	+17	22	—
35º–36º	+18	23	—
37º–38º	+19	24	—
39º–40º	+20	25	—
41º–42º	+21	26	Magia do Familiar

Outras Opções: O guerreiro que se concentrar em armas de ataque à distância pode abandonar alguns talentos defensivos em favor dos ofensivos, como Precisão Sobrenatural e Enxame de Flechas. O guerreiro épico também pode considerar as progressões dos talentos Esquiva e Especialização, caso tenha ignorado esse caminho anteriormente. Com o tempo, poderá selecionar o talento Ataque Giratório Aprimorado.

Dado de Vida: d10

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Talentos Adicionais: O guerreiro épico adquire um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do guerreiro épico) a cada dois níveis após o 20°.

Lista dos Talentos Adicionais do Guerreiro Épico: Armadura de Pele, Arquearia em Combate, Ataque Atordoante Aprimorado, Ataque Giratório Aprimorado, Bloquear Conjuração, Cavaleiro Lendário, Comandante Lendário, Combater com Duas Armas Perfeito, Deflexão Excepcional, Deflexão Infinita, Dilacerar com Duas Armas, Enxame de Flechas, Especialização em Arma Épica, Foco em Arma Épico, Iniciativa Superior, Investida Atroz, Liderança Épica, Lutador Lendário, Penetrar Redução de Dano, Poderio Épico, Precisão Sobrenatural, Recarga Instantânea, Redução de Dano, Refletir Objetos, Reflexos em Combate Aprimorado, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Tempestade de Arremessos, Tiro Longínquo, Tiro Múltiplo Aprimorado, Tolerância Épica, Vitalidade Épica.

Além dos talentos desta lista, o guerreiro pode considerar qualquer talento adicional de guerreiro que não esteja descrito nesse livro como parte integrante da lista.

Tabela 1–14: O Guerreiro Épico

Nível	Especial
21°	—
22°	Talento Adicional
23°	—
24°	Talento Adicional
25°	—
26°	Talento Adicional
27°	—
28°	Talento Adicional
29°	—
30°	Talento Adicional

LADINO ÉPICO

O ladino épico é um trapaceiro e um ladrão, um detector de armadilhas e um embusteiro. Suas perícias são lendárias e suas bravatas sobre elas são mais ainda. Se você acreditar nas histórias, não há nada que ele não consiga fazer.

O ladino épico precisa dividir sua atenção em três objetivos: ataque, defesa e perícias. Os talentos Ataque Furtivo Aprimorado, Dano Prolongado e Ataque de Oportunidade Furtivo são excelentes para um ladino combatente. A Esquiva Épica e Auto-Camuflagem o auxiliam a se proteger do perigo. O Foco em Perícia Épico será útil para uma grande quantidade de perícias (principalmente Esconder-se), e outros talentos baseados em perícias, como Sentir Armadilhas e Alpinista Lendário, seriam interessantes.

Para a maioria dos ladinos, a Destreza é tudo o que importa. No entanto, não esqueça da Inteligência e da Sabedoria, pois muitas das perícias usadas pelo ladino estão relacionadas a esses valores de habilidades Os ladinos negociadores também deveriam aprimorar o Carisma.

Outras Opções: Os ladinos especializados em armadilhas deveriam adquirir Foco em Perícia Épico (Procurar e Operar Mecanismo). Se o ladino entra em combate com freqüência, adquira os talentos Poderio Épico e Vitalidade Épica. Se não estiver completa, considere continuar a progressão dos talentos Esquiva e Especialização, para finalmente selecionar Ataque Giratório Aprimorado. Os diversos talentos de ataque à distância (Tiro Longínquo, Precisão Sobrenatural, entre outros) são muito úteis para os ladinos que preferem lutar à distância.

Dado de Vida: d6

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Inteligência

Ataque Furtivo: O dano do ataque furtivo do ladino épico aumenta em +1d6 a cada nível ímpar (+11d6 no 21°, +12d6 no 23°, etc.).

Esquiva Sobrenatural: O bônus do teste de resistência do ladino contra armadilhas aumenta em +1 a cada três níveis depois do 20° (23°, 26°, etc.).

Habilidades Especiais: O ladino não adquire habilidades adicionais após o 19° nível, mas pode escolher uma habilidade especial do *Livro do Jogador* (ataque incapacitante, amortecer impacto, evasão aprimorada, oportunismo, maestria em perícia e mente escorregadia) no lugar de um talento adicional.

Talentos Adicionais: O ladino épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do ladino épico) a cada quatro níveis acima do 20º.

Lista dos Talentos Adicionais do Ladino Épico: Alpinista Lendário, Arquearia em Combate, Ataque de Oportunidade Furtivo, Ataque Furtivo Aprimorado, Auto-Camuflagem, Bloquear Conjuração, Dano Prolongado, Deslocamento Épico, Esquiva Épica, Foco em Perícia Épico, Fortitude Reflexa, Iniciativa Superior, Precisão Sobrenatural, Reflexos de Combate Aprimorados, Reputação Épica, Sentir Armadilhas, Velocidade Ofuscante, Vontade Reflexa.

O ladino pode escolher uma habilidade especial da classe do *Livro do Jogador* no lugar de um talento adicional.

Tabela 1–15: O Ladino Épico

Nível	Especial
21º	Ataque Furtivo +11d6
22º	—
23º	Ataque Furtivo +12d6, Esquiva sobrenatural (+5 contra armadilhas)
24º	Talento Adicional
25º	Ataque Furtivo +13d6
26º	Esquiva sobrenatural (+6 contra armadilhas)
27º	Ataque Furtivo +14d6
28º	Talento Adicional
29º	Ataque Furtivo +15d6, Esquiva sobrenatural (+7 contra armadilhas)
30º	—

MAGO ÉPICO

Para o mago épico, conhecimento é poder, e a busca por conhecimento nunca termina. Os segredos das maiores magias e da criação de artefatos são as novas tentações do mago épico, que persegue estes segredos através dos planos.

O mago épico tem mais opções que o feiticeiro épico. Além do óbvio (Foco em Magia Épico, Conjuração Épica e os talentos metamágicos), o talento Criação Eficiente de Itens é uma escolha extremamente útil. O talento Magias Múltiplas é imprescindível; caso o personagem não tenha Acelerar Magia, selecione-o antes. Não esqueça dos talentos defensivos, como Vitalidade Épica.

O mago deveria designar a maior parte de seus aprimoramentos dos valores de habilidade para a Inteligência. A Constituição e a Destreza podem ser muito úteis para sua sobrevivência, mas sem uma conjuração adequada, não servem para nada.

Outras Opções: Foco em Arma Épico (raio) pode ser útil, dependendo do tipo de magia preferida do mago. A Resistência à Energia é um poderoso talento de defesa e Emanação Permanente podem transformar os inimigos invisíveis em ameaças do passado. O talento Magia Espontânea assegura que o personagem nunca ficará sem a sua magia favorita.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência

Magias: O nível de conjurador do mago equivale ao seu nível de classe. O limite diário de magias do mago não aumenta após o 20º nível. Sempre que o mago épico adquire um novo nível, ele aprende duas novas magias de qualquer nível ou níveis que ele seja capaz de conjurar (conforme seu nível recém-adquirido).

Familiar: O familiar do mago épico continua a adquirir habilidades. A cada dois níveis acima do 20º (22º, 24º, etc.) o bônus de armadura natural e a Inteligência do familiar aumentam em +1. A Resistência à Magia do familiar equivale ao nível de seu mestre + 5.

Talentos Adicionais: O mago épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do mago épico) a cada três níveis acima do 20º.

Lista dos Talentos Adicionais do Mago Épico: Acelerar Magia Automática, Alquimia Superior, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Conjuração Épica, Criação Eficiente de Itens, Criar Armas e Armaduras Épicas, Criar Bastão Épico, Criar Cajado Épico, Criar Item Maravilhoso Épico, Desprezar Componentes Materiais, Dominar Magia, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Escrever Pergaminho Épico, Foco em Magia, Foco em Magia Épico, Forjar Anel Épico, Intensificar Magia, Magia do Familiar, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia.

Além dos talentos dessa lista, o mago pode escolher qualquer talento de criação de item ou talento metamágico que não estejam relacionados acima.

Tabela 1–16: O Mago Épico

Nível	Especial
21º	—
22º	—
23º	Talento adicional
24º	—
25º	—
26º	Talento adicional
27º	—
28º	—
29º	Talento adicional
30º	—

MESTRE DO CONHECIMENTO ÉPICO

Se o mestre do conhecimento não conhecer algum assunto, provavelmente não vale a pena saber nada sobre ele. Esse protetor das lendas secretas reúne todos os ensinamentos ancestrais em sua mente.

Ele precisa equilibrar a necessidade de poder mágico (com Conjuração Épica e talentos metamágicos) e o aprimoramento de perícias (com Foco em Perícia Épico). A Emanação

Permanente (para sua grande variedade de magias de adivinhação), Magia Espontânea (para nunca ser apanhado sem *observação* e *lendas e histórias*) e Poliglota (para ajudar a decifrar um estranho mapa recém encontrado) são outros talentos que aumentam o poder do personagem.

A escolha do mestre do conhecimento para seu aprimoramento de habilidade depende inteiramente do valor de habilidade que controla sua conjuração: Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

Tabela 1–17: O Mestre do Conhecimento Épico

Nível	Especial
11º	+1 nível de conjurador efetivo
12º	+1 nível de conjurador efetivo
13º	+1 nível de conjurador efetivo, talento adicional
14º	+1 nível de conjurador efetivo
15º	+1 nível de conjurador efetivo
16º	+1 nível de conjurador efetivo, talento adicional
17º	+1 nível de conjurador efetivo
18º	+1 nível de conjurador efetivo
19º	+1 nível de conjurador efetivo, talento adicional
20º	+1 nível de conjurador efetivo

Outras Opções: Os mestres do conhecimento que se especializam em combate podem sacrificar alguns conhecimentos por capacidades ofensivas e defensivas (como talentos metamágicos adicionais ou Vitalidade Épica, por exemplo). Os personagens que apreciam a criação de itens mágicos deveriam considerar Criação Eficiente de Itens e os diversos talentos de itens mágicos épicos.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de conjurador efetivo do mestre do conhecimento aumenta em +1 para cada nível na classe de prestígio. Se o personagem tiver mais de uma classe de conjurador, ele deve decidir qual classe será aprimorada a cada nível adquirido. O limite diário de magias do mestre do conhecimento (e a quantidade de magias conhecidas, se aplicável) não aumenta automaticamente depois do 10º nível.

Segredo: O mestre do conhecimento não adquire segredos adicionais acima do 10º nível, pois existe um limite pré-determinado para a quantidade de segredos que podem ser obtidos, mas o personagem pode selecionar um segredo de mestre do conhecimento no lugar de um talento épico adicional. Lembre-se que não é possível escolher o mesmo segredo duas vezes.

Conhecimento: Adicione o nível de classe do mestre do conhecimento + modificador de Inteligência ao bônus de todos os seus testes de conhecimento.

Talentos Adicionais: O mestre do conhecimento épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do mestre do conhecimento épico) a cada três níveis após o 10º.

Lista dos Talentos Adicionais do Mestre do Conhecimento Épico: Acelerar Magia Automática, Alquimia Superior, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Conjuração Épica, Criação Eficiente de Itens, Criar Armas e Armaduras Épicas, Criar Bastão Épico, Criar Cajado Épico, Criar Item Maravilhoso Épico, Desprezar Componentes Materiais, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Escrever Pergaminho Épico, Especialista em Cajado, Especialista em Varinha, Foco em Magia Épico, Forjar Anel Épico, Intensificar Magia, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia, Poliglota.

Além dos talentos dessa lista, o mestre do conhecimento pode escolher um segredo de mestre do conhecimento no lugar de um talento épico adicional.

MONGE ÉPICO

O monge épico possui uma tranqüilidade interna que os personagens inferiores nem imaginam que existe. Sua velocidade, poder, graciosidade e força de vontade são incomparáveis aos poderes mortais.

Existe uma grande variedade de opções para o monge épico, portanto é melhor se concentrar em algumas áreas de aprimoramento, pelo menos no início da carreira épica. Adquirir o talento Ataque *chi* Aprimorado significa que o personagem não dependerá de mais nada, exceto seus punhos e pés, para causar danos a qualquer criatura, enquanto os talentos defensivos como Deflexão Excepcional, Armadura de Pele, Redução de Dano e Cura Acelerada permitem que ele permaneça mais tempo em combate. O Ataque Atordoante Aprimorado e Ataque Cortante tornam os ataques desarmados do monge realmente épicos e a mobilidade que o talento Velocidade Ofuscante lhe concede é impressionante.

As únicas habilidades que o monge épico não precisa se preocupar em aumentar são Inteligência e Carisma, a não ser que seja um monge muito atípico. Sabedoria, Destreza, Força e Constituição são muito importantes para se aprimorar.

Outras Opções: Aprimore o poder de resistência do monge épico com Vitalidade Épica, Redução de Dano e Cura Acelerada. Os talentos Poderio Épico e Foco em Arma Épico (ataque desarmado) permitem que o monge épico se equivalha aos guerreiros. Ataque Despedaçador é excelente para atravessar portas e paredes, assim como para destruir as armas e escudos dos inimigos. Alpinista Lendário lhe permite se mover em uma parede mais rápido do que muitos personagens conseguem correr no solo.

Dado de Vida: d8

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Bônus de Classe de Armadura: O bônus na CA do monge, quando estiver sem armadura, aumenta em +1 a cada cinco níveis após o 20º (25º, 30º, etc.).

Ataque Desarmado: O dano do ataque desarmado do monge não aumenta após o 16º nível.

Ataque Atordoante: Utilize o nível de classe do monge para determinar a CD para resistir a este ataque.

Movimento Rápido: A velocidade do monge quando não estiver usando armadura aumenta em 3 m a cada três níveis após o 21º (24º, 27º, 30º, etc.). A velocidade de um monge Pequeno ou anão aumenta em 1,5 m a cada três níveis.

Integridade Corporal: O monge épico pode recuperar o dobro do seu nível de classe em pontos de vida a cada dia.

Ataque *chi*: Após o 16º nível, o ataque *chi* do monge não se aprimora automaticamente conforme o seu nível de classe. No entanto, o monge pode adquirir o talento épico Ataque *chi* Aprimorado para elevar o bônus de melhoria efetivo dos seus ataques desarmados.

Passo Etéreo: Utilize o nível de classe do monge para determinar o nível de conjurador efetivo dessa habilidade.

Alma de Diamante: A Resistência à Magia do monge épico equivale ao seu nível de classe + 10.

Mão Vibrante: Utilize o nível de classe do monge para determinar a CD para resistir a esse ataque.

Corpo Vazio: Utilize o nível de classe do monge para determinar o tempo de duração desse efeito.

Tabela 1–18: O Monge Épico

Nível	Bônus na CA[1]	Velocidade sem Armadura[2]	Especial
21º	+4	30 m (19,5 m)	—
22º	+4	30 m (19,5 m)	—
23º	+4	30 m (19,5 m)	—
24º	+4	33 m (21 m)	—
25º	+5	33 m (21 m)	Talento Adicional
26º	+5	33 m (21 m)	—
27º	+5	36 m (22,5 m)	—
28º	+5	36 m (22,5 m)	—
29º	+5	36 m (22,5 m)	—
30º	+6	39 m (24 m)	Talento Adicional

1 Esse número mais o modificador de Sabedoria do monge são adicionados na sua Classe de Armadura (quando esse valor + o modificador de Sabedoria do monge não for um número positivo, nada é adicionado). O bônus de CA equivale a 1/5 do nível do monge.

2 O número entre parênteses indica a velocidade de monges Pequenos e anões.

Talentos Adicionais: O monge épico adquire um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do monge épico) a cada cinco níveis após o 20º.

Lista dos Talentos Adicionais do Monge Épico: Alpinista Lendário, Armadura de Pele, Ataque Atordoante Aprimorado, Ataque *chi* Aprimorado, Ataque Cortante, Ataque da Ordem, Ataque Despedaçador, Auto-Camuflagem, Cura Acelerada, Deflexão Excepcional, Deflexão Infinita, Deslocamento Épico, Golpe Vorpal, Lutador Lendário, Poderio Épico, Redução de Dano, Refletir Objetos, Reflexos de Combate Aprimorados, Resistência à Energia, Resistência à Magia Aprimorada, Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica.

PALADINO ÉPICO

O paladino épico assume a frente de batalha contra o caos e o mal do mundo, brilhando como um foco de esperança a todos que lutarem ao seu lado.

Um paladino épico deve aprimorar suas habilidades em combate (Foco em Arma Épico e Golpe Sagrado), não se esquecendo da própria defesa (Vitalidade Épica, Armadura de Pele e Resistência à Energia). O talento Expulsão Planar lhe permite afastar os abissais incômodos que continuam a surgir em seu caminho.

Carisma, Força e Sabedoria são boas escolhas para o aprimoramento de valores de habilidade.

Outras Opções: Se o personagem aprecia a conjuração magias, deveria considerar Capacidade Mágica Aprimorada e alguns talentos metamágicos. O talento Liderança Épica pode atrair um enorme dragão como montaria, coisa que poucos paladinos recusariam. Se o paladino tiver um valor elevado de Constituição, seria adequado selecionar Cura Acelerada ou Redução de Dano. O Foco em Perícia Épico (Diplomacia) pode transformar inimigos em potencial em aliados da causa.

Dado de Vida: d10

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Cura pelas Mãos: O paladino pode curar um total de pontos de vida equivalente ao seu bônus de Carisma multiplicado pelo seu nível de classe.

Destruir o Mal (Sob): O paladino épico adiciona seus níveis de classe ao dano para qualquer ataque de *destruir o mal*.

Remover Doenças **(SM):** O paladino épico pode usar *remover doenças* uma vez adicional por semana a cada três níveis acima do 18º (7/semana no 21º, 8/semana no 24º, e assim por diante).

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): O paladino expulsa mortos-vivos como um clérigo de dois níveis inferiores.

Magias: O nível de conjurador do paladino equivale a metade de seu nível de classe. O limite diário de magias do paladino não aumenta após o 20º nível.

Montaria Especial: A montaria especial de um paladino épico continua a adquirir habilidades. A cada cinco níveis acima do 20º (25º, 30º, 35º, etc.), a montaria especial adquire

+2 Dados de Vida adicionais, sua armadura natural aumenta em +2 pontos, seu ajuste de Força aumenta em +1 e sua Inteligência aumenta em +1. A Resistência à Magia da montaria equivale ao nível de classe do paladino +5.

Talentos Adicionais: O paladino épico adquire um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do paladino épico) a cada três níveis após o 20º (23º, 26º, 29º, etc.).

Lista dos Talentos Adicionais do Paladino Épico: Armadura de Pele, Aura de Coragem Ampliada, Aura de Coragem Aprimorada, Aura de Energia Positiva, Capacidade Mágica Aprimorada, Cavaleiro Lendário, Comandante Lendário, Destruição Maior, Emanação Permanente, Expulsão Planar, Foco em Arma Épico, Golpe Espectral, Golpe Sagrado, Liderança Épica, Magia Espontânea, Magias em Combate Aprimorado, Poderio Épico, Reputação Épica, Saúde Perfeita, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Vitalidade Épica.

Tabela 1–19: O Paladino Épico

Nível	Especial
21º	Remover Doenças 7/semana
22º	—
23º	Talento Adicional
24º	Remover Doenças 8/semana
25º	—
26º	Talento Adicional
27º	Remover Doenças 9/semana
28º	—
29º	Talento Adicional
30º	Remover Doenças 10/semana

RANGER ÉPICO

Seja um protetor das florestas ou um caçador implacável, o ranger épico está unido ao mundo selvagem, movendo-se com graça letal e conservando uma percepção apurada de qualquer ambiente natural.

Assim como o paladino épico, ele precisa dividir seus esforços entre aprimorar seu poder de ataque (Foco em Arma Épico, Ruína dos Inimigos e Morte dos Inimigos) e lembrar-se de seus valores de defesa (Vitalidade Épica e Cura Acelerada). O Foco Épico em Perícia (Sobrevi-vência) é a melhor escolha para um bom rastreador.

O ranger deveria aprimorar a Destreza e a Sabedoria com a maioria dos pontos para os valores de habilidade e ocasionalmente elevar sua Força e Constituição.

Outras Opções: Se o personagem aprecia a conjuração magias, deveria considerar Conjuração Épica e algum talentos metamágicos. Os Focos em Perícia Épicos (principalmente Observar, Ouvir e outras perícias próprias de batedor) também podem ser úteis. Se o personagem prefere armas de arremesso aos arcos, os talentos Tempestade de Arremessos e Tiro Longínquo afetam qualquer tipo de ataque à distância.

Dado de Vida: d10.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de conjurador do ranger equivale a metade de seu nível de classe. O limite diário de magias do ranger não aumenta após o 20º nível.

Inimigo Predileto: O ranger épico adquire um inimigo predileto adicional (e +1 de bônus contra os inimigos prediletos existentes) a cada cinco níveis após o 20º (25º, 30º, 35º, etc.).

Talentos Adicionais: O ranger épico adquie um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do ranger épico) a cada três níveis após o 20º.

Lista dos Talentos Adicionais do Ranger Épico: Alpinista Lendário, Arquearia em Combate, Capacidade Mágica Aprimorada, Cavaleiro Lendário, Combater com Duas Armas Perfeito, Cura Acelerada, Deslocamento Épico, Dilacerar com Duas Armas e Precisão Sobrenatural, Emanação Permanente, Enxame de Flechas, Foco em Arma Épico, Inimigo Predileto Aprimorado, Magia Espontânea, Magias em Combate

CRIANDO PERSONAGENS ACIMA DO 20º NÍVEL

Se o Mestre deseja criar (ou permitir que os jogadores criem) personagens acima do 20º nível, utilize a Tabela 1–23: Equipamento Inicial para PJs Acima do 20º Nível para determinar os recursos iniciais do personagem.

Para equilibrrar o sistema de regras, o Mestre pode determinar que um personagem épico recém-criado somente possa adquirir um único item que custe 25% dos seus recursos iniciais ou menos e somente mais 3 itens adicionais que não custem acima de 10% dos recursos iniciais cada. Portanto, um personagem épico recém-criado de 22º nível, que teria 1.200.000 PO para gastar, poderia ter um único item que custasse até 400.000 PO e três itens adicionais com valor de até 120.000 PO cada. Essa regra impede que os personagens começam com alguns itens super-poderosos (e provavelmente não muito realistas para a história de um personagem recém-criado), mas não deveria ser uma restrição para os personagens que alcançaram os níveis épicos durante uma campanha extensa.

Tabela 1–23: Equipamento Inicial para PJs Acima do 20º Nível

Nível	Riqueza	Nível	Riqueza
21º	975.000	31º	4.900.000
22º	1.200.000	32º	5.600.000
23º	1.500.000	33º	6.300.000
24º	1.800.000	34º	7.000.000
25º	2.100.000	35º	7.900.000
26º	2.500.000	36º	8.800.000
27º	2.900.000	37º	9.900.000
28º	3.300.000	38º	11.000.000
29º	3.800.000	39º	12.300.000
30º	4.300.000	40º	13.600.000

Aprimorado, Morte dos Inimigos, Poderio Épico, Rastreador Lendário, Ruína dos Inimigos, Saúde Perfeita, Tempestade de Arremessos, Tiro Longínquo, Tiro Múltiplo Aprimorado, Tolerância Épica, Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica.

Tabela 1–20: O Ranger Épico

Nível	Especial
21°	—
22°	—
23°	Talento Adicional
24°	—
25°	6° Inimigo Predileto
26°	Talento Adicional
27°	—
28°	—
29°	Talento Adicional
30°	7° Inimigo Predileto

PSÍQUICOS ÉPICOS

O *Psionics Handbook* contém informações para criar e jogar com personagens psíquicos. Se você tiver o *Psionics Handbook*, utilize as progressões épicas a seguir para o psíquico e o guerreiro psíquico.

Psíquico Épico

O psíquico épico evoluiu sua habilidade mental inata, alcançando o domínio mental sobre as criaturas mais fracas. Porém, o caminho infinito da mente continua imutável.

Como um psíquico, o personagem é um especialista em uma de seis disciplinas, mas não importa qual disciplina ele estude, desejará aprimorar sua habilidade de manifestação com Manifestação Aprimorada, e também a versão psíquica de Conjuração Épica, Conhecimento Mágico e os talentos metamágicos.

Não esqueça de continuar aprimorando a habilidade chave do personagem, que fornece seus pontos de poder, aumenta a CD para evitar seus poderes psíquicos e todos os outros benefícios de um valor elevado de habilidade.

Outras Opções: Se o psíquico prefere poderes que exigem ataques à distância, considere Foco em Arma Épico (raio); a Resistência à Energia também seria muito útil.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Poderes: O nível de manifestação de um psíquico equivale ao seu nível de classe. A quantidade de pontos de poder diários do psíquico não aumenta após o 20° nível, mas o limite de poder gasto com uma habilidade metapsíquica será 19 (embora talentos como Manifestação Aprimorada ampliem esse limite). Sempre que um psíquico adquire um nível, ele recebe um novo poder de qualquer nível de poder que possa manifestar (de acordo com seu nível atualizado) e esteja incluso em sua disciplina primária. Os psíquicos continuam recebendo pontos de poder adicionais devido a valores elevados de habilidade.

Cristal Psíquico: O cristal psíquico do personagem continua a adquirir poder. A cada dois níveis após o 20° (22°, 24°, 26°, etc.), a dureza e a Inteligência do cristal psíquico aumenta em +1. A resistência à poderes do cristal psíquico equivale ao nível do controlador +5.

Talentos Adicionais: O psíquico épico rece um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do psíquico épico) a cada três níveis acima do 20°.

Lista dos Talentos Adicionais do Psíquico Épico: Acelerar Magia Automática, Alquimia Superior, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Conhecimento Mágico, Conjuração Épica, Criação Eficiente de Itens, Criar Armas e Armaduras Épicas, Criar Bastão Épico, Criar Cajado Épico, Criar Item Maravilhoso Épico, Desprezar Componentes Materiais, Dominar Magia, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Escrever Pergaminho Épico, Foco em Magia, Foco em Magia Épico, Forjar Anel Épico, Intensificar Magia, Magia do Familiar, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante,

Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múlti-plas, Manifestação Aprimorada, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia.

Alem dos talentos dessa lista, o psíquico pode selecionar qualquer talento de criação de itens ou metapsíquicos de outras fontes.

Conforme indicado na seção de Talentos Épicos, mais adiante neste capítulo, o psíquico aprende "versões psíquicas" dos talentos, de forma adequada aos seus poderes.

Tabela 1–21: O Psíquico Épico

Nível	Especial
21°	—
22°	—
23°	Talento adicional
24°	—
25°	—
26°	Talento adicional
27°	—
28°	—
29°	Talento adicional
30°	—

Guerreiro Psíquico Épico

O personagem é uma combinação de poderes mentais e de combate. Todos temem sua lâmina psiquicamente aprimorada.

Como um combatente, ele deveria dividir seus esforços entre aperfeiçoar sua potência ofensiva (Foco em Arma Épico, Sucesso Decisivo Avassalador e Sucesso Decisivo Devastador) e seu poder defensivo (Vitalidade Épica e Cura Acelerada).

Aprimore a Força com a maioria dos aumentos de valores de habilidade, mas ocasionalmente considere elevar a Destreza e a Constituição.

Outras Opções: Para que suas habilidades psíquicas não enfraqueçam, considere adquirir mais alguns talentos de Força Interior (descritas no *Psionics Handbook*) para realmente ampliar sua reserva de pontos de poder. Se o personagem prefere armas de arremesso a arquearia, selecione Tempestade de Arremessos. O talento Tiro Longínquo funciona da mesma forma para qualquer arma de ataque à distância.

Dado de Vida: d8.

Pontos de perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de manifestação do guerreiro psíquico equivale ao seu nível de classe. A quantidade de pontos de poder diários do guerreiro psíquico não aumenta após o 20° nível. O guerreiro psíquico não a\prende habilidades adicionais, a não ser que selecione o talento Conhecimento Mágico; na sua variação psíquica, esse talento seria chamado de Conhecimento Psíquico.

Talento Adicional: O guerreiro psíquico épico recebe um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do guerreiro psíquico épico) no 21° nível e a cada três níveis subseqüentes.

Lista dos Talentos Adicionais do Psíquico Épico: Armadura de Pele, Arquearia em Combate, Ataque Atordoante Aprimorado, Ataque Giratório Aprimorado, Bloquear Conjuração, Cavaleiro Lendário, Comandante Lendário, Combater com Duas Armas Perfeito, Conhecimento Mágico, Deflexão Excepcional, Deflexão Infinita, Dilacerar com Duas Armas, Enxame de Flechas, Especialização em Arma Épica, Foco em Arma Épico, Iniciativa Superior, Investida Atroz, Liderança Épica, Lutador Lendário, Manifestação Aprimorada, Penetrar Redução de Dano, Poderio Épico, Precisão Sobrenatural, Recarga Instantânea,

BASTIDORES: CONSTRUINDO UMA PROGRESSÃO ÉPICA

As classes de D&D são equilibradas do 1° ao 20° nível, mas simplesmente continuar a progressão de poder de todas as classes acima do 20° nível com o tempo destruirá o equilíbrio do sistema de regras. Isto acontece porque nem todas as características de classe continuam a se aprimorar depois do 20° nível. Por exemplo, muitas das habilidades especiais do monge são adquiridas em um determinado nível e nunca se aprimoram depois desse ponto.

É por isso que cada classe adquire uma progressão de talentos adicionais além das características de classe que se acumulam ou continuam a se aprimorar. Para algumas classes, como o guerreiro, esta progressão de talentos adicionais é, essencialmente, a única característica de classe disponível nos níveis épicos, então deve ser muito freqüente (um talento a cada dois níveis). Para outras classes, como o monge ou o ladino, esta progressão de talento será somente parte dos benefícios da classe, portanto será menos freqüente (um talento a cada quatro níveis).

Se o Mestre estiver criando uma progressão épica para alguma outra classe que não está descrita nesse livro, terá que compará-la com as outras classes desse capítulo para determinar uma progressão de talentos adicionais apropriada. Por exemplo, se sua classe não tiver características de classe (ou características muito fracas) após o 20° nível, provavelmente será similar ao guerreiro. Dessa forma, é possível determinar uma progressão de um talento adicional a cada dois níveis. Uma classe com várias características (ou uma característica muito poderosa) acima do 20° nível deveria apresentar uma progressão de talentos adicionais de um talento a cada quatro ou mesmo cinco níveis.

A lista de talentos épicos adicionais também é muito significativa, mas não tem a mesma importância da freqüência de aquisição dos talentos adicionais. Uma lista extensa (como a lista do druida) é mais valiosa do que uma lista menor (como a do arqueiro arcano).

Redução de Dano, Refletir Objetos, Reflexos de Combate Aprimorados, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Tempestade de Arremessos, Tiro Longínquo, Tolerância Épica, Vitalidade Épica.

Além dos talentos dessa lista, o guerreiro psíquico pode selecionar qualquer talento específico do guerreiro ou do guerreiro psíquico de outras fontes.

Conforme indicado na seção de Talentos Épicos , mais adiante neste capítulo, o guerreiro psíquico aprende "versões psíquicas" dos talentos, de forma adequada aos seus poderes.

Tabela 1–22: O Guerreiro Psíquico Épico

Nível	Especial
21°	Talento adicional
22°	—
23°	—
24°	Talento adicional
25°	—
26°	—
27°	Talento adicional
28°	—
29°	—
30°	Talento adicional

NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO ÉPICAS

Existem as classes de prestígio e existem as classes com *verdadeiro* prestígio — classes de prestígio épicas, para ser exato. São classes que o personagem não poderá escolher até que se torne um aventureiro épico de alguma outra maneira. Os personagens adicionam níveis de classes de prestígio épicas utilizando as mesmas regras para adquirir uma nova classe quando se torna um personagem épico. Em outras palavras, a progressão do bônus base de ataque e de resistência é substituída pela progressão épica. Como qualquer outra classe épica, é possível ter tantos níveis numa classe de prestígio quanto desejar.

AGENTE CAÇADOR

Encontrar itens, especialmente aqueles perdidos há muito tempo, é uma especialidade do agente caçador. Um membro dessa classe tem uma habilidade especial para caçar itens valiosos e únicos, seguindo incansavelmente qualquer pista, rumor e todos os caminhos, não importando se não levam a lugar algum, até ter o objeto (ou pessoa) em suas mãos. Ele é o melhor caçador de recompensas que existe, capaz de viajar através dos planos em sua missão.

Embora um conjunto de perícias especializadas seja o alicerce do caminho para se tornar um agente caçador, diversas classes possuem as habilidades necessárias para cumprir essa tarefa. Os bardos, os rangers multiclasse e os ladinos multiclasse costumam adquirir essa classe de prestígio com mais freqüência, embora os conjuradores, especialmente aqueles capazes de usar adivinhações, também se tornam excelentes agentes caçadores. As demais classes raramente trilham esse caminho.

Apesar de muitos agentes caçadores atuarem de forma independente, trabalhando por contratos de serviço como autônomos, alguns operam com os Coletores (Veja o Capítulo 6), a organização que treina os aprendizes em suas habilidades únicas.

Dado de Vida: d6.

Pré-requisitos

Para se tornar um agente caçador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

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

Perícias: Obter Informação 24 graduações, Conhecimento (os planos) 15 graduações

Talento: Rastrear

Perícias de Classe

As perícias de classe de um agente caçador (e a habilidade chave para cada uma) são: Avaliação (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Falsificação (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Senso de Direção (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um agente caçador não sabe usar qualquer arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração/Magias Conhecidas: Quando um agente caçador atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior, limitado ao 20° nível de classe. Caso seja um conjurador épico, ele adquire somente os benefícios indicados sob "Magias" para a classe de conjurador épica pertinente. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um agente caçador, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar sua quantidade de magias diárias.

Localização Sobrenatural **(SM):** Quando um agente caçador despende um dia inteiro se sintonizando com a pessoa ou objeto que ele está procurando (conversando com quem conhece a pessoa ou objeto, examinando os pertences da pessoa ou as descrições escritas do objeto, investigando históricos e tarefas similares), ele automaticamente determina a localização da pessoa ou item como o efeito da magia *discernir localização*. Uma vez estabelecido o senso da localização, o agente caçador pode manter esse vínculo sobrenatural mesmo que o alvo se desloque, mas somente enquanto estiver caçando exclusivamente essa pessoa ou item. Se ele decidir se responsabilizar por outra busca, a localização sobrenatural termina e ele precisa perder mais um dia para se sintonizar novamente com o alvo.

Bônus de Rastreamento (Ext): O agente caçador desenvolve uma intuição aguçada sobre o caminho mais provável de sua presa e compreende melhor como essa presa tentará evitar a perseguição. Essa sintonia concede +10 de bônus de intuição nos testes de Sobrevivência para rastrear sua presa.

Esse bônus aumenta em +10 a cada cinco níveis (+20 no 6º nível, +30 no 11º nível, +40 no 16º nível, etc.).

Viagem Planar **(SM)**: A partir do 2º nível, uma vez por dia, o agente caçador pode usar *viagem planar* como um feiticeiro de 14º nível; ele adquire uma utilização diária adicional a cada cinco níveis (7º, 12º, 17º, etc.).

Esfera de Energia **(SM)**: Sem a habilidade de capturar seu alvo, achá-lo não significa nada. O treinamento dos Coletores permite que o agente caçador crie uma *esfera de energia*. Ele é capaz de tentar aprisionar qualquer criatura ou objeto que ele possa enxergar num raio de 9 m. O alvo deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20 + 1/2 do nível de classe + modificador de Destreza do agente caçador); se fracassar, estará preso em uma esfera de energia com um até 15 m de raio (a esfera terá o tamanho necessário para o alvo, até o limite indicado). As criaturas aprisionadas não conseguem escapar, exceto com métodos capazes de atravessar ou destruir uma *muralha de energia*. A *esfera* permanece ativa durante o tempo que o agente caçador desejar, até sete dias no máximo. Um alvo capturado não é considerado no limite de peso para a habilidade *viagem planar* do agente caçador e ele pode realizar uma *viagem planar* com o alvo ignorando a presença da *esfera de energia*.

O agente caçador é capaz de utilizar esse poder uma vez por dia a partir do 3º nível, e adquire uma utilização diária adicional a cada cinco níveis (8º, 13º, etc.).

Passeio Etéreo **(SM)**: A partir do 4º nível, uma vez por dia, o agente caçador pode utilizar *passeio etéreo* como um feiticeiro de 14º nível; ele adquire uma utilização diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (9º, 14º, 19º, etc.).

Talentos Adicionais: O agente caçador recebe um talento adicional no 5º nível e a cada cinco níveis subseqüentes (10º,15º, 20º, etc.). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Alpinista Lendário, Capacidade Mágica Aprimorada, Cavaleiro Lendário, Cura Acelerada, Deslocamento Épico, Emanação Permanente, Enxame de Flechas, Foco em Arma Épico, Magia Espontânea, Magias em Combate Aprimorado, Poderio Épico, Precisão Sobrenatural, Rastreador Lendário, Saúde Perfeita, Tempestade de Arremessos, Tolerância Épica, Vitalidade Épica.

Tabela 1–24: O Agente Caçador

Nível	Especial	Conjuração
1º	Localização sobrenatural, bônus de rastreamento +10	+1 nível de uma classe anterior
2º	*Viagem planar* 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
3º	*Esfera de energia* 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
4º	*Passeio Etéreo* 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
5º	Talento adicional	+1 nível de uma classe anterior
6º	Bônus de rastreamento +20	+1 nível de uma classe anterior
7º	*Viagem planar* 2/dia	+1 nível de uma classe anterior
8º	*Esfera de energia* 2/dia	+1 nível de uma classe anterior
9º	*Passeio Etéreo* 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
10º	Talento adicional	+1 nível de uma classe anterior

ENVIADO DIVINO

As divindades precisam de servos poderosos e muitos deles são clérigos, paladinos e outros personagens épicos. Alguns deuses têm agentes especialmente escolhidos, que ostentam a autoridade divina. No entanto, as mesmas divindades podem escolher um representante capaz de canalizar uma parcela de seu próprio poder.

Chamados de enviados divinos, esses personagens são os favoritos de qualquer divindade. Eles atuam com a benção irrestrita do seu patrono e possuem alguns de seus poderes divinos. Os enviados divinos que abusarem de seus poderes (aos olhos da divindade) certamente irão perdê-los.

Os enviados divinos quase sempre são instrumentos da guerra, dessa forma os paladinos e os algozes geralmente são escolhidos para assumir essa função. Entretanto, algumas divindades escolhem seus melhores clérigos. Embora seja o maior representante da sua divindade, um enviado divino costuma viajar com companheiros que complementam suas capacidades.

Quando uma divindade tem um decreto importante para os mortais, os agentes menores cumprem a função de porta-

PERSONAGENS ÉPICOS NO CENÁRIO DE CAMPANHA DE *FORGOTTEN REALMS*

O Cenário de Campanha de *Forgotten Realms* tem regras básicas para personagens acima do 20º nível. Embora aquelas regras básicas sejam um ponto de partida para as regras deste livro, os personagens criados usando o material daquele suplemento não são compatíveis com os personagens criados com o *Livro dos Níveis Épicos*. Se você estiver usando os personagens épicos de *Forgotten Realms* em sua campanha, sinta-se à vontade para substituir suas habilidades e aproveitar ao máximo as novas regras presentes neste manual (principalmente os talentos épicos).

Se você não quer modificar os personagens, não há qualquer problema. Os personagens utilizam regras bastante similares às regras épicas e não devem criar desequilíbrios. Se o grupo somente interage com personagens do 21º nível ou superior que também foram criados usando as regras básicas de *Forgotten Realms*, eles serão relativamente equilibrados entre si.

As versões atualizadas dos personagens épicos do Cenário de Campanha de *Forgotten Realms* estão no Apêndice 1. Você também encontrará PdMs de renome do cenário de campanha de *Greyhawk* no Apêndice 2.

MONSTROS COMO PERSONAGENS ÉPICOS

Conforme apresentado no Cenário de Campanha *de Forgotten Realms* (e discutido no suplemento Espécies Selvagens), o nível efetivo de personagem (NEP) de uma criatura mais poderosa do que as raças padrão do *Livro do Jogador* equivale aos seus Dados de Vida, mais seu nível de classe (se houver), mais o ajuste de nível. Essa regra atualiza a versão de D&D 3ª Edição do *Livro dos Monstros*, que indica que o "nível de monstro" da criatura equivale aos seus Dados de Vida.

Independente do NEP, um monstro com níveis de classe utiliza a progressão de bônus base de ataque e de resistência de sua classe (em vez da progressão indicada na Tabela 1–1) até atingir 20 níveis de personagem. A partir do 21º nível de personagem, utilize a progressão descrita na Tabela 1–1.

Em qualquer parte desse livro onde estiver indicado o "nível de personagem", você deve utilizar o Nível Efetivo de Personagem (se houver). Por exemplo, uma criatura com +5 de ajuste de nível, que também é um guerreiro 13/algoz 3, seria uma criatura com NEP 21 e deveria selecionar um talento épico adicional caso atenda os pré-requisitos do talento.

O suplemento *Espécies Selvagen* apresenta os ajustes de nível da maioria dos monstros do *Livro dos Monstros*. Utilize aqueles modificadores para as outras raças incomuns de PJs que você desejar incluir em sua campanha.

vozes da vontade divina. No entanto, quando o deus precisa cumprir esse decreto, mesmo através da força, um enviado divino recebe uma nova missão.

Dado de Vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um enviado divino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +23

Talentos: Foco em Arma (arma predileta da divindade).

Talentos Épicos: Destruição Maior.

Perícias: Conhecimento (religião): 10 graduações

Especial: O personagem tem que possuir uma divindade patrona. Além disso, o candidato a enviado divino deve completar uma missão que favoreça tanto os objetivos do deus que o patrono fique impressionado. Se a divindade não tiver nenhum outro enviado divino (ou deseja liberar o enviado atual), o personagem será escolhido. O Mestre deve realizar essa escolha, não o jogador.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um enviado divino (e a habilidade chave para cada uma) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Conjuração/Magias Conhecidas: Quando um enviado divino atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior, limitado ao 20º nível de classe. Caso seja um conjurador épico, ele adquire somente os benefícios indicados sob "Magias" para a classe de conjurador épica pertinente. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um enviado divino, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar sua quantidade de magias diárias.

Montaria Especial: Se o personagem tiver uma montaria especial, ela continua a adquirir habilidades. A cada cinco níveis acima do primeiro (6º, 11º, 16º, etc.), a montaria especial adquire +2 Dados de Vida adicionais, sua armadura natural aumenta em +2 pontos e seus ajustes de Força e Inteligência aumentam em +1. A Resistência à Magia da montaria equivale ao nível de classe enviado divino + o nível da classe que lhe concedeu a montaria especial + 5.

Domínio Concedido (Ext): O enviado divino adquire acesso a um dos domínios de sua divindade, juntamente com o poder concedido desse domínio. O domínio adicional amplia a lista de magias de um paladino, mas não concede a habilidade de conjurar magias de níveis mais elevados do que ele normalmente conseguiria. Os clérigos recebem um domínio adicional, mas utilizam as regras normais para preparar suas magias de domínio.

***Inspiração Divina* (SM):** O enviado divino recebe +2 de bônus de sorte em suas jogadas de ataque e dano durante 10 rodadas; essa habilidade pode ser ativada uma vez por dia no 1º nível, mais uma vez adicional a cada três níveis subseqüentes (4º, 7º, 11º, etc.).

Destruição Adicional (Sob): O enviado divino adquire duas utilizações adicionais de *destruir* a cada dia, mais uma ativação adicional a cada três níveis (5º, 8º, 11º, etc.). Para determinar o dano causado pelo ataque de destruir, o enviado divino considera seu nível na classe de prestígio mais o nível da classe que originalmente lhe concedeu a habilidade de *destruir*.

***Aliado Extra-Planar Aprimorado* (SM):** O enviado pode convocar um *aliado extra-planar aprimorado* (como a magia homônima) uma vez por dia no 3º nível; ele adquire uma utilização adicional a cada dez níveis subseqüentes (13º, 23º, 33º, etc.). A criatura não solicita um pagamento quando o enviado divino ativa essa habilidade.

Talentos Adicionais: O enviado divino recebe um talento adicional no 6º nível e a cada dez níveis subseqüentes (16º, 26º, 36º, etc.). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Armadura de Pele, Aura de Coragem Ampliada,, Aura de Coragem Aprimorada, Aura de Energia Positiva, Capacidade Mágica Aprimorada, Cavaleiro Lendário, Comandante Lendário, Destruição Maior, Emanação Permanente, Expulsão Planar, Foco em Arma Épico, Golpe Espectral, Golpe Sagrado, Liderança Épica, Magia Espontânea, Magias em Combate Aprimorado, Poderio Épico, Reputação Épica, Saúde Perfeita, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Vitalidade Épica.

Mão Divina (Sob): Algumas vezes, o enviado divino sente o toque de sua divindade. Como uma ação livre, o emissário recebe +20 de bônus sagrado (ou profano, conforme apropriado) na sua próxima jogada de ataque, mas deve utilizar a arma predileta da sua divindade. O enviado é capaz de usar a mão divina uma vez por dia no 9º nível e uma vez adicional a cada dez níveis subseqüentes (19º, 29º, 39º, etc.).

Tabela 1–25: O Enviado Divino

Nível	Especial
1º	*Inspiração divina* 1/dia, domínio concedido
2º	Destruição adicional 2/dia
3º	*Aliado extra-planar aprimorado* 1/dia
4º	*Inspiração divina* 2/dia
5º	Destruição adicional 3/dia
6º	Talento adicional
7º	*Inspiração divina* 3/dia
8º	Destruição adicional 4/dia
9º	Mão divina 1/dia
10º	*Inspiração divina* 4/dia

ESPREITADOR PERFEITO

O espreitador perfeito é o mestre da invasão furtiva, o gatuno e infiltrador supremo. Ele transcendeu as proezas extraordinárias, aperfeiçoando seus talentos a um nível sobrenatural. Ele consegue superar qualquer proteção e se esgueirar por qualquer defesa. Quase ninguém é capaz de vê-lo se aproximando e ele não deixa nenhuma evidência de sua invasão. Ele é literalmente uma sombra na noite.

Somente os personagens mais furtivos e sorrateiros conseguem se tornar espreitadores perfeitos, portanto os ladinos são os candidatos mais prováveis. Os assassinos muitas vezes aprimoram suas habilidades de classe treinando durante algum tempo com um espreitador perfeito, embora a especialização do espreitador em furtividade e evasão seja obtida em detrimento de algumas habilidades ofensivas. As outras classes raramente conseguem desenvolver os talentos necessários para se tornarem espreitadores perfeitos, mas ocasionalmente um feiticeiro ou mago é capaz de escolher essa carreira.

Os espreitadores perfeitos são ladrões genuínos, gatunos no sentido extremo da palavra. Eles aperfeiçoaram a arte do arrombamento e da invasão até seu limite e consideram um desafio emocionante testar suas habilidades contra a melhor segurança que o multiverso tem para oferecer. A maioria trabalha sozinha, embora alguns atuem em grupo ou utilizem seus talentos para auxiliar na proteção de objetos, em vez do roubo.

Dado de Vida: d6.

Pré-requisitos

Para se tornar um espreitador perfeito, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Esconder-se 24 graduações, Furtividade 24 graduações.

Talentos Épicos: Auto-Camuflagem

Especial: Ataque furtivo +10d6

Perícias de Classe

As perícias de classe de um espreitador perfeito (e a habilidade chave para cada uma) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (qualquer um) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Usar Corda (Des). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um espreitador perfeito não sabe usar qualquer arma, armadura ou escudo adicional.

Invisibilidade Aprimorada (Sob): A partir do 1º nível, uma vez por dia, o espreitador perfeito adquire os benefícios de *invisibilidade aprimorada*; ele adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (6º, 11º, 16º, etc.). Essa habilidade é similar à magia conjurada por um feiticeiro de 20º nível.

Prestidigitação Aprimorada (Sob): Um espreitador perfeito é capaz de utilizar as seguintes perícias num raio de 9 m: Operar Mecanismo, Abrir Fechaduras, Punga e Procurar. Se desejar, o personagem pode 'escolher 10' nesses testes. Qualquer objeto manipulado durante a utilização da perícia deve pesar 50 kg ou menos. Por outro lado, o espreitador perfeito também consegue usar a prestidigitação aprimorada para desferir um ataque furtivo regular contra qualquer criatura num raio de 9 m. Ele realiza o ataque furtivo (ou ataque de morte, quando aplicável) como se estivesse golpeando uma criatura flanqueada. Se obtiver sucesso, a vitima sofre o dano pertinente do ataque furtivo, embora o espreitador perfeito e sua arma não tenham cruzado fisicamente a distância que os separa. O personagem é capaz de utilizar a prestidigitação aprimorado uma vez por dia a partir do 2º nível; ele adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (7º, 12º, 17º, etc.).

Incorpóreo (Sob): No terceiro nível, uma vez por dia, o espreitador perfeito consegue se tornar incorpóreo; ele adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (8º, 13º, 18º, etc.). O personagem consegue permanecer incorpóreo durante uma quantidade de rodadas equivalente a 20 + nível na classe de prestígio. Como uma criatura incorpórea, ele só pode ser atingido por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 ou superiores, magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Ele é imune a qualquer tipo de ataque mundano. Mesmo quanto é afetado por uma magia ou arma mágica, o espreitador perfeito tem 50% de chance de ignorar qualquer dano de origem corpórea (exceto efeitos de energia, como *mísseis mágicos*, ou ataques desferidos com armas de *toque espectral*). Uma criatura incorpórea não tem armadura natural, mas adquire um bônus de deflexão equivalente ao seu modificador de Carisma (sempre +1, no mínimo, mesmo que o valor de Carisma do personagem não forneça nenhum bônus).

Um espreitador perfeito incorpóreo consegue atravessar objetos sólidos, mas não efeitos de energia (como uma *muralha de energia*). Seus ataques ultrapassam (ignoram) a armadura natural, armaduras e escudos; no entanto, os bônus de deflexão e efeitos de energia (como *armadura arcana*) funcionam normalmente contra uma criatura incorpórea. Ele sempre se desloca em silêncio e não será percebido com um teste de Ouvir se não desejar. Enquanto estiver incorpóreo, o espreitador não terá um valor de Força, portanto aplicará seu modificador de Destreza nos ataques corpo a corpo e à distância.

Forma de Sombra (Sob): No 4º nível, uma vez por dia, o espreitador perfeito é capaz de assumir a forma de uma sombra; ele adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (9º, 14º, 19º, etc.). A forma de sombra permanece ativa durante 1 minuto por nível na classe de prestígio. A forma de sombra é expressão máxima do poder do

espreitador. Ela é incorpórea (veja acima), imune a sucessos decisivos e consegue voar com deslocamento de 30 m (bom).

Ele também pode usar a substância de sua própria sombra para aumentar o nível efetivo de suas jogadas de ataque e testes de resistência. Absorver o poder de sua sombra causa 7 pontos de dano para cada +1 de bônus aplicado nas jogadas de ataque ou +1 de nível efetivo para qualquer ativação de habilidade (como ataque furtivo). Por exemplo, um espreitador perfeito é capaz de adicionar +5 de bônus em sua próxima jogada de ataque, mas isso lhe causará 35 pontos de dano.

Talentos Adicionais: O espreitador perfeito recebe um talento adicional no 5º nível e a cada cinco níveis subseqüentes (10º, 15º, 20º, etc.). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Alpinista Lendário, Arquearia em Combate, Ataque de Oportunidade Furtivo, Ataque Furtivo Aprimorado, Auto-Camuflagem, Bloquear Conjuração, Dano Prolongado, Deslocamento Épico, Esquiva Épica, Foco em Perícia Épico, Fortitude Reflexa, Iniciativa Superior, Precisão Sobrenatural, Reflexos de Combate Aprimorados, Reputação Épica, Sentir Armadilhas, Velocidade Ofuscante, Vontade Reflexa.

Tabela 1–26: O Espreitador Perfeito

Nível	Especial
1º	Invisibilidade aprimorada 1/dia
2º	Prestidigitação aprimorada 1/dia
3º	Incorpóreo 1/dia
4º	Forma de sombra 1/dia
5º	Talento adicional
6º	Invisibilidade aprimorada 2/dia
7º	Prestidigitação aprimorada 2/dia
8º	Incorpóreo 2/dia
9º	Forma de sombra 2/dia
10º	Talento adicional

GUARDIÃO SUPREMO

O guardião supremo é um guarda-costas extraordinário, um protetor preparado para impedir qualquer mal ou dano ao seu protegido. Ele se coloca em perigo com freqüência, sofrendo a maior parte dos ataques direcionadas a pessoa que ele está protegendo. Eles possuem habilidades incomparáveis de defesa, resguardando seu alvo do perigo e restaurando sua saúde caso seja ferido.

Com freqüência, os guardiões supremos eram ladinos, ladinos/guerreiros e ladinos/clérigos. Os ladinos/magos, feiticeiros e druidas raramente se tornam guardiões, pois suas habilidades em combate não são capazes para atender as exigências dessa carreira.

O guardião supremo é um membro valoroso da sociedade, um mercenário disposto a enfrentar ataques perigosos em troca de pagamento. A maioria dos guardiões supremos é independente, mas alguns fazem parte da Ordem do Escudo (veja o Capítulo 6). É muito incomum que um guardião supremo seja parte de um grupo de aventureiros; no entanto, um mago ou um feiticeiro poderia contratar ou recrutar um guardião supremo como seu parceiro.

Dado de Vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um guardião supremo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +15

Perícias: Observar 13 graduações.

Talentos: Prontidão, Reflexos Rápidos.

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Iniciativa Superior.

Especial: Esquiva sobrenatural, evasão.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guardião supremo (e a habilidade chave para cada uma) são: Blefar (Car), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um guardião supremo sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Talentos Adicionais: O guardião supremo recebe um talento adicional no 1º nível e a cada três níveis subseqüentes (4º, 7º, 10º, etc.). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Alpinista Lendário, Arquearia em Combate, Ataque de Oportunidade Furtivo, Ataque Furtivo Aprimorado, Auto-Camuflagem, Baluarte de Defesa, Bloquear Conjuração, Cura Acelerada, Dano Prolongado, Defesa Móvel, Deflexão Excepcional, Deflexão Infinita, Deslocamento Épico, Destreza Maior, Esquiva Épica, Foco em Perícia Épico, Fortitude Épica, Fortitude Reflexa, Precisão Sobrenatural, Redução de Dano, Refletir Objetos, Reflexos de Combate Aprimorado, Reflexos Épicos, Reputação Épica, Resistência à Magia Aprimorada, Saúde Perfeita, Sentir Armadilhas, Vitalidade Épica, Vontade Épica, Vontade Reflexa.

Compartilhar Esquiva Sobrenatural (Ext): O guardião supremo deve ter a característica de classe esquiva sobrenatural para adquirir essa classe de prestígio, então no mínimo ele terá a habilidade extraordinária de conservar seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo quando for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível. É possível que o personagem tenha os aspectos dos níveis mais elevados dessa habilidade, como o bônus nos testes de resistência contra armadilhas. Independente do nível de esquiva sobrenatural do personagem, o guardião supremo é capaz de estender os benefícios dessa característica para qualquer criatura selecionada num raio de 1,5 m dele (ele pode selecionar uma criatura ou alterar sua escolha como uma ação livre, uma vez por rodada). Portanto, se o guardião superior conserva seus bônus de Destreza na CA quando é surpreendido, o alvo selecionado também conservará. Ele consegue compartilhar sua esquiva sobrenatural três vezes por dia no 1º nível; ele adquire uma utilização diária adicional a cada três níveis subseqüentes (4º, 7º, 10º, etc.).

Preceptor Evasivo (Ext): O guardião supremo deve ter a característica de classe evasão, que permite ao personagem evitar qualquer dano de ataques de área se obtiver sucesso no teste de resistência de Reflexos. Ele também pode ter evasão aprimorada, embora são seja um pré-requisito para a classe de prestígio. O personagem é capaz de estender os benefícios da evasão ou da evasão aprimorada para qualquer criatura sele-

cionada num raio de 1,5 m dele. O guardião supremo consegue compartilhar sua evasão uma vez por dia no 2º nível; ele adquire uma utilização diária adicional a cada três níveis subseqüentes (5º, 8º, 11º, etc.).

Aura de Proteção **(SM):** A partir do 3º nível, uma vez por dia, o guardião supremo é capaz de utilizar uma variação especial da magia *proteger outro*; ele adquire uma utilização diária adicional a cada três níveis subseqüentes (6º, 9º, 12º, etc.). Quando ativa a *aura de proteção*, os ferimentos causados contra o alvo são transferidos ao guardião supremo como dano por contusão (em vez de dano normal), idêntico à magia *proteger outro*. Nos demais aspectos, a *aura de proteção* do guardião supremo é similar à magia *proteger outro* conjurada por um clérigo de 8º nível.

Ajuste de Probabilidade (Ext): A partir do 5º nível, o guardião supremo adquire a habilidade de afetar a probabilidade duas vezes por dia; ele adquire uma utilização diária adicional a cada três níveis subseqüentes (8º, 11º, 14º, etc.). O jogador pode realizar novamente qualquer jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência que acabou de ser realizado por outra criatura num raio de 7,5 m — aliada ou inimiga. Em geral, ele utiliza essa habilidade para permitir que seu protegido refaça um teste de resistência, mas também poderia obrigar um adversário que estiver atacando seu protegido a realizar novamente uma jogada de ataque bem-sucedida.

O guardião supremo pode aguardar para descobrir se a jogada de ataque, teste ou teste de resistência obteve sucesso ou fracassou antes de usar esta habilidade. O alvo deve utilizar o resultado do segundo teste, não importa se foi melhor ou pior que o primeiro. A ativação dessa habilidade ignora a ordem normal da Iniciativa, mas o guardião supremo não consegue usá-la se estiver surpreendido ou incapacitado de enxergar a situação que resultou a jogada. Ele deve decidir se irá jogar novamente assim que descobrir o resultado da jogada de ataque, do teste ou do teste de resistência; caso contrário, ele deve esperar uma outra oportunidade. Quando possível, o jogador do guardião supremo deve avisar o Mestre, antes da jogada do outro personagem, da sua intenção em usar esta habilidade imediatamente caso o resultado seja indesejável.

Recuperar **(SM):** A partir do 6º nível, o guardião supremo adquire a habilidade de reviver qualquer criatura que tenha utilizado anteriormente qualquer uma de suas habilidades de classe, similar ao efeito da magia *ressurreição verdadeira* conjurada por um clérigo de 20º nível. O personagem pode ativar essa habilidade uma vez por dia; ele adquire uma utilização diária adicional a cada seis níveis subseqüentes (12º, 18º, 24º, etc.).

Tabela 1–27: O Guardião Supremo

Nível	Especial
1º	Talento adicional, compartilhar esquiva sobrenatural 3/dia
2º	Preceptor evasivo 1/dia
3º	*Aura de proteção* 1/dia
4º	Talento adicional, compartilhar esquiva sobrenatural 4/dia
5º	Ajuste de probabilidade 2/dia, preceptor evasivo 2/dia
6º	*Recuperar* 1/dia, *aura de proteção* 2/dia
7º	Talento adicional, compartilhar esquiva sobrenatural 5/dia
8º	Preceptor evasivo 3/dia, ajuste de probabilidade 3/dia
9º	*Aura de proteção* 3/dia
10º	Talento adicional, compartilhar esquiva sobrenatural 6/dia

INFANTE LENDÁRIO

O infante lendário é um soldado de infantaria imbatível, uma força de destruição absoluta, um combatente completo que atingiu o ápice do poderio bruto de combate. Enquanto alguns personagens confiam na astúcia e nos reflexos durante uma batalha e outros seguem um código de honra ou se especializam no combate montado, o infante lendário simplesmente mergulha na batalha, completamente imerso na destruição constante e incansável. Quando a maré do combate se volta contra o infante, ele permanece firme como uma rocha. O infante lendário é o único com o poder para derrubar os portoes aparentemente insuperáveis.

Com mais freqüência, os guerreiros, rangers e bárbaros se tornam infantes lendários, assim como ex-paladinos e algozes. Os clérigos, paladinos e monges ocasionalmente alteram sua especialização e seguem essa carreira, mas os druidas, ladinos, feiticeiros e magos raramente se tornam infantes.

O infante lendário pode atuar como a força bruta de um grupo de aventureiros, mas um pequeno grupo desses personagens formaria a unidade de combate mais devastadora de um exército. Em certos casos, um infante lendário poderia servir como um campeão de um governante ou nobre proeminente, agindo como um braço armado ou enfrentando combates em arenas por dinheiro.

Dado de Vida: d12.

Pré-requisitos

Para se tornar um infante lendário o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +23

Intimidação: 15 graduações.

Talentos: Encontrão Aprimorado, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado, Trespassar Aprimorado.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um infante lendário (e a habilidade chave para cada uma) são: Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Saltar (For). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um infiltrador épico sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Imbatível (Ext): No 1º nível, uma vez por dia, o infante lendário é capaz de concentrar seu poder para tornar-se uma força irrefreável; ele adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (6º, 11º, 16º, etc.). Essa habilidade concede +20 de bônus aos testes de Força para arrombar uma porta ou quebrar um objeto (consulte Testes de Habilidades no Capítulo 4: Perícias e Ataques a um Objeto no Capítulo 8: Combate no *Livro do Jogador*). Uma utilização especial dessa habilidade permite que o infante lendário tente destruir uma *muralha de energia* (Força CD 32; o personagem também pode aplicar o bônus da habilidade imbatível nessa jogada). Por outro lado, o infante lendário poderia aplicar +20 de bônus em uma única jogada de ataque.

Irremovível (Ext): No 2º nível, uma vez por dia, o infante lendário consegue concentrar seu poder para se tornar irremovível; ele adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (7º, 12º, 17º, etc.). Esse poder concede +20 de bônus em qualquer um dos seguintes testes:

- Um teste de Agarrar para evitar os efeitos da habilidade Agarrar Aprimorado.
- Um teste de Força para evitar os efeitos de um Encontrão, uma tentativa de imobilização ou similares.
- Um teste de Força contra qualquer efeito que deslocaria o personagem, seja físico ou mágico.
- Qualquer teste de resistência.

Se um efeito que deslocaria o personagem física ou magicamente não permite um teste de resistência, o infante lendário é capaz de ativar essa habilidade para realizar um teste de resistência de Vontade. Nesse caso, ele ainda recebe +20 de bônus no teste de resistência.

Suportar Ferimentos (Ext): O infante lendário se torna cada vez mais capaz de agüentar os ferimentos que matariam outras criaturas, recebendo 12 pontos de vida adicionais no 3º nível e mais 12 PV a cada cinco níveis subseqüentes (8º, 13º, 18º, etc.).

Impassível (Ext): No 4º nível, o infante lendário aprende a ignorar os pequenos cortes e ferimentos da batalha, adquirindo Redução de Dano 3/—. Essa habilidade não se acumula com a Redução de Dano concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes, mas se acumula com a Redução de Dano concedida por efeitos mágicos permanentes, características de classe, o talento Redução de Dano e consigo mesma. A RD aumenta em 3 pontos a cada cinco níveis (9º, 14º, 19º, etc.).

Talentos Adicionais: O infante lendário recebe um talento adicional no 5º nível e a cada cinco níveis subseqüentes (10º, 15º, 20º, etc.). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Armadura de Pele, Constituição Maior, Cura Acelerada, Especialização em Arma Épica, Foco em Arma Épico, Força Maior, Fortitude Épica, Investida Atroz, Penetrar Redução de Dano, Poderio Épico, Reflexos de Combate Aprimorados, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Vitalidade Épica.

Tabela 1–28: O Infante Lendário

Nível	Especial
1º	Imbatível 1/dia
2º	Irremovível 1/dia
3º	Suportar ferimentos
4º	Impassível
5º	Talento adicional
6º	Imbatível 2/dia
7º	Irremovível 2/dia
8º	Suportar ferimentos
9º	Impassível
10º	Talento adicional

INFILTRADOR ÉPICO

O infiltrador épico é um agente de espionagem, um operativo secreto e algumas vezes um sabotador. Ele é o espião disfarçado nas tropas inimigas, roubando planos de batalha ou itens valiosos incógnito. Ele é perito em fingir ser alguém que não é, convencendo a todos com disfarces e uma habilidade espantosa de dizer o que as pessoas desejam ouvir. Ele pode usar equipamentos especiais para auxiliá-lo em sua missão, mas sua ferramenta mais importante é a própria capacidade de permanecer calmo em uma situação tensa. Sua elegância sob pressão lhe permite conseguir as informações necessárias para o sucesso sem ser apanhado.

Os ladinos e bardos são os personagens mais adequados para se tornarem infiltradores épicos, mas os guerreiros, magos e feiticeiros também podem atuar em segredo. Em geral, os bárbaros, druidas e paladinos não são bons em espionagem, exceto em circunstâncias muito incomuns. Os infiltradores épicos quase sempre trabalham para governantes e mercadores poderosos. Muitas vezes, aceitam missões curtas e com um único objetivo, mas com freqüência estão envolvidos em operações de infiltração mais longas. Alguns deles trabalham como autônomos. Ocasionalmente, eles são encontrados com um grupo de aventureiros, usando seus talentos como batedor. Os Controladores possuem muitos infiltradores épicos entre suas fileiras. Os Coletores, o Garrote e os Benditos os empregam de tempos em tempos (veja o Capítulo 6).

Dado de Vida: d6.

Pré-requisitos

Para se tornar um infiltrador épico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótico.

Perícias: Blefar 24 graduações, Diplomacia 10 graduações, Disfarces 24 graduações, Leitura Labial 10 graduações.

Talentos: Prontidão.

Talentos Épicos: Poliglota.

Especial: O personagem deve ter se passado por outra pessoa (com a perícia Disfarces) durante um mês.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um infiltrador épico (e a habilidade chave para cada uma) são: Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Espionar (Int), Falsificação (Int), Furtividade (Des) Abrir Fechaduras (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um infiltrador épico sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Identidade Secreta Aprimorada (Ext/Sob): Um infiltrador épico estabelece três identidades secretas distintas no 1º nível, mais uma identidade adicional a cada quatro níveis subseqüentes (5º, 9º, 13º, etc.). Um infiltrador épico deve manter sua verdadeira identidade em segredo enquanto estiver trabalhando, logo ele se disfarça como um mercante, um cocheiro, um taverneiro ou ainda um guerreiro, um mago de nível baixo ou qualquer outra classe. A identidade secreta afasta a suspeita dos outros e leva os oponentes a subestimarem o espião até ser tarde demais.

Enquanto estiver usando a identidade secreta, o infiltrador épico recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces e +2 bônus de circunstância nos testes de Blefar e Obter Informação.

Quando tiver a opção de adquirir uma nova identidade secreta, o infiltrador épico pode substituí-la por um aperfeiçoa-

mento em qualquer identidade existente. Uma identidade secreta aperfeiçoada recebe +6 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces e +4 bônus de circunstância nos testes de Blefar e Obter Informação enquanto estiver sendo utilizada. Uma identidade secreta específica pode continuar a ser aprimorada, recebendo +2 de bônus nos modificadores a cada aperfeiçoamento.

A mistura das diferentes identidades secretas na mente do infiltrador épico torna impossível a detecção de sua tendência com qualquer forma de adivinhação. Essa habilidade funciona exatamente como a magia *dissimular tendência*, mas está sempre ativa como uma habilidade sobrenatural. Somente as adivinhações são confundidas; as magias que afetam somente determinadas tendências, como *proteção contra o mal* e *destruição sagrada*, funcionam normalmente contra o infiltrador épico.

Quando o infiltrador épico desejar "aposentar" uma identidade secreta e desenvolver uma nova, ele precisa praticar rigorosamente durante uma semana as entonações vocais e a linguagem corporal do novo disfarce antes de receber os bônus. As identidades secretas não concedem perícias adicionais, talentos com armas ou características de classe que deveriam ser apresentadas por um integrante da profissão selecionada; no entanto, um teste bem-sucedido de Blefar no momento adequado é o suficiente para não levantar suspeitas.

O infiltrador épico é capaz de trocar de identidade ou vestir um disfarce usando a perícia Disfarces em 1d3 minutos. Ele também consegue vestir ou tirar uma armadura na metade do tempo normal.

Ataque Furtivo: Se um infiltrador épico puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente do ataque, ele pode golpear um ponto vital e causar dano adicional. Basicamente, sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) o infiltrador épico causa um dano adicional de +1d6. Esse dano adicional aumenta em +1d6 a cada três níveis (+2d6 no 4º nível, +3d6 no 7º nível, +4d6 no 10º nível, etc.). Se o infiltrador épico obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

Como é necessário ter muita precisão para atingir um ponto vital, os ataques à distância só podem ser considerados ataques furtivos quando o alvo estiver a menos de 9 metros.

Usando um bastão ou um ataque desarmado, é possível realizar um ataque furtivo que causa dano por contusão. Não se pode usar uma arma normal para causar dano de contusão em um ataque furtivo, nem mesmo com a penalidade normal de –4, pois o infiltrador precisa fazer o melhor uso possível da arma para deferir um ataque furtivo.

O ataque furtivo só funciona contra criaturas com anatomia visível — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não possuem áreas vitais para serem atingidas. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O infiltrador épico precisa ver sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. O infiltrador épico não pode usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estão fora de alcance.

Se o infiltrador épico possuir a habilidade ataque furtivo de alguma outra fonte (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Especialidade (Ext): No 2º nível, o infiltrador épico recebe o benefício de se concentrar em uma variedade específica de trabalho, tornando-se um especialista; ele adquire +3 de bônus em todos os testes para as perícias relacionadas em uma das categorias abaixo. Ele recebe uma nova especialidade a cada três níveis (5º, 8º, 11º, etc.) e pode escolher a mesma categoria mais de uma vez.

Camuflagem: Blefar, Disfarces, Falsificação e Mensagens Secretas.

Subterfúgio: Esconder-se, Furtividade, Abrir Fechaduras e Punga.

Espionagem: Ouvir, Leitura Labial, Procurar e Observar.

Interação: Diplomacia, Obter Informação, Intimidação e Sentir Motivação

Ler Pensamentos (Sob): A partir do 3º nível, uma vez por dia, o infiltrador épico conseguirá "escutar" os pensamentos superficiais de um único alvo. Ele pode usar essa habilidade uma vez adicional por dia a cada quatro níveis (7º, 11º, 15º, etc.). Essa habilidade é similar à magia *detectar pensamentos* conjurada por um feiticeiro de 15º nível, mas afeta somente uma única criatura.

Sentidos Ampliados (Sob): A partir do 4º nível, uma vez por dia, o infiltrador épico é capaz de entender sua visão e audição além do seu alcance normal, até o limite de 6 m + 6 m adicionais por nível na classe de prestígio. O infiltrador deve ter visitado a localização desejada (fisicamente) antes de ampliar seus sentidos para observar aquele local. As barreiras não impedem os sentidos ampliados e a visão na penumbra ou a visão no escuro funciona normalmente se a criatura tiver essas habilidades.

Os sentidos ampliados também afetam a habilidade *ler pensamentos*. A cada dois níveis acima do 4º (6º, 8º, 10º, etc.) o infiltrador épico adquire uma utilização diária adicional de sentidos ampliados. Essa habilidade é similar à magia *clarividência/clariaudiência* conjurada por um feiticeiro de 15º nível, exceto pelo limite de alcance, a necessidade de visitar a localização antecipadamente e a possibilidade de usar a habilidade de classe *ler pensamentos*.

***Limpar a Mente* (SM):** No 3º nível, uma vez por dia, o infiltrador épico consegue se tornar imune a quaisquer tipos de magias de ação mental e adivinhações, silenciando rigorosamente sua mente; ele adquire uma utilização diária adicional dessa habilidade a cada oito níveis subseqüentes (11º, 19º, 27º, etc.). Essa habilidade é similar à magia *limpar a mente* conjurada por um feiticeiro de 15º nível.

TABELA 1–29: O INFILTRADOR ÉPICO

Nível	Especial
1º	Identidade secreta aprimorada (3), ataque furtivo +1d6
2º	Especialidade
3º	Ler pensamentos 1/dia, *limpar a mente* 1/dia
4º	Sentidos ampliados 1/dia, ataque furtivo +2d6
5º	Especialidade, identidade secreta aprimorada (4)
6º	Sentidos ampliados 2/dia,
7º	Ler pensamentos 2/dia, ataque furtivo +3d6
8º	Sentidos ampliados 3/dia,
9º	Identidade secreta aprimorada (5)
10º	Sentidos ampliados 4/dia, ataque furtivo +4d6

OBSERVADOR CÓSMICO

O observador cósmico se interessa pela infinita variedade dos planos e é fascinado pelas diferentes camadas do multiverso. Ele usa a experiência direta para aumentar seus conhecimentos da translação e rotação do cosmo, desenvolvendo uma ex-

extraordinária afinidade com todas as matérias planares. Dessa forma, ele retira seu poder desse conhecimento fundamental. Ele é particularmente habilidoso nas artes da invocação, capaz de convocar e controlar os extra-planares mais poderosos que existem. Ele pode viajar para outros planos com facilidade, se adaptando ao meio-ambiente de outros mundos, não importa quão estranhos sejam.

Devido aos pré-requisitos, os conjuradores são os únicos capazes de se tornar observadores cósmicos. Contudo, a maioria dos conjuradores, divinos ou arcanos, consegue evoluir rapidamente nessa classe de prestígio.

O observador cósmico pode suprir uma grande variedade de necessidades dentro de uma campanha. Ele é muito útil como parte de um grupo de aventureiros que viajam para diferentes planos de existência ou que necessitam de auxílio extra-planar com freqüência. Mesmo que ele não viaje muito, o observador cósmico pode fornecer muito auxílio para qualquer criatura que precise observar ou se comunicar com seres extra-planares. Os Coletores contratam observadores cósmicos, assim como a Sociedade Cartográfica Planar (veja Capítulo 6).

Dado de Vida: d4.

Pré-requisitos

Para se tornar um observador cósmico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Conhecimento (planos) 24 graduações.

Talentos: Foco em Magia (Conjuração).

Talentos Épicos: Resistência a Energia.

Magias: Habilidade de conjurar as magias *portal* e qualquer variação de *aliado extra-planar* ou *âncora planar*.

Especial: Deve ter viajado anteriormente para qualquer outro plano de existência.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um observador cósmico (e a habilidade chave para cada uma) são: Alquimia (Int), Blefar (Car), Concentração (Sab), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car). Conhecimento (arcano) (Int), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um observador cósmico não sabe usar qualquer arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração/Magias Conhecidas: Quando um observador cósmico atinge um nível par nessa classe de prestígio (2º, 4º, 6º, etc.), o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior, limitado ao 20º nível de classe. Caso seja um conjurador épico, ele adquire somente os benefícios indicados sob "Magias" para a classe de conjurador épica pertinente. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um observador cósmico, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar sua quantidade de magias diárias.

Invocação Extra-Planar Superior (Ext): A partir do 1º nível, o observador cósmico é capaz de aumentar o poder das seguintes magias — *grupo de elementais, portal, aliado extra-planar aprimorado, âncora planar aprimorada, invocar criaturas IX ou invocar aliado da natureza IX* — para afetar ou invocar extra-planares com 4 Dados de Vida adicionais ao limite normal da magia ou com progressão de 4 Dados de Vida. Portanto, a magia *âncora planar aprimorada* poderia invocar um extra-planar de 28 DV em vez de 24 DV. A cada quatro níveis, o observador cósmico aumenta o número de Dados de Vida adicionais em +4.

Naturalização (Ext): A partir do 2º nível, o observador cósmico desenvolve uma afinidade natural com um dos planos que ele visitou, tornando-se resistente a qualquer magia ou efeito similar a magia que normalmente afetam as criaturas que não sejam nativas do plano (como *banimento*). A cada dois níveis subseqüentes, o observador cósmico adquire a naturalização para um plano adicional (dois planos no 4º, três planos no 6º, quatro planos do 8º, etc.).

Portal Permanente (Sob): A partir do 3º nível, usando uma ação de rodada completa, o observador cósmico é capaz de alterar qualquer conjuração da magia *portal* para que perdure um dia inteiro, em vez de desaparecer após 1 rodada por nível de conjurador. A cada três níveis subseqüentes, o observador cósmico pode aumentar a duração do portal em um dia adicional (dois dias no 6º, três dias no 9º, quatro dias no 12º, etc.).

Talentos Adicionais (Ext): O observador cósmico recebe um talento adicional no 5º nível e a cada cinco níveis subseqüentes (10º, 15º, 20º, etc.). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Acelerar Magia Automática, Alquimia Superior, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Conjuração Épica, Criação Eficiente de Itens, Criar Armas e Armaduras Épicas, Criar Bastão Épico, Criar Cajado Épico, Criar Item Maravilhoso Épico, Desprezar Componentes Materiais, Dominar Magia, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Escrever Pergaminho Épico, Foco em Magia, Foco em Magia Épico, Forjar Anel Épico, Intensificar Magia, Magia do Familiar, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia.

Conexão Cósmica (Sob): No 7º nível, uma vez por dia, o observador cósmico consegue se sintonizar com a energia primordial do multiverso; ele adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (12º, 17º, 22º, etc.). O observador cósmico é capaz de permanecer conectado durante uma quantidade de minutos equivalente ao seu nível de classe. A conexão cósmica é uma experiência transcendental para o personagem, que terá sua aparência transfigurada durante a experiência.

Enquanto estiver conectado, ele será imune a sucessos decisivos, é considerado um nativo em qualquer plano que visitar e pode usar *porta dimensional*, sem limite diário, como um conjurador de 20º nível. Usando seu conhecimento excepcional, o observador cósmico consegue drenar a energia excedente do próprio multiverso e aumentar seu nível de conjurador ou modificar suas jogadas de ataque, testes de resistência,

testes de perícia ou de habilidade. Absorver a energia excedente do multiverso é perigoso e causa 5 pontos de dano ao observador cósmico para cada +1 de bônus aplicado em uma única jogada ou +1 de nível de conjurador efetivo para uma única magia. Por exemplo, o observador cósmico poderia adicionar + 5 de bônus em sua próxima jogada de ataque ou teste de resistência, mas sofreria 25 pontos de dano.

Tabela 1–30: O Observador Cósmico

Nível	Especial	Conjuração
1º	Invocação extra-planar superior (+4 DV)	
2º	Naturalização (1 plano)	+1 nível de uma classe anterior
3º	Portal Permanente (1 dia)	
4º	Naturalização (2 planos)	+1 nível de uma classe anterior
5º	Talento adicional, invocação extra-planar superior (+8 DV)	
6º	Naturalização (3 planos),	+1 nível de uma classe anterior portal permanente (2 dias)
7º	Conexão Cósmica (1/dia)	
8º	Naturalização (4 planos)	+1 nível de uma classe anterior
9º	Invocação extra-planar superior (+12 DV), portal permanente (3 dias)	
10º	Naturalização (5 planos),	+1 nível de uma classe anterior talento adicional

PREGADOR SUPREMO

O pregador supremo é a inspiração sagrada que inicia os movimentos religiosos. Ele é a palavra viva de sua divindade, difundindo os ensinamentos de seu deus e compartilhando suas crenças em uma demonstração comovente de entusiasmo e fervor. Todos que ouvem suas pregações aceitam facilmente suas palavras como verdade. Eles começam a entender que o comprometimento com o dogma da ordem do pregador supremo lhes garantirá a iluminação em nome daquela divindade. Nações inteiras se voltaram para a gloriosa influência de um pregador supremo fervorosamente zeloso.

Em geral, os clérigos atraem a atenção do povo com zelo suficiente para se tornarem pregadores supremos; muitas vezes, os paladinos são convocados. Os druidas e rangers raramente experimentam esse vínculo e as outras classes não têm o relacionamento apropriado com suas divindades.

Os pregadores supremos trabalham em sociedades que já cultuam a sua divindade. No entanto, não é incomum para um pregador supremo entrar em conflito com o líder religioso de um templo local. Com freqüência, a divindade do pregador supremo afeta ativamente os eventos de seu mundo e conduz as ações de seus seguidores.

Dado de Vida: d8

Pré-requisitos

Para se tornar um pregador supremo o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Diplomacia 12 graduações, Conhecimento (religião) 24 graduações ou Conhecimento (natureza).24 graduações.

Talentos: Liderança.

Talentos Épicos: Liderança Épica.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 5º nível ou superior.

Especial: O personagem é obrigado a ter uma divindade patrona.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um pregador supremo (e a habilidade chave para cada uma) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um pregador supremo sabe usar todas as armas simples, todas as armaduras e escudos.

Conjuração: Quando um pregador supremo atinge um nível par nessa classe de prestígio (2º, 4º, 6º, etc.), o personagem adquire mais magias diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior, limitado ao 20º nível de classe. Caso seja um conjurador épico, ele adquire somente os benefícios indicados sob "Magias" para a classe de conjurador épica pertinente. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um pregador supremo, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar sua quantidade de magias diárias.

Converter **(SM):** No 1º nível, o pregador supremo adquire a habilidade de proferir as palavras de sua divindade para grandes multidões com efeitos surpreendentes. Ele é capaz de pregar dessa maneira uma vez por dia, e recebe uma utilização diária adicional a cada dez níveis subseqüentes (11º, 21º, 31º, etc.).

Converter tem três efeitos: Primeiro, sempre que o pregador supremo estiver discursando dessa maneira, ele estará sob os efeitos da magia *santuário*. Segundo, sua voz consegue ser ouvida claramente por qualquer criatura em um raio de 30 m + 15 m por nível de classe, não importa o volume do som ambiente, e seu discurso pode ser entendido como se a audiência estivesse sob o efeito da magia *compreensão de linguagens*. Finalmente, todas as criaturas ao alcance da voz do pregador supremo podem ser afetadas por um arrebatamento imediatamente:

Tipo de Ouvinte	Efeito
Seguidores da mesma divindade	Automático para 10 DV ou menos; para 11 DV ou mais, Vontade anula (CD 20 + 1/2 do nível da classe do pregador + modificador de Sabedoria).
Criaturas da mesma tendência	Automático para 5 DV ou menos; para 6 DV ou mais, Vontade anula (descrito acima)
Todos os outros	Vontade anula (descrito acima)

Os membros da audiência que forem arrebatados estarão sob os efeitos de um *símbolo de persuasão* (consulte a magia *símbolo*), alterando sua tendência conforme apropriado e agindo de acordo com os efeitos da magia *enfeitiçar pessoas* em todos os

demais aspectos. O pregador supremo tem a capacidade de inspirar a multidão a realizar qualquer quantidade de tarefas, de acordo com sua própria tendência. Ele poderia encorajar um exército a lutar com coragem ou convencer uma multidão urbana a executar boas ações pelas ruas da cidade. Um pregador supremo caótico ou mal poderia incitar a multidão a propagar destruição e barbarizar a cidade. Qualquer sugestão suicida permite que os membros da audiência realizem um novo teste de resistência de Vontade para anular o arrebatamento (com exceção dos seguidores da mesma divindade de nível mais baixo, que não puderam realizar o teste na primeira ativação da habilidade). Esse transe permanece ativo durante 10 minutos, mais 5 minutos adicionais por nível na classe de prestígio.

A partir do 3º nível, a habilidade *converter* também inclui a variação *toque divino*; ela pode ser utilizada uma vez por dia, e o pregador adquire uma utilização diária adicional a cada dez níveis subseqüentes (13º, 23º, 33º, etc.). Durante o seu discurso, ele pode se deslocar em meio às criaturas arrebatadas, apertando as mãos, ungindo as testas ou tocando de qualquer forma os membros da audiência. Qualquer criatura tocada recupera 1d4 pontos de dano e elimina qualquer doença ou veneno natural. No máximo, seis indivíduos podem ser afetados a cada rodada. Um membro da audiência só pode se beneficiar do *toque divino* uma vez a cada sessão de *converter*. O pregador supremo é capaz de usar o *toque divino* enquanto a habilidade estiver ativa.

A partir do 5º nível, a habilidade *converter* do pregador supremo também inclui a variação *palavra divina*; ela pode ser utilizada uma vez por dia, e o pregador adquire uma utilização diária adicional a cada dez níveis subseqüentes (15º, 25º, 35º, etc.). Se o personagem desejar, as palavras proferidas pelo pregador supremo são capazes de funcionarem como a magia *explosão sonora* com o triplo da força, conjurada por um clérigo do 20º nível (3d8 pontos de dano sônico e um teste de resistência de Vontade para evitar atordoamento durante 3 rodadas); a explosão afeta todas as criaturas que não foram arrebatadas. A *palavra divina* pode ser ativada a qualquer momento durante a pregação da habilidade *converter*.

A partir do 7º nível, a habilidade *converter* do pregador supremo também inclui a variação *face divina*; ela pode ser utilizada uma vez por dia, e o pregador adquire uma utilização diária adicional a cada dez níveis subseqüentes (17º, 27º, 37º, etc.). Quando o pregador supremo discursar, uma explosão ofuscante surgirá em sua face. A *face divina* afeta todas as criaturas da audiência que não foram arrebatadas, com os efeitos da magia *explosão solar* conjurada por um clérigo de 20º nível. A *face divina* pode ser ativada a qualquer momento durante a pregação da habilidade *converter*.

A partir do 9º nível, a habilidade *converter* do pregador supremo também inclui a variação *aura divina*; ela pode ser utilizada uma vez por dia, e o pregador adquire uma utilização diária adicional a cada dez níveis subseqüentes (19º, 29º, 39º, etc.). Quando o pregador supremo discursar, uma onda de energia divina emanará de seu corpo, gerando os efeitos de uma dessas **Magias**: *blasfêmia, ditado, palavra sagrada* ou *palavra do caos* (conforme apropriado à tendência do personagem), afetando somente as criaturas da audiência que resistiram ao arrebatamento. A *aura divina* é similar à magia homônima pertinente, conjurada por um clérigo de 20º nível. A *aura divina* pode ser ativada a qualquer momento durante a pregação da habilidade *converter*.

***Cura Completa* (SM)**: No 2º nível, o pregador supremo é capaz de conjurar *cura completa* em si ou em outra criatura, uma vez por dia; ele adquire uma utilização diária adicional a cada quatro níveis (6º, 10º, 14º, etc.).

Tabela 1–31: O Pregador Supremo

Nível	Especial	Conjuração
1º	*Converter* 1/dia	
2º	*Cura completa* 1/dia	+1 nível de uma classe divina anterior
3º	*Converter* (*toque divino*) 1/dia	
4º	Talento adicional	+1 nível de uma classe divina anterior
5º	*Converter* (*palavra divina*) 1/dia	
6º	*Cura completa* 2/dia	+1 nível de uma classe divina anterior
7º	*Converter* (*face divina*) 1/dia	
8º	Talento adicional	+1 nível de uma classe divina anterior
9º	*Converter* (*aura divina*) 1/dia	
10º	*Cura completa* 3/dia	+1 nível de uma classe divina anterior

Talentos Adicionais: O pregador supremo recebe um talento adicional no 4º nível e a cada quatro níveis subseqüentes (8º, 12º, 16º, etc.). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Acelerar Magia Automática, Acesso Espontâneo a Domínio, Aprimorar Magia, Armadura de Pele, Ataque de Oportunidade Mágico, Aura de Energia Positiva, Capacidade Mágica Aprimorada, Carisma Maior, Comandante Lendário, Conjuração Baseada na Tendência Aprimorada, Conjuração Épica, Desprezar Componentes Materiais, Dominar Mortos-Vivos, Domínio Adicional, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Explosão de Energia Negativa, Expulsão Planar, Foco em Perícia Épico, Golpe Espectral, Intensificar Magia, Longevidade Expandi-da, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia, Poliglota, Reputação Épica, Sabedoria Maior, Vontade Épica, Zona Negativa

SENTINELAS DE UNIÃO

As sentinelas de União são membros de elite da força policial que guarda a cidade-semiplano de União (veja o Capítulo 6). As sentinelas patrulham as ruas da cidade, sustentam as leis urbanas e garantem que a paz reine suprema. Elas são treinadas para capturar os violadores da lei e prendê-los para julgamento, em vez de matá-los. Os guardas só utilizam a força letal como último recurso, mas geralmente convocam seres mais poderosos para auxiliá-los quando seu poder é insuficiente.

Com freqüência, guerreiros, rangers e clérigos épicos se tornam sentinelas de União; algumas vezes, os paladinos também erguem o manto da cidade de União. Raramente, um ladino ou monge possui a capacidade de combate necessária para se tornar uma sentinela, mas os druidas, feiticeiros, magos e bárbaros não apresentam a especialização em combate ou a disciplina necessária para servirem à União.

As sentinelas de União são vistas regularmente no semiplano, patrulhando a área em pequenas unidades de dois a cinco integrantes. Eles respeitam rigidamente a lei, servindo os mercantes que controlam a cidade com lealdade inabalável. Uma sentinela de férias ocasionalmente assume outras profis-

sões e poderia concordar em se unir a um grupo de aventureiros, caso a missão não interfira com seu trabalho. Entretanto, eles somente abandonam a cidade em raríssimos casos.

Dado de Vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar uma sentinela de União, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

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

Bônus Base de Ataque: +21.

Perícias: Diplomacia 8 graduações, Conhecimento (local) 8 graduações.

Talentos: Prontidão, Desarme Aprimorado

Talentos Épicos: Armadura de Pele

Especial: Deve residir na cidade semiplano de União.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma sentinela de União (e a habilidade chave para cada uma) são: Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Int), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4 do *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Uma sentinela de União sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Enviar Mensagem **(SM)**: No 1º nível, uma vez por dia, a sentinela de União é capaz de conjurar a magia *enviar mensagem* como uma habilidade similar à magia; ela adquire uma utilização diária adicional a cada sete níveis subseqüentes (8º, 15º, 22º, etc.). A sentinela normalmente utiliza *enviar mensagem* para contatar seus superiores quando sua patrulha encontra uma ameaça que eles não podem enfrentar. Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um clérigo de 15º nível.

Escudo da Ordem **(SM)**: No 1º nível, uma vez por dia, a sentinela de União é capaz de conjurar a magia *escudo da ordem* como uma habilidade similar à magia; ela adquire uma utilização diária adicional a cada três níveis subseqüentes (4º, 7º, 10º, etc.). A sentinela de União normalmente ativa o *escudo da lei* antes de confrontar uma ameaça nas ruas. Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um clérigo de 15º nível.

Libertação **(SM)**: No 2º nível, uma vez por dia, a sentinela de União é capaz de conjurar a magia *libertação* como uma habilidade similar à magia; ela adquire uma ativação diária adicional a cada seis níveis subseqüentes (8º, 14º, 20º, etc.). Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um clérigo de 18º nível.

Arrombar **(SM)**: No 2º nível, uma vez por dia, a sentinela de União é capaz de conjurar a magia *arrombar* como uma habilidade similar à magia; ela adquire uma ativação diária adicional a cada quatro níveis subseqüentes (6º, 10º, 14º, etc.). Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um clérigo de 15º nível.

Âncora Dimensional **(SM)**: No 3º nível, uma vez por dia, a sentinela de União é capaz de conjurar a magia *âncora dimensional* como uma habilidade similar à magia; ela adquire uma ativação diária adicional a cada três níveis subseqüentes (6º, 9º, 12º, etc.). Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um clérigo de 15º nível.

Guardião do Portal (Sob): No 4º nível, a sentinela de União é capaz de assumir o posto de guardião do portal uma vez por dia; ela adquire uma ativação diária adicional a cada seis níveis subseqüentes (10º, 16º, 22º, etc.). O personagem deve se posicionar num raio de 1,5 m de um *portal* mágico (permanente ou criado pela magia); enquanto permanecer no local, o *portal* não poderá ser ativado de nenhum dos lados, de nenhuma forma. A sentinela consegue se defender e usar qualquer uma de suas habilidades normalmente, mas tem que permanecer adjacente ao *portal* bloqueado. Esta habilidade só funciona contra *portais* mágicos e contra os efeitos da magia *portal*, mas não afeta as criaturas com habilidades de viagem inter-planar (similares à magia ou sobrenaturais).

Tabela 1–32: A Sentinela de União

Nível	Especial
1º	*Enviar mensagem* 1/dia, *escudo da ordem* 1/dia
2º	*Libertação* 1/dia, *arrombar* 1/dia
3º	*Âncora dimensional* 1/dia
4º	Guardião do portal 1/dia, *escudo da ordem* 2/dia
5º	*Cubo de força* 1/dia
6º	*Âncora dimensional* 2/dia, *arrombar* 2/dia
7º	*Aprisionamento* 1/dia, *escudo da ordem* 3/dia
8º	*Libertação* 2/dia, *enviar mensagem* 3/dia
9º	*Âncora dimensional* 3/dia
10º	*Arrombar* 3/dia, *cubo de força* 2/dia, guardião do portal 2/dia, *escudo da ordem* 4/dia

Cubo de Força **(SM)**: No 5º nível, uma vez por dia, a sentinela de União é capaz de conjurar a magia *cubo de força* como uma habilidade similar à magia; ela adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (10º, 15º, 20º, etc.). Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um feiticeiro de 20º nível.

Tabela 1–33: Liderança Épica

Valor de Liderança	Nível do Parceiro	Quantidade de Seguidores por Nível									
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
25°	17°	135	13	7	4	2	2	1	—	—	—
26°	18°	160	16	8	4	2	2	1	—	—	—
27°	18°	190	19	10	5	3	2	1	—	—	—
28°	19°	220	22	11	6	3	2	1	—	—	—
29°	19°	260	26	13	7	4	2	1	—	—	—
30°	20°	300	30	15	8	4	2	1	—	—	—
31°	20°	350	35	18	9	5	3	2	1	—	—
32°	21°	400	40	20	10	5	3	2	1	—	—
33°	21°	460	46	23	12	6	3	2	1	—	—
34°	22°	520	52	26	13	6	3	2	1	—	—
35°	22°	590	59	30	15	8	4	2	1	—	—
36°	23°	660	66	33	17	9	5	3	2	1	—
37°	23°	740	74	37	19	10	5	3	2	1	—
38°	24°	820	82	41	21	11	6	3	2	1	—
39°	24°	910	91	46	23	12	6	3	2	1	—
40°	25°	1.000	100	50	25	13	7	4	2	1	—
cada +1	+1/2[1]	+100[2]	†	†	†	†	†	†	†	†	†

Valor de Liderança: O valor de Liderança do personagem equivale ao seu nível + seu modificador de Carisma. Outros fatores podem afetar o valor de Liderança do personagem, conforme detalhado na Tabela 2–26: Modificadores de Liderança do *Livro do Mestre*.

Nível do Parceiro: O personagem é capaz de atrair um parceiro até o nível indicado. Independente do valor de Liderança, ele não conseguirá recrutar um parceiro cujo nível de experiência iguale ou supere o seu.

Quantidade de Seguidores por Nível: O personagem é capaz de liderar seguidores até a quantidade indicada para cada nível. Por exemplo, um personagem com valor de Liderança 31 conseguiria comandar 350 seguidores de 1° nível, 35 seguidores de 2° nível, etc.

[1] O nível máximo do parceiro aumenta em +1 a cada 2 pontos de liderança acima de 40.

[2] A quantidade de seguidores de 1° nível aumenta em 100 a cada ponto de Liderança acima de 40.

† A quantidade de seguidores de 2° nível que o personagem é capaz de comandar equivale a 10% da quantidade de seguidores de 1° nível; a quantidade de seguidores de 3° nível equivale à metade dos seguidores de 2° nível; a quantidade de seguidores de 4° nível equivale à metade dos seguidores de 3°, e assim por diante (arredonde para cima, exceto para frações entre 0 e 1, que resultam em 0). Não é possível ter seguidores acima do 20° nível ou com Nível Efetivo de Personagem superior a 20 (veja Seguidores Extraordinários, a seguir).

Aprisionamento (SM): No 7° nível, uma vez por dia, a sentinela de União é capaz de conjurar a magia *aprisionamento* como uma habilidade similar à magia; ela adquire uma ativação diária adicional a cada cinco níveis subseqüentes (12°, 17°, 22°, etc.). Essa habilidade é idêntica à magia conjurada por um feiticeiro de 20° nível

LIDERANÇA ÉPICA

Na tabela 2–25 do *Livro do Mestre* não existem efeitos adicionais para valores de Liderança superiores a 25. Entretanto, quando seleciona o talento Liderança Épica, o personagem adquire acesso a Tabela 1–33: Liderança Épica.

Todos os personagens épicos deveriam receber automaticamente o modificador de Liderança "reputação de poder especial", indicado na Tabela 2–26 no *Livro do Mestre*, e certamente receber o modificador "reputação de grande prestígio".

A Tabela 1–34: Exemplos de Parceiros Épicos Especiais apresenta algumas criaturas poderosas que seriam excelentes parceiros para personagens épicos.

REGRA OPCIONAL: SEGUIDORES EXTRAORDINÁRIOS

Embora os seguidores normalmente sejam combatentes, especialistas ou plebeus, o Mestre poderia permitir que o líder tivesse personagens de outras classes como seguidores. Se utilizar essa regra opcional, os adeptos e os aristocratas são considerados seguidores com dois níveis a mais do que seu nível de classe atual. Um seguidor com qualquer nível de classe de PJ é considerado um personagem com três níveis acima de seu nível de classe real. Um seguidor com um nível em qualquer classe de prestígio é considerado um personagem com cinco níveis acima do seu nível de classe. Isso reflete o fato que estes personagens raramente são seguidores — é mais provável que sejam personagens únicos, com objetivos próprios. Por exemplo, um plebeu, combatente ou especialista de 6° nível seria um seguidor de 6° nível. Um adepto ou aristocrata de 6° nível seria um seguidor de 8° nível. Um guerreiro de 6° nível ou um aristocrata 3/mago 3 seriam seguidores de 9° nível. Um ladino 5/assassino 1 seria um seguidor de 11° nível.

Tabela 1–34: Exemplos de Parceiros Épicos Especiais

Criatura	Tendência	Nível Efetivo
Couatl	Leal e Bom	18°
Deva astral	Bom	22°
Dragão branco ancião	Caótico e Mau	26°
Dragão de latão ancião	Caótico e Bom	27°
Dragão de prata venerável	Leal e Bom	30°
Dragão verde venerável	Leal e Mau	28°
Gelugon (diabo)	Leal e Mau	21°
Ghaele (eladrin)	Caótico e Bom	21°
Gigante das nuvens	Neutro e Bom	19°
Gigante das nuvens	Neutro e Mau	19°
Gigante das tempestades	Caótico e Bom	20°
Glabrezu (demônio)	Caótico e Mau	23°
Hidra, 12 cabeças	Neutro	19°
Pássaro roca	Neutro	17°
Súcubo (demônio)	Caótico e Mau	18°
Tartaruga dragão	Neutro	17°

PERÍCIAS ÉPICAS

A ladina épica Lidda pode se esgueirar por uma passagem com a largura de um fio de cabelo ou encostar a orelha em uma porta e ouvir um gato ronronando três salas adiante. A monja épica Ember é capaz de escalar uma superfície perfeitamente lisa com mais velocidade do que uma pessoa comum corre sobre uma planície. O bardo épico Devis consegue convencer um lich a entregar sua filactéria e o clérigo épico Jozan consegue transformar um bando de bárbaros raivosos em seguidores fanáticos de Pelor.

Esses são exemplos do uso de perícias no nível épico. Alguns são apenas extensões lógicas das descrições das perícias do *Livro do Jogador*, enquanto outros parecem que exigem uma execução quase mística.

Os testes de perícia obedecem a mesma mecânica: adicione o modificador de perícia a uma jogada de 1d20. As tarefas possuem uma Classe de Dificuldade (CD) específica ou são resistidas por uma outra jogada de dados (geralmente por um teste da mesma perícia ou da perícia oposta). A graduação máxima da perícia equivale ao nível do personagem + 3 (para perícias de classe) ou metade desse valor (para perícias de outra classe). Os personagens recebem pontos de perícia a cada nível, conforme em sua classe (veja a descrição da classe apropriada para obter detalhes).

A despeito da natureza quase mágica de algumas utilizações épicas das perícias, todas as tarefas são consideradas habilidades extraordinárias (exceto quando especificado o contrário), portanto funcionam normalmente em áreas antimagia.

TENTATIVAS DE PERÍCIAS COMBINADAS

Quando mais de um personagem tenta utilizar a mesma perícia, ao mesmo tempo, com o mesmo objetivo, seus esforços podem ser combinados.

Regra Opcional: Cooperação

O *Livro do Jogador* descreve como os personagens podem cooperar entre si para aumentar as chances de sucesso de uma tarefa. Como um resultado 10 ou superior em um teste de perícia é praticamente insignificante para um personagem épico, é possível utilizar essa regra opcional para assegurar que os aventureiros épicos consigam resultados grandiosos através da cooperação.

Aumente o bônus de circunstância concedido pela cooperação em +1 ponto a cada 10 pontos que o resultado do teste do ajudante obtiver acima de 10. Dessa forma, um resultado entre 10–19 concederia +2 de bônus de circunstância (como a regra padrão), um resultado entre 20–29 concederia +3 de bônus, um resultado entre 30–39 concederia +4, e assim por diante. Para determinar o bônus de circunstância rapidamente, divida o resultado do teste do ajudante por 10, arredonde para cima e some 1.

Como essa regra opcional cria o potencial de aumentar dramaticamente os resultados de alguns testes de perícia, considera os efeitos no jogo antes de adicioná-la à sua campanha. É possível limitar as variações dos testes de perícia que podem adquirir esses modificadores.

O Mestre poderia utilizar essa regra opcional em um jogo comum, sem PJs épicos, se deseja encorajar a cooperação entre os personagens.

Sinergia de Perícia

Muitas perícias concedem bônus de sinergia para a utilização de outra perícia quando o personagem possui 5 ou mais graduações nelas. Esse bônus de sinergia aumenta em +2 para cada 20 graduações adicionais que o personagem tiver na perícia pertinente.

Por exemplo, o *Livro do Jogador* indica que se o personagem tiver 5 ou mais graduações em Acrobacia, ele recebe +2 de bônus de sinergia nos testes de Equilíbrio. Se o personagem tiver 25 ou mais graduações em Acrobacia, esse bônus de sinergia aumentará para +4; com 45 ou mais graduações, para +6, etc.

DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

Essa seção descreve as novas CDs e os novos modificadores para as perícias relacionadas no *Livro do Jogador*. Obviamente, agora será muito mais provável que os personagens utilizem as perícias de formas que não foram previstas nesse livro de regras. O Mestre deve confiar no seu bom senso para designar a CD para essas tarefas. Não hesite em indicar uma Classe de Dificuldade 60 ou 100, ou mais ainda, para tarefas realmente míticas.

Abrir Fechaduras

O personagem consegue abrir fechaduras mais rápido que o normal.

Abria fechaduras como	Modificador da CD
ação equivalente a movimento	+20
ação livre	+50

Acrobacia

O personagem é capaz de cair de grandes alturas sem sofrer ferimentos, percorrer uma distância maior com um passo de

ajuste ou "escalar" superfícies verticais com uma série de saltos.

CD	Tarefa
30	Reduzir 6 m de uma queda para determinar o dano.
35	Soerguer
45	Reduzir 9 m de uma queda para determinar o dano.
50	Escalar superfícies verticais.
60	Reduzir 12 m de uma queda para determinar o dano.
100	Ignorar o dano de Queda

Soerguer: O personagem é capaz de reassumir uma posição favorável (levantar do solo, por exemplo) como uma ação livre, em vez de uma ação equivalente a movimento.

Escalar Superfícies Verticais: O personagem é capaz de escalar até 6 m (como parte de seu movimento normal) pulando ou saltando nas paredes, árvores ou superfícies verticais similares. O ambiente deve apresentar duas ou mais superfícies verticais, todas a 9 metros entre si (no máximo), para que o personagem ricocheteie e suba.

Ignorar Dano de Queda: O personagem pode cair de qualquer altura e não sofrerá dano de queda.

Especial: Um personagem que tenha 25 graduações ou mais em Acrobacia recebe +5 de bônus de esquiva na CA quando executar a manobra lutar defensivamente, em vez de +2 de bônus (ou +3 para 5 ou mais graduações). Esse bônus de esquiva aumenta em +1 a cada 10 graduações adicionais acima de 25 que o personagem adquirir (+6 com 35 graduações, +7 com 4 graduações, etc.).

Um personagem que tenha 25 graduações ou mais em Acrobacia recebe +10 de bônus de esquiva na CA quando executar a manobra defesa total, em vez de +4 de bônus (ou +6 para 5 ou mais graduações). Esse bônus de esquiva aumenta em +2 a cada 10 graduações adicionais acima de 25 que o personagem adquirir (+12 com 35 graduações, +14 com 45 graduações, etc.).

Adestrar Animais

O personagem consegue adestrar criaturas diferentes de animais e treinar ou adestrar em menos tempo do que o normal.

Reduzir Adestramento/Treino: Normalmente, treinar ou adestrar uma criatura exige dois meses. O personagem pode acelerar esse processo de treinamento ou adestramento, reduzindo o tempo necessário para o período indicado na tabela, adicionando o modificador à Classe de Dificuldade base do treinamento ou adestramento da criatura. O personagem não consegue reduzir o tempo mínimo para menos de 1 minuto.

Tarefa	Tempo	CD
Adestrar besta mágica	1 ano	30 + DV da besta mágica
Treinar besta mágica	2 meses	40 + DV da besta mágica
Adestrar inseto	6 meses	35 + DV do inseto
Treinar inseto	2 meses	50 + DV do inseto
Adestrar outra criatura[1]	Varia	40 + DV da outra criatura
Treinar outra criatura[1]	2 meses	60 + DV da outra criatura

[1] A critério do Mestre, é possível treinar outras criaturas que não se encaixam nessas categorias.

Reduzir adestramento/treino para	Modificador da CD
1 mês	+25
1 dia	+50
1 hora	+75
1 minuto	+100

Alquimia (ou Ofícios [Alquimia] em D&D 3.5)

O personagem consegue criar substâncias alquímicas mais poderosas, mais rapidamente e identificar substâncias desconhecidas em segundos.

Tarefa	CD (ou modificador da CD)
Criação rápida	+10 ou mais
Identificação rápida	50
Criar substância superior	+20 ou mais

Criação Rápida: O personagem pode aumentar voluntariamente a CD da criação de uma substância ou item alquímico em qualquer múltiplo de 10. Isso lhe permite fabricar um item mais rapidamente (uma vez que ele multiplicará essa CD elevada pelo resultado do teste para determinar o progresso do trabalho). O personagem deve decidir se aumentará a CD antes de realizar o teste.

Identificação Rápida: O personagem é capaz de identificar uma substância ou item em campo aberto usando uma ação de rodada completa, sem precisar de um laboratório alquímico ou qualquer custo. Ele não pode tentar novamente um teste de identificação (ou escolher 20). Se fracassar, o personagem precisará usar seu laboratório alquímico para identificar a substância.

Criar Substância ou Item Superior: Essa tarefa exige o talento Alquimia Superior e permite que o personagem crie itens e substâncias alquímicas com mais poder que o normal.

Para aprimorar uma substância alquímica, adicione +20 na CD exigida para criar o item e multiplique o custo por 5. Se o item ou substância causar dano, duplique a quantidade de dano. Se o item ou substância não causar dano, duplique a duração do seu efeito. Se o item ou substância não causar dano e não tiver uma duração especificada (ou uma duração instantânea), duplique as dimensões da área afetada. Se o item ou substância não se encaixa em nenhuma dessas categorias, ele não pode ser aprimorado. A seguir, há uma lista de itens alquímicos e substâncias descritas no *Livro do Jogador* e os efeitos de seu aprimoramento.

É possível criar um item com diversos efeitos de aprimoramento. Para cada multiplicação adicional aplicada ao dano ou à área, adicione +20 na CD e +5 ao multiplicador do custo. Por exemplo, um frasco de fogo alquímico aprimorado duas vezes triplicaria o dano, receberia +40 de modificador na CD para criá-lo e custaria 10 vezes mais do que o preço normal.

Item	Efeito do Aprimoramento
Ácido	Ataque direto 2d6 de dano, área 2 de dano
Fogo alquímico	Ataque direto 2d6 de dano, área 2 de dano
Antídoto	Duração de 2 horas
Bastão de fumaça	A fumaça preenche um cubo de 6 m
Bastão solar	Brilha durante 12 horas
Bolsa de cola	Torna-se frágil e quebradiça depois de 20 minutos
Fósforo	Sem qualquer efeito

Arte da Fuga

O personagem consegue passar por espaços menores que sua cabeça, até mesmo através de *muralhas de energia*.

CD	Tarefa
80	Espaço extremamente apertado
120	Atravessar uma *muralha de energia*

Espaço Extremamente Apertado: Essa é CD para atravessar espaços que não permitem a passagem da cabeça do personagem; a passagem pode ser tão pequena quanto 5 cm^2 para uma criatura Média. Divida esse diâmetro por dois para cada categoria de tamanha inferior a Médio; dobre esse valor para cada categoria de tamanho superior a Médio. Por exemplo, uma criatura Enorme poderia atravessar um espaço de 20 cm por 20 cm. Caso a passagem seja extensa, como uma chaminé, o Mestre pode exigir diversos testes.

Atravessar uma Muralha de Energia: Essa tarefa permite que o personagem encontre uma distorção ou lacuna em uma *muralha de energia* (ou efeitos de energia similares) e consiga atravessá-la.

Atuação

O personagem é capaz de influenciar a atitude de uma audiência com sua atuação.

Atitude Inicial	Nova Atitude: Hos	Nam	Indif	Ami	Pres	Fan
Hostil	Menos de 40	40	45	55	70	170
Não amigável	Menos de 25	25	35	45	60	140
Indiferente	—	Menos de 21	21	35	50	110
Amigável	—	—	Menos de 21	21	40	80
Prestativo	—	—	—	Menos de 21	21	70

Hos: Hostil. **Nam:** Não amistoso. **Indif:** Indiferente.
Ami: Amistoso. **Pres:** Prestativo. **Fan:** Fanático

Fanático: Além das atitudes descritas no *Livro do Mestre*, incluímos aqui a atitude "fanático". Além dos efeitos óbvios, qualquer. PdM que tenha uma atitude fanática recebe +2 de bônus de moral nos valores Força e Constituição, +1 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e sofre –1 de penalidade na CA quando lutar em favor do personagem ou da sua causa. Essa atitude permanecerá ativa durante um dia, mais um dia por ponto do modificador de Carisma do personagem; depois disso, o PdM assumirá novamente sua atitude original (ou indiferente, se não houver nenhuma atitude especificada).

Considere a atitude fanática como um encantamento de ação mental para determinar imunidades, bônus de resistência ou análise por meio da perícia Sentir Motivação. Como é um efeito mundano, ele não pode ser dissipado; entretanto, qualquer efeito de neutralize ou anule os efeitos de ação mental (como *acalmar emoções*) afetará o PdM normalmente. Uma criatura fanática não poderá sofrer alterações de atitude devido ao uso adicional de quaisquer perícias (isso é, não é possível utilizar Diplomacia ou Atuação para afetar novamente a atitude de uma pessoa fanática em qualquer sentido — hostil ou amistoso).

Atitude	Significado	Ações Possíveis
Fanática	Dará a vida para servir o personagem	Lutar até a morte contra um oponente superior, impedir a aproximação de um dragão hostil

Avaliação

O personagem consegue sentir as auras mágicas dos objetos.

CD	Tarefa
50	Detectar magia

Detectar Magia: O personagem consegue sentir se um item tem uma aura mágica. Ele pode usar Identificar Magia para saber mais sobre como se tivesse conjurado *detectar magia*. Essa tarefa exige uma ação de rodada completa.

Blefar

O personagem é capaz de implantar sugestões mundanas (mas não mágicas) em um alvo, dissimular sua própria tendência ou disfarçar seus pensamentos superficiais.

Exemplo de Circunstância	Modificador de Sentir Motivação
Implantar sugestão em um alvo	+50

"Eu aposto que você gostaria de um mergulho refrescante. Um mergulho nessa piscina de ácido seria refrescante."

Tarefa	CD
Dissimular a própria tendência	70
Disfarçar pensamentos superficiais	100

Implantar Sugestão em Um Alvo: Essa tarefa é similar ao efeito da magia *sugestão*, mas é um efeito mundano e dura apenas 10 minutos. Ele pode ser percebido como um efeito de encantamento (Sentir Motivação CD 25).

Dissimular a própria tendência: O personagem consegue enganar qualquer efeito de percepção de tendência, alterando sua tendência para a variação que desejar. Uma vez assumida, a tendência falsa permanece ativa enquanto o personagem estiver consciente e acordado. Assumir ou alterar uma tendência falsa exige uma ação de rodada completa.

Disfarçar Pensamentos Superficiais: O personagem pode enganar magias como *detectar pensamentos* (ou similares), demonstrando pensamentos superficiais falsos. Embora não seja capaz de disfarçar completamente a presença de seus pensamentos, ele consegue alterar seu valor aparente de Inteligência (e, portanto, seu poderio mental aparente) em até +/–10 pontos e inserir qualquer raciocínio em seus "pensamentos superficiais", que será percebido pela magia ou efeito. Se um personagem usar Sentir Motivação para detectar seus

pensamentos superficiais (veja a descrição da perícia Sentir Motivação), o teste se tornará resistido (embora qualquer resultado abaixo de 100 fracasse automaticamente).

Cavalgar

O personagem consegue ficar de pé sobre sua montaria durante o combate.

CD	Tarefa
40	Ficar de pé
50	Controle Inconsciente
60	Ataque com Cobertura

Ficar de Pé: Permite que o personagem levante-se sobre sua montaria durante a movimentação de combate. Ele não sofre nenhuma penalidade durante essa manobra.

Controle Inconsciente: Como uma ação livre, o personagem pode tentar controlar um cavalo leve, pônei ou cavalo pesado enquanto em estiver combate. Se fracassar, o personagem controlará a montaria com uma ação equivalente a movimento. Não é necessário nenhum teste para cavalos e pôneis de guerra.

Ataque com Cobertura: O personagem consegue reagir imediatamente para se inclinar e se pendurar na lateral da sua montaria, usando-a como meia cobertura. Ele pode atacar e conjurar magias enquanto estiver usando sua montaria como cobertura sem sofrer penalidades. Se fracassar, o personagem não recebe o benefício da cobertura.

Concentração

O personagem é capaz de conjurar magias com componentes gestuais mesmo enquanto estiver preso na manobra Agarrar.

Tarefa	CD
Conjurar magia com componentes gestuais durante a manobra Agarrar	50 + nível da magia

Conhecimento

Conhecimento não possui tarefas épicas.

Cura

O personagem consegue acelerar a recuperação de pontos de vida de um paciente.

Tarefa	CD
Recuperação rápida	50
Recuperação perfeita	100

Recuperação Rápida: Em apenas 1 hora, o personagem assegura a recuperação de pontos de vida equivalentes aos cuidados de longo prazo de um dia inteiro (2 ou 3 pontos de vida por nível, conforme na atividade). Ele pode utilizar a recuperação rápida em até seis pacientes ao mesmo tempo, mas somente uma única vez por dia no mesmo personagem (mesmo para curandeiros diferentes).

Recuperação Perfeita: Em apenas 1 hora, o personagem assegura a recuperação de pontos de vida equivalentes aos cuidados de longo prazo durante uma semana inteira (2 ou 3 pontos de vida por nível a cada dia, conforme a atividade). Ele pode utilizar a recuperação perfeita em até seis pacientes ao mesmo tempo. É impossível aplicar a recuperação perfeita no mesmo personagem mais de uma vez por dia; não é possível utilizar a recuperação rápida e a recuperação perfeita no mesmo personagem em um único dia (mesmo para curandeiros diferentes).

Decifrar Escrita

O personagem é capaz de decifrar pergaminhos mágicos.

Tarefa	CD
Decifrar uma magia escrita (como um pergaminho) sem *ler magias*. Uma tentativa por dia.	50 + 5 vezes o nível da magia

Diplomacia

O personagem é capaz de transformar uma pessoa em um seguidor fanático. Consulte a tabela a seguir.

Atitude Inicial	Nova Atitude: Hos	Nam	Indif	Ami	Pres	Fan
Hostil	Menos de 20	20	25	35	50	150
Não amigável	Menos de 5	5	15	25	40	120
Indiferente	—	Menos de 1	1	15	30	90
Amigável	—	—	Menos de 1	1	20	60
Prestativo	—	—	—	Menos de 1	1	50

Hos: Hostil. **Nam:** Não amistoso. **Indif:** Indiferente. **Ami:** Amistoso. **Pres:** Prestativo. **Fan:** Fanático

Fanático: Além das atitudes descritas no *Livro do Mestre*, incluímos aqui a atitude "fanático". Além dos efeitos óbvios, qualquer PdM que tenha uma atitude fanática recebe +2 de bônus de moral nos valores Força e Constituição, +1 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e sofre –1 de pe-

nalidade na CA quando lutar em favor do personagem ou da sua causa. Essa atitude permanecerá ativa durante um dia, mais um dia por ponto do modificador de Carisma do personagem; depois disso, o PdM assumirá novamente sua atitude original (ou indiferente, se não houver nenhuma atitude especificada).

Considere a atitude fanática como um encantamento de ação mental para determinar imunidades, bônus de resistência ou análise por meio da perícia Sentir Motivação. Como é um efeito mundano, ele não pode ser dissipado; entretanto, qualquer efeito de neutralize ou anule os efeitos de ação mental (como *acalmar emoções*) afetará o PdM normalmente. Uma criatura fanática não poderá sofrer alterações de atitude devido ao uso adicional de quaisquer perícias (isso é, não é possível utilizar Diplomacia para afetar novamente a atitude de uma pessoa fanática em qualquer sentido — hostil ou amistoso).

Atitude	Significado	Ações Possíveis
Fanática	Dará a vida para servir o personagem	Lutar até a morte contra um oponente superior, impedir a aproximação de um dragão hostil

Disfarces

O personagem é capaz de mudar sua altura e peso aparente muito mais que o normal.

Disfarces	Modificador
Mudar altura e/ou peso de 11% a 25%	–25[1]
Mudar altura e/ou peso de 26% a 50%	–50[1]

1 Essa penalidade pode ser evitada por qualquer efeito capaz de duplicar a altura e/ou peso no porcentual desejado. Por exemplo, a magia *transformação momentânea* permite uma mudança de peso equivalente a metade do peso original.

Empatia com Animais (ou Empatia Selvagem em D&D 3.5)

O personagem é capaz de transformar um animal em seu seguidor fanático. Consulte a tabela a seguir.

Atitude Inicial	Nova Atitude: Hos	Nam	Indif	Ami	Pres	Fan
Hostil	Menos de 20	20	25	35	50	150
Não amigável	Menos de 5	5	15	25	40	120
Indiferente	—	Menos de 1	1	15	30	90
Amigável	—	—	Menos de 1	1	20	60
Prestativo	—	—	—	Menos de 1	1	50

Hos: Hostil. **Nam:** Não amistoso. **Indif:** Indiferente.
Ami: Amistoso. **Pres:** Prestativo. **Fan:** Fanático

Fanático: Além das atitudes descritas no *Livro do Mestre*, incluímos aqui a atitude "fanático". Além dos efeitos óbvios, qualquer animal que tenha uma atitude fanática recebe +2 de bônus de moral nos valores Força e Constituição, +1 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e sofre –1 de penalidade na CA quando lutar em favor do personagem ou da sua causa. Essa atitude permanecerá ativa durante um dia, mais um dia por ponto do modificador de Carisma do personagem; depois disso, o animal assumirá novamente sua atitude original (ou indiferente, se não houver nenhuma atitude especificada).

Considere a atitude fanática como um encantamento de ação mental para determinar imunidades, bônus de resistência ou análise por meio da perícia Sentir Motivação. Como é um efeito mundano, ele não pode ser dissipado; entretanto, qualquer efeito de neutralize ou anule os efeitos de ação mental (como *acalmar emoções*) afetará o animal normalmente. Uma criatura fanática não poderá sofrer alterações de atitude devido ao uso adicional de quaisquer perícias (isso é, não é possível utilizar Empatia com Animais para afetar novamente a atitude de um animal fanático em qualquer sentido — hostil ou amistoso).

Atitude	Significado	Ações Possíveis
Fanática	Dará a vida para servir o personagem	Lutar até a morte contra um oponente superior, impedir a aproximação de um dragão hostil

Equilíbrio

Superfície	CD
2,5 cm a 5 cm de largura	20
Até 2,5 cm de largura	40
Espessura de um fio de cabelo	60
Líquido[1]	90
Nuvens	120

1 Inclui qualquer outra superfície que não conseguiria suportar o peso do personagem, como um galho frágil.

Escalar

O personagem consegue escalar superfícies praticamente impossíveis.

CD	Superfície
70	Superfície vertical plana, completamente lisa
100	Teto ou abóbada plana, completamente lisa

Escalada Acelerada: O personagem é capaz de escalar o seu deslocamento terrestre como uma ação equivalente a movi-

mento ou o dobro de seu deslocamento como uma ação de rodada completa (nesse caso, precisa realizar dois testes de Escalar), mas sofre –20 de penalidade no teste.

Especial: O talento Alpinista Lendário permite que o personagem ignore qualquer penalidade para a escalada acelerada.

Esconder-se

O personagem é capaz de esconder outras criaturas consigo.

Tarefa	Modificador
Esconder outros	–30

Esconder Outros: Sofrendo –30 de penalidade no teste de Esconder-se, o personagem é capaz de ocultar outra criatura adjacente que tenha até uma categoria de tamanho superior à dele. Os modificadores de tamanho para o teste ainda se aplica normalmente, assim como todas as outras penalidades, incluindo percorrer mais da metade do deslocamento dos personagens. Da mesma forma, o personagem somente consegue esconder outras criaturas quando não estiver sob observação direta de quaisquer pessoas. A criatura escondida permanecerá oculta até que seja percebida ou execute alguma ação que atrapalhe sua camuflagem.

Espionar (ou teste de resistência de Vontade em D&D 3.5)

O personagem é capaz de identificar quem está lhe espionando, impedir uma observação e investigar a fonte através do sensor criado pelo espião.

Tarefa	CD
Identificar observador	50
Contra-espionar	70
Impedir observação	Teste resistido de Espionar

Identificar Observador: Se o personagem perceber que está sendo espionado, pode tentar reconhecer a identidade do observador. Se obtiver sucesso, determinará o nome, raça e a localização do espião.

Contra-espionar: Se o personagem perceber que está sendo espionado, pode investigar a fonte da adivinhação através do sensor do espião. Isso lhe permite observar o espião como se tivesse conjurado a magia *observação* sobre ele. A contra-espionagem pode ser detectada normalmente pelo alvo.

Impedir observação: Se o personagem perceber que está sendo espionado, ele pode realizar um teste resistido contra o observador. Se obtiver sucesso, a espionagem termina e o espião não pode mais observar o personagem durante uma quantidade de horas equivalente ao modificador de Inteligência do alvo original.

REGRA OPCIONAL: CONTRA-ESPIONAGEM

Em vez de usar as CDs indicadas acima para identificar um espião e contra-espionar, é possível converter todos os testes de Espionar em testes resistidos, aplicando um bônus ao teste do observador (+30 para identificar espião e +50 para contra-espionagem). Isso tornará o sucesso extremamente difícil, em particular contra adivinhadores com graduações elevadas de perícia.

Falsificação

O personagem é capaz de falsificar escritas manuais que nunca analisou.

Condição	Modificador do Teste do Leitor
Falsificar documento sem amostra	+50

Falsificar Documento Sem Amostra: O personagem consegue falsificar um documento sem nunca ter visto um documento similar ou ter uma amostra da escrita manual a ser copiada.

Furtividade

Furtividade não possui tarefas épicas.

Identificar Magia

;O personagem consegue identificar as propriedades de um item mágico.

CD	Tarefa
50 + nível do item	Identificar as propriedades básicas de um item mágico
70 + nível do item	Identificar todas as propriedades de um item mágico

Identificar as Propriedades Básicas de um Item Mágico: Essa utilização da perícia exige uma rodada de inspeção e funciona exatamente como se o personagem tivesse conjurado a magia *identificação*. Não é possível tentar novamente para um mesmo objeto.

Identificar Todas as Propriedades de um Item Mágico: Essa utilização da perícia exige um minuto de inspeção e revela todas as propriedades de um único item mágico (incluindo palavra de comando e cargas remanescentes). Não é possível tentar novamente para um mesmo objeto. Se o item tiver diferentes níveis de conjurador para propriedades distintas, utilize o maior nível de conjurador.

Intimidar

Intimidar não possui tarefas épicas.

Especial: A CD para intimidar qualquer criatura que tenha a atitude fanática (consulte a descrição da perícia Diplomacia, acima) aumenta em +20.

Leitura Labial (ou Observar em D&D 3.5)

Tarefa	Modificador de CD
Leitura labial enquanto percorre o deslocamento total	+20
Pronúncia de um idioma desconhecido	+20

Pronúncia de um Idioma Desconhecido: Essa utilização da perícia permite que o personagem "imite" a fala de uma criatura observada, que pode ser traduzida por um companheiro traduzir. Ela não garante qualquer habilidade de compreensão do idioma.

Natação

O personagem consegue nadar em superfícies verticais ou muito mais rápido que o normal.

CD	Tarefa
80	Subir uma cachoeira

Tabela 1-36: Talentos Épicos

Nome do Talento	Pré-requisitos
Acelerar Magia Automática	Acelerar Magia, Identificar Magia 30 graduações, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas do 9º nível
Acesso Espontâneo a Domínio	Sab 25, Identificar Magia 30 gracuações, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível
Alpinista Lendário	Des 21, Equilíbrio 12 graduações, Escalar 24 graduações
Alquimia Superior	Int 21, Alquimia 24 graduações
Aprimorar Magia (M)	Maximizar Magia
Armadura de Pele	—
Arquearia em Combate	Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro
Ataque Atordoante Aprimorado	Des 19, Sab 19, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante
Ataque *chi* Aprimorado	Sab 21, Ataque *chi* +3
Ataque Cortante	For 23, Sab 23, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), Ataque *chi* +2
Ataque Vorpal	For 25, Sab 25, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Cortante, Ataque Atordoante, Ataque *chi* +3
Ataque da Ordem	Sab 19, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, tendência leal
Ataque de Oportunidade Furtivo	Ataque Furtivo +8d6, habilidade de classe oportunismo
Ataque de Oportunidade Mágico	Magias em Combate, Reflexos em Combate, Acelerar Magia, Identificar Magia 25 graduações
Ataque Despedaçador	Foco em Arma Épico (ataque desarmado), Foco em Arma (ataque desarmado), Concentração 25 graduações, ataque *chi* +3
Ataque Furtivo Aprimorado	Ataque Furtivo +8d6
Ataque Giratório Aprimorado	Int 13, Des 23, Esquiva, Especialização, Mobilidade, Deslocamento, Ataque Giratório
Ataque Mortal Aprimorado	Habilidade de classe ataque mortal, ataque furtivo +5d6
Aura de Coragem Ampliada	Car 25, habilidade de classe aura de coragem
Aura de Coragem Aprimorada	Car 25, habilidade de classe aura de coragem
Aura de Desespero Ampliada	Car 25, habilidade de classe aura de desespero
Aura de Desespero Aprimorada	Car 25, habilidade de classe aura de desespero
Aura de Energia Positiva	Car 25, habilidade de expulsar mortos-vivos, habilidade de conjurar *dissipar o mal*
Auto-Camuflagem	Des 30, Esconder-se 30 graduações, Acrobacia 30 graduações, evasão aprimoradar
Baluarte de Defesa	Com 25, posição defensiva 3/dia
Bloquear Conjuração	Reflexos em Combate
Capacidade Mágica Aprimorada	Habilidade de conjurar magias do nível máximo normal de pelo menos uma classe de conjurador
Carisma Maior	—
Cavaleiro Lendário	Cavalgar 24 graduações
Combater com Duas Armas Perfeito	Des 25, Ambidestria, Combater com Duas Armas Maior*, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas
Combater com Múltiplas Armas Perfeito	Des 25, três ou mais braços, Combate com Múltiplas Armas Maior*, Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas
Companheiro Bestial (S)	*Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dria
Conhecimento Mágico	Habilidade de conjurar magias do nível máximo normal de pelo menos uma classe de conjurador arcano
Conjuração Baseada na Tendência Aprimorada	Acesso ao domínio do Caos, Mal, Bem ou Ordem; a tendência deve ser compatível com o domínio escolhido, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível
Conjuração Épica	Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (arcano) 24 graduações e habilidade de conjurar magias arcanas de 9º nível OU Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (religião) 24 graduações e habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível OU Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (natureza) 24 graduações e habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível
Constituição Maior	—
Criação Eficiente de Itens	Talento de criação de item selecionado, Conhecimento (arcano) 24 graduações, Identificar Magia 24 graduações
Criar Armas e Armaduras Épicas (I)	Criar Armaduras e Armas Mágicas, Conhecimento (arcano) 28 graduações Identificar Magia 28 graduações
Criar Bastão Épico (I)	Criar Bastão, Conhecimento (arcano) 32 graduações, Identificar Magia 32 graduações
Criar Cajado Épico (I)	Criar Cajado, Conhecimento (arcano) 35 graduações, Identificar Magia 35 graduações
Criar Item Maravilhoso Épico (I)	Criar Item Maravilhoso, Conhecimento (arcano) 26 graduações, Identificar Magia 26 graduações

Circunstância	Modificador da CD
Natação acelerada	–20

Subir uma cachoeira: Essa utilização da perícia permite que o personagem nade em superfícies angulares ou verticais enquanto permanecer completamente ou com a maior parte do corpo imersa na água. Outro exemplo poderia ser nadar contra um redemoinho ou contra uma onda incrivelmente grande.

Natação Acelerada: Sofrendo –20 de penalidade no teste, o personagem é capaz de nadar o seu deslocamento como uma ação equivalente a movimento ou o dobro de seu deslocamento como uma ação de rodada completa

Tabela 1-36: Talentos Épicos

Nome do Talento	Pré-requisitos
Cura Acelerada	Con 25
Dano Prolongado	Ataque Furtivo +8d6, habilidade de classe ataque incapacitante
Defesa Móvel	Des 15, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, habilidade de classe posição defensiva 5/dia
Deflexão Excepcional	Des 21, Sab 19, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado
Deflexão Infinita	Des 25, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado
Deslocamento Épico	Des 21, Corrida
Desprezar Componentes Materiais	Ignorar Componentes*, Identificar Magia 25 graduações, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível
Destreza Maior	—
Destruição Maior	Car 25, habilidade destruição (característica de classe ou poder concedido de domínio)
Dilacerar com Duas Armas	Des 15, bônus base de ataque +9, Ambidestria, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas
Dilacerar com Múltiplas Armas	Des 15, bônus base de ataque +9, três ou mais braços, Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas
Dominar Mortos-Vivos (D)	Car 21, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos
Zona Negativa (D)	Car 25, Dominar Mortos-Vivos, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos
Domínio Adicional	Sab 21, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível
Elevar Magia Aprimorado (M)	Elevar Magia, Identificar Magia 20 graduações
Emanação Permanente	Identificar Magia 25 graduações, habilidade de conjurar a magia que se tornará permanente
Enxame de Flechas	Des 23, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Foco em Arma (tipo de arco selecionado)
Escrever Pergaminho Épico (I)	Escrever Pergaminho, Conhecimento (arcano) 24 graduações, Identificar Magia 24 graduações
Especialista em Cajado	Criar Cajado, Identificar Magia 15 graduações
Especialista em Varinha	Criar Varinha, Identificar Magia 15 graduações
Especialização em Arma Épica	Foco em Arma Épico, Foco em Arma, Especialização em Arma (todos na arma escolhida)
Esquiva Épica	Des 25, Esquiva, Acrobacia 30 graduações, evasão aprimorada, habilidade de classe amortecer impacto
Explosão de Energia Negativa (D)	Car 25, habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos, habilidade de conjurar infligir ferimentos críticos, qualquer tendência Mau.
Expulsão Planar	Sab 25, Car 25, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos
Flecha da Morte Aprimorada	Des 19, Sab 19, Tiro Certeiro, Precisão, habilidade de classe *flecha da morte*
Foco em Arma Épico	Foco em Arma na arma escolhida
Foco em Perícia Épico	20 graduações na perícia selecionada
Foco Épico em Magia	Foco em Magia Maior* e Foco em Magia na escola selecionada, habilidade de conjurar magias de 9º nível da escola
Força Maior	—
Forjar Anel Épico (I)	Forjar Anel, Conhecimento (arcano) 35 graduações, Identificar Magia 35 graduações
Forma Bestial (S)	Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dia
Forma Selvagem Dracônica (S)	Sab 30, *Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 30 graduações, *forma selvagem* 6/dia
Forma Bestial Mágica (S)	Sab 25, *Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 27 graduações, *forma selvagem* 6/dia
Forma Selvagem de Plantas (S)	*Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dia
Forma Selvagem de Inseto (S)	*Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dia
Forma Selvagem Diminuta (S)	Habilidade *forma selvagem* para criaturas Enormes
Forma Selvagem Minúscula (S)	Habilidade *forma selvagem* para criaturas mínimas (diminutas)
Forma Selvagem Elemental Aprimorada (S)	Sab 25, habilidade *forma selvagem* para criaturas elementais
Forma Selvagem Imensa (S)	Habilidade *forma selvagem* para criaturas Enormes
Forma Selvagem Colossal (S)	Habilidade *forma selvagem* para criaturas Imensas
Fortitude Épica	—
Fortitude Reflexa	Des 25, habilidade de classe mente escorregadia
Fúria Aterrorizante	Intimidar 25 graduações, fúria 5/dia
Fúria Caótica	Fúria 5/dia, tendência Caótica
Fúria Destruidora	For 25, Ataque Poderoso, Separar, fúria 5/dia
Fúria Poderosa	For 21, Con 21, habilidade de classe fúria maior
Fúria Trovejante	For 25, fúria 5/dia
Golpe Espectral	Sab 19, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos
Golpe Profano	Habilidade de classe *destruir o bem*, tendência Mau
Golpe Sagrado	Habilidade de classe *destruir o mal*, tendência boa
Incitar Fúria	Car 25, habilidade de classe fúria maior
Iniciativa Superior	Iniciativa Aprimorada
Inimigo Predileto Aprimorado	Cinco ou mais inimigos prediletos
Inspiração à Distância	Atuação 25 graduações, habilidade de classe música de bardo
Inspiração Acelerada	Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo
Inspiração Duradoura	Atuação 25 graduações, habilidade de classe música de bardo
Inspiração Épica	Car 25, Atuação 25 graduações, habilidade de classe música de bardo
Inspirar Excelência	Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo

Tabela 1-36: Talentos Épicos

Nome do Talento	Pré-requisitos
Inspirar o Grupo	Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo
Inteligência Maior	—
Intensificar Magia (M)	Potencializar Magia, Maximizar Magia, Identificar Magia 30 graduações, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível
Investida Atroz	Iniciativa Aprimorada
Liderança Épica	Car 25, Liderança, Valor de Liderança 25
Comandante Lendário	Car 25, Liderança Épica, Liderança, Diplomacia 30 graduações, precisa governar um reino e possuir um castelo
Limite Adicional para Item Mágico	—
Longevidade Expandida	—
Lutador Lendário	For 21, Des 21, Ataque Desarmado Aprimorado, Arte da Fuga 15 graduações
Magia do Familiar	Int 25 (se a conjuração é controlada pela Inteligência)
	OU
	Car 25 (se a conjuração é controlada pelo Carisma)
Magia Espontânea	Identificar Magia 25 graduações, habilidade de conjurar magias do nível máximo normal de pelo menos uma classe de conjurador
Magia Irredutível	Identificar Magia 15 graduações, habilidade de conjurar a magia que será irredutível
Magia Penetrante Épica	Magia Penetrante Maior*, Magia Penetrante
Magia Sem Gestos Automática	Magia Sem Gestos, Identificar Magia 27 graduações, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas do 9º nível
Magia Silenciosa Automática	Magia Silenciosa, Identificar Magia 24 graduações, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas do 9º nível
Magias em Combate Aprimorado	Magias em Combate, Concentração 25 graduações
Magias Múltiplas	Acelerar Magia, habilidade de conjurrar magias arcanas ou divinas de 9º nível
Manifestação Aprimorada	Habilidade de manifestar os poderes do nível máximo normal de pelo menos uma classe psíquica
Metamagia Aprimorada	Quatro talentos metamágicos, Identificar Magia 30 graduações
Mimetizar Magia	Identificar Magia 24 graduações, 12º nível de conjurador
Música de Proteção Reflexa	Reflexos em Combate, Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo
Música dos Deuses	Car 25, Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo
Música Ensurdecedora	Atuação 24 graduações, habilidade de classe música de bardo
Música Bloqueadora	Música Ensurdecedora, Atuação 27 graduações, habilidade de classe música de bardo
Penetrar Redução de Dano	—
Poderio Épico	—
Poliglota	Int 25, Falar Idioma (cinco idiomas)
Precisão Sobrenatural	Des 21, Tiro Certeiro, Precisão, Observar 20 graduações
Rastreador Lendário	Sab 25, Rastrear, Conhecimento (natureza) 30 graduações, Sobrevivência 30 graduações
Recarga Instantânea	Saque Rápido, Rapidez de Recarga*, Foco em Arma (tipo de besta escolhida)
Redução de Dano	Con 21
Refletir Objetos	Des 25, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado
Reflexos de Combate Aprimorado	Des 21, Reflexos de Combate
Reflexos Épicos	—
Reputação Épica	—
Resistência à Energia	—
Resistência à Magia Aprimorada	Resistência à Magia de um talento, habilidade de classe ou outro efeito permanente
Ruína dos Inimigos	Sobrevivência 24 graduações, 5 ou mais inimigos prediletos (como a característica de classe do ranger)
Morte dos Inimigos	Ruína dos Inimigos. Sobrevivência 30 graduações
Sabedoria Maior	—
Saltador Lendário	Saltar 24 graduações
Saúde Perfeita	Con 25, Grande Fortitude
Sentir Armadilhas	Procurar 25 graduações, Observar 25 graduações, habilidade de encontrar armadilhas como um ladino
Sucesso Decisivo Avassalador	For 23, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma escolhida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma escolhida)
Sucesso Decisivo Devastador	For 25, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma escolhida), Sucesso Decisivo Avassalador (arma escolhida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma escolhida)
Tempestade de Arremessos	Des 23, Tiro Certeiro, Saque Rápido, Tiro Rápido
Tiro Longínquo	Des 25, Tiro Longo, Tiro Certeiro, Observar 20 graduações
Tiro Múltiplo Aprimorado	Des 19, bônus base de ataque +21, Tiro Múltiplo*, Tiro Certeiro, Tiro Rápido
Tolerância Épica	Com 25, Tolerância
Velocidade Ofuscante	Des 25
Visão na Penumbra Aprimorada	Visão na penumbra
Visão no Escuro Aprimorada	Visão no escuro
Vitalidade Épica	—
Vontade Épica	—
Vontade Reflexa	Des 25, habilidade de classe mente escorregadia

(D) - Talento Divino. (I) - Talento de Criação de Item.

(M) - Talento Metamágico. (S) - Talento Selvagem

* Novo talento comum descrito nesse livro.

Observar

O personagem é capaz de determinar a localização de uma criatura invisível ou detectar uma ilusão que tenha um componente visual.

CD	Tarefa
20	Perceber uma criatura invisível se deslocando.
30	Perceber uma criatura viva, invisível e imóvel.
40	Perceber um objeto inanimado invisível.
40	Perceber uma criatura sem vida, invisível e imóvel.
80	Detectar ilusão

O personagem pode usar a perícia Observar para distinguir a presença de uma criatura invisível, conforme descrito no *Livro no Mestre*.

As CDs relevantes foram repetidas na tabela acima. Se o personagem obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 20, ele pode determinar a localização da criatura invisível, embora ela ainda tenha os benefícios da camuflagem total (50% de chance de falha).

Detectar Ilusão: O personagem é capaz de distinguir automaticamente uma ilusão que tenha um componente visual. Nenhum teste de resistência de Vontade é necessário e o personagem não tem que interagir com a ilusão (mas deve ser capaz de perceber o componente visual).

Obter Informação

O personagem é capaz de obter informações sem levantar quaisquer suspeitas.

Tarefa	Modificador
Evitar suspeita	–20

Evitar Suspeita: Sofrendo –20 de penalidade no teste de Obter Informação, o personagem é capaz de evitar qualquer suspeita que seria estimulada por alguém sensível que esteja procurando informação.

Ofícios

O personagem consegue fabricar itens mais rápido que o normal.

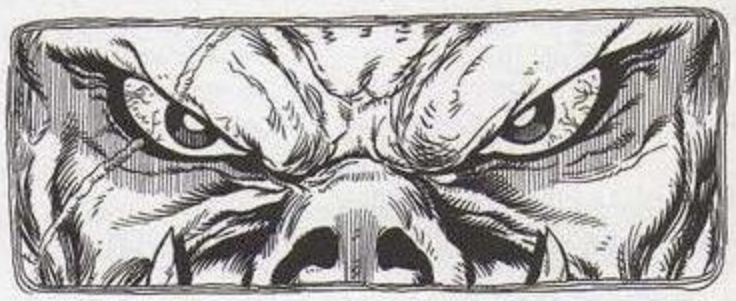
Tarefa	Modificador de CD
Criação Rápida	+10 ou mais na CD

Criação Rápida: O personagem pode aumentar voluntariamente a CD para a fabricação de qualquer item em qualquer múltiplo de 10 (10, 20, 30, etc.). Isso lhe permite fabricar um item mais rapidamente (uma vez que ele multiplicará essa CD elevada pelo resultado do teste para determinar o progresso do trabalho). O personagem deve decidir se aumentará a CD antes de realizar o teste para o dia ou semana de trabalho.

Operar Mecanismo

O personagem consegue acelerar sua tentativa de usar Operar Mecanismo, reduzindo o tempo para realizar a tarefa.

Reduzir para	Modificador da CD
1 rodada	+20
Ação equivalente a movimento	+50
Ação livre	+100



Ouvir

O personagem é capaz de determinar a localização de uma criatura invisível ou distinguir uma ilusão que emita qualquer som.

CD	Tarefa
80	Distinguir uma ilusão que emita qualquer som

Distinguir ilusão: O personagem é capaz de distinguir automaticamente uma ilusão que tenha um componente auditivo. Não é preciso nenhum teste de resistência de Vontade e o personagem não tem que interagir com a ilusão (mas deve ser capaz de ouvir o componente auditivo).

Especial: O personagem pode usar Ouvir para notar a presença de uma criatura invisível, conforme descrito no *Livro no Mestre* (geralmente resistido pelo teste de Furtividade da criatura). Se o personagem obtiver sucesso com uma margem igual ou superior a 20, ele pode determinar a localização da criatura invisível, embora ela ainda tenha os benefícios da camuflagem total (50% de chance de falha).

Procurar

O personagem consegue sentir a presença de magia na área.

Tarefa	CD
Sentir magia	60

Sentir Magia: O personagem é capaz de sentir a presença de qualquer efeito mágico na área analisada. Isso incluiria magias ativas, armadilhas mágicas ou um objeto mágico caído no meio de uma pilha de itens mundanos. Ele não pode determinar a quantidade, a força da aura ou o tipo dos efeitos.

Punga

O personagem consegue roubar armas embainhadas e executar grades façanhas de prestidigitação.

CD	Tarefa
50	Roubar uma arma embainhada de outra criatura e esconder no próprio corpo; a arma deve pertencer à uma categoria de tamanho superior ao personagem, ser do mesmo tamanho ou menor.
80	Fazer uma criatura voluntária ou um objeto adjacente, do tamanho do personagem ou menor, "desaparecer" em plena vista. Na verdade, a criatura voluntária ou objeto será deslocado para 3 m de distância — realize um teste separado de Esconder-se para determinar quão bem a criatura ou objeto "desaparecido" está escondido.

Saltar

Saltar não possui tarefas épicas.

Especial: Se o personagem selecionar o talento Saltador Lendário (ou for um monge), a distância de seus saltos não é limitada por sua altura.

Senso de Direção
(ou Sobrevivência em D&D 3.5)

Não importa onde o personagem estiver, ele é capaz de estabelecer uma rota para qualquer local no mesmo plano.

CD	Familiaridade com o Local
40	Muito familiar
60	Cuidadosamente estudado
80	Visto casualmente
100	Visto uma vez
120	Apenas descrição

Caso obtenha sucesso no teste, o personagem reconhece a direção para o local desejado. Essa tarefa simplesmente indica a direção correta para o personagem, mas não fornece informações sobre o trajeto, nem sobre qualquer obstáculo existente no caminho.

"Muito familiar" representa um local que o personagem sempre visita e onde se sente em casa. "Cuidadosamente estudado" representa um local que o personagem conhece bem, visita com freqüência ou analisou por outros métodos (como uma adivinhação). "Visto casualmente" é um lugar que o personagem já viu mais de uma vez, mas nunca analisou. "Visto uma vez" é um lugar que o personagem só viu uma vez, possivelmente através de magias. "Apenas descrição" é um lugar cuja localização e aparência o personagem só conhece através das descrições de outras criaturas.

Sentir Motivação

O personagem é capaz de determinar a tendência e detectar os pensamentos superficiais do alvo.

Tarefa	CD
Determinar tendência parcial	60
Determinar tendência completa	80
Detectar pensamentos superficiais.	100

Determinar Tendência Parcial: Essa utilização da perícia permite que o personagem determine um componente da tendência do alvo. Quando realizar o teste, o personagem declara se pretende determinar o componente do eixo Leal-Caótico ou Bom-Mau do alvo. Ele não poderá tentar novamente, nem usar essa perícia mais de uma vez para determinar os dois componentes de tendência (veja abaixo).

Determinar Tendência Completa: Esse utilização da perícia permite que o personagem determine os dois componentes da tendência do alvo. Não é possível tentar novamente. O alvo precisa estar visível e num raio de 9 m do personagem.

Detectar Pensamentos Superficiais: Permite que o personagem analise os pensamentos superficiais de um único alvo (como o efeito da 3ª rodada da magia *detectar pensamentos*). Não há um teste de resistência para evitar esse efeito, mas o alvo é capaz de usar Blefar para disfarçar seus pensamentos superficiais (veja a descrição da perícia Blefar). Nesse caso, o teste se torna um teste resistido (qualquer resultado inferior a 100 fracassa automaticamente). O alvo deve estar visível e num raio de 9 m do personagem.

Sobrevivência

O personagem é capaz de ignorar os efeitos do terreno no deslocamento e suportar as mais árduas condições climáticas. Caso possa rastrear, consegue identificar as raças das criaturas por meio das trilhas.

CD	Tarefa
40	Deslocar-se em ambientes selvagens usando o deslocamento total. O personagem é capaz de fornecer comida e água para uma pessoa a cada 2 pontos acima de 40 que obtiver no resultado do teste.
60	Sucesso automático em todos os testes de resistência de Fortitude contra condições climáticas severas. Ele pode estender esse benefício para um personagem a cada 2 pontos acima de 60 que obtiver no resultado do teste.
60	Ignora as penalidades de movimento de viagem devido ao terreno. O personagem e sua montaria conseguem percorrer o deslocamento total de viagem, independente do terreno. Ele pode estender esse benefício para um personagem a cada 5 pontos acima de 60 que obtiver no resultado do teste.
60	Identificar raça/tipo da(s) criatura(s) durante um rastreamento.[1]

[1] Exige o talento Rastrear.

Usar Cordas

O personagem é capaz de amarrar cordas rapidamente, criar nós únicos e até animar qualquer corda que empunhar.

Tarefa	CD
Amarrar rapidamente	50
Nó único	60
Animar corda	80

Amarrar Rapidamente: O personagem é capaz de amarrar duas cordas como uma ação equivalente a movimento.

Nó Único: O personagem é capaz de criar um nó único que só ele saberá desatar. Isso não afeta nenhum teste de Arte da Fuga realizado para escapar das amarras (uma vez que os nós não são a única parte das amarras).

Animar Corda: O personagem consegue comandar qualquer corda que empunhar como se tivesse conjurado a magia *animar cordas*; mas usar essa perícia dessa forma não fornece qualquer bônus no teste de Usar Cordas com a corda afetada. Cada comando exige um teste distinto de Usar Cordas. Como é um efeito mundano, ele não pode ser dissipado

Usar Instrumento Mágico

Usar Instrumento Mágico não possui tarefas épicas

PERÍCIAS PSÍQUICAS

As campanhas que utilizam o *Psionics Handbook* também fornecem acesso às seguintes perícias. Consulte as descrições das perícias comuns (acima) para obter detalhes sobre as variações psíquicas de Concentração, Conhecimento, Identificar Psiquismo (Identificar Magia), Visão Remota (Espionar) e Usar Instrumento Psíquico (Usar Instrumento Mágico).

Auto-Hipnose

O personagem treinou sua mente para ignorar venenos, resistir às influências mentais e adaptou seu corpo para se tornar mais resistente que o normal.

CD	Tarefa
CD do veneno + 5	Quando for envenenado, o personagem poderá realizar um teste de auto-hipnose na sua próxima ação. Um sucesso indica que ele não terá que realizar um teste de resistência contra o dano secundário do veneno, que ele pode ignorar automaticamente.
50	Se um fracasso em um teste de resistência indicar que o personagem foi afetado por qualquer efeito de ação mental, magia ou efeito similar a magia, um teste bem-sucedido de auto-hipnose permite que o personagem realize um segundo teste de resistência imediatamente para evitar o efeito. Se um efeito de ação mental não permite um teste de resistência (como os poderes ou magias que exigem um ataque de toque), um sucesso no este de auto-hipnose lhe permitirá realizar o teste de resistência.
60	Se obtiver sucesso em um teste de auto-hipnose, o personagem adquire (10 + modificador de Sabedoria) pontos de vida temporários. Os pontos de vida temporários continuam válidos até serem perdidos. O personagem não pode fazer mais de um teste de pontos de vida temporários por dia. Os pontos de vida temporários adquiridos com auto-hipnose não se acumulam com os pontos de vida temporários de qualquer outra fonte.

Estabilização

Os ferimentos mortais são menos letais para o personagem.

CD	Tarefa
30	Quando o personagem estiver com seus pontos de vida negativos, mas não morto, ele pode realizar um teste de Estabilização. Se obtiver sucesso, ele não ficará inconsciente e poderá continuar agindo, mas sangrará até a morte ou deverá estabilizar sua condição (o personagem também pode continuar realizando os testes de estabilização de 10%). Caso seja curado ou estabilizado, o personagem continua a agira normalmente.
60	Se obtiver em um sucesso no teste de Estabilização, o personagem adquire Redução de Dano 2/—. Essa habilidade permanece ativa durante 12 horas. Não é possível realizar mais de um teste para adquirir Redução de Dano por dia. A habilidade adquirida com a perícia Estabilização não se acumula com a Redução de Dano de qualquer outra fonte.

TALENTOS ÉPICOS

Conjurar magia num instante. Disparar flechas contra oponentes na linha do horizonte. Decapitar oponentes somente com as mãos. Criar itens mágicos fabulosos com poderes inigualáveis. Encantar um lich com a força das canções.

Esses são os feitos dos talentos épicos.

Os personagens épicos são amplamente definidos por sua escolha de talentos épicos. Assim como o talento comum, o talento épico é uma característica especial que fornece uma nova capacidade ou aprimora uma habilidade existente do personagem. Entretanto, o talento épico transporta as capacidades do personagem do mundano para o místico. Os talentos épicos permitem que um aventureiro salte abismos imensos, conjure muitas magias a cada rodada ou assuma a forma de um dragão.

Embora esse livro contenha mais de cento e cinqüenta talentos épicos, é improvável que consiga abranger todos os poderes que sua imaginação criar. Em vez de considerar essa lista como um conjunto restrito do que é permitido, utilize-a para estimular sua criatividade. Se você puder imaginar que o seu personagem épico está executando alguma proeza, provavelmente será possível transformá-la em um talento épico.

ADQUIRINDO TALENTOS ÉPICOS

Semelhantes aos talentos regulares, os talentos épicos são escolhidos isoladamente, não adquiridos com pontos. Os personagens recebem talentos épicos das seguintes maneiras:

- No 21º nível e a cada três níveis subseqüentes, o personagem pode selecionar um talento épico no lugar de um talento comum.
- Cada classe de personagem adquire talentos épicos adicionais de acordo com a sua descrição. Esses talentos devem ser selecionados da lista de talentos épicos adicionais para a classe.

PRÉ-REQUISITOS

A maioria dos talentos épicos tem pré-requisitos. O personagem deve possuir o valor de habilidade, talento, perícia, característica de classe ou bônus base de ataque indicado para selecionar o talento épico. Um personagem é capaz de adquirir o talento épico no mesmo nível em que atende aos pré-requisitos, de forma similar aos talentos comuns.

Um pré-requisito expresso como um valor numérico é o mínimo; qualquer valor superior também preenche o pré-requisito. O personagem não consegue usar o talento épico se perder o pré-requisito.

Talentos Virtuais

Se o personagem possuir um talento proveniente de uma característica de classe ou habilidade especial, ele poderá usar esse talento virtual para atender aos pré-requisitos de outros talentos. Por exemplo, se o personagem tiver uma característica de classe ou habilidade especial que indique "Similar ao talento Tiro Certeiro", o Mestre deve considerar que o personagem possui o talento Tiro Certeiro para adquirir o talento Precisão Sobrenatural. Considera-se que o personagem também atende aos pré-requisitos para selecionar o talento virtual, mas somente para adquirir outros talentos que exigem o talento virtual. Se o personagem perder o pré-requisito virtual, também perderá o acesso a qualquer talento adquirido com sua existência.

Exemplos de Talentos Virtuais: O monge recebe os talentos virtuais Ataque Desarmado Aprimorado e Ataque Atordoante no 1º nível. O ranger adquire os talentos virtuais Ambidestria e Combater com Duas Armas no 1º nível (mas perderá ambos se lutar usando uma armadura média ou pesada ou com uma arma dupla).

TIPOS DE TALENTOS ÉPICOS

A maioria dos talentos épicos é geral — isso significa que não há nenhuma regra especial para este conjunto. Outros são ta-

lentos de criação de itens ou talentos metamágicos, que obedecem a todas as regras normais para esses talentos descritas no *Livro do Jogador*, exceto quando especificado o contrário na descrição do talento.

Finalmente, alguns são definidos como talentos divinos ou talentos selvagens (apresentados em *Defensores da Fé* e *Mestres Selvagens*, respectivamente). Estes talentos são descritos a seguir.

Talentos Divinos

Os talentos dessa categoria compartilham algumas características. Primeiro, todos eles têm como pré-requisito a habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos. Portanto, eles estão disponíveis para clérigos, paladinos de 3º nível ou superior e qualquer classe de prestígio que tenha essa habilidade. A habilidade de expulsar outras criaturas, como elementais do fogo ou animais, não qualifica o personagem para selecionar esses talentos.

Segundo, a fonte que alimenta um talento divino é a habilidade de canalizar energias positivas e negativas para expulsar ou fascinar mortos-vivos. Cada ativação de um talento divino elimina uma utilização diária de expulsar/fascinar do limite de tentativas por dia que o personagem possui. Se ele não tiver nenhuma utilização de expulsar/fascinar, não conseguirá usar o talento. Como expulsar ou fascinar exige uma ação padrão, ativar qualquer um desses talentos também requer uma ação padrão.

Terceiro, o personagem não pode usar o talento Acelerar Expulsão (descrito em *Defensores da Fé*) para acelerar a ativação de um talento divino.

Talentos Selvagens

Os talentos dessa categoria compartilham uma característica, relacionada com a habilidade *forma selvagem* do druida. Esses talentos exigem que o personagem tenha a habilidade *forma selvagem* antes de selecioná-lo.

Variante: Talentos Épicos Psíquicos

Os personagens psíquicos podem adquirir as versões psíquicas dos talentos épicos. Obviamente, muito dos talentos épicos não precisam de adaptação. No entanto, um deles exige uma adaptação tão rigorosa (Capacidade Mágica Aprimorada) que iremos apresentá-la a seguir (Manifestação Aprimorada). Sempre que um talento estiver relacionado a afetar ou alterar uma magia de alguma forma, qualquer personagem psíquico precisará realizar uma adaptação nas regras. Muitas vezes, essa adaptação é direta — basta mudar alguns nomes, como no caso de Magia do Familiar: para um personagem psíquico, esse talento será Poder do Cristal Psíquico. Da mesma forma, Forjar Anel Épico seria adaptado como Forjar Item Universal Épico (que possui o formato de um anel).

Transformar os talentos metamágicos épicos em talentos metapsíquicos épicos exige que o Mestre substitua o pré-requisito Identificar Magia por Identificar Psiquismo. O processo também requer alguns cálculos — em vez de utilizar magias de nível mais elevado, um personagem psíquico gasta mais pontos de poder. Para ativar o talento metapsíquico, o personagem deve gastar pontos de poder equivalentes ao custo básico da habilidade +2 para cada nível de magia adicional que o talento metamágico exigir. Logo, um talento metamágico que aumenta o nível da magia em +3 teria um custo adicional de 6 pontos de poder para ser ativado na versão metapsíquica. Da mesma forma, quando um talento (como Metamagia Aprimorada) permite que o conjurador reduza um ou mais níveis para alterar uma magia com um talento metamágico, a hipotética versão psíquica (Metapsiquismo Aprimorado) permite que o usuário gaste 2 pontos de poder a menos para ativar o talento metapsíquico. O suplemento *Psionics Handbook* contém mais informações para criar personagens psíquicos.

DESCRIÇÃO DOS TALENTOS ÉPICOS

Esse é o formato da descrição dos talentos épicos.

Nome do Talento [Tipo do Talento]

Descrição do benefício que o talento fornece ou representa em linguagem simples.

Pré-requisitos: Um valor mínimo de habilidade, outro talento ou talentos, um bônus base de ataque mínimo, perícias, característica de classe ou outras habilidades que o personagem deve possuir antes de adquirir esse talento. Esse campo estará ausente se o talento não tiver pré-requisito. Muitos talentos têm mais de um pré-requisito.

Benefício: O que o talento permite que o personagem faça. O benefício do talento não se acumula se o personagem selecioná-lo mais de uma vez, exceto quando especificado o contrário na descrição. Em geral, possuir um talento duas vezes é o mesmo que adquiri-lo uma só.

Normal: As limitações e/ou impedimentos impostos a um personagem que não selecionou esse talento. Caso não haja um problema específico se o personagem não tiver esse talento, esse campo estará oculto.

Especial: Detalhes adicionais sobre o talento que podem ser úteis para decidir sobre sua escolha.

Acelerar Magia Automática [Épico]

O personagem consegue conjurar qualquer magia de níveis mais baixos com um pensamento.

Pré-requisitos: Acelerar Magia, Identificar Magia 30 graduações, habilidade para conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem pode conjurar todas as magias de nível 0, 1º, 2º e 3º níveis como magias aceleradas sem alterar a magia para um nível superior. O limite normal para a quantidade de magias aceleradas que o personagem é capaz de conjurar a cada rodada ainda se aplica. As magias com tempo de conjuração maior que uma rodada completa não podem ser aceleradas.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, as magias dos próximos três níveis mais baixos poderão ser aceleradas sem o ajuste de nível. Portanto, um mago que escolha esse talento duas vezes será capaz de acelerar as magias dos níveis 0 até o 6º nível sem qualquer ajuste para os níveis desses efeitos metamágicos.

Esse talento não aumenta o tempo de execução das magias que normalmente exigem uma ação de rodada completa quando são alteradas por talentos metamágicos (incluindo as magias de feiticeiro e as magias conjuradas espontaneamente, como as magias de *cura* de um clérigo).

Acesso Espontâneo a Domínio [Épico]

Selecione um domínio de magias a que o personagem tenha acesso. Ele pode converter espontaneamente suas magias preparadas em magias desse domínio.

Pré-requisitos: Sab 25, Identificar Magia 30 graduações, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem pode converter espontaneamente qualquer magia de clérigo preparada (exceto outra magia de domínio) em magias do mesmo nível do domínio escolhido, da mesma forma que canaliza energia para converter magias preparadas em efeitos de *cura*.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um domínio diferente.

Alpinista Lendário [Épico]

O personagem é capaz de escalar rapidamente, com mais facilidade que uma pessoa comum.

Pré-requisitos: Des 21, Equilíbrio 12 graduações, Escalar 24 graduações.

Benefício: O personagem pode ignorar qualquer penalidade existente para escalada acelerada ou rápida.

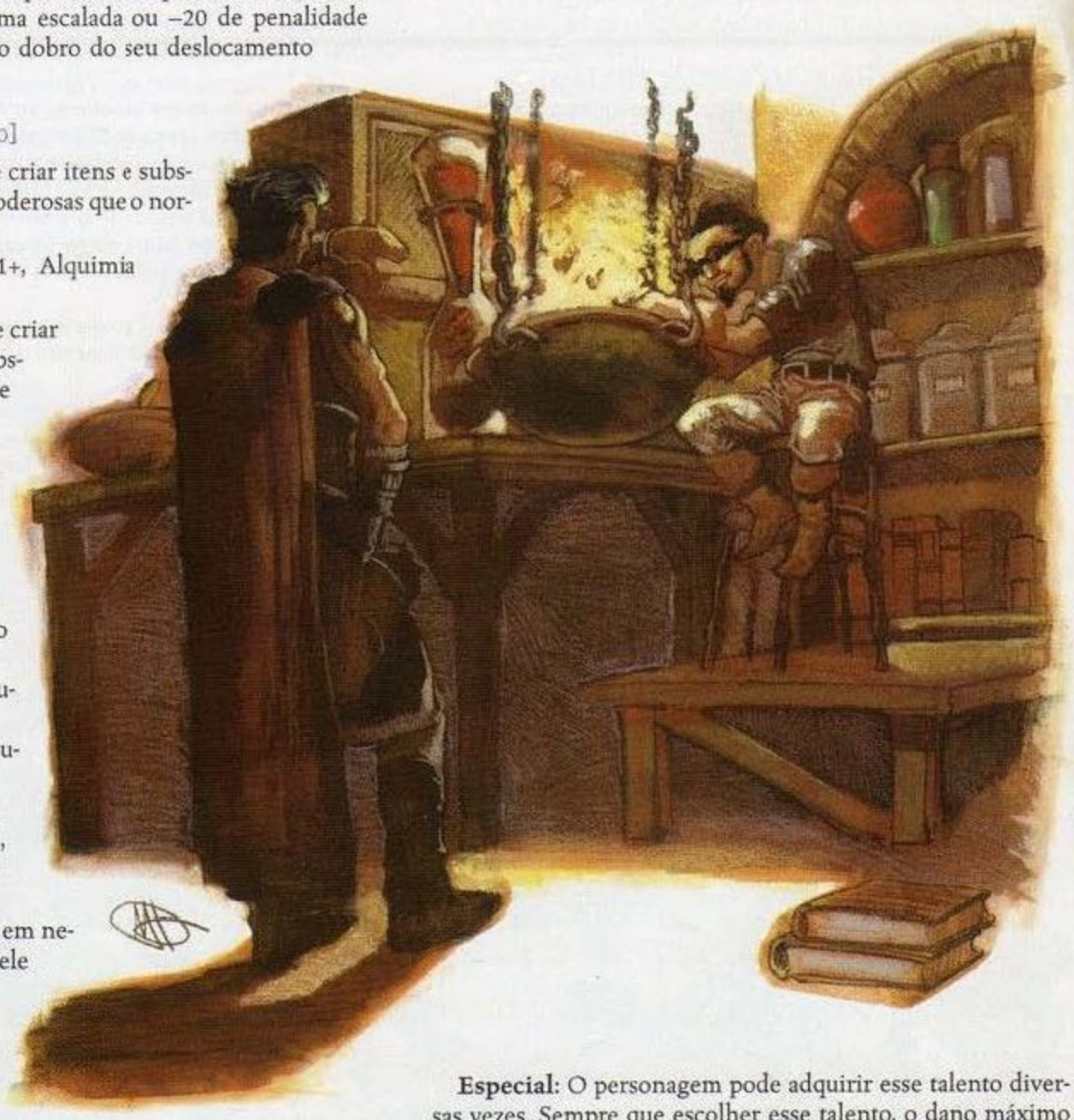
Normal: Sem esse talento, o personagem sofre –5 de penalidade nos testes de Escalar quanto tentar percorrer seu deslocamento total durante uma escalada ou –20 de penalidade quando tentar percorrer o dobro do seu deslocamento total na mesma rodada.

Alquimia Superior [Épico]

O personagem é capaz de criar itens e substâncias alquímicas mais poderosas que o normal.

Pré-requisitos: Int 21+, Alquimia 24 graduações.

Benefício: Sempre que criar um item alquímico ou substância, o personagem pode torná-lo mais poderoso que o normal, adicionando +20 na CD de criação e multiplicando o preço de mercado por 5. Se o item ou substância causar dano, duplique a quantidade de dano. Se o item ou substância não causar dano, duplique a duração do seu efeito. Se o item ou substância não causar dano e não tiver uma duração especificada (ou uma duração instantânea), duplique as dimensões da área afetada. Se o item ou substância não se encaixa em nenhuma dessas categorias, ele não pode ser aprimorado. Veja a descrição da perícia Alquimia nesse capítulo para obter mais informações.



Aprimorar Magia [Metamágico] [Épico]

O personagem aumenta o limite de dano causado pelas suas magias.

Pré-requisitos: Maximizar Magia

Benefício: O dano das magias do personagem aumenta em 10 dados (para as magias em que o número de dados de dano equivale ao nível de conjurador, como *bola de fogo*) ou em 5 dados (quando o número de dados de dano equivale à metade do nível de conjurador, como *luz cegante*). Uma magia aprimorada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Por exemplo, uma *bola de fogo* aprimorada causaria 20d6 pontos de dano (em vez de 10d6). A magia *luz cegante* aprimorada inflige 10d8 pontos de dano (em vez de 5d8).

Esse talento não afeta as magias que não calculam a quantidade de dados de dano conforme o nível ou metade do nível do conjurador, mesmo que o efeito da magia esteja essencialmente relacionado com o nível do personagem. Portanto, ele não afeta *mísseis mágicos* (mesmo que o nível do personagem indique quantos projéteis são disparados), a *flecha ácida de Melf* (mesmo que o nível do conjurador determine durante quantas rodadas o ácido causará o dano) ou *criar chamas* (mesmo que o conjurador some seu nível ao dano base de 1d4).

Normal: Sem esse talento, o personagem utiliza a quantidade de dados de dano indicada na descrição da magia.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, o dano máximo da magia aumenta em 10 ou 5 dados, conforme adequado à magia. Uma magia aprimorada duas vezes ocupa o lugar de uma magia de oito níveis superiores (então uma *bola de fogo* duas vezes aprimorada seria um efeito de 11º nível), e assim por diante.

Armadura de Pele [Épico]

A pele do personagem é similar a uma armadura.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus de armadura natural na Classe de Armadura ou seu bônus de armadura natural é aumentado em +2. Esse talento não se acumula com qualquer bônus de armadura natural concedidas por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Arquearia em Combate [Épico]

O personagem consegue usar arco em combate corpo-a-corpo com segurança.

Pré-requisitos: Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro.

Benefício: O personagem não sofre ataques de oportunidade usando um arco em combate corporal.

Normal: Sem esse talento, o personagem sofre ataques de oportunidade de todos os oponentes adjacentes sempre que disparar uma flecha.

Ataque *chi* Aprimorado [Épico]

O personagem tem a capacidade de afetar oponentes com Redução de Dano ainda maior.

Pré-requisitos: Sab 21, Ataque *chi* +3.

Benefício: Adicione +1 de bônus de aprimoramento efetivo no ataque desarmado do personagem.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Ataque Atordoante Aprimorado [Épico]

O ataque atordoante do personagem é mais eficiente que o normal.

Pré-requisitos: Des 19, Sab 19, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefício: Adicione +2 na CD dos ataques atordoantes do personagem.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

NÍVEIS DE MAGIA ACIMA DO 9º NÍVEL

O talento Capacidade Mágica Aprimorada permite que o personagem adquira níveis de magia superiores ao 9º nível (que podem ser usados para conjurar magias de níveis inferiores ou magias que tiveram seus níveis aumentados acima do 9º por talentos metamágicos).

Um personagem que tiver um valor muito elevado na habilidade associada a sua conjuração (Inteligência para magos, Sabedoria para clérigos, druidas, paladinos e rangers e Carisma para bardos e feiticeiros) adquire magias adicionais nesses níveis, conforme indicado na Tabela 1–35: Modificadores das Habilidades Ampliadas e Magias Adicionais, mas somente se já possuir tiver pelo menos uma magia do nível pertinente (concedido pelo talento Capacidade Mágica Aprimorada). Um personagem sem nenhuma magia de determinado nível não recebe nenhuma magia adicional para aquele nível, mesmo que a habilidade apropriada seja elevado o suficiente para lhe conceder uma ou mais magias adicionais.

Embora a tabela somente apresente valores de habilidade até 61 e níveis de magia até o 25º, a progressão continua infinitamente em ambos os casos. Para as habilidades acima de 62 ou níveis de magia superiores a 25º, extrapole a tabela seguindo o mesmo padrão.

Tabela 1–35: Modificadores das Habilidades Ampliadas e Magias Adicionais

		Magias por dia															
Valor	Mod.	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
10–11	+0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
22–23	+6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
24–25	+7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
26–27	+8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
28–29	+9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
30–31	+10	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
32–33	+11	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
34–35	+12	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
36–37	+13	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
38–39	+14	2	1	1	1	1		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
40–41	+15	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
42–43	+16	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
44–45	+17	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
46–47	+18	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—
48–49	+19	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—
50–51	+20	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—
52–53	+21	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—
54–55	+22	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—
56–57	+23	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—
58–59	+24	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—
60–61	+25	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
Etc.																	

Ataque Cortante [Épico]

Os ataques desarmados do personagem tornam-se afiados como lâminas.

Pré-requisitos: For 23, Sab 23, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), Ataque *chi* +2.

Benefício: O ataque desarmado do personagem é considerado uma arma *afiada* (margem de ameaça 19–20 para obter sucessos decisivos). A critério do personagem, qualquer ataque desarmado pode causar dano de concussão, mas perderá a *afiado*. Essa habilidade não se acumula com características similares (por exemplo, se outro efeito já concede a habilidade *afiada* ao ataque desarmado do personagem).

Ataque da Ordem [Épico]

Os ataques desarmados do personagem são especialmente eficazes contra criaturas caóticas.

Pré-requisitos: Sab 19, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, tendência Leal.

Benefício: O ataque desarmado do personagem é considerado uma arma ordeira (+2d6 pontos de dano contra criaturas de Caóticas). Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (por exemplo, se outro efeito já concede a habilidade *ordeira* ao ataque desarmado do personagem).

Ataque de Oportunidade Furtivo [Épico]

Sempre que um oponente baixar a guarda, o personagem poderá realizar um ataque furtivo.

Pré-requisitos: Ataque Furtivo +8d6, habilidade de classe oportunismo.

Benefício: Qualquer ataque de oportunidade que o personagem desferir será considerado um ataque furtivo.

Ataque de Oportunidade Mágico [Épico]

O personagem pode conjurar uma magia de toque como um ataque de oportunidade.

Pré-requisitos: Magias em Combate, Reflexos em Combate, Acelerar Magia, Identificar Magia 25 graduações.

Benefício: Sempre que o personagem puder desferir um ataque de oportunidade, ele poderá conjurar e atacar com uma magia de toque em substituição ao ataque de oportunidade regular. A magia pode ser utilizada como se fosse conjurada normalmente.

Normal: Sem esse talento, o personagem só é capaz de realizar um ataque regular como um ataque de oportunidade.

Ataque Despedaçador [Épico]

O personagem consegue despedaçar objetos com seus ataques desarmados.

Pré-requisitos: Foco em Arma Épico (ataque desarmado), Foco em Arma (ataque desarmado), Concentração 25 graduações, ataque *chi* +3.

Benefício: Quando o personagem estiver usando um ataque desarmado para quebrar um objeto com uma pressão repentina (e vez do dano normal), ele poderá realizar um teste de Concentração no lugar do teste de Força. A CD para quebrar não é afetada. O Ataque Despedaçador exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. O personagem não pode usar esse talento para escapar de amarras (a menos que esteja preso de uma forma que permita desferir

um ataque desarmado contra as amarras, como uma criatura aprisionada por uma corrente).

Ataque Furtivo Aprimorado [Épico]

O ataque furtivo do personagem é mais mortal que o normal.

Pré-requisitos: Ataque Furtivo +8d6.

Benefício: Adicione +1d6 ao dano do ataque furtivo do personagem.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Ataque Giratório Aprimorado [Épico]

O personagem se transforma em um turbilhão de ataques giratórios, golpeando todos os inimigos que estiverem adjacentes.

Pré-requisitos: Int 11, Des 23, Esquiva, Especialização, Mobilidade, Deslocamento, Ataque Giratório.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, o personagem consegue desferir um ataque regular, usando seu bônus base de ataque mais elevado, contra todos os oponentes na sua área ameaçada.

Normal: Quando utiliza o talento Ataque Giratório, o personagem só consegue golpear os oponentes num raio 1,5 m (não importa a extensão da área que ele ameaça).

Ataque Mortal Aprimorado [Épico]

Os ataques mortais do personagem são mais poderosos que o normal.

Pré-requisitos: Habilidade de classe ataque mortal, ataque furtivo +5d6.

Benefício: Adicione +2 na CD do ataque mortal do personagem.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Ataque Vorpal [Épico]

O ataque desarmado do personagem consegue decapitar seus oponentes.

Pré-requisitos: For 25, Sab 25, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Cortante, Ataque Atordoante, Ataque *chi* +3

Benefício: O ataque desarmado do personagem é considerado arma cortante *vorpal*. Se o personagem desejar, qualquer ataque desarmado causará dano de concussão, mas perderá a qualidade *vorpal*. Essa habilidade não se acumula com características similares (por exemplo, se outro efeito já concede a habilidade *vorpal* ao ataque desarmado do personagem).

Aura de Coragem Ampliada [Épico]

A aura de coragem do personagem é maior que o normal.

Pré-requisitos: Car 25, habilidade de classe aura de coragem.

Benefício: A aura de coragem do personagem se estende para todos os aliados num raio de 30 m.

Aura de Coragem Aprimorada [Épico]

A aura de coragem do personagem é mais forte que o normal.

Normal: Car 25, habilidade de classe aura de coragem.

Benefício: A aura de coragem do personagem concede +8 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Aura de Desespero Ampliada [Épico]

A aura de desespero do personagem é maior que o normal.

Pré-requisitos: Car 25, habilidade de classe aura de desespero.

Benefício: A aura de desespero do personagem se estende para todos os aliados num raio de 30 m.

Aura de Desespero Aprimorada [Épico]

A aura de desespero do personagem é mais forte que o normal.

Pré-requisitos: Car 25, habilidade de classe aura de desespero.

Benefício: A aura de desespero do personagem causa –4 de penalidade em todos os testes de resistência.

Aura de Energia Positiva [Épico]

O personagem automaticamente expulsa (ou destrói) os mortos-vivos mais fracos.

Pré-requisitos: Car 25, habilidade de expulsar mortos-vivos, habilidade de conjurar *dissipar o mal*.

Benefício: Todos os mortos-vivos que se aproximarem a 4,5 m do personagem automaticamente são afetados pelos efeitos de uma expulsão. Ativar essa habilidade não reduz a quantidade de tentativas de expulsão do personagem e não exige uma jogada para o dano de expulsão (ela atinge automaticamente todos os mortos-vivos numa explosão de 4,5 m), mas somente surtirá efeito contra os mortos-vivos que tenham uma quantidade de Dados de Vidas igual ou inferior ao nível de clérigo –10; ela destruirá de imediato os mortos-vivos que tenha uma quantidade de DV igual ou inferior ao nível do clérigo –20. Por exemplo, um clérigo de 22º nível expulsaria automaticamente todos os inumanos e aparições e destruiria todos os esqueletos Médios e zumbis na área afetada, mas precisaria expulsar qualquer vulto noturno normalmente.

Assim como a expulsão normal, o personagem não consegue afetar os mortos-vivos que tenham cobertura total em relação a ele.

Auto-Camuflagem [Épico]

Enquanto estiver em combate, a forma do personagem torna-se embaçada e indistinta, tornando mais difícil golpeá-lo.

Pré-requisitos: Des 30, Esconder-se 30 graduações, Acrobacia 30 graduações, evasão aprimorada.

Benefício: Os ataques contra o personagem sofrem 10% de chance de falha (equivalente a um quarto de cobertura). Sempre que perder seu bônus de Destreza na CA, o personagem também perderá esse benefício.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele adquire mais 10% de chance de falha, até o limite de 50%.

Baluarte de Defesa [Épico]

Pré-requisitos: Con 25, posição defensiva 3/dia

Benefício: A posição defensiva do personagem passa a conceder +4 de bônus de Força, +6 de bônus de Constituição, +4 de bônus de resistência para todos os testes de resistências e +6 de bônus de esquiva na CA.

Bloquear Conjuração [Épico]

Os conjuradores ameaçados pelo personagem têm dificuldades para conjurar magias defensivamente.

Pré-requisitos: Reflexos em Combate.

Benefício: Qualquer conjurador ameaçado pelo personagem em combate corpo a corpo sofre uma penalidade no teste de Concentração para conjurar na defensiva equivalente a metade do nível do personagem.

Capacidade Mágica Aprimorada [Épico]

O personagem consegue preparar magias que excedem seu limite normal de conjuração.

Pré-requisitos: Habilidade de conjurar magias do nível máximo normal de pelo menos uma classe de conjurador.

Benefício: Quando o personagem seleciona este talento, ele amplia seu limite diário de magias, adquirindo uma magia adicional por dia; esta magia poderá ser de qualquer nível, limitada a um nível imediatamente superior ao nível da magia mais elevada que o personagem é capaz de conjurar na classe selecionada. Por exemplo, se um mago de 21º nível adquirir este talento, ele receberá uma magia adicional por dia, de qualquer nível escolhido, limitado ao 10º nível.

O personagem deve possuir o valor mínimo de habilidade exigido (10 + nível da magia) para conjurar a magia fornecida por este talento. Se o personagem tiver um modificador de habilidade elevado o suficiente para adquirir uma ou mais magias adicionais para o nível de magia escolhido (veja a Tabela 1–35), ele também inclui essas magias ao seu limite diário.

Este talento não concede a habilidade de conjurar magias para uma classe que não utiliza magias. O personagem deve ampliar o limite diário de uma classe que atingiu o nível máximo de conjuração normal. Por exemplo, um ranger 5/feiticeiro 22 não poderia ampliar o limite diário de magias da classe ranger, pois não atingiu o nível máximo de magia disponível ao ranger. Ele tem que ampliar o limite diário de qualquer nível das suas magias de feiticeiro (entre 1º e 9º) ou adicionar uma magia de 10º nível ao seu limite normal.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes.

Carisma Maior [Épico]

Os poderes de persuasão e liderança do personagem são maiores que o normal.

Benefício: O Carisma do personagem aumenta em 1 ponto.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Cavaleiro Lendário [Épico]

O personagem consegue cavalgar qualquer montaria (mesmo sem sela) e controlá-la em combate sem penalidades.

Pré-requisitos: Cavalgar 24 graduações.

Benefício: O personagem não sofre nenhuma redução de graduações quando cavalga uma montaria desconhecida. Ele não sofre penalidades nos testes de Cavalgar quando montar sem sela (em pêlo). O personagem nunca precisará de um teste de Cavalgar para controlar sua montaria em combate (e controlar uma montaria sem treinamento em combate não exige uma ação de movimento).

Normal: Sem esse talento, as graduações do personagem são reduzidas em 2 ou 5 pontos quando ele cavalga uma montaria desconhecida, ele sofre –5 de penalidade nos testes de Cavalgar quando estiver sem sela e precisa realizar testes de Cavalgar para controlar a montaria em combate (e controlar um cavalo leve, um pônei leve ou um cavalo pesado em combate exige uma ação equivalente a movimento).

Comandante Lendário [Épico]

O personagem atrai e lidera um grande exército de seguidores com sua personalidade cativante.

Pré-requisitos: Car 25, Liderança Épica, Liderança, Diplomacia 30 graduações, precisa governar um reino e possuir um castelo.

Benefício: Multiplique a quantidade máxima de seguidores de cada nível disponível para o personagem por 10. Dessa forma, um valor de Liderança 25 permitiria que o personagem tivesse 1.350 seguidores de 1º nível, 130 seguidores de 2º nível, e assim por diante. Esse talento não afeta os parceiros.

Combater com Duas Armas Perfeito [Épico]

O personagem consegue desferir a mesma quantidade de ataques da sua arma primária usando a arma da mão inábil.

Pré-requisitos: Des 25, Ambidestria, Combater com Duas Armas Maior†, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas.

Benefício: O personagem é capaz de desferir a mesma quantidade de ataques de sua arma principal com sua arma da mão inábil, usando o mesmo bônus base de ataque. Por exemplo, um personagem com esse talento e bônus base de ataque de +18/+13/+8/+3 consegue desferir quatro ataques por rodada com sua arma principal e quatro ataques por rodada com sua arma da mão inábil, usando o mesmo bônus base de ataque. As penalidades normais de combater com duas armas são aplicadas normalmente.

Normal: Uma criatura sem esse talento consegue realizar somente um ataque por rodada com a arma da mão inábil (dois se possuir o talento Combater com Duas Armas Aprimorado; três se tiver Combater com Duas Armas Maior).

Especial: Um ranger pode selecionar esse talento mesmo se não tiver Ambidestria ou Combater com Duas Armas, mas apenas se estiver usando uma armadura leve ou não estiver usando armadura.

† Esse talento se encontra na seção de Talentos Comuns no final desse capítulo.

Combater com Múltiplas Armas Perfeito [Épico]

Uma criatura com três braços ou mais é capaz de lutar com uma arma em cada mão. A criatura consegue desferir sua quantidade total de ataques com cada arma adicional.

Pré-requisitos: Des 25, três ou mais braços, Combater com Múltiplas Armas Maior†, Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas.

Benefício: O personagem é capaz de desferir a mesma quantidade de ataques de sua arma principal com cada arma adicional, usando o mesmo bônus base de ataque. Por exemplo, uma criatura de quatro braços com esse talento e bônus base de ataque de +18/+13/+8/+3 consegue desferir quatro ataques por rodada com sua arma principal e quatro ataques por rodada com cada uma de suas armas adicionais, usando o mesmo bônus base de ataque. As penalidades normais de combater com duas armas são aplicadas normalmente.

Normal: Uma criatura sem esse talento consegue realizar somente um ataque com cada arma adicional por rodada (dois se possuir o talento Combater com Múltiplas Armas; três se tiver Combater com Múltiplas Armas Maior). Cada ataque depois do primeiro sofre –5 de penalidade cumulativa.

Especial: Esse talento substitui o talento Combate com Duas Armas Perfeito para criaturas com mais de dois braços (e funciona da mesma forma para criaturas com menos de três braços).

† Esse talento se encontra na seção de Talentos Comuns no final desse capítulo.

Companheiro Bestial [Selvagem] [Épico]

O personagem pode ter a amizade de uma besta.

Pré-requisitos: *Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dia.

Benefício: Similar a habilidade companheiro animal do druida, mas quando usar *cativar animais*, a magia também afetará as bestas. Mesmo com a inteligência superior da besta, um companheiro bestial não se submeterá a tarefas (ou realizará "truques") que um animal não é capaz de executar. No máximo, o personagem pode ter companheiros bestiais e animais cuja soma de DV não ultrapasse o dobro dos Dados de Vida do druida.

Conhecimento Mágico [Épico]

O personagem adiciona duas magias arcanas à sua lista de magias conhecidas.

Pré-requisitos: Habilidade de conjurar magias no nível máximo normal de pelo menos uma classe de conjurador arcano.

Benefício: O personagem aprende duas novas magias arcanas, de qualquer nível disponível para ele. Esse talento não aumenta o limite diário de magias do conjurador.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Conjuração Baseada na Tendência Aprimorada [Épico]

As magias do personagem de uma tendência específica são mais poderosas que o normal.

Pré-requisitos: Acesso ao domínio do Caos, Mal, Bem ou Ordem; a tendência deve ser compatível com o domínio escolhido, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: Selecione um domínio baseado em tendência (Caos, Mal, Bem ou Ordem) a que o personagem tenha acesso. Ele adquire +3 níveis de conjurador efetivo para conjurar magias com o descritor selecionado.

Especial: Esse efeito substitui (e não se acumula) os poderes concedidos pelos domínios do Caos, Mal, Bem e Ordem.O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um domínio de tendência diferente.

Conjuração Épica [Épico]

O personagem é capaz de criar e conjurar magias que transcendem os efeitos mais poderosos existentes.

Pré-requisitos: Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (arcano) 24 graduações e habilidade de conjurar magias arcanas de 9º nível.

OU

Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (religião) 24 graduações e habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

OU

Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (natureza) 24 graduações e habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem pode desenvolver e conjurar magias épicas, conforme detalhado no Capítulo 2: Magias Épicas.

Se o personagem é um conjurador arcano, ele consegue conjurar uma quantidade de magias épicas por dia equivalente às suas graduações em Conhecimento (arcano) dividido por 10. Um conjurador divino consegue conjurar uma quantidade de magias épicas por dia equivalente às suas graduações em Conhecimento (religião) ou Conhecimento (natureza) dividido por 10.

Especial: Se o personagem atende a mais de um pré-requisito, seu limite diário de magias épicas se acumula. Por exemplo, um personagem mago/clérigo seria capaz de conjurar uma quantidade de magias arcanas épicas por dia equivalente às suas graduações em Conhecimento (arcano) dividido por 10 e uma quantidade de magias divinas épicas equivalente às suas graduações em Conhecimento (religião) dividido por 10.

Constituição Maior [Épico]

A saúde e tolerância do personagem são maiores que o normal.

Benefício: O Constituição do personagem aumenta em 1 ponto.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Criação Eficiente de Itens [Épico]

Selecione um talento de criação de item. O personagem consegue criar itens mágicos usando esse talento muito mais rapidamente que o normal.

Pré-requisitos: Talento de criação de item selecionado, Conhecimento (arcano) 24 graduações, Identificar Magia 24 graduações.

Benefício: Selecione um talento de criação de itens. Criar os itens mágicos que exigem esse talento requer um dia para cada 10.000 PO do preço de mercado (mínimo de um dia).

Normal: Sem esse talento, criar itens mágicos requer um dia para cada 1.000 PO do preço de mercado.

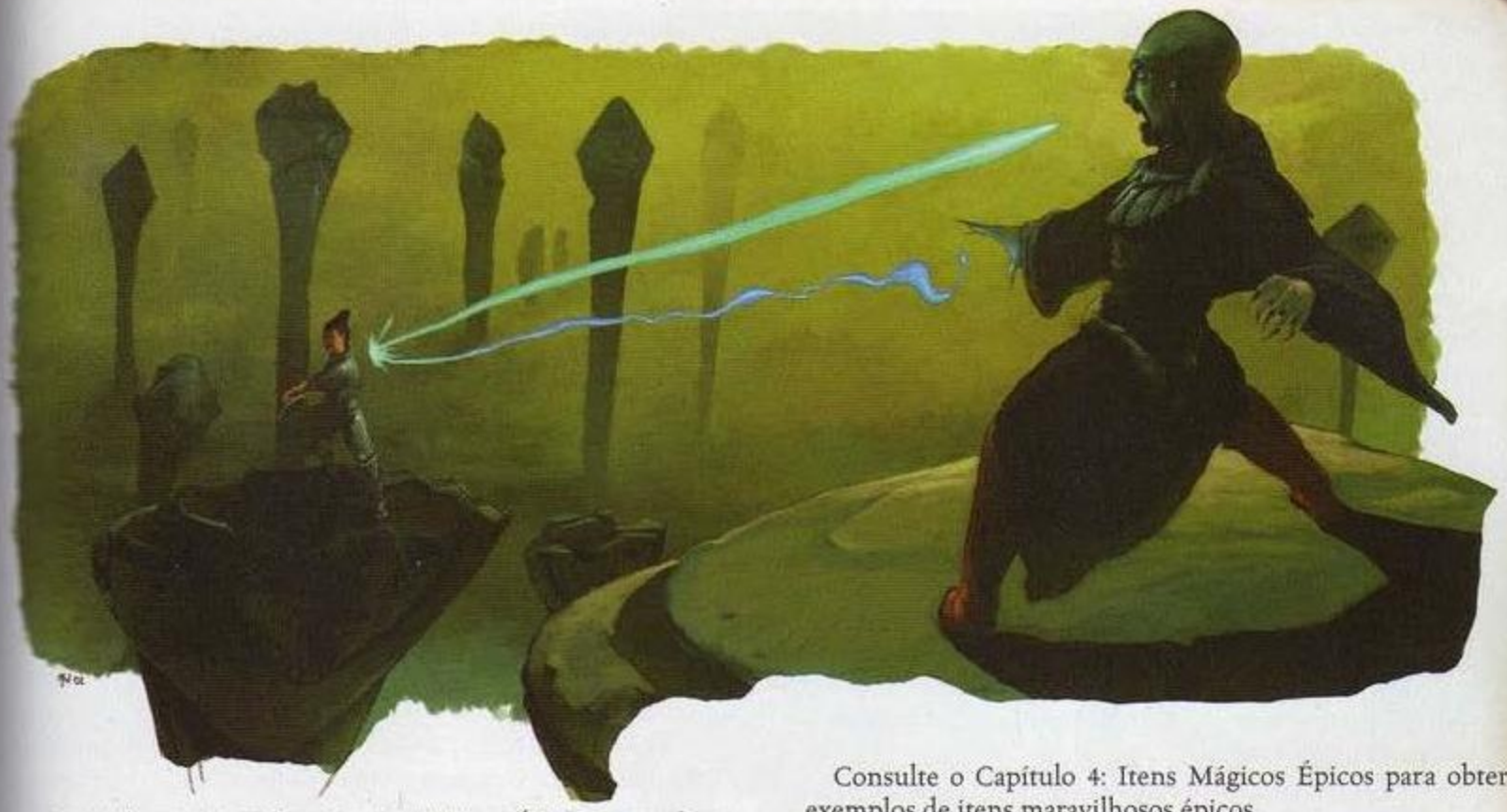
Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um talento de criação de item diferente.

Criar Armas e Armaduras Épicas [Criação de Item] [Épico]

O personagem é capaz de criar armas e armaduras com poder épico.

Pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, Conhecimento (arcano) 28 graduações, Identificar Magia 28 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de criar armas e armaduras que excedem o limite normal desses itens (conforme descrito no *Livro do Mestre*). Por exemplo, ele poderia criar uma espada mágica com um bônus de melhoria superior a +5, com um bônus efetivo de melhoria superior a +10 ou que tenha como pré-requisito magias superiores ao 9º nível.



Consulte o Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos para obter exemplos de armas e armaduras épicas.

Criar Bastão Épico [Criação de Item] [Épico]

O personagem é capaz de criar bastões com poder épico.

Pré-requisitos: Criar Bastão, Conhecimento (arcano) 32 graduações, Identificar Magia 32 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de criar bastões que excedem o limite normal desses itens (conforme descrito no *Livro do Mestre*). Por exemplo, ele poderia criar um bastão com um bônus de melhoria superior a +5 ou tenha como pré-requisito magias superiores ao 9º nível.

Consulte o Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos para obter exemplos de bastões épicos.

Criar Cajado Épico [Criação de Item] [Épico]

O personagem é capaz de criar bastões com poder épico.

Pré-requisitos: Criar Cajado, Conhecimento (arcano) 35 graduações, Identificar Magia 35 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de criar cajados que excedem o limite normal desses itens (conforme descrito neste livro e no *Livro do Mestre*). Por exemplo, ele poderia criar um cajado que conjure magias superiores ao 9º nível ou com um bônus de melhoria superior a +5.

Consulte o Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos para obter exemplos de cajados épicos.

Criar Item Maravilhoso Épico [Criação de Item] [Épico]

O personagem é capaz de criar itens maravilhosos com poder épico.

Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Conhecimento (arcano) 26 graduações, Identificar Magia 26 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de criar itens maravilhosos que excedem o limite normal desses itens (conforme descrito neste livro e no *Livro do Mestre*). Por exemplo, ele poderia criar um *manto de Carisma* com um bônus de melhoria superior a +6 ou tenha como pré-requisito magias superiores ao 9º nível.

Consulte o Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos para obter exemplos de itens maravilhosos épicos.

Cura Acelerada [Épico]

O personagem cura seus ferimentos muito rapidamente.

Pré-requisitos: Com 25.

Benefício: O personagem adquire Cura Acelerada 3 ou aumenta sua Cura Acelerada existente em 3 pontos. Esse talento não se acumula com a Cura Acelerada concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Dano Prolongado [Épico]

O ataque furtivo do personagem continua a infligir dano depois do ataque.

Pré-requisitos: Ataque Furtivo +8d6, habilidade de classe ataque incapacitante.

Benefício: Sempre que o personagem causar dano com um ataque furtivo, o alvo também sofrerá a mesma quantidade de dano (somente do ataque furtivo) na rodada subseqüente.

Defesa Móvel [Épico]

O personagem é capaz de ajustar sua posição enquanto mantém a posição defensiva.

Pré-requisitos: Des 15, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, habilidade de classe posição defensiva 5/dia.

Benefício: Enquanto estiver na posição defensiva, o personagem será capaz de realizar um passo de ajuste de 1,5 m a cada rodada, sem perder os benefícios da habilidade especial.

Normal: Sem esse talento, o personagem não pode se mover durante a posição defensiva.

Deflexão Excepcional [Épico]

O personagem é capaz de desviar qualquer tipo de ataque à distância.

Pré-requisitos: Des 11, Sab 19, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: O personagem é capaz de desviar qualquer ataque à distância (incluindo magias que exigem um ataque de toque à distância) como se fossem objetos. Para desviar uma magia, adicione o nível da magia na CD do teste de deflexão.

Deflexão Infinita [Épico]

O personagem consegue desviar uma quantidade infinita de projéteis.

Pré-requisitos: Des 25, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: O personagem pode realizar qualquer quantidade de deflexões na mesma rodada. Consulte o talento Desviar Objetos no *Livro do Jogador*.

Deslocamento Épico [Épico]

O personagem consegue deslocar-se mais rapidamente que uma pessoa comum.

Pré-requisitos: Des 21, Corrida.

Benefício: O deslocamento do personagem aumenta em 9 m. Esse benefício não se acumula com o aumento de deslocamento concedido por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes.

Especial: O talento só funciona quando o personagem estiver usando armaduras médias, leves ou não estiver usando armadura.

Desprezar Componentes Materiais [Épico]

O personagem não precisa mais de componentes materiais para conjurar magias.

Pré-requisitos: Ignorar Componentes†, Identificar Magia 25 graduações, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível

Benefício: O personagem consegue conjurar magias sem componentes materiais. Esse talento não afeta a necessidade de foco ou foco divino.

† Esse talento se encontra na seção de Talentos Comuns no final desse capítulo.

Destreza Maior [Épico]

A agilidade e coordenação do personagem são maiores que o normal.

Benefício: A Destreza do personagem aumenta em 1 ponto.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Destruição Maior [Épico]

Os ataques de destruição do personagem são muito mais poderosos que o normal.

Pré-requisitos: Car 25, habilidade de destruição (de uma característica de classe ou poder concedido por um domínio).

Benefício: Sempre que o personagem deferir um ataque de destruição, adicione o dobro do dano apropriado (em vez do nível do personagem).

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

Dilacerar com Armas Múltiplas [Épico]

O personagem consegue dilacerar seus adversários quando lutar com mais de dois membros.

Pré-requisitos: Des 15, bônus base de ataque +9, três ou mais braços, Destreza Múltipla, Combater com Múltiplas Armas.

Benefício: Se o personagem atingir um oponente com duas ou mais armas (empunhadas em mãos diferentes) na mesma rodada, ele pode dilacerar o alvo automaticamente. Essa habilidade causa um dano adicional equivalente ao dano base da menor arma utilizada, mais 1,5 vezes o modificador de Força do atacante. O personagem somente é capaz de dilacerar uma vez por rodada, independente da quantidade de ataques bem-sucedidos que realizar.

Por exemplo, se o personagem empunhar três armas simultaneamente e atingir o alvo com quaisquer duas delas na mesma rodada, ele automaticamente dilacera o adversário, infligindo o dano adicional pertinente.

Especial: Esse talento substitui o talento Dilacerar com Duas Armas para criaturas com mais de dois braços.

Dilacerar com Duas Armas [Épico]

O personagem é capaz de dilacerar um oponente quando estiver lutando com duas armas.

Pré-requisitos: Des 15, bônus base de ataque +9, Ambidestria, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas.

Benefício: Se o personagem atingir um oponente com uma arma em cada mão na mesma rodada, ele pode dilacerar o alvo automaticamente. Essa habilidade causa um dano adicional equivalente ao dano base da menor arma utilizada, mais 1,5 vezes o modificador de Força do atacante. O dano base considera os bônus de melhoria da arma, se houver O personagem somente é capaz de dilacerar uma vez por rodada, independente da quantidade de ataques bem-sucedidos que realizar.

Por exemplo, se o personagem empunhar simultaneamente uma espada longa e uma espada curta e atingir um inimigo com as duas armas na mesma rodada, ele automaticamente causa o dano de dilacerar, equivalente a 1d6 mais 1,5 vezes seu modificador de Força.

Dominar Mortos-Vivos [Divino] [Épico]

O personagem é capaz de comandar uma quantidade maior de mortos-vivos que o normal.

Pré-requisitos: Car 21, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem consegue controlar até 10 vezes seu nível em Dados de Vida de mortos-vivos.

Domínio Adicional [Épico]

O personagem tem acesso a um domínio adicional de magias.

Pré-requisitos: Sab 21, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: Escolha um domínio adicional da lista de domínios de sua divindade. O personagem terá acesso às magias e poderes concedidos desse domínio, assim como dos outros domínios selecionados anteriormente.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um domínio diferente.

Elevar Magia Aprimorado [Épico]

O personagem é capaz de conjurar uma magia com qualquer nível superior ao normal.

Pré-requisitos: Elevar Magia, Identificar Magia 20 graduações.

Benefício: Similar a Elevar Magia, mas não existe limite de nível efetivo para a magia alterada por este talento.

Normal: Sem esse talento, uma magia somente pode ser elevada até o 9º nível.

Emanação Permanente [Épico]

Uma das magias que emanam diretamente do conjurador se torna permanente.

Pré-requisitos: Identificar Magia 25 graduações, habilidade de conjurar a magia quer se tornará permanente.

Benefício: O personagem deve escolher qualquer magia com uma área que emana a partir dele, como *detectar magia*. O efeito dessa magia se tornará permanente (embora possa ser neutralizada ou ativada como uma ação livre). Os efeitos que normalmente dissipariam a magia irão neutralizá-la durante 2d4 rodadas.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma emanação diferente.

Enxame de Flechas

O personagem é capaz de disparar uma verdadeira tempestade de flechas contra os oponentes próximos.

Pré-requisitos: Des 23, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Foco em Arma (tipo de arco usado).

Benefício: Como uma ação de rodada completa, o personagem pode disparar uma flecha contra cada oponente num raio de 9 m, usando seu bônus base de ataque total.

Escrever Pergaminho Épico [Criação de Item] [Épico]

O personagem é capaz de escrever pergaminhos de poder épico.

Pré-requisitos: Escrever Pergaminho, Conhecimento (arcano) 24 graduações, Identificar Magia 24 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de escrever pergaminhos que excedem o limite normal desses itens (conforme descrito neste livro e no *Livro do Mestre*). Por exemplo, ele poderia escrever um pergaminho com magias acima do 9º nível ou um pergaminho com nível de conjurador acima do 20º.

Nem mesmo este talento permite que o personagem escreva um pergaminho com magias épicas (veja o Capítulo 2: Magias Épicas). Essas magias desafiam a força da palavra escrita e portanto não podem ser registradas em forma de pergaminho.

Consulte o Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos para obter mais exemplos de pergaminhos épicos.

Especialista em Cajado [Épico]

O personagem é capaz de ativar um cajado sem usar uma carga.

Pré-requisitos: Criar Cajado, Identificar Magia 15 graduações.

Benefício: Quando ativar um cajado, o personagem é capaz de substituir uma carga do item por uma magia do seu limite diário. A magia usada na substituição não pode ter sido conjurada naquele dia — portanto, o personagem perderá uma magia preparada para simular a carga usada pelo cajado (um mago não pode usar uma magia preparada devido à sua escola de especialização, se houver). A magia deve pertencer a um nível igual ou superior à magia específica que será ativada por meio do cajado, incluindo qualquer nível adicional de aprimoramentos metamágicos. Não é possível substituir uma carga de um cajado que não seja compatível com uma magia existente.

Por exemplo, um mago quer economizar as cargas de seu *cajado de poder*, uma vez que não deseja executar todo o processo para criar outro quando as cargas acabarem e também porque o

item lhe garante mais opções — o mago pode preparar magias mais úteis, confiando no poder ofensivo de seu cajado se houver um confronto. Ele poderia utilizar esse talento para gastar uma magia preparada de 3º nível e ativar *relâmpago* através do cajado, mas não conseguiria substituir uma de suas magias pela carga usada para dobrar o dano de ataque do cajado (uma vez que esse poder não é compatível com uma magia específica).

Especialista em Varinha [Épico]

O personagem é capaz de ativar uma varinha sem usar uma carga.

Pré-requisitos: Criar Varinha, Identificar Magia 15 graduações.

Benefício: Quando ativar uma varinha, personagem é capaz de substituir uma carga do item por uma magia do seu limite diário. A magia usada na substituição não pode ter sido conjurada naquele dia — portanto, o personagem perderá uma magia preparada para simular a carga usada da varinha (um mago não pode usar uma magia preparada devido à sua escola de especialização, se houver). A magia deve pertencer a um nível igual ou superior à magia específica que será ativada por meio da varinha, incluindo qualquer nível adicional de aprimoramentos metamágicos.

Por exemplo, se *relâmpago* estiver na lista de magias da classe do personagem e ele encontrar uma *varinha de relâmpago* com apenas 3 cargas, ele poderá gastar suas magias preparadas em substituição às cargas do item, ampliando a utilidade da varinha.

Especialização em Arma Épica [Épico]

Escolha uma arma, como machado grande. O personagem causa uma quantidade extraordinária de dano quando utilizar essa arma.

Pré-requisitos: Foco em Arma Épico, Foco em Arma, Especialização em Arma (todos na arma escolhida).

Benefício: O personagem adiciona +4 de bônus em qualquer jogada de dano causado com a arma escolhida. As armas de ataque à distância estão limitadas a um raio de 9 metros para infligir o dano adicional.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Esquiva Épica [Épico]

O personagem é capaz de se esquivar de ataques com uma agilidade impressionante.

Pré-requisitos: Des 25, Esquiva, Acrobacia 30 graduações, evasão aprimorada, habilidade de classe amortecer impacto.

Benefício: Uma vez por rodada, quando for atingido por um ataque do oponente selecionado como alvo do talento Esquiva, o personagem será capaz de evitar automaticamente todo o dano do golpe.

Explosão de Energia Negativa [Divino] [Épico]

O personagem consegue usar a habilidade de expulsar/fascinar mortos-vivos para liberar uma explosão de energia negativa.

Pré-requisitos: Car 25, habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos, habilidade de conjurar *infligir ferimentos críticos*, tendência Mau.

Benefício: O personagem gasta uma utilização de fascinar ou comandar mortos-vivos e libera uma onda de energia negativa numa explosão de 18 m. Realize normalmente o teste de fascinar (ou comandar), mas a explosão de energia afetará as criaturas vivas em vez dos mortos-vivos. O efeito impõe um nível negativo a qualquer criatura que seja fascinada e dois níveis negativos a qualquer alvo que seja comandado. O teste de resistência de Fortitude para remover esses níveis negativos (24 horas depois da explosão) terá CD 10 + 1/2 nível efetivo de expulsão do personagem + modificador de Carisma.

Expulsão Planar [Épico]

O personagem é capaz de expulsar (ou fascinar) criaturas extra-planares.

Pré-requisitos: Sab 25, Car 25, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem consegue expulsar ou fascinar extra-planares com se fossem mortos-vivos. Um extra-planar possui Resistência a Expulsão equivalente a metade de sua RM (arredondando para baixo).

Se o personagem expulsar mortos-vivos, ele expulsará (ou destruirá) todos os extra-planares malignos e fascinará (ou comandará) todos os extra-planares bondosos. Se o personagem é capaz de comandar os mortos-vivos, ele fascinará (ou comandará) todos os extra-planares Maus e expulsará (ou destruirá) todos os extra-planares Neutros ou Bons.

EXPULSÃO PLANAR: UMA ALTERNATIVA [Épico]

Conforme descrito anteriormente, o talento Expulsão Planar enfatiza o eixo Bem versus Mal das tendências. No entanto, existem duas versões alternativas para esse talento, que alteram seu funcionamento na campanha.

Se a campanha enfatiza o eixo Ordem versus Caos das tendências, o Mestre poderia permitir que os personagens selecionassem uma versão Leal ou Caótica desse talento. A versão ordeira expulsa (ou destrói) todos os extra-planares Caóticos e fascina (ou comanda) todos os extra-planares Leais, enquanto a versão anárquica expulsa (ou destrói) todos os extra-planares Leais e fascina (ou comanda) os extra-planares Caóticos. O personagem deve pertencer à tendência selecionada (ele tem que ser Leal para escolher a versão ordeira e tem que ser Caótico para escolher a versão anárquica).

Uma segunda alternativa é determinar que todos os usuários desse talento expulsam (ou destroem) quaisquer extra-planares que tenham pelo menos um componente da tendência oposta aos seus próprios componentes de tendência (Bom versus Mau, Leal versus Caótico) e fascina (ou comanda) todos os extra-planares que não tenham componentes de tendência opostos. Para determinar os efeitos dessa versão do talento, um personagem Neutro não é oposto a nenhum outro componente de tendência, logo uma criatura genuinamente Neutra deve escolher um dos quatro componentes de tendência para se tornar sua tendência em relação a esse talento (assim como um clérigo Leal e Neutro, Neutro ou Caótico e Neutro decide se expulsará ou fascinará os mortos-vivos).

Por exemplo, um clérigo Leal e Bom usando a segunda versão desse talento expulsaria (ou destruiria) todos os extra-planares que tenham "Caótico" ou "mau" em sua tendência (CB, CN, CM, NM, LM) e fascinaria (ou comandaria) todos que não tenham "Caótico" e "Mau" em sua tendência (LB, NB, LN, N). Um clérigo Caótico e Neutro usando essa versão do talento expulsaria (ou destruiria) todos os extra-planares que tenham "Leal" em sua tendência (MB, LN, LM) e fascinaria (ou comandaria) todos que não tenham "Leal" em sua tendência (NB, N, N, CB, CN, CM). Um clérigo Neutro fascinaria (ou comandaria) todo e qualquer extra-planar, a menos que o Mestre exija que ele escolha um componente de tendência; nesse caso ele seria considerado LN, NB, CN ou NM em relação a esse talento.

Flecha da Morte Aprimorada [Épico]

As flechas da morte do personagem são mais poderosas que o normal.

Pré-requisitos: Des 19, Sab 19, Tiro Certeiro, Precisão, habilidade de classe flecha da morte.

Benefício: Adicione +2 na CD das flechas da morte do personagem.

O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos.

Foco em Arma Épico [Épico]

Escolha uma arma, como machado grande. O personagem será especialmente treinado para utilizar essa arma.

Pré-requisitos: Foco em Arma na arma escolhida.

Benefício: O personagem adiciona +2 de bônus em todas as jogadas de ataque com a arma escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Foco em Magia Épico [Épico]

Escolha uma escola de magia, como Ilusão. Suas magias dessa escola serão muito mais potentes que o normal.

Pré-requisitos: Foco em Magia Maior† e Foco em Magia na escola selecionada, habilidade de conjurar magias de 9º nível da escola pertinente.

Benefício: Adicione +6 na CD de todos os testes de resistência contra as magias da escola escolhida. Esse bônus substitui (e não se acumula) com os bônus de Foco em Magia e Foco em Magia Maior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma escola de magia diferente.

† Esse talento se encontra na seção de Talentos Comuns no final desse capítulo.

Foco em Perícia Épico [Épico]

Escolha uma perícia, como Furtividade. O personagem terá uma habilidade lendária nessa perícia.

Pré-requisitos: 20 graduações na perícia selecionada.

Benefício: O personagem recebe +10 de bônus em todos os testes da perícia selecionada.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma perícia diferente.

Força Maior [Épico]

Os músculos e a força física do personagem são maiores que o normal.

Benefício: A Força do personagem aumenta em 1 ponto.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Forjar Anel Épico [Criação de Item] [Épico]

O personagem é capaz de forjar anéis com poder épico.

Pré-requisitos: Forjar Anel, Conhecimento (arcano) 35 graduações, Identificar Magia 35 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de forjar anéis que excedem o limite normal desses itens (conforme descrito neste livro e no *Livro do Mestre*). Por exemplo, ele poderia forjar um *anel de proteção* com bônus de deflexão superior a +5 ou que tenha como pré-requisito magias superiores ao 9º nível.

Consulte o Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos para obter exemplos de anéis épicos.

Forma Bestial [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de uma besta.

Pré-requisitos: Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dia.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de uma besta. O limite de tamanho é o mesmo que a limitação do tamanho para animais. O personagem adquire as habilidades extraordinárias que a besta escolhida possuir.

Forma Bestial Mágica [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de uma besta mágica.

Pré-requisitos: Sab 25, *Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 27 graduações, *forma selvagem* 6/dia.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de uma besta mágica. O limite de tamanho é o mesmo que a limitação do tamanho para animais. O personagem adquire qualquer habilidade extraordinária e sobrenatural que a besta mágica escolhida possuir.

Forma Selvagem Colossal [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de um animal Colossal.

Pré-requisitos: Habilidade *forma selvagem* para criaturas Imensas.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um animal Colossal.

Normal: Sem esse talento, o personagem não é capaz de usar *forma selvagem* para assumir a forma de um animal superior a Imenso.

Forma Selvagem de Inseto [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de um inseto.

Pré-requisitos: *Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dia.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um inseto. O limite de tamanho é o mesmo que a limitação do tamanho para animais.

Forma Selvagem de Plantas [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de uma planta.

Pré-requisitos: *Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 6/dia.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de uma planta. O limite de tamanho é o mesmo que a limitação do tamanho para animais.

Forma Selvagem Dracônica [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a forma de um dragão.

Pré-requisitos: Sab 30, *Forma Bestial*, Conhecimento (natureza) 30 graduações, *forma selvagem* 6/dia.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* e se transformar em um dragão (preto, azul, verde, vermelho, branco, de latão, de bronze, de cobre, de ouro ou de prata). O limite de tamanho é o mesmo que a limitação do tamanho para animais. O personagem adquire qualquer habilidade extraordinária e sobrenatural que o dragão escolhido possuir.

Forma Selvagem Elemental Aprimorada [Selvagem] [Épico]

O personagem é capaz de assumir a forma de uma variedade maior de elementais que o normal.

Pré-requisitos: Sab 25, habilidade *forma selvagem* para criaturas elementais.

Benefício: Esse talento amplia a habilidade *forma selvagem* elemental, incluindo todas as criaturas elementais (não somente dos elementos ar, terra, fogo e água), e de qualquer tamanho disponível ao personagem para assumir a forma de um animal. Por exemplo, se o personagem é capaz de assumir a *forma selvagem* de um animal Enorme, ele poderá assumir a *forma selvagem* de uma criatura elemental Enorme. O personagem adquire as habilidades extraordinárias e sobrenaturais da criatura elemental escolhida.

Normal: Sem esse talento, o personagem só consegue assumir a *forma selvagem* de um elemental Pequeno, Médio ou Grande, do ar, da terra, do fogo ou da água.

Forma Selvagem Mínima [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de um animal Mínimo (ou Diminuto).

Pré-requisitos: Habilidade de *forma selvagem* para criaturas Imensas.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um animal Mínimo (ou Diminuto).

Normal: Sem esse talento, o personagem não é capaz de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um animal inferior a Miúdo.

Forma Selvagem Minúscula [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de um animal Minúsculo.

Pré-requisitos: Habilidade *forma selvagem* para criaturas Mínimas (ou Diminutas).

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um animal Minúsculo.

Normal: Sem esse talento, o personagem não é capaz de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um animal inferior a Miúdo.

Forma Selvagem Imensa [Selvagem] [Épico]

O personagem pode assumir a *forma selvagem* de um animal Imenso.

Pré-requisitos: Habilidade *forma selvagem* para criaturas Enormes.

Benefício: O personagem tem a capacidade de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um animal Imenso.

Normal: Sem esse talento, o personagem não é capaz de usar a *forma selvagem* para assumir a forma de um animal superior a Enorme.

Fortitude Épica [Épico]

O personagem tem uma Fortitude quase insuperável.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude.

Fortitude Reflexa [Épico]

O personagem consegue resistir a ataques físicos com uma agilidade excepcional.

Pré-requisitos: Des 25, habilidade de classe mente escorregadia.

Benefício: Uma vez por rodada, quando for atingido por um efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, o personagem poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para evitar o efeito (a evasão não se aplica).

Fúria Aterrorizante [Épico]

Quando o personagem estiver em fúria, seus oponentes entram em pânico.

Pré-requisitos: Intimidar 25 graduações, fúria 5/dia.

Benefício: Qualquer inimigo que enxergar o personagem enquanto ele estiver em fúria deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade, resistido pelo teste de Intimidar do personagem, ou ficará em pânico (se o inimigo possuir menos Dados de Vida que o personagem) ou abalado (se tiver a mesma quantidade ou até o dobro dos Dados de Vida) durante 4d6 rodadas.

Fúria Caótica [Épico]

A fúria do personagem é especialmente eficaz contra criaturas Leais.

Pré-requisitos: Fúria 5/dia, tendência Caótica.

Benefício: Qualquer arma que o personagem empunhar enquanto estiver em fúria é considerada uma arma Caótica [anárquica] (+2d6 pontos de dano contra criaturas Leais). Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (se a arma for um *machado grande anárquico*, por exemplo).

Fúria Destruidora [Épico]

Enquanto estiver em fúria, o personagem consegue causar uma quantidade enorme de dano em objetos.

Pré-requisitos: For 25, Ataque Poderoso, Separar, fúria 5/dia.

Benefício: Enquanto estiver em fúria, o personagem ignora a dureza de qualquer objeto que golpear. O bônus de Força do personagem é duplicado em qualquer teste de Força realizado para quebrar um objeto com uma pressão repentina em vez do dano normal (incluindo arrebentar amarras, como cordas e algemas).

Fúria Poderosa [Épico]

A fúria do personagem se torna ainda mais forte que o normal.

Pré-requisitos: For 21, Con 21, habilidade de classe fúria maior.

Benefício: Quando o personagem estiver em fúria, ele recebe +8 de bônus de Força e Constituição e +4 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade. Esses bônus substituem os bônus da fúria normal.

Fúria Trovejante [Épico]

Os ataques do personagem em fúria causam estrondos trovejantes que podem ensurdecer os oponentes.

Pré-requisitos: For 25, fúria 5/dia.

Benefício: Qualquer arma que o personagem empunhar enquanto estiver em fúria é considerada uma *arma trovejante* (consulte o *Livro do Mestre*). A CD para o teste de resistência de Fortitude necessário para resistir a surdez será 10 + 1/2 nível do bárbaro. Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (por exemplo, se a arma for um *machado trovejante*).

Golpe Espectral [Épico]

O personagem é capaz de golpear criaturas incorpóreas como se elas fossem materiais.

Pré-requisitos: Sab 19, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: Os ataques do personagem causam dano normalmente contra criaturas incorpóreas.

Normal: Sem esse talento, qualquer ataque que inflija dano em uma criatura incorpórea tem 50% de chance de fracassar.

Golpe Profano [Épico]

Os ataques do personagem são especialmente eficazes contra criaturas Boas.

Pré-requisitos: Habilidade de classe *destruir o bem*, tendência Mau.

Benefício: Qualquer arma que o personagem empunhar é considerada uma arma profana (+2d6 de dano contra criaturas Boas). Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (se a arma for uma *espada profana*, por exemplo).

Golpe Sagrado [Épico]

Os ataques do personagem são especialmente eficazes contra criaturas malignas.

Pré-requisitos: Habilidade de classe *destruir o mal*, tendência Boa.

Benefício: Qualquer arma que o personagem empunhar é considerada uma arma sagrada (+2d6 de dano contra criaturas Más). Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (se a arma for uma *espada sagrada*, por exemplo). Além disso, a arma é considera abençoada, o que significa que gera efeitos especiais em determinadas criaturas.

Incitar Fúria [Épico]

O personagem consegue incitar a fúria dos bárbaros nos seus aliados.

Pré-requisitos: Car 25, habilidade de classe fúria maior.

Benefício: Quando o personagem estiver em fúria, ele é capaz de incitar a fúria bárbara em qualquer um ou todos os seus aliados num raio de 18 m. Qualquer aliado que não deseje entrar em fúria não será afetado. Cada criatura afetada recebe +4 de Força, +4 de Constituição, +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e sofre –2 de penalidade na CA enquanto o bárbaro permanecer em fúria. Essa habilidade afeta os aliados durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + modificador de Constituição recém-ajustado de cada personagem, embora não precisem continuar no raio de 18 m do bárbaro.

Especial: Esse é um efeito de ação mental.

Iniciativa Superior [Épico]

O personagem consegue reagir mais rapidamente em uma batalha que o normal.

Pré-requisitos: Iniciativa Aprimorada.

Benefício: O personagem recebe +8 de bônus nos testes de Iniciativa. Esse bônus substitui (e não se acumula com) o bônus da Iniciativa Aprimorada.

Inimigo Predileto Aprimorado [Épico]

O personagem é mais eficiente para caçar seus inimigos prediletos.

Pré-requisitos: Cinco ou mais inimigos prediletos.

Benefício: Adicione +1 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de dano contra seus inimigos prediletos.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Inspiração à Distância [Épico]

O personagem consegue usar a música de bardo com um alcance maior que o normal.

Pré-requisitos: Atuação 25 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: Dobre os alcances das habilidades de música de bardo do personagem. Por exemplo, o bardo é capaz de utilizar uma música de proteção para resguardar uma criatura a 18 m (em vez de 9 m), fascinar uma criatura a 54 m e inspirar competência ou grandeza num aliado a 18 m. Se a criatura precisar ouvir o bardo, essa exigência permanece ativa, desconsiderando o alcance ampliado concedido por esse talento.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

Inspiração Acelerada [Épico]

O personagem consegue inspirar seus aliados com a música de bardo mais rapidamente que o normal.

Pré-requisitos: Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: O personagem é capaz de ativar qualquer habilidade de inspiração da música de bardo como uma ação padrão. O efeito da inspiração começa imediatamente após o término da ação.

Inspiração Duradoura [Épico]

As canções do personagem continuam a inspirar seus aliados por muito tempo depois que suas palavras deixam de ecoar.

Pré-requisitos: Atuação 25 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: Os efeitos da habilidade de inspiração da música de bardo do personagem duram 10 vezes mais do que o normal depois da sua atuação terminar. Esse talento não afeta as habilidades de inspiração que não têm uma duração depois que a atuação do personagem seja interromppida (como inspirar competência).

Inspiração Épica [Épico]

A música de bardo do personagem concede mais inspiração do que o normal.

Pré-requisitos: Car 25, Atuação 25 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: Todos os bônus concedidos pelas habilidades de inspiração da música de bardo do personagem são dobrados. Por exemplo, a habilidade inspirar coragem concede +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de *feitiço* e *medo* e +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano; a habilidade inspirar competência concede +4 de bônus de competência nos testes de perícia; e inspirar grandeza concede +4d10 Dados de Vida, +4 de bônus de competência nas jogadas de ataque e +2 de bônus de competência nos testes de resistência de Fortitude.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

Inspirar Excelência [Épico]

O personagem é capaz de aumentar as habilidades de seus companheiros com sua atuação.

Pré-requisitos: Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: O personagem pode usar sua música ou poesia para conceder um bônus para um valor de habilidade de seus aliados. Para ser afetado, o aliado precisa ouvir o canto do bardo durante uma rodada completa. O efeito permanece ativo enquanto o bardo estiver cantando e 5 rodadas depois de interromper a atuação (ou 5 rodadas depois que o aliado não puder mais ouvir o bardo). Enquanto estiver cantando, o bardo será capaz de lutar, mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos de complemento de magia (como pergaminhos) ou palavra de comando (como varinhas).

Cada aliado inspirado recebe +4 de bônus de competência na mesma habilidade, que deve ser escolhida pelo personagem antes de começar a atuação. Por exemplo, o bardo poderia conceder um bônus de Força ou de Constituição para todos os seus aliados, mas não um bônus de Força para alguns e Constituição para outros através da mesma atuação.

Inspirar excelência é uma habilidade sobrenatural de ação mental. Inspirar Excelência elimina uma utilização da música de bardo do limite diário do personagem.

Especial: Esse talento é considerado uma habilidade de inspiração da música de bardo para os talentos que afetem estas habi-lidades.

Inspirar o Grupo [Épico]

O personagem é capaz de inspirar competência e grandeza em mais de um aliado simultaneamente.

Pré-requisitos: Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: A quantidade de aliados que o personagem pode afetar com a habilidade de música de bardo "inspirar competência" ou "inspirar grandeza" é dobrada. Quando estiver inspirando competência em diversos aliados, o personagem pode escolher diferentes perícias para cada um.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

Inteligência Maior [Épico]

Os poderes de raciocínio e aprendizado do personagem são maiores que o normal.

Benefício: A Inteligência do personagem aumenta em 1 ponto.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Intensificar Magia [Metamágico] [Épico]

O personagem consegue conjurar magias com efeito incrivelmente superior.

Pré-requisitos: Potencializar Magia, Maximizar Magia, Identificar Magia 30 graduações, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: Todos os efeitos numéricos e variáveis da magia intensificada são maximizados e depois dobrados. Uma magia intensificada causa o dobro do dano máximo, cura duas vezes a quantidade de pontos de vida máxima, afeta o dobro da quantidade de alvos, e assim por diante. Por exemplo, a magia *evaporação* intensificada causaria 16 pontos de dano por nível de conjurador (até o máximo 400 pontos de dano no 25º nível). Os testes de resistência ou testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. Uma magia intensificada usa um lugar de magia sete níveis acima que o nível atual da magia. Uma magia intensificada ocupa o lugar de uma magia sete níveis superiores.

É impossível combinar os efeitos desse talento com qualquer outro talento que altere os efeitos numéricos e variáveis da magia, como Potencializar Magia e Maximizar Magia.

Investida Atroz [Épico]

O personagem consegue desferir um ataque total como parte de uma Investida.

Pré-requisitos: Iniciativa Aprimorada

Benefício: Se o personagem realizar uma investida na primeira rodada do combate (ou na rodada surpresa, se estiver agindo nela), ele poderá executar um ataque total contra seu oponente.

Normal: Sem esse talento, o personagem somente é capaz de desferir um ataque regular como parte da Investida.

Liderança Épica [Épico]

O personagem atrai parceiros e seguidores mais poderosos do que o normal.

Pré-requisitos: Car 25, Liderança, Liderança 25 graduações.

Benefício: O personagem atrai parceiros e seguidos conforme indicado na Tabela 1–33: Liderança Épica.

Normal: Sem esse talento, o personagem deve usar a Tabela 2–26: Liderança do *Livro do Mestre* para determinar os níveis de seus parceiros e seguidores.

Limite Adicional para Item Mágico [Épico]

O personagem pode usar mais itens mágicos.

Benefício: Escolha um tipo de item mágico que tenha um limite para a quantidade que o personagem consegue usar simultaneamente e ainda receber seus benefícios, como anéis e cintos. O personagem será capaz de utilizar um item mágico adicional desse tipo.

Normal: Sem esse talento, o personagem está limitado a uma tiara, chapéu ou elmo; um par de lentes ou óculos; um manto, capa ou sobretudo; um amuleto, broche, medalhão, colar, periapto ou escaravelho; uma armadura; um robe ou túnica; uma veste, vestimenta ou camisa; um par de braçadeiras ou braceletes; uma par de luvas ou manoplas; dois anéis; um cinto; e um par de botas.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um item mágico diferente.

Longevidade Expandida [Épico]

O personagem adquire uma longevidade excepcional.

Benefício: Adicione metade do modificador máximo de idade da raça do personagem às suas categorias de idade Maturidade, Velho e Venerável. Por exemplo, um humano que selecione esse talento alcançaria a maturidade com 58 anos (em vez de 38), a velhice com 73 (em vez de 53) e a idade venerável com 90 (em vez de 70). Calcule a idade máxima do personagem usando a nova idade Venerável.

Esse talento não é capaz de reduzir a categoria de idade atual do personagem (por exemplo, se já estiver na maturidade, e este talento estender a idade mínima dessa categoria para uma idade superior à atual do personagem, ele não retornará para a categoria Adulto).

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Lutador Lendário [Épico]

O personagem é incrivelmente habilidoso na manobra Agarrar.

Pré-requisitos: For 21, Des 21, Ataque Desarmado Aprimorado, Arte da Fuga 15 graduações.

Benefício: O personagem recebe +10 de bônus em todos os testes de Agarrar.

Especial: Um monge pode adquirir esse talento sem o talento Ataque Desarmado Aprimorado.

Magia do Familiar [Épico]

O familiar é capaz de usar uma das magias do personagem como uma habilidade similar a magia.

Pré-requisito: Int 25 (caso a conjuração seja controlada por Inteligência) ou Car 25 (caso seja controlada por Carisma).

Benefício: O personagem seleciona uma magia que ele conhece de 8º nível ou inferior, como *corrente de relâmpagos* ou *círculo da morte*. O familiar poderá conjurar esta magia uma vez por dia como uma habilidade similar a magia com o mesmo nível de conjurador do mestre. Não é possível selecionar uma magia que normalmente possui um componente material com custo superior a 1 PO ou qualquer custo em XP.

Especial: É possível selecionar este talento diversas vezes. Sempre que o personagem adquirir o talento, ele se aplica a uma nova habilidade similar a magia concedida ao familiar ou adiciona uma utilização diária à mesma habilidade similar a magia existente.

Magia Espontânea [Épico]

Selecione uma magia que o personagem consegue conjurar. Ele pode converter espontaneamente uma magia preparada do mesmo nível na magia escolhida.

Pré-requisitos: Identificar Magia 25 graduações, habilidade de conjurar magias no nível máximo de pelo menos uma classe de conjurador.

Benefício: O personagem consegue converter espontaneamente qualquer magia preparada do mesmo nível para a magia escolhida, da mesma forma que o clérigo canaliza energia positiva para converter magias preparadas em efeitos de *cura*.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma magia diferente.

Magia Irredutível [Épico]

Escolha uma magia ou habilidade similar a magia. Ela não poderá ser dissipada, apenas neutralizada.

Pré-requisitos: Identificar Magia 15 graduações, habilidade de conjurar a magia que se tornará irredutível.

Benefício: Escolha uma magia ou habilidade similar a magia do personagem, como *invisibilidade aprimorada* ou *pele rochosa*. Sempre que a magia escolhida terminar devido a um efeito de *dissipar*, ela será apenas neutralizada durante 1d4 rodadas. A magia ainda termina quando a duração do seu efeito acabar, mas as rodadas em que esteve neutralizada não são consideradas na sua duração total.

O personagem pode suspender a duração da magia ou habilidade similar a magia (se for possível) ou dissipar sua própria magia irredutível normalmente.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma magia ou habilidade similar a magia diferente.

Magia Penetrante Épica [Épico]

As magias do personagem são extremamente potentes, superando a Resistência à Magia com facilidade.

Pré-requisitos: Magia Penetrante Maior†, Magia Penetrante.

Benefício: O personagem recebe +6 de bônus no teste de conjurador para sobrepujar a Resistência a Magia das criaturas. Esse bônus substitui (e não se acumula) com os bônus de Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior.

† Esse talento se encontra na seção de Talentos Comuns no final desse capítulo.

Magia Sem Gestos Automática [Épico]

O personagem consegue conjurar qualquer magia de níveis mais baixos sem fazer gestos.

Pré-requisitos: Magia Sem Gestos, Identificar Magia 27 graduações, habilidade para conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem pode conjurar todas as magias de nível 0, 1º, 2º e 3º níveis como magias sem gestos sem alterar a magia para um nível superior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, as magias dos próximos três níveis mais baixos poderão ser conjuradas sem gestos e sem o ajuste de nível. Portanto, um mago que escolha esse talento duas vezes será capaz de ignorar os componentes gestuais das magias dos níveis 0 até o 6º nível sem qualquer ajuste para os níveis desses efeitos metamágicos.

Esse talento não aumenta o tempo de execução das magias que normalmente exigem uma ação de rodada completa quando são alteradas por talentos metamágicos (incluindo as magias de feiticeiro e as magias conjuradas espontaneamente, como as magias de *cura* de um clérigo).

Magia Silenciosa Automática [Épico]

O personagem consegue conjurar qualquer magia de níveis mais baixos silenciosamente.

Pré-requisitos: Magia Silenciosa, Identificar Magia 24 graduações, habilidade para conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem pode conjurar todas as magias de nível 0, 1º, 2º e 3º níveis como magias silenciosas sem alterar a magia para um nível superior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, as magias dos próximos três níveis mais baixos poderão se tornar silenciosas sem o ajuste de nível. Portanto, um mago que escolha esse talento duas vezes será capaz de silenciar as magias dos níveis 0 até o 6º nível sem qualquer ajuste para os níveis desses efeitos metamágicos.

Esse talento não aumenta o tempo de execução das magias que normalmente exigem uma ação de rodada completa quando são alteradas por talentos metamágicos (incluindo as magias de feiticeiro e as magias conjuradas espontaneamente, como as magias de *cura* de um clérigo). No entanto, uma vez que as magias de bardo não podem ser alteradas pelo talento Magia Silenciosa, também não pode ser afetadas por este talento.

Magias em Combate Aprimorado [Épico]

O personagem consegue conjurar magias enquanto estiver numa área ameaçada sem hesitar.

Pré-requisitos: Magias em Combate, Concentração 25 graduações.

Benefício: O personagem não sofre ataques de oportunidade por conjurar magias enquanto estiver numa área ameaçada.

Magias Múltiplas [Épico]

O personagem é capaz de conjurar uma magia acelerada adicional a cada rodada.

Pré-requisitos: Acelerar Magia, habilidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem é capaz de conjurar uma magia acelerada adicional a cada rodada.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Manifestação Aprimorada [Épico]

O personagem consegue manifestar poderes psíquicos com mais energia que o limite normal.

Pré-requisitos: Habilidade de manifestar o poder do nível máximo normal de uma classe psíquica.

Benefício: Quando o personagem seleciona esse talento, o limite de custo de pontos de poder metapsíquico aumenta em +2. Por exemplo, se o personagem selecionar esse talento no 21º nível, ele pode usar um talento metapsíquico em conjunto com outros poderes que gastariam um total de 22 pontos de poder em uma única habilidade. No entanto, de forma a manifestar o poder, a habilidade chave do personagem deve ser igual ou maior que o total de pontos de poder –2.

O personagem deve utilizar esse talento em uma classe que tenha seus poderes de manifestação no nível máximo normal. Por exemplo, um guerreiro psíquico 5/psíquico 22 não poderia avançar seu limite de custo de pontos de poder como um guerreiro psíquico, pois não é capaz de manifestar o nível máximo normal dessa classe. No entanto, ele conseguiria avançar o limite de custo dos poderes da classe psíquico.

Além disso, o personagem adquire 19 pontos de poder quando selecionar esse talento pela primeira vez.

Normal: Sem esse talento, um poder alterado por talentos metapsíquicos não poderá custar mais pontos de poder do que o nível de manifestação –1 (mínimo 1).

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, o limite de custo de pontos de poder aumenta em +2 e o personagem recebe uma quantidade de pontos de poder equivalente ao beneficio anterior +2.

O *Psionics Handbook* contém mais informações para criar personagem psíquicos.

Metamagia Aprimorada [Épico]

O personagem é capaz de conjurar magias usando talento metamágicos com mais facilidade que o normal.

Pré-requisitos: Quatro talentos metamágicos, Identificar Magia 30 graduações.

Benefício: O nível efetivo da magia alterada pelos talentos metamágicos do personagem é reduzido em um ponto (mínimo +1). Por exemplo, o personagem é capaz de conjurar uma magia acelerada como uma magia de três níveis superiores ao normal, em vez de quatro níveis.

Esse talento não afeta os talentos metamágicos que alteram o nível efetivo da magia para +1 ou inferior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos, mas o personagem não conseguirá reduzir o nível efetivo da magia alterada pelo talento metamágico para um valor inferior a +1.

Mimetizar Magia [Épico]

Escolha uma habilidade similar a magia do personagem ou uma magia que ele possa conjurar. O personagem adquire os benefícios dessa magia sempre que for utilizada nas proximidades.

Pré-requisitos: Identificar Magia 24 graduações, 12º nível de conjurador.

Benefício: O personagem está harmonizado com a magia selecionada. Caso outro conjurador num raio de 90 m utilizar essa magia, o personagem recebe imediatamente seus efeitos como se tivesse lançada sobre ele pelo mesmo conjurador.

O personagem deve estar na linha de efeito do conjurador para receber os benefícios da magia (embora não precise saber que o conjurador está presente e pode ser surpreendido). A duração, o efeito e outras características da magia são determinados pelo nível do conjurador original.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma magia diferente.

Morte dos Inimigos [Épico]

O personagem é capaz de matar instantaneamente um inimigo predileto com um único golpe.

Pré-requisitos: Ruína dos Inimigos, Sobrevivência 30 graduações, 5 ou mais inimigos prediletos (como a característica de classe do ranger).

Benefício: Sempre que o personagem obtiver um sucesso decisivo contra um de seus inimigos prediletos, a criatura deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 por nível de classe ranger + modificador de Sabedoria); se fracassar, ela será eliminada instantaneamente.

Especial: As criaturas imunes a sucessos decisivos não são ser afetadas por esse talento.

Música Bloqueadora [Épico]

A música de bardo do personagem interfere na conjuração dos inimigos.

Pré-requisitos: Música Ensurdecedora, Atuação 27 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: O personagem consegue utilizar uma música ou poema para bloquear os conjuradores inimigos num raio de 9 m. Para obter sucesso em uma conjuração na área afetada, o conjurador deve realizar um teste de Concentração como se estivesse conjurando defensivamente e todos esses testes sofrem uma penalidade equivalente à metade do nível do bardo. Ele pode escolher excluir qualquer personagem do efeito (geralmente seus aliados).

O personagem pode cantar, tocar ou recitar uma música bloqueadora enquanto executa outras ações mundanas, mas não mágicas (consulte a habilidade inspirar coragem do bardo para obter mais detalhes). Ele pode sustentar a música bloqueadora durante 10 rodadas, no máximo. Ativar a música bloqueadora elimina uma utilização da música de bardo do limite diário do personagem.

Música de Proteção Reflexa [Épico]

O personagem tem a capacidade de usar a música de proteção como uma reação a um ataque sônico ou uma magia dependente de idioma.

Pré-requisitos: Reflexos em Combate, Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: O personagem pode ativar a música de proteção a qualquer momento, mesmo que não seja seu turno (similar a um mago que preparou uma ação de contra-mágica); o bardo não precisa declarar que preparou uma ação para utilizar essa habilidade. Dessa forma, ele e capaz de usar a música de proteção como uma reação a ataques sônicos ou magias dependentes de idioma.

E impossível utilizar a Música de Proteção Reflexa simultaneamente com outra habilidade de música de bardo (embora seja possível interromper a outra habilidade para ativar uma Música de Proteção Reflexa).

Normal: Sem esse talento, o personagem só consegue usar a música de proteção durante seu turno.

Música dos Deuses [Épico]

O personagem é capaz de usar sua música de bardo para influenciar as criaturas imunes a efeitos de ação mental.

Pré-requisitos: Car 25, Atuação 30 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: A música de bardo do personagem consegue afetar mesmo as criaturas que normalmente são imunes aos efeitos de ação mental. No entanto, estas criaturas recebem +10 de bônus nos testes de resistência de Vontade contra esses efeitos.

Música Ensurdecedora [Épico]

A música de bardo do personagem ensurdece os oponentes.

Pré-requisitos: Atuação 24 graduações, habilidade de classe música de bardo.

Benefício: O personagem consegue usar uma canção ou poesia para ensurdecer temporariamente todos os inimigos num raio de 9 m. Um sucesso no teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 nível de classe + modificador de Carisma) anula esse efeito. O efeito ensurdecedor permanece ativo enquanto o personagem continuar executando a música ensurdecedora. Ele pode escolher excluir qualquer personagem do efeito (geralmente seus aliados).

O personagem pode cantar, tocar ou recitar uma música ensurdecedora enquanto executa outras ações mundanas, mas não mágicas (consulte a habilidade inspirar coragem do bardo para obter mais detalhes). Ele pode sustentar a música ensurdecedora durante 10 rodadas, no máximo. Ativar a música ensurdecedora elimina uma utilização da música de bardo do limite diário do personagem.

Penetrar Redução de Dano [Épico]

O personagem consegue sobrepujar a Redução de Dano das criaturas com mais facilidade.

Benefício: Os ataques do personagem recebem +2 de bônus adicional efetivo, aplicado sobre o bônus de melhoria da arma. Por exemplo, quando atacar uma criatura que tenha Redução de Dano 35/+3, o personagem poderá utilizar uma arma +1 e será capaz de sobrepujar a Redução de Dano.

Especial: Esse talento não concede um bônus de melhoria, somente simula um bônus efetivo para superar a Redução de Dano das criaturas.

O bônus concedido por Penetrar Redução de Dano se acumula com o bônus concedido por Ataque *chi*.

Poderio Épico [Épico]

O personagem adquire uma imensa capacidade de combate.

Benefício: +1 de bônus em todos os ataques.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Poliglota [Épico]

O personagem consegue falar, ler e escrever em todos os idiomas.

Pré-requisitos: Int 25, Falar Idioma (cinco idiomas).

Benefício: O personagem consegue falar todos os idiomas. Caso seja alfabetizado, também saberá ler e escrever em todas as línguas (exceto inscrições mágicas).

Precisão Sobrenatural [Épico]

O personagem é capaz de ignorar qualquer tipo de cobertura ou camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem total) quando utiliza armas de ataque à distância.

Pré-requisitos: Des 21, Tiro Certeiro, Precisão, Observar 20 graduações.

Benefício: Quando utilizar armas de arremesso ou disparo, o personagem ignora qualquer bônus de cobertura do alvo na CA (até nove décimos de cobertura) ou qualquer chance de falha fornecida pela camuflagem do alvo (até nove décimos de camuflagem). Se o alvo estiver sob cobertura ou camuflagem total, o bônus na CA ou a chance de falha se aplica normalmente.

Rastreador Lendário [Épico]

O personagem é capaz de rastrear sua presa sobre a água, submerso e mesmo no ar.

Pré-requisitos: Sab 25, Rastrear, Conhecimento (natureza) 30 graduações, Sobrevivência 30 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de rastrear uma criatura na água, submerso ou no ar por meio dos minúsculos distúrbios que ela causa no ambiente e os resquícios de sua passagem. Esse talento adiciona as superfícies Água, Submerso e Ar na lista de superfícies inclusa sob o talento Rastrear do *Livro do Jogador*.

Superfície	CD
Água	60
Submerso	80
Ar	120

Recarga Instantânea [Épico]

Escolha um tipo de besta, como besta pesada. O personagem é capaz de disparar com essa arma tão rápido quanto seria com um arco.

Pré-requisitos: Saque Rápido, Rapidez de Recarga†, Foco em Arma (tipo de besta escolhida).

Benefício: O personagem é capaz de disparar com a besta escolhida usando a sua taxa de ataque total. Efetivamente, o personagem consegue recarregar sua besta tão rápido quanto um arqueiro dispara um arco. Recarregar a arma não provoca ataques de oportunidade.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma besta diferente.

† Esse talento se encontra na seção de Talentos Comuns no final desse capítulo.

Redução de Dano [Épico]

O personagem ignora parte do dano dos ataques que sofre.

Pré-requisitos: Con 21.

Benefício: O personagem adquire Redução de Dano 3/—. Essa habilidade não se acumula com a Redução de Dano concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes, mas se acumula com a Redução de Dano fornecida por efeitos mágicos permanentes, habilidades de classe e esse talento.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, sua Redução de Dano aumentará em 3 pontos.

Refletir Objetos [Épico]

O personagem é capaz de refletir ataques à distância de volta para o agressor.

Pré-requisitos: Des 25, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Quando o personagem desviar uma flecha ou outro ataque à distância, ela será refletida contra o agressor, usando o bônus base de ataque à distância do personagem.

Reflexos de Combate Aprimorados [Épico]

O personagem consegue desferir ataques de oportunidade em qualquer quantidade de oponentes que deixarem a guarda aberta.

Pré-requisitos: Des 21, Reflexos de Combate.

Benefício: Não há limite para a quantidade de ataques de oportunidade que o personagem consegue desferir a cada rodada. Ele ainda não consegue realizar mais de um ataque de oportunidade contra uma única criatura na mesma rodada.

Reflexos Épicos [Épico]

O personagem tem reflexos extremamente rápidos.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência de Reflexos.

Reputação Épica [Épico]

A reputação do personagem concede bônus para interagir com outras pessoas.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nos teste de Blefar, Diplomacia, Obter Informação, Intimidar e Atuação.

Resistência à Energia [Épico]

O personagem resiste aos efeitos do tipo de energia escolhido.

Benefício: Escolha um tipo de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica). O personagem adquire resistência 10 contra esse tipo de energia ou aumenta a resistência existente em 10 pontos. Esse talento não se acumula com a resistência à energia concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos para o mesmo tipo de energia ou o talento pode afetar um tipo de energia diferente.

Resistência à Magia Aprimorada [Épico]

A resistência inata do personagem aos efeitos mágicos é superior.

Pré-requisitos: Resistência à Magia proveniente de um talento, habilidade de classe ou outro efeito permanente.

Benefício: A Resistência à Magia do personagem aumenta em +2 pontos.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Ruína dos Inimigos [Épico]

Os ataques do personagem causam mais dano aos seus inimigos prediletos.

Pré-requisitos: Sobrevivência 24 graduações, 5 ou mais inimigos prediletos (como a característica de classe do ranger).

Benefício: Qualquer arma que o personagem empunhar contra um de seus inimigos prediletos é considerada uma arma *anti-criatura* para aquele tipo de criatura (logo, adquire +2 de bônus de melhoria e inflige +2d6 de dano). Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (se a arma for uma *espada anti-criatura*, por exemplo).

Sabedoria Maior [Épico]

A força de vontade e a percepção do personagem são maiores que o normal.

Benefício: A Sabedoria do personagem aumenta em 1 ponto.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Saltador Lendário [Épico]

O personagem é capaz de saltar muito mais longe do que o normal para o seu tamanho.

Pré-requisitos: Saltar 24 graduações.

Benefício: A distância dos saltos do personagem não está restrita pela sua altura.

Saúde Perfeita [Épico]

O personagem é imune a doenças normais e venenos comuns.

Pré-requisitos: Con 25, Grande Fortitude.

Benefício: O personagem é imune a todas as doenças mundanas (mas não mágicas) e a todos os venenos que tiverem CD 25 ou inferior.

Sentir Armadilhas [Épico]

O personagem consegue sentir armadilhas próximas, mesmo sem procurá-las.

Pré-requisitos: Procurar 25 graduações, Observar 25 graduações, habilidade de encontrar armadilhas como um ladino.

Benefício: Se o personagem passar a 1,5 m de uma armadilha, ele poderá realizar um teste de Procurar para encontrá-la como se estivesse procurando ativamente.

Sucesso Decisivo Avassalador [Épico]

Escolha um tipo de arma branca, como espada longa ou machado grande. O personagem causará mais dano quando obtiver um sucesso decisivo utilizando a arma escolhida.

Pré-requisitos: For 23, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma escolhida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma escolhida).

Benefício: Quando estiver usando a arma escolhida, o personagem causa +1d6 pontos de dano adicionais quando obtiver um sucesso decisivo. Caso o multiplicador da arma seja x3, o dano adicional será +2d6; um multiplicador x4 adiciona +3d6 pontos de dano.

Especial: As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas por este talento.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Sucesso Decisivo Devastador [Épico]

Escolha um tipo de arma branca, como espada longa ou machado grande. O personagem será capaz de eliminar qualquer criatura com um único golpe quando empunhar essa arma.

Pré-requisitos: For 25, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma escolhida), Sucesso Decisivo Avassalador (arma escolhida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma escolhida).

Benefício: Sempre que o personagem obtiver um sucesso decisivo e estiver usando a arma escolhida, a criatura deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 por nível de classe ranger + modificador de Sabedoria); se fracassar, ela será eliminada instantaneamente. As criaturas imunes a sucessos decisivos não são ser afetadas por esse talento.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Tempestade de Arremessos [Épico]

O personagem se transforma em um turbilhão de arremessos, atingindo todos os oponentes próximos.

Pré-requisitos: Des 23, Tiro Certeiro, Saque Rápido, Tiro Rápido.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, o personagem é capaz de arremessar uma arma leve com seu bônus base de ataque total contra cada oponente num raio de 9 m. As armas leves arremessadas não precisam ser do mesmo tipo; por exemplo, um humano conseguiria arremessar um conjunto de adagas, dardos e machados de arremesso.

Tiro Longínquo [Épico]

O personagem é capaz de disparar contra qualquer coisa que puder enxergar usando uma arma de ataque à distância.

Pré-requisitos: Des 25, Tiro Longo, Tiro Certeiro, Observar 20 graduações.

Benefício: O personagem consegue arremessar ou disparar uma arma de ataque à distância contra qualquer alvo em sua linha de visão, sem nenhuma penalidade de distância.

Tiro Múltiplo Aprimorado [Épico]

O personagem consegue disparar ainda mais flechas com um ataque regular contra um alvo próximo.

Pré-requisitos: Des 19, bônus base de ataque +21, Tiro Múltiplo†, Tiro Certeiro, Tiro Rápido.

Benefício: Similar a Tiro Múltiplo, mas a quantidade de flechas que o personagem consegue disparar é limitada somente pelo seu bônus base de ataque (duas flechas, mais uma flecha a cada 5 pontos do bônus base de ataque acima de +6).

Especial: Não importa a quantidade de flechas que o personagem disparar, ele calculará qualquer dano baseado em precisão (como o dano de um ataque furtivo ou o bônus do inimigo predileto do ranger) uma única vez. Se obtiver um su-

cesso decisivo, somente uma das flechas causará o dano do sucesso decisivo; todas as outras causam dano normal.

Normal: Com o talento Tiro Múltiplo, o personagem está limitado ao máximo de quatro flechas em um ataque regular (quando tiver um bônus base de ataque +16 ou superior)

† Esse talento se encontra na seção de Talentos Comuns no final desse capítulo.

Tolerância Épica [Épico]

O personagem consegue executar feitos lendários de vigor.

Pré-requisitos: Con 25, Tolerância.

Benefício: Sempre que o personagem realizar um teste para executar uma ação física que se estenderá durante um longo período de tempo (correr, nadar, prender a respiração, etc.) ele recebe +10 de bônus.

Velocidade Ofuscante [Épico]

O personagem pode demonstrar rompantes curtos de extrema velocidade.

Pré-requisitos: Des 25.

Benefício: O personagem obtém os benefícios da magia *velocidade* durante 5 rodadas cada dia. A duração do efeito não precisa ser utilizada em rodadas consecutivas. Ativar esse poder é uma ação livre.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, o personagem adquire 5 rodadas adicionais de *velocidade* por dia.

Visão na Penumbra Aprimorada [Épico]

O alcance da visão na penumbra do personagem é maior que o normal.

Pré-requisitos: Visão na penumbra.

Benefício: O alcance da visão na penumbra do personagem é dobrado. Esse talento não se acumula com a visão na penumbra concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

Visão no Escuro Aprimorada [Épico]

A habilidade do personagem de enxergar no escuro é maior que o normal.

Pré-requisitos: Visão no escuro.

Benefício: O alcance da visão no escuro do personagem é dobrado. Esse talento não se acumula com a visão no escuro concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

Vitalidade Épica [Épico]

O personagem tem uma vitalidade sobrenatural.

Benefício: O personagem adquire +20 pontos de vida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Vontade Épica [Épico]

O personagem tem uma tremenda força de vontade.

Benefício: O personagem recebe +4 em todos os testes de resistência de Vontade.

Vontade Reflexa [Épico]

O personagem consegue resistir a efeitos de compulsão com uma agilidade excepcional.

Pré-requisitos: Des 25, habilidade de classe mente escorregadia.

Benefício: Uma vez por rodada, quando for atingido por um efeito que exija um teste de resistência de Vontade, o personagem poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para evitar o efeito (a evasão não se aplica).

Zona Negativa [Divino] [Épico]

O personagem é capaz de canalizar energia negativa para erguer diversos mortos-vivos.

Pré-requisitos: Car 25, Dominar Mortos-Vivos, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem é capaz de gastar uma utilização de fascinar ou comandar mortos-vivos para erguer todos os cadáveres da área afetada pela habilidade. Ele criará uma quantidade de DV em mortos-vivos equivalente ao limite de criaturas que ele seria capaz de comandar com o resultado do teste de expulsão (embora ainda esteja limitado pela quantidade de cadáveres disponível). Não é possível erguer uma tropa de mortos-vivos que ultrapasse o limite de criaturas que o personagem consegue controlar simultaneamente (incluindo os mortos-vivos que ele já possui sob seu controle). As criaturas se erguem sob o comando do criador, mas o limite de monstros controlados pelo personagem ainda se aplica.

Sex os cadáveres forem recentes, os mortos-vivos serão zumbis; caso contrário, serão esqueletos.

TALENTOS COMUNS

Os talentos a seguir são reproduções de outras publicações, pois são pré-requisitos para diversos talentos descritos nesse capítulo (ou possuídos pelos PdM dos Apêndices). Eles não sofreram qualquer alteração da sua fonte original. Eles não são talentos épicos, logo podem ser selecionados sempre que o personagem puder escolher um novo talento.

Ataques Múltiplos Aprimorados [Geral]

A criatura é muito eficaz para utilizar todas as suas armas naturais simultaneamente.

Pré-requisitos: Três ou mais armas naturais, Ataques Múltiplos.

Benefício: Os ataques secundários da criatura com uma arma natural não sofrem penalidades. Esse ataque considera somente metade do bônus de Força para calcular o dano.

Normal: Sem esse talento, os ataques secundários da criatura com uma arma natural sofrem -5 de penalidade (ou -2 de penalidade com o talento Ataques Múltiplos).

Combater com Duas Armas Maior [Geral]

O personagem é um mestre no combate com duas armas.

Pré-requisitos: Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, Ambidestria, bônus base de ataque +15.

Benefício: Além do ataque básico padrão com a mão inábil e o ataque adicional com a mesma arma concedido pelo talento Combater com Duas Armas Aprimorado, o personagem adquire um terceiro ataque com a mão inábil, embora sofra –10 de penalidade (consulte a Tabela 8–2: Penalidades para Combater com Duas Armas do *Livro do Jogador*).

Tabela 1–37: Talentos Comuns

Nome do Talento	Pré-requisito
Ataques Múltiplos Aprimorado	Três ou mais armas naturais, Ataques Múltiplos
Combater com Duas Armas Maior†	Ambidestria, Combater com DuasArmas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +15
Combater com Múltiplas Armas Aprimorado	Des 15, três ou mais braços, Combater com Múltiplas Armas, bônus base de ataque +9
Combater com Múltiplas Armas Maior	Des 19, três ou mais braços, Combater com Múltiplas Armas Aprimorado, Combater com Múltiplas Armas, bônus base de ataque +15
Contramágica Aprimorada	—
Foco em Magia Maior da	Foco em Magia na escola selecionada
Ignorar Componentes Materiais (M)	Qualquer outro talento metamágico
Investida Aérea Aprimorada	Deslocamento de vôo, Investida Aérea, Esquiva, Mobilidade
Magia Penetrante Maior	Magia Penetrante
Rapidez de Recarga	Bônus base de ataque +2, Usar besta escolhida
Tiro Múltiplo	Des 15, bônus base de ataque +6, Tiro Certeiro, Tiro Rápido

(M) = Talento Metamágico
(S) = Talento Selvagem

† Esse talento pode ser escolhido como um talento adicional (comum) do guerreiro.

Especial: Um ranger pode selecionar esse talento mesmo se tiver somente o bônus base de ataque e Combater com Duas Armas Aprimorado, mas apenas se estiver usando uma armadura leve ou não estiver usando armadura.

Combater com Múltiplas Armas Aprimorado [Geral]

Uma criatura com três ou mais braços é capaz de lutar com uma arma em cada mão. A criatura pode desferir até dois ataques adicionais por rodada com cada uma das armas extras.

Pré-requisitos: Des 15, três ou mais braços, Combater com Múltiplas Armas, Destreza Múltipla, bônus base de ataque +9.

Benefício: Além do ataque adicional com cada arma extra concedido pelo talento Combater com Múltiplas Armas, o personagem adquire um segundo ataque com cada arma extra, embora sofra –5 de penalidade.

Normal: O talento Combater com Múltiplas Armas concede apenas um ataque adicional com cada arma extra.

Especial: Esse talento substitui Combater com Duas Armas Aprimorado para as criaturas com mais de dois braços.

Combater com Múltiplas Armas Maior [Geral]

Uma criatura com três ou mais braços é capaz de lutar com uma arma em cada mão. A criatura pode desferir até três ataques adicionais por rodada com cada uma das armas extras.

Pré-requisitos: Des 19, três ou mais braços, Combater com Múltiplas Armas Aprimorado, Combater com Múltiplas Armas, bônus base de ataque +15.

Benefício: O personagem consegue desferir três ataques com as armas adicionais que empunhar, embora sofra –10 de penalidade.

Especial: Esse talento substitui Combater com Duas Armas Maior (originalmente do suplemento *Mestres Selvagens*) para criaturas com mais de dois braços (e funciona da mesma forma para criaturas com menos de três braços).

Contramágica Aprimorada [Geral]

O personagem compreende as variantes da magia o suficiente para neutralizar as magias de seus adversários com eficiência incrível.

Benefício: Para utilizar uma contramágica, o personagem é capaz de conjurar qualquer magia da mesma escola, mas de um nível superior à magia que será neutralizada.

Normal: Sem este talento, o personagem só conseguiria utilizar uma contramágica lançando a mesma magia ou uma magia especificamente designada para neutralizar a magia afetada.

Foco em Magia Maior [Geral]

Escolha uma escola de magia em que o personagem já tenha o talento Foco em Magia. Suas magias daquela escola serão ainda mais potentes.

Benefício: Adicione +4 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra as magias da escola selecionada. Esse bônus substitui (e não se acumula com) o bônus de Foco em Magia.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que o escolher, ele se aplica a uma escola de magia diferente, mas somente àquelas que já tenham o talento Foco em Magia.

Ignorar Componentes Materiais [Metamágico]

O personagem é capaz de conjurar magias ignorando seus componentes materiais.

Benefício: O personagem é capaz de conjurar qualquer magia que tenha um componente material com valor de 1 PO ou inferior sem fornecer este componente (a conjuração da magia ainda provoca ataques de oportunidade normalmente). Caso a magia exija um componente material com valor superior a 1 PO, ainda será necessário fornecê-lo para a conjuração. O nível da magia não é alterado por este talento.

Investida Aérea Aprimorada [Geral]

A criatura é capaz de atacar em pleno vôo com uma mobilidade incrível.

Pré-requisitos: Deslocamento de vôo, Investida Aérea, Esquiva, Mobilidade.

Benefício: Enquanto estiver voando, a criatura poderá realizar uma ação de movimento (inclusive mergulhar) e uma ação parcial em qualquer momento durante seu deslocamento. Caso esta ação parcial seja um ataque, a criatura não provoca ataques de oportunidade quando entrar ou sair das áreas ameaçadas pelos alvos. A criatura não consegue realizar uma segunda ação de movimento na mesma rodada em que executa uma Investida Aérea.

Normal: Sem esse talento, a criatura executa uma ação parcial antes ou depois do movimento. Mesmo que tenha o talento Investida Aérea, a criatura provoca ataques de oportunidade quando atravessa as áreas ameaçadas pelos alvos da investida.

Magia Penetrante Maior [Geral]

As magias do conjurador são excepcionalmente concentradas, atravessando a Resistência à Magia com mais facilidade que o normal.

Pré-requisito: Magia Penetrante.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus em todos os testes de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. Esse bônus substitui (e não se acumula com) o bônus de Magia Penetrante.

Rapidez de Recarga [Geral]

O personagem é capaz de recarregar as bestas com mais rapidez que o normal.

Pré-requisito: Bônus base de ataque, Usar a Arma selecionada.

Benefício: O personagem recarrega bestas de mão e leves como uma ação livre que provoca ataques de oportunidade. Ele recarrega bestas pesadas com uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade. Esse talento pode ser utilizado uma vez a cada rodada.

Normal: Um personagem sem esse talento precisa de uma ação de movimento para recarregar as bestas leve ou de mão, ou de uma ação de rodada completa para recarregar uma besta pesada.

Tiro Múltiplo [Geral]

O personagem é capaz de disparar várias flechas simultaneamente contra um alvo próximo.

Pré-requisitos: Des 15, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de disparar duas flechas em um determinado oponente num raio de 9 m. Os dois disparos utilizam a mesma jogada de ataque (com –4 de penalidade) e causam o dano normalmente.

A cada 5 pontos de bônus base de ataque superior a +6, o personagem conseguirá disparar uma flecha adicional usando esse talento, limitado a quatro disparos com +16 de bônus base de ataque. Entretanto, cada flecha além da segunda impõe –2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque (total de –6 de penalidade para três disparos e –8 para quatro).

Especial: Independente da quantidade de flechas disparadas, qualquer dano baseado na precisão (como em um ataque furtivo ou o bônus dos inimigos prediletos do ranger) é aplicado uma única vez. No caso de um sucesso decisivo, somente a primeira flecha disparada terá o dano multiplicado; todas as demais causam o dano regular.

MAGIAS ÉPICAS

Os heróis sonham com poder.

Nas nuances do vermelho estridente, do preto infinito e do amarelo brilhante, as forças cósmicas subjacentes ao multiverso se apresentam ao personagem. As equações inexplicáveis, escritas em mil alfabetos esquecidos, percorrem uma órbita arcana ao redor da cabeça do conjurador... mas ele é capaz de compreendê-las. E, além disso, uma coisa da qual ele sempre suspeitou se torna uma certeza absoluta: a realidade é algo frágil, composta de uma hoste de forças além do entendimento da maioria, esperando apenas pelas mãos que a toquem e pelos olhos que a vejam. O poder clama pelo personagem. Será que ele está pronto?

Os personagens já ouviram rumores sobre as magias que transcendem as artes mais conhecidas e comuns, escritas nas margens de tomos ancestrais e sussurradas entre os acólitos das guildas de magos. Em várias épocas e lugares, as magias épicas se personificaram como "a Serpente", foram classificadas como as Íncolas Legítimas e codificadas como partes de um conhecimento antigo batizado de Linguagem Primordial. Não importa se as magias épicas são realmente compostas pelos murmúrios enlouquecedores da Serpente ou se revelam através de incontáveis volumes curiosos sobre conhecimento arcano, o conjurador estará pronto para alcançar o nível definitivo da magia mortal.

Conjurar magias épicas representa nada menos que a manipulação direta da própria realidade. Até mesmo as divindades temem os conjuradores mortais de magias épicas.

DEPOIS DAS MAGIAS DE 9º NÍVEL

Os conjuradores épicos começam a compreender como a magia realmente funciona. Por meio da dedicação de um intelecto formidável, uma vasta sabedoria ou de uma força de personalidade absoluta, um conjurador é capaz de manipular diretamente as energias cósmicas e pessoais. Estes conjuradores estão livres dos grilhões impostos pela conjuração dependente de nível. A classificação de poder conforme o nível perde todo o significado para o conjurador de magias épicas.

O preço deste poder transcendental é pago em tempo e recursos. Desenvolver e conjurar magias épicas são tarefas demoradas e dispendiosas. Apenas os conjuradores que já dominaram a habilidade de conjurar magias de 9º nível conseguem ter esperança de trilhar a estrada da conjuração épica.

O QUE SÃO MAGIAS ÉPICAS?

As magias épicas são efeitos desenvolvidos a partir do próprio cosmos, usando uma lista de ingredientes mágicos chamados *palavras de poder*. Independente do seu potencial, as magias épicas ainda obedecem às regras básicas para a conjuração de magias, exceto quando houver algo especificando o contrário neste capítulo.

Os conjuradores épicos são capazes de manipular as palavras de poder da magia genuína, mas conhecer estas palavras e saber como usá-las não assegura o poder definitivo. Cada uma das magias épicas precisa ser desenvolvida laboriosamente antes que possa ser usada.

ADQUIRINDO MAGIAS ÉPICAS

Um personagem que tenha o talento Conjuração Épica pode começar a adquirir magias épicas imediatamente. No entanto, o Mestre tem a palavra final sobre quando ou não uma magia épica específica será permitida numa campanha e se estará a disposição dos personagens dos jogadores, somente dos personagens do Mestre ou não estará disponível para ninguém. O Mestre também tem a opção de eliminar totalmente do jogo o talento Conjuração Épica.

Adquirir magias épicas é um procedimento dividido em duas partes: desenvolvimento e conjuração.

DESENVOLVENDO MAGIAS ÉPICAS

Antes que possa ser conjurada, uma magia épica precisa ser desenvolvida. O processo de desenvolvimento quase sempre é muito demorado e caro. Durante essa etapa o conjurador determinará quando uma magia épica está ao alcance de suas habilidades ou além delas. A base para essa conclusão está na CD de Identificar Magia do efeito.

O modo mais fácil de desenvolver uma magia épica é utilizar um efeito existente neste livro como base. A descrição de cada uma destas magias únicas indica a quantidade de PO, tempo e pontos de experiência necessários para desenvolver a magia. Se o personagem pagar o custo de desenvolvimento de uma magia, considere que ele terminou de pesquisar (e portanto conhece) aquela magia.

Para arcar com estes custos extremamente elevados em pontos de experiência, consulte a coluna Variação: Custos Cooperativos de Pontos de Experiência no Capítulo 4: Itens Mágicos Épicos, que permite que os conjuradores aceitem contribuições em pontos de experiência de outros personagens para os custos de desenvolvimento do efeito.

Para obter mais informações sobre o desenvolvimento de uma magia épica completamente nova, consulte Desenvolvendo Magias Épicas Únicas, a seguir.

CONJURAÇÃO ÉPICA

Depois que uma magia épica estiver desenvolvida, o personagem saberá conjurá-la. Uma magia épica desenvolvida se torna uma parte indelével do conjurador e pode ser preparada sem um grimório (caso o conjurador seja um mago). Os personagens que conjuram magias épicas espontaneamente, como os feiticeiros, podem conjurar tantas magias épicas desenvolvidas quanto a sua quantidade de magias épicas disponíveis. Os druidas, clérigos e conjuradores similares também podem preparar magias épicas usando sua quantidade de magias épicas disponíveis. Um conjurador é capaz de preparar ou lançar qualquer magia épica que ele conheça a mesma quantidade de vezes por dia que o seu limite diário de magias épicas.

Um conjurador capaz de lançar magias épicas terá um limite diário de magias épicas disponíveis equivalente a um décimo da sua graduação na perícia Conhecimento, conforme a magia e a classe do personagem. O Conhecimento (arcano) serve para os conjuradores arcanos; Conhecimento (religião) e Conhecimento (natureza) são adequados para as classes de conjuradores divinos. Dessa forma, um conjurador com 24 graduações em Conhecimento (arcano) e 31 graduações em Conhecimento (religião) poderia conjurar duas magias épicas arcanas e três magias épicas divinas em um mesmo período de 24 horas; considere que seu limite diário de magias épicas equivale a 2 magias arcanas e 3 divinas. As regras para descanso e recuperação do limite diário de magias épicas são as mesmas que as regras de descanso e recuperação das magias comuns. Se o conjurador não utilizar toda a sua quantidade de magias épicas disponíveis num determinado dia, as magias não utilizadas permanecem disponíveis mesmo que o conjurador não tenha descansado o suficiente.

Mesmo que uma magia épica estiver desenvolvida e o personagem ainda tiver conjurações disponíveis para magias épicas, isso não garante o sucesso da conjuração. O modificador da perícia Identificar Magia é essencial para lançar uma magia épica. Para concluir uma magia épica, o conjurador realiza um teste de Identificar Magia contra a CD especificada na magia. Caso obtenha sucesso, a magia foi conjurada. Se o conjurador fracassar no teste, a magia épica falhará e aquela conjuração épica será reduzida do limite diário de magias do personagem.

Uma vez que as magias épicas exigem testes de Identificar Magia, um efeito estará além do alcance do conjurador se a CD final para o teste de Identificar Magia superar 20 + seu modifica-

TERMINOLOGIA PARA MAGIAS ÉPICAS

Magias Épicas: São magias diferentes das magias comuns. As magias épicas costumam ser personalizadas. Elas não utilizam o limite diário das magias comuns; em vez disso, são adquiridas e usadas por meio de uma progressão totalmente distinta.

Limite Diário de Magias Épicas: O personagem precisa ter uma magia épica disponível em seu limite diário para preparar ou conjurar uma magia épica, de forma similar ao processo usado nas magias comuns. O personagem adquire uma magia épica por dia a cada 10 graduações que possuir na perícia Conhecimento relevante (veja a seguir).

Fator: Quando estiver criando uma magia épica, o conjurador pode modificar o uso básico de uma palavra de poder. Cada uma destas modificações é chamada de fator e a maior parte dos fatores aumenta a dificuldade para lançar a magia.

Fator Dedutivo: Exatamente o oposto de um fator normal, um fator dedutivo modifica uma magia para torná-la mais fácil de conjurar.

Palavra de Poder: Todas as magias épicas personalizadas que são criadas pelos conjuradores começam com um efeito básico chamado *palavra de poder*. As palavras de poder são os blocos fundamentais para a construção das magias épicas.

CD de Identificar Magia: Para as magias épicas, a CD de Identificar Magia é uma medida da dificuldade que o conjurador terá para prepará-la e utilizá-la. Também indica quão poderosa a magia épica é.

Variação: Habilidade Chave para Identificar Magia

Antes que o *Livro dos Níveis Épicos* introduzisse as magias épicas nas regras de D&D, os conjuradores que não fossem magos não tinham razões para se importarem com seus valores de Inteligência. Uma vez que as magias épicas exigem um teste de Identificar Magia para serem conjuradas, o Mestre pode permitir que estes conjuradores substituam a Inteligência por sua habilidade chave de conjuração quando estiverem realizando testes de Identificar Magia para usarem quaisquer magias épicas. Por exemplo, os feiticeiros adicionariam seu modificador de Carisma — e não seu modificador de Inteligência — às graduações de Identificar Magia, enquanto os clérigos e druidas usariam seus modificadores de Sabedoria. Esta mesma regra se aplica aos personagens psíquicos e os valores de habilidade chave utilizados para ativar seus poderes psíquicos épicos.

dor de Identificar Magia. As magias épicas com CD superior a 10 + modificador de Identificar Magia do conjurador são arriscadas, mas ele pode 'escolher 10' quando lançar uma magia épica, embora seja impossível 'escolher 20'. Quando estão conjurando uma magia épica sem sofrer qualquer ameaça, a maior parte dos conjuradores 'escolhe 10' nos seus testes de Identificar Magia.

Níveis das Magias Épicas: As magias épicas não possuem um nível específico. No entanto, para determinar a Classe de Dificuldade dos testes de Concentração, a Resistência à Magia e outras situações onde o nível da magia é importante, elas são consideradas efeitos de 10º nível.

Metamagia, Itens e Magias Épicas: Os talentos metamágicos e outros talentos épicos que manipulam as magias comuns não podem ser usados com as magias épicas.

Não é possível fabricar um item mágico que conjure magias épicas, não importa seu método de ativação -complemento de magia, gatilho mágico, palavra de comando ou através do uso. Apenas os artefatos maiores, que estão além até mesmo dos poderes dos personagens épicos, poderiam abrigar magias com esse nível de poder.

Os testes de resistência contra as magias épicas têm CD 20 + modificador da habilidade chave relevante para o conjurador. No entanto, é possível desenvolver magias épicas com CD mais elevada através do fator pertinente.

MAGIAS ÉPICAS

Dezenas de magias épicas desenvolvidas por conjuradores são apresentadas a seguir. Caso queira, seu personagem épico poderá desenvolver estas magias para seu arsenal particular de magias fabulosas.

MAGIAS ÉPICAS CONFORME A CD DE IDENTIFICAR MAGIA

27 **Reflexão Épica de Projéteis.** Os ataques à distância contra o conjurador são refletidos de volta para o seu atacante.

27 **Ruína.** O objeto ou alvo sofre 20d6 pontos de dano.

29 **Fuga Onírica.** O conjurador viaja fisicamente para a terra dos sonhos.

35 **Cinzas da Múmia.** Cria duas múmias Grandes de 18 DV.

38 **Invocar Dragão (ritual).** Um dragão vermelho adulto surge e ataca seus inimigos.

38 **Origem das Espécies: Achaierai (ritual).** Gera uma criatura de linhagem pura.

38 **Criar Ilha (ritual).** O conjurador cria uma pequena ilha no mar.

42 **Eclipse.** Um eclipse solar segue o conjurador.

43 **Livrar.** Um adversário envolvido na manobra Agarrar sofre 20d6 pontos de dano, o conjurador sofre 10d6.

45 **Resistência à Magia Maior (ritual).** O alvo adquire RM 35 durante 20 horas.

45 **Sorvedouro Mágico.** O alvo perde todas as suas magias.

46 **Armadura Arcana Épica.** O alvo adquire +20 de bônus na CA.

50 **Explosão Negativa.** As vítimas de uma *bola de frio* sofrem 10d6 pontos de dano e se erguem como esqueletos para servir ao conjurador.

50 **Revoada de Dragões (ritual).** Dez dragões vermelhos adultos surgem para atacar os seus inimigos.

50 **Senhor dos Pesadelos.** O conjurador é possuído por uma larva onírica durante 20 rodadas e sofre 12d6 pontos de dano.

50 **Tormenta Ígnea.** O conjurador cria uma tormenta de fogo de 3 km de raio que causa 1 ponto de dano a cada rodada.

52 **Ressurreição Contingente.** O alvo ressuscita automaticamente caso faleça.

52 **Repulsão Épica.** Uma criatura ou objeto estará protegido contra um tipo de criatura.

55 **Maldição do Sapo em Massa.** Todas as criaturas num raio de 12 m se transformam em sapos.

55 **Espionar a Alma.** O conjurador experimenta todas as experiências do alvo.

56 **Coroa de Insetos.** O conjurador adquire uma aura com mil insetos venenosos.

58 **Verdete.** Uma área de 30 m de raio é varrida por uma onda colossal de plantas que causam 10d6 pontos de dano.

58 **Criar Câmara Viva (ritual).** O conjurador cria uma câmara viva para servi-lo.

59 **Ruína Maior.** O objeto ou alvo sofre 35d6 pontos de dano.

59 **Dissipar Magias Magníficas.** Como *dissipar magias aprimorado*, mas concede +40 no teste.

62 **Crucificar nos Céus.** O conjurador prende o alvo no firmamento.

64 **Segurança Temporal.** O conjurador evita qualquer dano interrompendo o fluxo do tempo durante 1 rodada.

FÓRMULAS E CÁLCULOS PARA MAGIAS ÉPICAS

As fórmulas a seguir são muito importantes para os conjuradores épicos.

Limite Diário de Magias Épicas: Graduações em Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião) ou Conhecimento (natureza) dividido por 10 (arredondado para baixo).

Para Lançar uma Magia Épica: Teste de Identificar Magia (CD = CD para Identificar Magia da própria magia).

Nível de uma Magia Épica: As magias épicas são consideradas magias de 10º nível para determinar os efeitos dos testes de Concentração, RM e outros aspectos pertinentes.

Teste de Resistência Contra uma Magia Épica: CD = 20 + modificador da habilidade chave da conjuração.

DISSIPAR, *CAMPO ANTIMAGIA* E MAGIAS ÉPICAS

Um conjurador mundano que tenha sorte quando lançar *dissipar magias* pode ser capaz de dissipar uma magia épica. A mecânica de jogo não sofreu alterações e as magias épicas não ocupam nenhuma posição privilegiada que lhes permita resistir melhor a *dissipar magias*, exceto pelo seu nível de conjurador potencialmente elevado. Da mesma forma, as magias épicas que utilizam a palavra de poder *dissipar* (consulte as descrições das *palavras de poder*, mais adiante) também podem dissipar as magias comuns. Elas utilizam as mesmas regras do sistema: o teste de *dissipar* equivale a 1d20 + um valor específico (geralmente o nível do personagem) e a CD será 11 + o nível do conjurador.

O *campo antimagia* não anula automaticamente as magias épicas, como se fossem magias comuns. Sempre que uma magia épica se tornar alvo de um *campo antimagia*, faça um teste de dissipar como se o dissipador da magia fosse de 20º nível (1d20+20). A magia épica terá CD 11 + nível do conjurador da magia épica. Caso obtenha sucesso no teste de dissipar, a magia épica será neutralizada, como qualquer outra magia. Se fracassar no teste, a magia épica continua a funcionar normalmente.

68 **Reflexão Épica de Magias (ritual).** A criatura ou objeto fica permanentemente protegido contra magias.

69 **Contramágica Épica.** Cancela uma magia épica de outro conjurador.

71 **Duplicata Temporal.** O conjurador e uma sósia do futuro coexistem durante 1 rodada.

72 **Domínio da Alma.** O conjurador assume controle de um alvo distante.

72 **Invocar Behemoth.** Um behemoth surge e ataca seus inimigos.

78 **Holocausto Negativo.** As vítimas de uma *bola de frio* sofrem 20d6 pontos de dano e se erguem como inumanos para servir ao conjurador.

79 **Eidolon.** Cria uma duplicata que compartilha sua alma.

80 **Escravizar (ritual).** O alvo é escravizado permanentemente.

82 **Falecimento Despercebido.** O carniçal de uma vítima assassinada engana seus companheiros, afirmando que está tudo bem.

85 **Memento Mori.** Um pensamento que mata.

90 **Explosão Infernal.** O conjurador causa 10d6 pontos de dano por cada tipo de energia: ácido, fogo, eletricidade e sônica e sofre 10d6 pontos de dano.

97 **Danação.** O conjurador transporta o alvo para o Inferno.

104 **Pestilência (ritual).** Causa destruição parcial de todas as criaturas e plantas numa área de 750 m de diâmetro.

103 **Controle Cinético.** O conjurador armazena e redireciona o dano.

140 **Relâmpago Vivo.** Esta magia pode ser lançada de forma autônoma, causando 10d6 pontos de dano de eletricidade nos adversários.

150 **Liberdade Eterna (ritual).** Imunidade permanente contra magias e efeitos de *imobilizar*, atordoamento, estase e outros.

170 **Verdete Catastrófico (ritual).** Uma área de 300 m de raio é permanentemente varrida por uma onda colossal de plantas que causam 40d6 pontos de dano.

319 **Inverno Atroz.** Uma emanação de 300 m de raio causa 2d6 pontos de dano de frio durante 20 horas.

419 **Contemplação Divina da Vingança.** O alvo sofre 305d6 pontos de dano; o conjurador sofre 200d6.

DESCRIÇÕES DAS MAGIAS ÉPICAS

As magias épicas contidas neste livro são apresentadas em ordem alfabética. Todas as descrições das magias épicas seguem o mesmo formato utilizado nas magias comuns de 0 a 9º nível, conforme indicado na seção Formato das Magias, no Capítulo 11 do *Livro do Jogador*. Existem duas novas referências nas magias épicas: CD de Identificar Magia e Desenvolvimento.

CD de Identificar Magia: Indica a CD do teste de Identificar Magia para conjurar a magia épica. Quando conjurar uma magia épica, o personagem recebe +5 de bônus no teste de Identificar Magia se a *palavra de poder* fundamental da magia épica pertencer à escola de magia na qual ele se especializou ou à sua disciplina psíquica primária. Ele sofrerá –15 de penalidade se a *palavra de poder* da magia épica pertencer às suas escolas de magia proibidas.

Desenvolvimento: A primeira parte desta referência apresenta a quantidade de ouro, tempo e pontos de experiência necessários para desenvolver a magia indicada. Caso o personagem forneça todos os recursos exigidos e tenha acesso a todas as palavras de poder, ele desenvolverá a magia com sucesso. As magias que têm as palavras de poder *vida* ou *curar* só estarão disponíveis para os conjuradores que tiverem mais de 24 graduações na perícia Conhecimento (religião) ou Conhecimento (natureza).

O restante desse parágrafo detalha as palavras de poder e fatores usados para criar a magia épica. Esta informação é apresentada para servir de exemplo quando os personagens tentarem criar e desenvolver as suas próprias magias épicas.

Armadura Arcana Épica

Conjuração (Criação) [Energia]
CD de Identificar Magia: 46
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 24 horas (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)
Desenvolvimento: 414.000 PO; 9 dias; 16.560 XP. Palavras de Poder: *armadura* (CD 14). Fatores: +16 de bônus de armadura adicional (+32 CD).

Um campo de energia invisível, mas tangível, cerca o alvo da *armadura arcana épica*, garantindo +20 de bônus de armadura na Classe de Armadura. Diferente das armaduras comuns, a *armadura arcana épica* não impõe nenhuma penalidade de armadura, chance de falha de magia arcana ou redução no deslocamento. Uma vez que a *armadura arcana épica* é composta de energia, as criaturas incorpóreas são incapazes de atravessá-la como fazem com as armaduras comuns.

Cinzas da Múmia

Necromancia [Mal]
CD de Identificar Magia: 35
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Efeito: Duas múmias de 18 DV
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 315.000 PO; 7 dias; 12.600 XP. Palavras de Poder: *criar mortos-vivos* (CD 23). Fatores: mortos-vivos com 16 DV (+16 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fatores dedutivos: exige 2.000 XP (–20 CD), componente material muito caro (–4 CD, excepcional).

Quando o conjurador espalhar as cinzas de uma múmia no chão e conjurar esta magia, duas múmias Grandes de 18 DV (veja a seguir) surgem do pó em quadrados adjacentes ao conjurador. As múmias seguirão todos os comandos do conjurador, de acordo com suas capacidades, até serem destruídas ou até que ele perca o controle delas por controlar uma quantidade de Dados de Vida de mortos-vivos superior ao seu nível de conjurador.

Componente material: Cinzas de múmia previamente preparadas (10.000 PO).

Custo de XP: 2.000 XP

Múmia, Avançada: ND 6; morto-vivo (Grande); DV 18d12+3; PV 120; Inic. –2; Desl.: 9 m; CA 17, toque 17, surpresa 17; Corpo a Corpo: Pancada +17 (1d8+8); Face/Alcance 1,5 m por 1,5 m/3 m; AE Desespero, toque pútrido; QE Morto-vivo, Resistência a golpes, RD 5/+1, Vulnerabilidade ao fogo; Tend. LM; TR Fort +8, Ref +4, Von +13; For 25, Des 6, Cons -, Int 6, Sab 14, Car 15.

Controle Cinético

Perícias e Talentos: Esconder-se +9, Ouvir +15, Furtividade +13, Observar +15; Prontidão, Lutar às Cegas, Fortitude Maior, Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada).

Desespero (Sob): Assim que visualizar uma múmia, qualquer criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 21) ou ficará paralisada de medo durante 1d4 rodadas. Mesmo que fracasse no teste de resistência, a criatura não poderá ser afetada novamente pela habilidade da mesma múmia durante um dia inteiro.

Toque Pútrido (Sob): Doença sobrenatural — transmissão através da pancada, teste de resistência de Fortitude (CD 20), período de incubação de 1 dia; 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. Diferente das doenças comuns, a *podridão da múmia* persistirá até que a vítima atinja Constituição 0 e morra ou seja alvo da magia *remover doenças* ou similar (consulte o *Livro do Mestre*).

Caso a criatura afligida pereça, se tornará um punhado de areia e pó espalhados ao menor vento, a menos que as magias *remover doenças* e *reviver os mortos* sejam conjuradas consecutivamente em 6 rodadas, no máximo.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e doenças, efeitos de morte e necromancia ou qualquer afeito que exija um teste de resistência de Fortitude (exceto quando afetar objetos). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como *cura*. Visão no escuro 18 m. Não pode ser *revivida* e a *ressurreição* só funciona se a criatura desejar.

Resistência a Golpes (Ext): Os ataques físicos causam apenas metade do dano nas múmias. Considere este efeito antes da Redução de Dano.

Vulnerabilidade ao Fogo (Ext): Uma múmia sofre o dobro de dano de ataques de fogo, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência; se fracassar, a criatura sofrerá o dobro do dano.

Controle Cinético

Abjuração

CD de Identificar Magia: 103

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Pessoal; toque

Alvo: O conjurador; criatura ou objeto tocado

Duração: 12 horas ou até ser descarregado

Desenvolvimento: 927.000 PO; 19 dias; 37.080 XP. Palavras de Poder: *proteger* (5 pontos contra concussão e perfuração) (CD 14), *refletir* (CD 27). Fatores: também contra corte (+4 CD), 15 pontos de proteção adicionais (+30 CD), reflexão contingente de dano causado na criatura tocada (+28 CD).

Quando esta magia for conjurada, o alvo será capaz de absorver, armazenar e redirecionar a energia contida num golpe de clava, no corte de uma espada ou no vôo perfurante de uma flecha. O personagem absorverá 20 pontos de dano de cada um dos três tipos de ataques (corte, perfuração e concussão) desferidos contra ele, armazenando o dano em seu corpo. O alvo será capaz de absorver até 150 pontos de dano dessa maneira; entretanto, caso o dano guardado não seja descarregado antes de atingir o limite de 150 pontos, a magia acaba automaticamente, causando 150 pontos de dano ao conjurador.

O jogador deve registrar a quantidade de pontos de dano que o conjurador já absorveu (mas não é necessário especificar o tipo de dano). Enquanto a magia permanecer ativa, o personagem será capaz de realizar um ataque de toque contra outra criatura ou objeto. Se obtiver sucesso nesse ataque, ele causará todo ou parte do dano absorvido (a escolha do conjurador) contra o alvo. O dano descarregado é considerado dano de concussão. O personagem consegue absorver e descarregar o dano diversas vezes enquanto a magia continuar ativa, desde que não armazene mais de 150 pontos de dano simultaneamente. Quando a duração da magia acabar, qualquer dano armazenado que ainda não foi descarregado será causado no próprio conjurador.

Contramágica Épica

Abjuração

CD de Identificar Magia: 69

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 90 m

Alvo: Uma criatura ou objeto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Desenvolvimento: 621.000 PO; 13 dias; 24.840 XP. Palavras de Poder: *dissipar* (CD 19). Fatores: +30 no teste de dissipar (+30 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD).

O personagem pode cancelar uma magia comum ou épica de outro conjurador. Para usar a *contramágica épica*, deve-se selecionar um adversário como alvo. O conjurador fará isso preparando uma ação, decidindo aguardar para completar sua ação quando seu oponente tentar conjurar uma magia (o conjurador ainda poderá se mover usando seu deslocamento, pois preparar uma contramágica é uma ação padrão).

Se o alvo tentar conjurar uma magia, faça um teste de dissipar: jogue 1d20+40 contra CD 11 + nível de conjurador do adversário. Caso obtenha sucesso no teste, a magia do adversário será anulada.

Coroa de Insetos

Conjuração (Invocação)

CD de Identificar Magia: 56

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Efeito: Aura de mil insetos que cercam o conjurador numa dispersão de 3 m de raio.

Duração: 20 rodadas (D)

Teste de Resistência: Nenhum (veja a descrição)

Resistência à Magia: Não

Desenvolvimento: 504.000 PO; 11 dias; 20.160 XP. Palavras de Poder: *invocar* (CD 14), *fortificar* (CD 17). Fatores: invocar enxame de insetos em vez de uma única criatura (+8 CD, excepcional), conceder Redução de Dano 1/+6 (+15 CD), permitir que o enxame percorra o deslocamento do conjurador (+2 CD, excepcional), controle absoluto sobre os insetos (+2 CD, excepcional). Fator dedutivo: mudar o alcance para pessoal (–2 CD).

Quando o conjurador "veste" uma *coroa de insetos*, mil besouros, centopéias, escorpiões e aranhas venenosas surgirão do próprio ar ao redor dele, picando e aferroando. Este enxame forma uma aura viva ao seu redor, num raio de 3 m. O conjurador será imune à própria *coroa de insetos*. O enxame o seguirá para qualquer e percorrerá o mesmo deslocamento do conjurador, mesmo que ele alce vôo ou mergulhe na água (embora a água afogue os insetos depois de 1 rodada de completa de imersão, exceto quando a magia for conjurada dentro da água; neste caso, ela invocará insetos marinhos ou aquáticos, incapazes de sair da água).

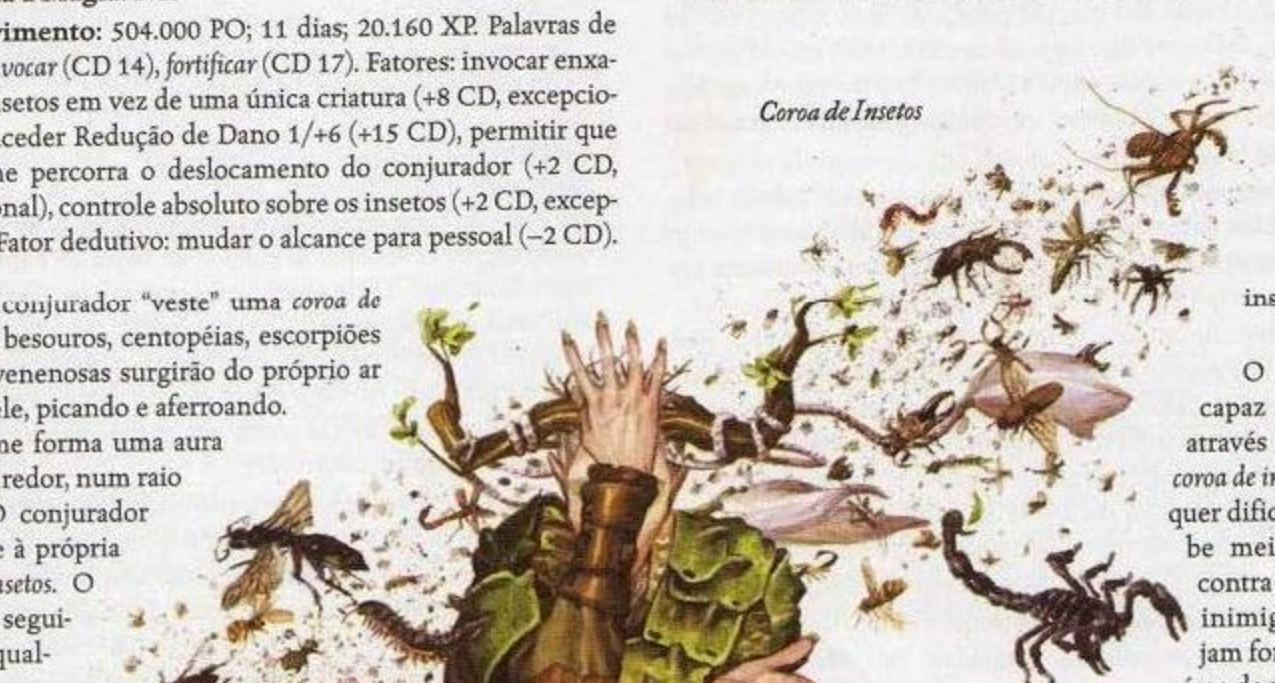
Todos os insetos da *coroa* picarão as criaturas que entrarem na área ocupada pelo efeito (ou que estiverem numa área selecionada pelo conjurador) causando 1 ponto de dano e morrendo logo em seguida. Todas as vítimas sofrem uma quantidade de pontos de dano suficiente para matá-las, destruindo a quantidade necessária de insetos no processo. As vítimas podem realizar um teste de resistência de Reflexos a cada rodada para evitar o dano total; caso obtenham sucesso, sofrerão apenas 10d10 picadas (ou 10d10 pontos de dano). O enxame causará um total de 1000 pontos de dano nas suas vítimas. Os insetos têm Redução de Dano 1/+6, permitindo que afetem as criaturas com um valor elevado de Redução de Dano.

Caso não haja insetos suficientes para matar todas as criaturas na área de efeito da magia, as criaturas com menos pontos de vida serão atacadas primeiro. Depois que o enxame eliminar todas as criaturas possíveis, todo o dano restante será distribuído igualmente entre os sobreviventes.

O conjurador terá controle total sobre os insetos da sua aura e poderá forçá-los a entrar em lugares que os insetos comuns normalmente não invadiriam. Usando uma ação livre, é possível anular temporariamente a aura e todos os insetos desaparecerão. O período em que o enxame permanecer escondido não será considerado na duração da magia. Por outro lado, também é possível moldar grosseiramente qualquer forma com a nuvem de insetos e movê-los para qualquer direção dentro dos limites do raio de 3 m usando uma ação equivalente à movimento. Por exemplo, o conjurador pode criar um corredor com a área da magia ou espalhar o enxame numa forma mais eficiente ou totalmente fantástica.

É impossível retirar o controle do conjurador sobre os insetos. Eles realizam todos os testes de resistência para evitar efeitos de dano usando os bônus básicos de resistência do conjurador. Eles também terão a mesma Resistência à Magia do conjurador (se houver) e podem realizar testes de resistência contra magias que matariam os insetos automaticamente.

Coroa de Insetos



O conjurador é capaz de enxergar através da sua própria *coroa de insetos* sem qualquer dificuldade, e recebe meia-camuflagem contra os ataques dos inimigos que estejam fora ou dentro da área da magia.

Criar Câmara Viva (Ritual)

Conjuração (Criação)

CD de Identificar Magia: 58

Componentes: V, G, Ritual, XP

Tempo de Execução: 100 dias, 11 minutos
Alcance: 0 m
Efeito: Uma câmara viva, 15 m por 15 m por 3 m
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 540.000 PO; 11 dias; 21.600 XP. Palavras de Poder: *animar* grande quantidade de rochas (CD 25), *fortificar* (CD 27). Fatores: permitir que a câmara "cresça" até o tamanho adequado durante 4d4 dias depois de criada (+20 CD, excepcional), adicionar 92 DV ao objeto (+184 CD), conceder imunidade à magia (+105 CD, excepcional), aumentar a Redução de Dano para 30 (+29 CD) e para /+7 (+18 CD), tornar permanente (x5 CD). Fatores dedutivos: aumentar o tempo de execução em 10 minutos (–20 CD), aumentar o tempo de execução em 100 dias (–200 CD), 16d6 pontos de dano do choque de retorno (–16 CD), sete conjuradores adicionais contribuindo com uma magia épica cada um (–133 CD), quatro conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 2º nível cada um (–12 CD), um conjurador adicional contribuindo com uma magia de 1º nível (–1 CD), exige 20.000 XP de cada conjurador épico (–1.600 CD).

O conjurador será capaz de criar um constructo conhecido como câmara viva (consulte o Capítulo 5: Monstros) para proteger e esconder seus tesouros. Logo após a conclusão da magia, a câmara viva será apenas um quadrado de 1,5 m de lado, mas crescerá gradualmente até seu tamanho adequado durante os próximos 4d4 dias. A câmara servirá apenas ao conjurador, permitindo que ele entre e saia de maneira similar à magia *porta dimensional*. Caso ele deseje que a câmara se oculte, basta um comando simples. Para invocar a câmara, é possível usar a magia *enviar mensagem* ou qualquer outra maneira de contatá-la diretamente.

Custo de XP: 20.000 XP (por conjurador épico).

Criar Ilha (Ritual)

Conjuração (Criação)
CD de Identificar Magia: 38
Componentes: V, G, Ritual, XP
Tempo de Execução: 65 dias, 11 minutos
Alcance: 0 m
Área: Ilha semicircular com 30 m de raio
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 360.000 PO; 8 dias; 14.400 XP. Palavras de Poder: *conjurar* (CD 21). Fatores: alterar a área para cilindro com 3 m de raio e 9 m de altura (+2 CD), alterar o raio para 30 m (+40 CD), alterar a altura para 300 m (+133 CD), permanente (x5 CD). Fator dedutivo: aumentar o tempo de execução em 10 minutos (–20 CD), aumentar o tempo de execução em 65 dias (–130 CD), dezenove conjuradores adicionais contribuindo com uma magia épica cada (–361 CD), um conjurador adicional contribuindo com uma magia de 6º nível (–11 CD), exige 2.000 XP de cada conjurador épico (–400 XP), a magia só funciona sobre líquido (–20, excepcional).

O conjurador literalmente cria uma nova ilha no mar, trazendo a tona uma superfície arenosa, rochosa ou qualquer outra protuberância estéril que seja sólida, estável e permanentemente fixa. A ilha é aproximadamente circular e tem cerca de 60 m de diâmetro. A magia *criar ilha* só funciona onde o oceano não tenha mais de 300 m de profundidade do ponto de origem da magia.

Existem rumores sobre rituais extremamente poderosos envolvendo conjuradores épicos aliados a dezenas — até mesmo centenas — de outros conjuradores, quando foram invocadas gigantescas massas de terra no meio do oceano ou, em atos de terrível devastação, afundaram pequenos continentes junto com as civilizações que os habitavam. Uma variação reversa desta magia pode ser desenvolvida separadamente, capaz de afundar pequenas ilhas ou recifes (talvez para liberar canais de navegação).

Custo de XP: 2.000 XP.

Crucificar nos Céus

Transmutação [Teletransporte]
CD de Identificar Magia: 62
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m
Alvo: Criatura ou objeto pesando 500 kg no máximo.
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 558.000 PO; 12 dias; 22.320 XP. Palavras de Poder: *adivinhar* (para prever o destino do teletransporte) (CD 17), *transportar* (CD 27). Fatores: alvo involuntário (+4 CD), aumentar o alcance de toque (+4 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: exige 1.000 XP (–10 CD).

Esta magia prende a vítima no céu. *Crucificar nos céus* transporta a vítima para longe da superfície do mundo, com uma velocidade grande o suficiente para colocá-la numa órbita eterna. A menos que o alvo seja capaz de *voar* magicamente ou tenha alguma outra forma de propulsão que não seja física, ele estará preso no firmamento até que alguém venha resgatá-lo. Mesmo que a vítima puder *voar*, precisará viajar entre 2 e 4 horas para alcançar a superfície, assumindo o uso da magia *vôo*, que permite uma velocidade descendente máxima de 216 m por rodada. Talvez a vítima não sobreviva todo esse período.

Dependendo do mundo onde a magia *crucificar nos céus* foi conjurada, as condições ambientais de um lugar tão distante da superfície podem ser letais. Os efeitos danosos incluem calor ou frio extremos e o vácuo. As vítimas sujeitas a estas condições sofrerão 2d6 pontos de dano de calor ou frio e 1d4 pontos de dano do vácuo a cada rodada. Elas também começam a sufocar na rodada subseqüente (consulte a seção Asfixia no *Livro do Mestre*).

Custo de XP: 1.000 XP.

Danação

Encantamento (Compulsão) [Teletransporte] [Ação Mental]
CD de Identificar Magia: 97
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 ação
Alvo: Criatura tocada
Duração: Instantânea (20 horas de compulsão)
Teste de Resistência: Vontade anula (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 873.000 PO; 18 dias; 34.920 XP. Palavras de Poder: *adivinhar* (para antever o inferno) (CD 17), *teletransporte* (CD 27), *compelir* (para manter o alvo no inferno) (CD 19). Fatores: alvo involuntário (+4 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD), +15 na CD do teste de resistência do alvo (+30 CD). Fator dedutivo: exige 2.000 XP (–20 CD).

Esta magia exila a vítima no inferno. Caso o conjurador obtenha sucesso num ataque de toque corpo a corpo, o alvo deverá realizar um teste de resistência de Vontade (CD = CD padrão da magia épica +15). Caso fracasse, será diretamente enviado para um dos círculos dos Nove Infernos (ou do Abismo, se o conjurador preferir), um local repleto de seres abissais. A vítima não abandonará os Nove Infernos por livre e espontânea vontade durante um período de 20 horas, acreditando que tudo não passa de um castigo por uma vida de pecados. Mesmo depois que a compulsão terminar, ela precisará providenciar um meio de escapar dos Nove Infernos.

Enquanto estiver no plano infernal — e a menos que o seu Mestre especifique localizações e situações diferentes — a vítima encontrará um grupo de 1d4 lordes das profundezas (ou balor, no caso do Abismo) a cada hora. Consulte o *Livro dos Monstros* para obter as estatísticas destas criaturas ou o Capítulo 5 para as estatísticas dos infernais, um novo tipo de criatura.

Custo de XP: 2.000 XP.

Dissipar Magias Magníficas

Abjuração
CD de Identificar Magia: 59
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m
Alvo: Uma criatura ou objeto
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Desenvolvimento: 531.000 PO; 11 dias; 21.240 XP. Palavras de Poder: *dissipar* (CD 19). Fatores: +30 de bônus adicional no teste de dissipar (+30 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: 10d6 pontos de dano de choque de retorno (–10 CD).

Como *dissipar magias aprimoradas* (consulte o Capítulo 11: Magias, no *Livro do Jogador*), exceto que o bônus máximo no teste de dissipar é +40 e o conjurador sofre 10d6 de choque de retorno.

Divina Contemplação da Vingança

Transmutação
CD de Identificar Magia: 419
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 3.600 m
Alvo: Uma criatura, ou um cubo de 3 m de matéria inanimada na linha de visão
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 3.771.000 PO; 76 dias; 150.840 XP. Palavras de Poder: *destruir* (CD 29). Fatores: aumentar o dano para 305d6 (+570 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: 200d6 pontos de dano de choque de retorno (–200 CD).

A vítima desta magia será alvo da fúria de uma divindade, sofrendo 305d6 pontos de dano (ou metade caso obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude). Caso os pontos de vida do alvo sejam reduzidos a –10 ou menos (ou um constructo, objeto ou morto-vivo seja reduzido a 0 ponto de vida), ele será totalmente destruído, como se tivesse sido *desintegrado*. Restarão apenas os resquícios e as cinzas da vítima. Canalizar uma força tão arrebatadora tem seu preço e o conjurador também sofre 200d6 pontos de dano, conforme seus olhos sangram e sua pele convulsiona enquanto o poder é liberado. Esta magia quase sempre mata o conjurador, mas ela costuma valer o esforço.

Nota: A Tabela 3–4: Resultado Médio das Jogadas de Dados é muito útil caso você não queira jogar centenas de dados de seis faces.

Domínio da Alma

Adivinhação, Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
CD de Identificar Magia: 72
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Veja a descrição
Alvo: Uma outra criatura viva
Duração: 20 minutos (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (veja a descrição)
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 648.000 PO; 13 dias; 25.920 XP. Palavras de Poder: *contato* (CD 23), *revelar* (CD 19), *compelir* (CD 19). Fatores: afetar os cinco sentidos (+8 CD), controle compulsório total (+10 CD), compulsão estrita contra qualquer criatura (+11 CD, excepcional). Fator dedutivo: aumentar o tempo de execução em 9 minutos (–18 CD).

Como *espionar alma*, exceto que o conjurador também assume controle total sobre o corpo da vítima. O alvo pode realizar um teste de resistência de Vontade; caso obtenha sucesso, evitará que o conjurador estabeleça a conexão telepática. A vítima sentirá a tentativa de domínio como um estranho formigamento repentino.

Caso o alvo fracasse no teste de resistência de Vontade, o conjurador assumirá o controle sobre o corpo da vítima como se fosse o seu próprio corpo, ouvindo, enxergando, cheirando, provando e sentindo tudo o que o alvo sentir.

Depois que a duração da magia terminar ou ela for dissipada, o alvo reassume o controle sobre seu corpo, completamente ciente de todos os eventos que aconteceram — ele assistiu indefeso a tudo, preso dentro de seu próprio corpo. A vítima saberá o nome e a natureza genérica do conjurador caso obtenha sucesso em um segundo teste de resistência de Vontade.

Não é possível controlar mortos-vivos ou criaturas incorpóreas usando esta magia.

Duplicata Temporal

Transmutação [Teletransporte]
CD de Identificar Magia: 71
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação livre
Efeito: O conjurador
Duração: 1 rodada (veja a descrição)
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Não (benéfica)
Desenvolvimento: 639.000 PO; 13 dias; 25.560 XP. Palavras de Poder: *transportar* (trazer o conjurador do futuro para o presente durante 1 rodada) (CD 27). Fatores: viajar no tempo (+8 CD), estender o efeito temporal básico (+8 CD, excepcional), magia acelerada (+28 CD).

Usando uma ação livre, considerada no limite de magias aceleradas por rodada, o personagem será capaz de transportar a si próprio do futuro (1 rodada subsequente) para o presente, num quadrado adjacente. Tecnicamente, o personagem do futuro é apenas uma possibilidade (a linha do tempo é um redemoinho de múltiplas probabilidades), mas o ato de trazer uma possibilidade futura para o presente colapsa com as probabilidades e o futuro possível se torna o futuro definitivo.

O personagem atual e o futurístico podem agir normalmente nesta rodada (e, embora o atual já tenha utilizado seu limite de uma magia acelerada por rodada, sua duplicata ainda não o fez). O personagem do futuro terá todos os recursos que o conjurador dispunha no momento do término da conjuração desta magia. Uma vez que se trata apenas de uma possibilidade, não importa o que acontecer nesta rodada (mesmo que o próprio conjurador morra), os recursos da duplicata não serão consumidos. Similarmente, ela também não terá nenhum conhecimento específico do que pode acontecer nesta rodada.

Como o personagem do futuro ainda é parte do fluxo temporal, a rodada que ele despende ao lado do conjurador será perdida no seu próprio futuro. Como a duplicata também é o personagem, ele também perderá a rodada seguinte. Ele simplesmente não estará lá — terá desaparecido.

Lidar com o fluxo temporal é *muito* confuso. Segue abaixo um resumo das rodadas dessa magia.

Primeira rodada: O conjurador lança *duplicata temporal*, o personagem do futuro (da rodada seguinte) aparece e ambos agem normalmente.

Segunda rodada: O personagem foi transportado (por ele mesmo) de volta no tempo para a primeira rodada. Neste momento, não existirá nenhuma versão do conjurador presente.

Terceira rodada: O personagem reassume seu lugar no fluxo temporal. Ele retorna na mesma localização e condição em que a duplicata do futuro terminou a primeira rodada. Quaisquer recursos (magias, dano, cargas de itens mágicos) que tenha usado naquele período serão deduzidos efetivamente. Anote-os na planilha.

Usar esta magia para que o conjurador se transporte do futuro distorce o tempo e as probabilidades até os seus limites; não há como desenvolver versões mais poderosas de *duplicata temporal*. Também é impossível transportar mais de uma versão do personagem para o presente simultaneamente, assim como também não é possível selecionar versões de futuros mais distantes que uma rodada.

Eclipse

Conjuração (Criação)
CD de Identificar Magia: 42
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 300 km
Área: raio de 7,5 km, centrado no conjurador
Duração: Até 8 horas (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 378.000 PO; 8 dias; 15.200 XP. Palavras de Poder: *conjurar* (CD 21), *transportar* (para posicionar o disco 150 km acima) (CD 27). Fatores: aumentar a massa em 1.000% (+40 CD), moldar a massa num disco fino como papel (+2 CD, excepcional), manter o disco no lugar durante 8 horas (+10 CD, excepcional). Fatores dedutivos: aumentar o tempo de execução em 9 minutos (–18 na CD), exige 4.000 XP (–40 CD).

Com esta magia, o personagem é capaz de criar um eclipse limitado, como se um corpo celeste fosse colocado entre o sol e a terra. Toda a paisagem num raio de 7,5 km da localização do conjurador notará a diminuição do sol conforme o disco criado pela magia se posiciona diante da estrela, culminando num eclipse total, quando restará apenas um anel de luz ao redor do disco. O eclipse seguirá o conjurador através da região durante 8 horas, até que o sol se ponha ou até ser dissipado. Não é necessário que o conjurador se concentre para manter o eclipse.

Custo de XP: 4.000 XP.

Eidolon

Conjuração (Criação)
CD de Identificar Magia: 79
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 1,5 m
Efeito: Uma duplicata do conjurador
Duração: 8 horas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 711.000 PO; 15 dias; 28.440 XP. Palavras de Poder: *conjurar* (para criar a substância básica) (CD 21), *transformar* (CD 21), *transportar* (para transferir parte da alma do conjurador para a duplicata) (CD 27). Fatores: transformar substância inanimada em humanóide (+10 CD), transformar num indivíduo específico (+25 CD). Fator dedutivo: exige 2.500 XP (–25 CD).

O conjurador compartilha parte de sua essência, criando uma duplicata de si mesmo a partir de um fragmento de sua alma. Esta magia cria uma duplicata do conjurador como o personagem era no 21° nível e ele sofrerá um nível negativo enquanto a duplicata existir. Para cada nível negativo adicional que o conjurador aceitar durante a conjuração, o eidolon receberá um nível de personagem. Independente de quantos níveis negativos forem atribuídos ao personagem, o eidolon nunca poderá ter mais níveis de personagem que o conjurador (considerando os níveis negativos recém-adquiridos). Por exemplo, um mago de 30° nível poderia lançar *eidolon* e aceitar quatro níveis negativos para que sua duplicata estivesse no 25° nível (e ele mesmo estaria, efetivamente, no 26° nível). Ele não pode conceder mais nenhum nível ao *eidolon*, senão a duplicata terá mais níveis de personagem que o próprio conjurador.

Trate a duplicata como se ela fosse o próprio personagem com a quantidade de níveis negativos necessários para pertencer ao nível selecionado. O *eidolon* estará descansado e curado tão logo seja criado. Ele será capaz de conjurar qualquer magia que o personagem conheça, incluindo as magias épicas. Use o modificador de Identificar Magia do *eidolon* como base para descobrir quantas magias épicas ele é capaz de lançar por dia, e seu nível efetivo de personagem para determinar as perícias, talentos e quaisquer outras habilidades. Efetivamente, a duplicata pertence a um nível mais baixo que o personagem; sendo assim, ela provavelmente não conseguirá conjurar as mesmas magias que o conjurador. Uma duplicata poderosa o suficiente seria capaz de, inclusive, conjurar a magia *eidolon* sobre si mesma. Para lançar qualquer magia, a criatura deve fornecer os componentes materiais exigidos, mas os custos em XP devem ser fornecidos pelo conjurador original.

Quando for criada, a duplicata surge trajando quaisquer roupas comuns que o conjurador desejar mas ela não terá nenhum outro

equipamento. A cópia partilha a alma do personagem, sendo assim ela seguirá os mesmos intentos e propósitos de seu conjurador. Normalmente, o personagem e seu *eidolon* não invejam sua curta existência conjunta, pois um será parte do outro. Caso o *eidolon* seja morto antes do término da duração da magia, o conjurador receberá de volta os níveis perdidos. Normalmente, o *eidolon* não se mantém ativo durante tempo suficiente para ameaçar o conjurador com uma perda de nível permanente.

Custo de XP: 2.500 XP.

Escravizar (Ritual)

Encantamento (Compulsão) [Ação-Mental]
CD de Identificar Magia: 80
Componentes: V, M, Ritual, XP
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 22,5 m
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 720.000 PO; 15 dias; 28.800 XP. Palavras de Poder: *compelir* (CD 19). Fatores: compulsão estrita contra qualquer criatura (+11 CD, excepcional), tempo de execução de 1 ação (+20 CD), permanente (x5 CD). Fator dedutivo: 2d6 pontos de dano de choque de retorno (–2 CD), quatro conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 9º nível cada um (–68 CD), exige 2.000 XP de cada conjurador (–100 CD).

Esta magia escraviza qualquer criatura viva. O conjurador gera uma ligação telepática com a mente do alvo. Se a criatura souber se comunicar através de um idioma, o personagem poderá obrigar a vítima a fazer tudo o que ele desejar, dentro dos limites das habilidades do escravo. Se a criatura não conhecer nenhum idioma, o conjurador só poderá se comunicar através de comandos simples, como "Venha aqui", "Vá até ali", "Lute" e "Fique parado". O personagem também sabe tudo o que se passa com a vítima, mas não recebe diretamente nenhuma informação sensorial.

Uma vítima obrigada a agir contra sua natureza pode realizar um teste de resistência com –10 de penalidade para evitar cumprir esta ordem em particular, mas mesmo que obtenha sucesso neste teste, ela ainda permanecerá sob o controle do conjurador, independente de sua insubordinação. Uma vez que a vítima tenha obtido sucesso num teste de resistência para não realizar uma determinada ação, ela realizará todos os testes de resistência posteriores para se negar a cumprir essa mesma ordem sem nenhuma penalidade.

A *proteção contra o mal* e magias similares podem evitar o controle ou o uso de vínculos telepáticos enquanto o alvo estiver protegido, mas nenhuma delas dissipa ou impede que *escravizar* seja conjurada.

Custo de XP: 2.000 XP.

Espionar Alma

Adivinhação
CD de Identificar Magia: 55
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Veja a descrição
Alvo: Uma outra criatura viva
Duração: 20 rodadas (D)
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 495.000 PO; 10 dias; 19.800 XP. Palavras de Poder: *contato* (CD 23), *revelar* (CD 19), *camuflar* (CD 17). Fatores: afetar os cinco sentidos (+8 CD), camuflar detecção (+6, excepcional). Fator dedutivo: aumentar o tempo de execução em 9 minutos (–18 CD).

Quando esta magia é lançada, o conjurador será temporariamente capaz de experimentar a consciência de outra criatura com a qual tenha familiaridade (por encontro, observação ou espionagem do alvo), experimentando tudo o que está se passando com os cinco sentidos da vítima. O alvo pode realizar um teste de resistência de Vontade; caso obtenha sucesso, evitará que o conjurador estabeleça a conexão telepática. Independente do resultado no teste de resistência, a vítima não perceberá a tentativa de possessão.

Depois de estabelecer ligação com o alvo, o conjurador ouvirá, enxergará, cheirará, provará e sentirá tudo o que o alvo sentir. Apesar disso, ele não será capaz de controlar a vítima. Ele só poderá enxergar o que a vítima olhar e só experimentará algo se ela comer ou beber algo enquanto a magia permanecer ativa.

Durante este período, o corpo do conjurador permanecerá em estado de transe. Caso o alvo sofra qualquer dano, ele sentirá a dor, mas seu próprio corpo não sofrerá nenhum ferimento. Se o personagem for nocauteado e cair inconsciente ou morto, a magia terminará imediatamente.

Explosão Infernal

Evocação [Ácido, Fogo, Eletricidade, Sônico]
CD de Identificar Magia: 90
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m
Área: Círculo de 12 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 810.000 PO; 17 dias; 32.400 XP. Palavras de Poder: *energia* (causar 10d6 pontos de dano de cada um dos seguintes tipos de energia: ácido, fogo, eletricidade, sônico) (CD 76). Fatores: mudar a área de raio para círculo (+2 CD), área duplicada (+6 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fatores dedutivos: 10d6 pontos de dano de choque de retorno (–10 CD), exige 400 XP (–4 CD).

Uma *explosão infernal* é uma intensa detonação de energia que estoura num ribombar trovejante. Ela causa 10d6 pontos de dano de ácido, 10d6 pontos de dano de fogo, 10d6 pontos de dano de eletricidade e 10d6 pontos de dano sônico em todas as criaturas na área afetada. Os objetos livres na área também sofrem o mesmo dano. Esta magia é difícil de controlar e o conjurador sofre 10d6 pontos de dano sempre que a conjurar (além de perder 400 XP).

O personagem aponta o dedo e determina o ponto de origem (distância e altura) atingido pela *explosão infernal*. Um globo de energia brilhante e estroboscópica, com o tamanho de um punho, será disparado imediatamente; a menos que colida contra alguma barreira ou corpo sólido antes de atingir o seu destino, ele explode no local selecionado causando um efeito descrito pelos raros sobreviventes como "o inferno na terra".

Custo de XP: 400 XP.

Explosão Negativa

Evocação [Frio]
CD de Identificar Magia: 50
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m
Área: Explosão em um semicírculo de 6 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 450.000 PO; 9 dias; 18.000 XP. Palavras de Poder: *energia* (CD 19), *criar mortos-vivos* (CD 23). Fatores: tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: mudar o tipo de morto-vivo para esqueleto (–12 CD).

Quando esta magia é ativada, o conjurador engolfa seus inimigos numa *bola de frio* que causa 10d6 pontos de dano de frio. Além disso, até 20 criaturas que sejam eliminadas nesta explosão se erguem instantaneamente como esqueletos Médios. Estes esqueletos servirão ao conjurador indefinidamente. Não é possível exceder o limite normal de mortos-vivos controlados através desta magia, mas quaisquer outros meios que permitam superar este limite funcionarão normalmente com os mortos vivos criados pela *explosão negativa*.

Falecimento Despercebido

Necromancia (Morte, Mal), Ilusão (Idéia)
CD de Identificar Magia: 82
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m
Alvo: Uma criatura de até 80 DV
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 738.000 PO; 15 dias; 29.520 XP. Palavras de Poder: *matar* (CD 25), *criar mortos-vivos* (CD 23), *iludir* (CD 14). Fatores: aplicar elementos de idéia nos 5 sentidos (+10 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: mudar o tipo de morto-vivo para carniçal (–10 CD).

Esta magia mata e reanima a vítima instantaneamente, de modo que pareça que nada aconteceu. Inicialmente, os companheiros do alvo (se houver) não perceberão o que aconteceu. A vítima pode realizar um teste de resistência de Fortitude para sobreviver ao ataque. Caso fracasse, ela permanecerá exatamente no mesmo lugar, sem nenhuma alteração aparente.

Na verdade, a partir de agora ela será um carniçal sob controle do conjurador. Os companheiros da vítima não perceberão nada de incomum sobre a condição da vítima até que interajam com ela, quando cada um deles poderá realizar um teste de resistência de Vontade para perceber as diferenças ("Pelas barbas de Moradin, como você está lento hoje!"). O carniçal servirá ao conjurador permanentemente. Não é possível exceder o limite normal de mortos-vivos controlados através desta magia, mas quaisquer outros meios que permitam superar este limite funcionarão normalmente com os mortos vivos criados por *falecimento despercebido*.

Fuga Onírica

Transmutação [Teletransporte]
CD de Identificar Magia: 29
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: O conjurador e quaisquer outras criaturas voluntárias tocadas, pesando no máximo 300 kg.
Duração: Instantânea (D)
Teste de Resistência: Sim (benéfica) (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)
Desenvolvimento: 261.000 PO; 6 dias; 10.400 XP. Palavras de Poder: *transportar* (CD 27). Fator: transportar para o Sonho (+2 CD).

O conjurador e qualquer criatura que tocar serão transportados por um arco cristalino de devaneio até os limites do pensamento consciente e então para a Região dos Sonhos. É possível levar mais de uma criatura (respeitando os limites de peso), mas todos devem estar em contato físico no momento da conjuração da magia. O personagem entra fisicamente no Sonho, sem deixar nenhum equipamento no seu local de partida.

No Sonho, ele se desloca através de uma aglutinação de pensamentos, desejos e ilusões criadas pela mente dos sonhadores de todas as partes do cosmos. A cada minuto em que se deslocar nesse plano, o conjurador pode "acordar" a 7,5 km de sua posição original no mundo real, desperto. Dessa forma, um personagem é capaz de utilizar esta magia para viajar rapidamente, imergindo sua forma física no plano onde os sonhos existem, percorrendo a distância pretendida (a 7,5 km por minuto) e retornando ao mundo físico quando desejar.

O personagem não saberá exatamente seu destino final no mundo desperto, tampouco as condições do plano material enquanto estiver dentro da Região dos Sonhos. Ele saberá aproximadamente onde sua jornada terminará com base no tempo gasto viajando através do Sonho.

A *fuga onírica* também pode ser utilizada para visitar outros planos que contenham criaturas capazes de sonhar, mas isso exige a travessia dos sonhos dos extra-planares, onde o personagem estará sujeito às extravagâncias de realidades oníricas violentas. Esta é uma situação potencialmente perigosa e suas conseqüências ficam a critério do Mestre. Transferir-se para outro plano de existência exige 1d4 horas de jornada ininterrupta através do Sonho.

Ao conjurar esta magia, quaisquer criaturas tocadas pelo personagem também fazem a transposição das fronteiras do pensamento consciente. Elas podem segui-lo, aventurar-se pelos sonhos alheios ou tentar voltar ao mundo desperto (50% de chance de cada uma das últimas escolhas caso se percam ou sejam abandonadas pelo conjurador). As criaturas que não queiram acompanhar o conjurador na Região dos Sonhos podem realizar um teste de resistência de Vontade, anulando o efeito se obtiverem sucesso.

Holocausto Negativo

Evocação [Frio]
CD de Identificar Magia: 78
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 90 m
Área: Explosão em semicírculo de 6 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim

Desenvolvimento: 702.000 PO; 15 dias; 28.080 XP. Palavras de Poder: *energia* (CD 19), *criar mortos-vivos* (CD 23). Fatores: aumentar o dano para 30d6 (+40 CD). Fator dedutivo: mudar o tipo de morto-vivo para inumano (–4 CD).

Quando esta magia é ativada, o conjurador engolfa os inimigos numa explosão gélida extraordinariamente poderosa, que causa 30d6 pontos de dano de frio. Além disso, até 5 criaturas que sejam eliminadas nesta explosão se erguem instantaneamente como inumanos. Estes inumanos servirão ao conjurador indefinidamente. Não é possível exceder o limite normal de mortos-vivos controlados através desta magia, mas quaisquer outros meios que permitam superar este limite funcionarão normalmente com os mortos-vivos criados pelo *holocausto negativo*.

Inverno Atroz

Evocação [Frio]
CD de Identificar Magia: 319
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 300 m
Área: Emanação com 300 m de raio
Duração: 20 horas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 2.871.000 PO; 58 dias; 114.840 XP. Palavras de Poder: *energia* (emanação de 2d6 pontos de dano de frio) (CD 19). Fatores: aumento de 100 vezes da área inicial (+400 CD). Fator dedutivo: exige 10.000 XP (–100 CD).

Esta magia invoca o inverno. A criatura ou objeto visado pela magia emanará um frio abrasivo num raio de 300 m durante 20 horas. O frio emanado causa 2d6 pontos de dano a cada rodada contra as criaturas desprotegidas (o alvo também sofrerá o dano caso não esteja magicamente protegido ou não seja resistente ao frio). O frio intenso congelará toda a água em contato com o ar, causará geadas e ventos constantes. A neve e a ventania produzirão os efeitos de uma nevasca na área afetada (consulte a seção Perigos do Clima no *Livro do Mestre*).

Custo de XP: 10.000 XP.

Invocar Behemoth

Conjuração (Invocação)
CD de Identificar Magia: 72
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 22,5 m
Efeito: Uma criatura invocada
Duração: 20 rodadas (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Desenvolvimento: 648.000 PO; 13 dias; 25.920 XP. Palavras de Poder: *invocar* (CD 14). Fatores: invocar uma criatura de ND 21 (+38 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD).

O conjurador pode invocar um behemoth (consulte o Capítulo 5: Monstros) para atacar seus inimigos. O monstro surgirá onde o personagem desejar e agirá imediatamente na mesma Iniciativa do conjurador. Ele atacará seus adversários usando suas melhores habilidades.

Caso o personagem consiga se comunicar com a criatura, poderá ordenar que não ataque, que ataque inimigos específicos ou realize qualquer outra tarefa. As criaturas invocadas agem normalmente na última rodada de duração da magia e desaparecem no final da rodada.

Invocar Dragão (Ritual)

Conjuração (Invocação) [Fogo]
CD de Identificar Magia: 38
Componentes: V, G, Ritual
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 22,5 m
Efeito: Invoca um dragão vermelho adulto
Duração: 20 rodadas (D)
Teste de Resistência: Nenhum (veja a descrição)
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 342.000 PO; 7 dias; 13.680 XP. Palavras de Poder: *invocar* (CD 14). Fatores: invocar criatura diferente de extraplanar (+10 CD), invocar criatura de ND 14 (+24 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: dois conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 8º nível cada um (–30 CD).

Esta magia invoca um dragão vermelho adulto. Ele surgirá onde o conjurador indicar e agirá imediatamente. O dragão atacará os adversários usando suas melhores habilidades (na primeira rodada, ele optará pelo sopro de fogo, caso seja possível). O personagem é

capaz de ordenar que o dragão que não ataque, que ele ataque inimigos específicos ou realize qualquer outra ação. Este é um ritual mágico que exige outros dois conjuradores. A contribuição de cada um deles na conjuração deste ritual exige uma magia preparada ou disponível de 8º nível.

Liberdade Eterna

Abjuração
CD de Identificar Magia: 150
Componentes: V, G, Ritual, XP
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada ou objeto pesando até 1.000 kg.
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 1.350.000 PO; 27 dias; 54.000 XP. Palavras de Poder: *proteger* (CD 14). Fatores: proteções específicas *constrição* (+0 CD), *imobilizar monstros* (+8 CD), *imobilizar pessoas* (+4 CD), *aprisionamento* (+16 CD), paralisia (+6 CD, excepcional), petrificação (+6 CD, excepcional), *sono* (+0 CD), *lentidão* (+4 CD), atordoamento (+6 CD, excepcional), *estase temporal* (+16 CD) e *teia* (+4 CD); permanente (x5 CD). Fatores dedutivos: dez conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 9º nível (–170 CD), exige 10.000 XP de cada conjurador (–100 CD).

O alvo desta magia avança corajosamente nas veredas que os outros temem, adquirindo imunidade permanente contra as seguintes magias, efeitos e habilidades similares à magia: *constrição*, *imobilizar*, *aprisionamento*, paralisia, petrificação, *sono*, *lentidão*, atordoamento, *estase temporal* e *teia*.

Custo de XP: 10.000 XP.

Livrar

Transmutação
CD de Identificar Magia: 43
Componentes: Nenhum
Tempo de Execução: 1 ação livre
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura ou energia imobilizando o conjurador
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 387.000 PO; 8 dias; 15.480 XP. Palavras de Poder: *destruir* (CD 29). Fatores: magia acelerada (+28 CD), sem componentes verbais ou gestuais (+4 CD). Fatores dedutivos: circunstâncias limitadas (–8 CD, excepcional), 10d6 pontos de dano de choque de retorno (–10 CD).

O conjurador irradia destruição, causando 20d6 pontos de dano a qualquer criatura que o estiver agarrando. O dano causado não pertence à nenhum tipo de energia em particular — é um impulso puramente destrutivo. Caso esteja imobilizado por uma energia mágica, como a *mão poderosa de Bigby* ou a *mão esmagadora de Bigby*, a fonte mágica de energia será automaticamente destruída. Ser agarrado ou imobilizado é muito perigoso para a maioria dos conjuradores, logo poucos se importam em sofrer os 10d6 pontos de dano do choque de retorno.

Maldição do Sapo em Massa

Transmutação
CD de Identificar Magia: 55
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m
Área: Semicírculo de 12 m de raio
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 495.000 PO; 10 dias; 19.800 XP. Palavras de Poder: *transformar* (CD 21). Fatores: alterar a área para semicírculo de 12 m (+10 CD), aumentar a área em 100% (+4 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD).

Retirada do repertório do lendário mago Miko, esta magia épica transforma todas as criaturas Médias ou menores dentro da área afetada em sapos. As criaturas transformadas conservam todas as suas faculdades mentais, incluindo personalidade, valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, nível e classe, pontos de vida (independente do valor de Constituição), tendência, bônus base de ataque, bônus base de resistência, habilidades extraordinárias, magias e habilidades similares à magia, mas perdem as habilidades sobrenaturais. As vítimas assumirão as características físicas de um sapo, incluindo o tamanho natural, valores de Força, Destreza e Constituição (use as estatísticas para o sapo contidas no *Livro dos Monstros*). Todo o equipamento das criaturas cairá no chão quando forem transformadas.

Memento Mori

Necromancia [Morte]
CD de Identificar Magia: 86
Componentes: Nenhum
Tempo de Execução: 1 ação livre (magia acelerada)
Alcance: 90 m
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 774.000 PO; 16 dias; 30.960 XP. Palavras de Poder: *matar* (CD 25). Fatores: aumentar para 160 DV (+8 CD), magia acelerada (+28 CD), sem componentes verbais ou gestuais (+4 CD), +10 na CD do teste de resistência do alvo (+20 CD).

O conjurador mata o alvo por telepatia. Usando uma ação livre, considerada no limite de magias aceleradas por rodada, o personagem deseja a morte do alvo sem falar ou gesticular. Sua sede de sangue arranca a força vital de uma criatura de 160 DV ou menos, matando-a instantaneamente. A vítima pode realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 30 + modificador de habilidade chave do conjurador) para sobreviver ao ataque. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a vítima ainda sofrerá 3d6+20 pontos de dano.

Origem das Espécies: Achaierai (Ritual)

Conjuração (Criação, Cura)
CD de Identificar Magia: 38
Componentes: V, G, Ritual, FD, XP
Tempo de Execução: 100 dias, 11 minutos
Alcance: 0 m

Efeito: Uma criatura Média ou menor (0,5 m³)
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 360.000 PO; 8 dias; 14.400 XP. Palavras de Poder: *conjurar* (CD 21), *vida* (CD 27), *fortificar* (CD 17). Fatores: +4 DV (5 PV por DV) (+20 CD), +6 na CA natural (+12 CD), adicionar três ataques naturais (+6 CD, excepcional), adicionar habilidade similar à magia *nuvem negra* (+33 CD), adicionar RM 19 (+15 CD), permanente (x5 CD). Fatores dedutivos: 50d6 pontos de dano de choque de retorno (–50 CD), aumentar o tempo de execução em 10 minutos (–20 CD), aumentar o tempo de execução em 100 dias (–200 CD), exige 10.000 XP (–100 CD), onze conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 9º nível cada (–187 CD), dez conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 8º nível cada (–150 CD), dez conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 1º nível cada (–10 CD).

Copiada do repertório de um conjurador épico demoníaco de Aqueronte, esta magia literalmente cria uma nova criatura: um achaierai, o monstro descrito no *Livro dos Monstros*. Assim que for criado, o achaierai será uma criatura Média, mas crescerá até a categoria Grande em 1d4 dias. Um achaierai criado não terá o tesouro, cultura ou os conhecimentos específicos de um achaierai normal. Caso seja liberado entre os seus semelhantes, ele assumirá rapidamente todas as características e o comportamento dos achaierai.

Custo de XP: 10.000 XP

Pestilência (Ritual)

Conjuração, Necromancia
CD de Identificar Magia: 104
Componentes: V, G, Ritual, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 0 m
Área: Semicírculo com 300 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 936.000 PO; 19 dias; 37.440 XP. Palavras de Poder: *infligir* (CD 19). Fatores: tipo de alvo adicional (plantas) (+10 CD), mudar de alvo para área (+10 CD), aumentar o raio de 6 m para 300 m (+200 CD), efeito de doença (como na magia *praga*) (+21 CD, excepcional). Fatores dedutivos: aumentar o tempo de execução em 9 minutos (–18 CD), dois conjuradores adicionais contribuindo com uma magia épica cada (–38 CD), exige 10.000 XP (–100 CD).

Quando a *pestilência* é conjurada com sucesso, uma onda de doenças será irradiada sobre o local onde o ritual foi executado, infectando instantaneamente qualquer ser vivo na área com uma doença debilitante conhecida como *destruição repugnante*. Dentro de 24 horas, tudo dentro da área de efeito começará a demonstrar sinais de apodrecimento e deterioração. As plantas se liquefazem e amarelam, murchando como se estivessem dissolvendo. Os animais e as pessoas são consumidos internamente pela doença; começam sangrando pelas gengivas, olhos, nariz e outros tecidos delicados e, com o tempo, exibem horríveis pústulas roxas. A doença culmina com a abertura de feridas terríveis sobre todo o corpo da vítima. Toda a região atingida pela magia será rapidamente engolfada pelo fedor de morte e invadida por moscas e vermes, trazendo mais desconforto para as vítimas.

A cada dia que as vítimas fracassarem no teste de resistência de Fortitude, elas sofrerão 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. Se a vítima fracassar num segundo teste de resistência, 1 ponto do dano sofrido será permanente. Caso a vítima obtenha sucesso no primeiro teste de resistência durante 2 dias consecutivos, ela terá se recuperado da doença. Esta forma mágica de doença não é contagiosa e não vai se espalhar além do local inicialmente infectado, diferente das doenças descritas no *Livro do Mestre*.

Este ritual poderoso e aterrorizante pode ser conjurado sobre comunidades rurais de pequeno porte, espalhando-se em todas as direções e infectando plantações, pomares, animais de criação e fazendeiros de forma devastadora. Alternativamente, pode ser conjurado no meio de uma cidade movimentada, infectando plebeus e nobres de maneira similar. As frutas e os vegetais infectados pela destruição repugnante são impróprios para o consumo, assim como qualquer estoque atingido pela doença.

Custo de XP: 10.000 XP.

Reflexão Épica de Magias

Abjuração
CD de Identificar Magia: 68
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 41 dias, 11 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Objeto ou criatura tocada
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 630.000 PO; 13 dias; 25.200 XP. Palavras de Poder: *refletir* (CD 27). Fatores: refletir magias de até 9º nível (+160 CD), alterar o alcance para toque (+2 CD), permanente (x5 CD). Fatores dedutivos: aumentar o tempo de execução em 10 minutos (–20 CD), aumentar o tempo de execução em 41 dias (–82 CD), 20d6 pontos de dano de choque de retorno (–20 CD), seis conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 8º nível (–90 CD), exige 9.500 XP de cada conjurador (–665 CD).

Esta magia protege o alvo permanentemente contra todas as magias de 1º a 9º nível. Estas magias são refletidas para os seus respectivos conjuradores. As magias de área não são afetadas pela *reflexão épica de magias*.

Custo de XP: 9.500 XP (por conjurador).

Reflexão Épica de Projéteis

Abjuração
CD de Identificar Magia: 27
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 12 horas
Desenvolvimento: 243.000 PO; 5 dias; 9.720 XP. Palavras de Poder: *refletir* (CD 27).

Os ataques à distância desferidos contra o conjurador serão refletidos contra o atacante original. Enquanto a magia permanecer ativa, cinco ataques serão refletidos de volta aos seus atacantes; o conjurador decide quais ataques serão refletidos antes do dano ser calculado. Os ataques retornam contra seus atacantes usando o mesmo resultado da jogada de ataque. Depois que os cinco ataques forem refletidos, a magia terminará.

Relâmpago Vivo

Evocação [Eletricidade]
CD de Identificar Magia: 140
Componentes: Nenhum
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m ou 45 m
Área: Um raio de 1,5 m de largura e 90 m de comprimento ou com 3 m de largura e 45 m de comprimento
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 1.260.000 PO; 26 dias; 50.400 XP. Palavras de Poder: *vida* (CD 27), *energia* (CD 19). Fatores: tempo de execução de 1 ação (+20 CD), sem componentes verbais ou gestuais (+4 CD), dar vida a uma magia (x2 CD, excepcional).

O conjurador desenvolve a magia que será utilizada e, depois disso, a magia literalmente "se conjura sozinha". Quando lançar esta magia, uma rajada de energia causará 10d6 pontos de dano de eletricidade a cada criatura na área afetada. No momento da conjuração, o *relâmpago vivo* segue todas as regras padrão para a conjuração de magias épicas.

O *relâmpago vivo* é uma entidade consciente e geralmente amigável perante o conjurador. Ela tem os valores das habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) do conjurador, mas não possui valores de habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição). Ela sente o mundo a sua volta através dos sentidos do personagem e se comunica com ele por telepatia. Como uma magia de ativação autônoma, ela não está realmente viva, é apenas um fragmento da personalidade do conjurador. Ela não se importará com o mundo ao seu redor, mas sob o comando do personagem (e algumas vezes por conta própria), ela se lançará sobre os adversários. Os conjuradores que preparam suas magias com antecedência devem preparar o *relâmpago vivo* normalmente para que ela se ative sozinha.

Quando a magia se ativa, ela age na mesma Iniciativa do seu conjurador mas não exige uma ação do personagem naquela rodada. Assumindo que o personagem tenha conjurações épicas disponíveis suficientes para aquele dia, ele ainda poderá realizar qualquer outra ação — incluindo conjurar outra magia comum ou épica. Não é possível conjurar dois *relâmpagos vivos* simultaneamente, ou seja, conjurar esta magia enquanto ela está se ativando sozinha, mesmo que se tenha preparado a magia mais de uma vez.

O *relâmpago vivo* consumirá uma das conjurações do limite diário de magias épicas do personagem sempre que se ativar. Depois que o limite diário do conjurador estiver exaurido (ou ele tiver conjurado todos os *relâmpagos vivos* preparados, no caso dos conjuradores que preparam magias), o efeito se tornará inerte. Ela continuará assim até que o personagem descanse e recupere seu limite diário de magias épicas.

Resistência à Magia Maior (Ritual)

Transmutação
CD de Identificar Magia: 45
Componentes: V, G, Ritual
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 20 horas
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)
Desenvolvimento: 405.000 PO; 9 dias; 16.200 XP. Palavras de Poder: *fortificar* (CD 27). Fatores: +10 adicionais na RM (+40 CD). Fator dedutivo: dois conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 6º nível cada um (–22 CD).

Ressurreição Contingente

Conjuração (Cura)
CD de Identificar Magia: 52
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: O conjurador ou a criatura tocada
Duração: Contingente até ser lançada, depois instantânea
Teste de Resistência: Nenhum (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)
Desenvolvimento: 468.000 PO; 10 dias; 18.720 XP. Palavras de Poder: *vida* (CD 27). Fatores: ativada quando o alvo morrer (+25 CD).

Ressurreição contingente revive o alvo caso ele seja destruído. Quando é conjurada, esta magia permanece inerte e não se ativará até que a condição de ativação seja cumprida (mas a cada dia em que permanecer inativa, ela continuará usando o lugar de uma magia épica disponível do conjurador, mesmo que tenha sido conjurada sobre outra criatura). Depois de ativada, a magia épica estará disponível normalmente.

Caso o alvo seja destruído (a condição de ativação), ele será trazido de volta à vida em perfeito estado de saúde 1 minuto depois; a ressurreição ocorrerá enquanto houver pelo menos um pouco de poeira ou cinzas do alvo. A criatura terá seus pontos de vida totalmente restabelecidos, e sua saúde e vigor estarão completamente restituídos, sem perda de nenhuma das magias preparadas ou disponíveis. Entretanto, o alvo perderá um nível (ou 1 ponto de Constituição caso esteja no 1º nível). A *ressurreição contingente* não afeta as criaturas que tenham morrido de velhice.

Revoada de Dragões (Ritual)

Conjuração (Invocação) [Fogo]
CD de Identificar Magia: 50
Componentes: V, G, Ritual, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 22,5 m
Efeito: Invoca dez dragões vermelhos adultos
Duração: 20 rodadas (D)
Teste de Resistência: Nenhum (veja a descrição)
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 450.000 PO; 9 dias; 18.000 XP. Palavras de Poder: *invocar* (CD 14). Fatores: invocar criatura diferente de extra-planar (+10 CD), invocar criatura de ND 14 (+24 CD), invocar dez criaturas (x10 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: onze conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 9º nível cada um (–187 CD), exige 2.000 XP de cada um dos conjuradores (–240 CD), 3d6 pontos de dano de choque de retorno (–3 CD).

Similar à magia *invocar dragão*, mas esta magia invoca dez dragões vermelhos adultos. Na primeira rodada, todos eles escolhem utilizar o sopro de fogo simultaneamente sobre seus inimigos, caso seja possível.

Custo de XP: 2.000 XP (por conjurador).

Ruína

Transmutação
CD de Identificar Magia: 27
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 ação de rodada completa
Alcance: 3.600 m
Alvo: Uma criatura, ou um cubo de 3 m de matéria inanimada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 243.000 PO; 5 dias; 9.720 XP. Palavras de Poder: *destruir* (CD 29). Fatores: reduzir o tempo de execução em 9 rodadas (+18 CD). Fator dedutivo: exige 2.000 XP (–20 CD).

O personagem causa 20d6 pontos de dano a um único alvo que esteja dentro do alcance da magia e na sua linha de visão. Caso os pontos de vida do alvo sejam reduzidos a –10 ou menos (ou um constructo, objeto ou morto-vivo seja reduzido a 0 ponto de vida), ele será totalmente destruído, como se tivesse sido *desintegrado*. Restarão apenas os resquícios e as cinzas da vítima.

Custo de XP: 2.000 XP.

Ruína Maior

Transmutação
CD de Identificar Magia: 59
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: 3.600 m
Alvo: Uma criatura ou um cubo de 3 m de matéria inerte
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 531.000 PO; 11 dias; 21.240 XP. Palavras de Poder: *destruir* (CD 29). Fatores: aumentar o dano para 35d6 (+30 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD). Fator dedutivo: exige 2.000 XP (–20 CD).

Similar a *ruína*, mas causa 35d6 pontos de dano.

Custo de XP: 2.000 XP.

Segurança Temporal

Transmutação [Teletransporte]
CD de Identificar Magia: 64
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: O conjurador ou a criatura tocada
Duração: Contingente até ser ativada, quando dura 1 rodada de segurança temporal
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 576.000 PO; 12 dias; 23.040 XP. Palavras de Poder: *transportar* (CD 27). Fatores: viajar no tempo (+8 CD), reduz o tempo estático em 1 rodada (+4 CD, excepcional), ativada quando o alvo sofre 50 pontos de dano ou mais (+25 CD).

A *segurança temporal* é capaz de transportar o conjurador (ou o alvo da magia) para longe do perigo, arremessando o personagem num fluxo temporal estático. Quando é conjurada, esta magia permanece inerte e não se ativará até que a condição de ativação seja cumprida. A cada dia em que permanecer inativa, ela continuará ocupando o lugar de uma magia épica do limite diário do conjurador, mesmo que tenha sido lançada sobre outra criatura. Depois de ativada, a magia retornará normalmente ao limite diário de magias épicas do personagem.

Sempre que o alvo sofrer qualquer efeito instantâneo capaz de infligir 50 pontos de dano ou mais, ele será transportado para um fluxo temporal estático, onde a passagem do tempo será interrompida para ele A condição do alvo se torna imutável — nenhuma força ou efeito poderá feri-lo até que 1 rodada de tempo real tenha se passado. Portanto, o alvo não sofre o dano que, caso contrário, seria causado, mas perderá uma rodada de atividade. Para o alvo, o tempo não terá passado, mas para os espectadores o personagem ainda fará parte do fluxo de tempo normal e parecerá congelado e fixo no espaço durante uma rodada completa.

Senhor dos Pesadelos

Conjuração (Invocação)
CD de Identificar Magia: 50
Componentes: V, G, XP
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 22,5 m
Efeito: Uma criatura invocada
Duração: 20 rodadas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 450.000 PO; 9 dias; 18.000 XP. Palavras de Poder: *invocar* (CD 14). Fatores: invocar uma criatura de ND 31 (+58 CD), tempo de execução 1 ação (+20 CD). Fatores dedutivos: permitir que a criatura possua seu próprio corpo e aja conforme desejar (–20 CD, excepcional), 12d6 pontos de dano de choque de retorno (–12 CD), exige 1.000 XP (–10 CD).

O conjurador permite que seja possuído por uma criatura de pesadelo — uma larva onírica (consulte o Capítulo 5: Monstros). Durante 20 rodadas, o corpo físico da larva onírica substitui o corpo do personagem, mas ela ainda conservará o equipamento dele. A criatura terá liberdade para utilizar seus próprios poderes e habilidades ou utilizar o equipamento do personagem. A consciência e o corpo físico do personagem são suprimidos durante a possessão. Não há como dissipar a magia, se comunicar ou manter qualquer outra forma de consciência depois que a possessão se iniciar.

A larva onírica, temporariamente livre de sua prisão em algum pesadelo distante, tentará destruir ou incapacitar quaisquer criaturas que ela veja ou encontre, sejam amigos ou inimigos do conjurador. A magia *senhor dos pesadelos* é arriscada para o conjurador, pois ele não sabe quais as atrocidades que a larva onírica cometerá ao longo das 20 rodadas. A criatura tentará aniquilar todos os inimigos que encontrar antes que comece a se preocupar com seus próprios desejos.

Algumas vezes, uma larva onírica tentará se colocar numa situação perigosa ou precária antes da magia terminar, deixando que o conjurador se livre sozinho da confusão.

Se a larva onírica for destruída enquanto a magia permanecer ativa, a consciência do personagem será imediatamente restaurada para o seu próprio corpo. As condições do personagem continuam idênticas ao momento em que ele conjurou *senhor dos pesadelos*, independente da quantidade de dano que a larva onírica sofreu. No entanto, as cargas de itens mágicos, poções e outros recursos físicos consumidos pela larva onírica não serão restaurados.

Custo de XP: 1.000 XP.

Sorvedouro Mágico

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
CD de Identificar Magia: 45
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 22,5 m
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 20 horas ou até estar completa
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 405.000 PO; 9 dias; 16.200 XP. Palavras de Poder: *compelir* (CD 19). Fatores: imperceptível (+6 CD, excepcional), tempo de execução de 1 ação (+20 CD).

A vítima desta magia sofre um desejo compulsivo de desperdiçar suas magias. Se fracassar no teste de resistência, o alvo usará uma ação padrão a cada rodada para desperdiçar sua magia preparada de nível mais elevado (ou gastando a magia de nível mais elevado do seu limite diário). A cada rodada, a vítima eliminará outra magia, a partir do efeito de nível mais alto até as magias de nível mais baixo, esgotando seu limite de magias disponível. No caso de magias preparadas, a vítima pode escolher quais magias abandonará do nível correspondente. Caso o alvo seja capaz de executar mais de uma ação padrão na mesma rodada (sob o efeito da magia *velocidade*, por exemplo), ele poderá usar estas ações conforme desejar. A vítima não percebe que as magias foram desperdiçadas até que fracasse numa tentativa de conjuração. Desperdiçar uma magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. É um exercício puramente mental e não é óbvio para os observadores.

Tormenta Ígnea

Evocação [Fogo]
CD de Identificar Magia: 50
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 0 m
Área: Emanação de 3 km de raio
Duração: 20 horas
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim
Desenvolvimento: 450.000 PO; 9 dias; 18.000 XP. Palavras de Poder: *energia (fogo)* (CD 19), *energia (clima)* (CD 19). Fator: alterar chuva para fagulhas (+12 CD, excepcional).

Esta magia convoca uma tempestade poderosa, que precipita fogo em vez de gotas de chuva sobre o conjurador e tudo o que houver num raio de três quilômetros. Qualquer objeto ou criatura desprotegida ou descoberta apanhada no dilúvio de fogo sofrerá 1 ponto de dano de fogo a cada rodada. Um sucesso num teste de resistência de Reflexos ignora este dano, mas é preciso realizar o teste de resistência a cada rodada. A menos que o chão esteja extremamente úmido, toda a vegetação será carbonizada e destruída, deixando para trás uma vastidão estéril de cinzas, similar aos resultados de um incêndio florestal. A precipitação flamejante é estacionária e persistirá mesmo que o conjurador abandone o local.

Verdete

Transmutação
CD de Identificar Magia: 58
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 90 m
Área: Semicírculo com 30 m de raio
Duração: 24 horas
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 522.000 PO; 11 dias; 20.880 XP. Palavras de Poder: *conjurar* (CD 21). Fatores: mudar a área para semicírculo com 6 m de raio (+2 CD), aumentar o raio para 30 m (+16 CD), causar 10d6 pontos de dano durante o crescimento (+19 CD, excepcional).

Quando esta magia é conjurada, o personagem cria uma onda vegetal imensa de grama, arbustos e árvores que recobrem a área como uma onda de maremoto. As plantas crescem rastejando e revolvendo-se em torno de qualquer criatura ou objeto na área afetada, enredando e envolvendo o local como se tivessem crescido durante um século ou mais, transformando a área em uma ruína ancestral engolida pela selva. As criaturas devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para evitar a onda de crescimento ou sofrerão 10d6 pontos de dano pela pressão esmagadora. As construções serão engolfadas pelos tentáculos de vinhas, trepadeiras, raízes grossas e cipós e também sofrerão o mesmo dano. Os edifícios que forem destruídos pela magia terão suas fundações erradicadas e suas paredes derrubadas. O crescimento vegetal permanecerá ativo durante 24 horas, depois desaparecerá completamente.

Verdete Catastrófico (Ritual)

Transmutação
CD de Identificar Magia: 170
Componentes: V, G, Ritual, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 4.500 m
Área: Semicírculo com 300 m de raio
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Não
Desenvolvimento: 1,530,000 PO; 31 dias; 61,200 XP.
Palavra de Poder: *conjurar* (CD 21). Fator: mudar a área para semicírculo com 6 m de raio (+2 CD), aumentar o raio para 300 m (+196 CD), aumentar o alcance para 4.500 m (+8 CD), causar 10d6 pontos de dano durante o crescimento (+19 CD, excepcional), aumentar o dano para 40d6 (+60 CD), permanente (x5 CD). Fatores dedutivos: aumentar o tempo de execução em 9 minutos (–18 CD), onze conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 6º nível cada (–121 CD), três conjuradores adicionais contribuindo com uma magia de 4º nível cada (–21 DC), exige 10.000 XP do conjurador da magia e dos conjuradores que contribuem com magias de 6º nível (–1.200 DC).

Similar a *verdete*, mas as criaturas e construções na área sofrerão 40d6 pontos de dano (teste de resistência de Reflexos para reduzir à metade) e o crescimento vegetal é permanente.

Este é um ritual mágico que exige outros quatorze conjuradores. A contribuição de onze deles na conjuração deste ritual será uma magia de 6º nível; os outros contribuem com uma magia de 4º nível.

Custo de XP: 10.00 XP (do conjurador e dos contribuintes das magias de 6º nível).

CRIANDO SUAS MAGIAS ÉPICAS

Uma magia épica é criada a partir de componentes menores, chamados palavras de poder, e conectores chamados de fatores. Todas as magias épicas terão uma CD básica para o teste de Identificar Magia e cada um dos fatores implicará num modificador para esta CD. Quando a magia desejada estiver sendo desenvolvida, o conjurador aplicará os recursos e o tempo necessários para reunir estes pedaços e criar a magia épica. A CD de Identificar Magia básica de cada uma das palavras de poder são somadas e então os modificadores referentes aos fatores serão aplicados a este total. A soma disso tudo será a CD final para o teste de Identificar Magia da magia épica.

A CD de Identificar Magia definitiva é a medida mais significativa do poder da magia épica. Um conjurador tentará lançar a magia através do teste de Identificar Magia contra a CD final. Sendo assim, um conjurador saberá imediatamente, baseado no seu bônus de Identificar Magia, se uma magia épica está dentro das suas capacidades de conjuração, se é arriscada ou se está além do seu alcance. Os conjuradores épicos não investem tempo e dinheiro para desenvolver magias épicas que estão além das suas capacidades de conjuração.

Quando uma magia épica é desenvolvida por um conjurador arcano, ela é considerada arcana. Se ela foi desenvolvida por um conjurador divino, será uma magia épica divina. Um personagem capaz de lançar os dois tipos de magia deverá decidir quando uma determinada magia épica será desenvolvida como arcana ou divina. Se este mesmo conjurador utilizar as palavras de poder *curar* ou *vida* numa mesma magia épica, ela sempre será considerada divina (exceto quando especificado o contrário).

Todas as magias épicas descritas anteriormente neste capítulo podem ser desenvolvidas de modo independente — basta que o personagem forneça o tempo, o dinheiro e os pontos de experiência necessários. Por outro lado, é possível usar estas magias como ponto de partida para a criação de versões personalizadas. Por exemplo, se um personagem deseja uma versão da *divina contemplação da vingança* que cause menos dano por choque de retorno, ele será capaz de desenvolvê-la.

Custo dos Recursos: Nada que seja épico é barato, em especial os recursos necessários para desenvolver uma magia que supera os supostos limites do poder mágico. O desenvolvimento de uma magia épica terá um custo de matéria-prima equivalente a 9.000 PO x CD final para o teste de Identificar Magia do efeito.

Tempo de Desenvolvimento: Desenvolver uma magia épica exige um dia para cada 50.000 PO dos recursos de desenvolvimento da magia, arredondado para cima em dias inteiros.

Custo de XP: Para desenvolver uma magia épica, é preciso gastar 1/25 do seu custo de matéria-prima em pontos de experiência.

Somando as CDs das Palavras de Poder: Quando duas ou mais palavras de poder forem combinadas na criação de uma determinada magia épica, as CDs de Identificar Magia dessas palavras de poder serão somadas. Todas elas contribuirão com a CD definitiva para o teste de conjuração.

Determinando a Escola: Quando se combina duas ou mais palavras de poder para criar uma magia épica, ela pertencerá à escola que o conjurador escolher dentre as escolas das palavras de poder utilizadas.

Combinando Descritores: Quando duas ou mais palavras de poder forem combinadas numa única magia épica, todos os descritores de cada uma das palavras de poder utilizadas serão aplicadas à magia.

Tabela 2–1: Palavras de Poder Épicas

Palavra de poder	CD de Identificar Magia	Palavra de poder	CD de Identificar Magia
Adivinhar	17	Energia	19
Animar	25	Fortificar	17
Armadura	14	Iludir	14
Banir	27	Infligir	14
Camuflar	17	Invocar	14
Compelir	19	Matar	25
Conjurar	21	Proteger	14
Contato	23	Refletir	27
Criar mortos-vivos	23	Revelar	19
Curar*	25	Transformar	21
Destruir	29	Transportar	27
Dissipar	19	Vida[1]	27

1 Os conjuradores que não tiverem pelo menos 24 graduações nas perícias Conhecimento (religião) ou Conhecimento (natureza) são podem usar as palavras de poder *curar* e *vida*.

Combinando Componentes e Tempos de Execução: Quase todas as magias épicas possuem componentes verbais e gestuais e tempo de execução de 1 minuto, independente da quantidade de palavras de poder combinadas. As únicas exceções são as magias com as palavras de poder *curar* e *vida*, que também possuem o componente foco divino.

Combinando Alcances, Alvos, Áreas e Efeitos: Talvez uma palavra de poder tenha alcance de 3.600 m, a segunda tenha 120 m e a terceira não possui qualquer alcance. De forma similar, algumas palavras de poder têm alvos, enquanto outras causam efeitos ou afetam uma área. Para determinar qual palavra de poder será mais importante na magia épica final, o personagem deve decidir qual delas será a palavra de poder principal. A palavra de poder mais importante para o propósito geral da magia será a principal e determinará o tempo de execução, o alcance, os alvos, efeitos ou a área da magia. As outras palavras de poder adicionam somente os efeitos indicados na magia definitiva.

Por exemplo, considere uma magia épica que explode todos os alvos na área e compele todos os sobreviventes a se renderem. A palavra de poder que causa a explosão será a principal, logo seu alcance e seus critérios de funcionamento (alvo, efeito ou área) serão usados na magia definitiva.

Em certas ocasiões, talvez seja difícil determinar uma palavra de poder principal examinando os efeitos da magia. Caso o jogador não consiga fazê-lo, basta consultar o Mestre e selecionar uma das palavras de poder para determinar estas características.

Combinando Durações: Quando estiver combinando duas ou mais palavras de poder para criar uma magia épica, a palavra de poder com a duração mais curta determinará a duração final da magia. Se qualquer uma das palavras de poder da magia épica tiver uma duração dissipável (D), a magia épica poderá ser dissipada pelo conjurador.

Testes de Resistência: Mesmo quando mais de uma palavra de poder estiver relacionada a um teste de resistência diferente, existirá um único teste de resistência para a magia final. Se duas ou mais palavras de poder estiverem sujeitas ao mesmo tipo de teste de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade), então a magia estará obviamente relacionada a este teste. Se as palavras de poder tiverem tipos diferentes de testes de resistência, basta selecionar o mais apropriado aos efeitos da magia.

Resistência à Magia: Ao combinar duas ou mais palavras de poder para criar uma magia épica, basta que uma delas seja afetada pela Resistência à Magia para que a magia definitiva também seja.

Fatores: Os fatores não são parte das palavras de poder, mas são as ferramentas usadas para modificar os parâmetros específi-

cos de qualquer uma delas. Aplicar fatores às palavras de poder de uma magia épica aumentará ou diminuirá CD total para o teste de Identificar Magia, modificará a duração ou a área de uma magia e afetará diversos outros aspectos do efeito.

Existem três tipos de fatores:

1. Fatores capazes de afetar uma determinada quantidade de palavras de poder. Por exemplo, o fator "tempo de execução de 1 ação" reduz o tempo de execução de uma magia épica, independente de quais palavras foram usadas na criação da magia. Selecionar este fator soma +20 na CD de Identificar Magia do efeito épico.

2. Fatores que só podem ser usados com palavras de poder específicas. Por exemplo, a palavra de poder *invocar* permite que o conjurador invoque um extra-planar com ND 2 ou inferior. Contudo, cada +1 ND da criatura invocada aumentará a CD de Identificar Magia em +2. Este fator somente é aplicado às magias épicas com a palavra de poder *invocar*.

3. Fatores que reduzem a CD de Identificar Magia em vez de aumentá-la. Estes são chamados de fatores dedutivos. Para calcular corretamente a CD definitiva para o teste de Identificar Magia de um efeito épico, é importante determinar os fatores dedutivos por último, depois que todos os fatores que aumentam a CD já estiverem incluídos no cálculo.

A Criação é uma Arte: Seja criativo quando estiver combinando palavras de poder e fatores. Muitas vezes, criar uma magia épica completamente nova exige algumas conjecturas e adaptações técnicas nas regras. Assim como na criação e avaliação do preço de itens mágicos, é preciso manter um equilíbrio. Quase sempre, o personagem terá que extrapolar a descrição de uma palavra de poder para que ela atenda às suas necessidades. É possível criar magias épicas incomuns e obscuras, mesmo que o jogador não saiba com certeza quais palavras de poder e fatores utilizar. Se os seus esforços forem aprovados pelo Mestre, então a magia épica será adequada. Caso seja necessário, determine um ajuste "excepcional" para a CD de Identificar Magia quando encontrar qualquer efeito que não pode ser obtido através das palavras de poder e dos fatores apresentados — os exemplos de magias contidos neste capítulo usam fatores excepcionais com freqüência. De qualquer forma, o Mestre determinará qual será a CD de Identificar Magia do novo efeito (veja Bastidores: Determinando CDs de Identificar Magia para Palavras de Poder).

Por exemplo, um jogador deseja criar uma magia que transfira a alma de um inimigo para o interior de um objeto inanimado. Nenhuma palavra de poder específica descreve esta habilidade. É preciso ser criativo. Ele sabe que a palavra de poder *transportar* fornece o efeito básico que procura; afinal, ele pretende transportar algo, ainda que não seja fisicamente. Mesmo sabendo que mais tarde precisará da aprovação do Mestre, ele decide que *transportar* pode ser usada para locomover almas em vez de corpos, sem ajustar a CD da palavra de poder (é óbvio que o alvo terá direito a um teste de resistência, mesmo que o personagem consiga tocá-lo). Normalmente, não se pode transportar um objeto físico para o interior de outro, mas como se trata de um "objeto" intangível, ele acredita que o Mestre será conivente. O Mestre poderia aplicar um fator excepcional de +4 na CD, que parece bem justo. O criador também supõe que, para aprisionar uma alma imaterial num objeto físico, ele também terá que usar a palavra de poder *compelir*, para obrigar a alma a permanecer dentro do objeto selecionado como alvo da magia.

Aprovação: Este é a última etapa e a mais importante. O jogador deve mostrar o processo de criação da magia épica para o Mestre e obter sua aprovação. Se o Mestre não aprovar, então a magia épica não poderá ser desenvolvida. Entretanto, o Mestre deve explicar os motivos da desaprovação da magia épica e, possivelmente, oferecer sugestões sobre uma criação mais coerente para aquele efeito. Extrapolando o processo de aprovação, o Mestre deve analisar e aprovar cada uma das magias épicas contidas neste livro antes que qualquer jogador seja capaz de desenvolvê-las para seu personagem.

Exemplo de Criação e Conjuração

Yácommo, um conjurador épico, decide criar uma magia épica que lhe permita arremessar uma bola explosiva que cause simultaneamente 10d6 pontos de dano de cada um dos seguintes tipos de energia: ácido, fogo, sônica e eletricidade (ele a batizou de *explosão infernal*). A CD base da palavra de poder *energia* é 19. A combinação dos quatro tipos diferentes de energia aumenta imediatamente a CD de Identificar Magia para 76 (CD 19 x 4 = 76). Além disso, a característica básica desta palavra de poder descreve um efeito de raio; para mudar o efeito para uma área com 6 m de raio, Yácommo aplica o fator "alterar a área" da Tabela 2–2: Fatores para Magias Épicas, que eleva a CD de Identificar Magia em +2. Ele decide uma área final de 12 m, aumentando a CD em +6, resultando uma CD 84 para o teste. Yácommo também não deseja gastar 1 minuto lançando a *explosão infernal*, portanto também aplica o fator "tempo de execução 1 ação" (+20 na CD), que totaliza uma CD de Identificar Magia de 104.

Uma CD 104 é definitivamente alta e Yácommo deseja baixá-la um pouco, aplicando fatores dedutivos. Como possui uma reserva razoável de pontos de vida, ele assume o fator dedutivo "choque de retorno": em troca de –10 de redução na CD de Identificar Magia, sua *explosão infernal* agora lhe causará 10d6 pontos de dano sempre que ele conjurá-la. Ele também modifica a magia para que consuma seus pontos de experiência a cada conjuração. Em troca de –4 de redução na CD, a *explosão infernal* consumirá 400 XP por conjuração. Agora a CD de Identificar Magia equivale a 90.

Se Yácommo quisesse reduzir a CD de Identificar Magia ainda mais, ele poderia eliminar o fator que reduz o tempo de execução para 1 ação. Isso baixaria a CD em 20 pontos, mas ele decide prosseguir e criar a magia com um tempo de execução mais curto.

Uma magia épica com CD de Identificar Magia 90 exigirá recursos equivalentes a 810.000 PO, levará 17 dias para ser desenvolvida e consumirá 32.400 XP. Finalmente, quando tudo estiver terminado, a *explosão infernal* estará completa (você pode encontrar esta magia na seção Magias Épicas, no início deste capítulo).

Yácommo tem um modificador de +82 na perícia Identificar Magia. Ele pode 'escolher 10' para lançar a *explosão infernal* e é isso que ele faz no primeiro turno de um encontro com um atropal raivoso (um novo monstro, descrito no Capítulo 5).

A *explosão infernal* é conjurada com sucesso quando Yácommo 'escolhe 10' no seu teste de Identificar Magia, e causará 10d6 pontos de dano de fogo, 10d6 pontos de dano de ácido, 10d6 pontos de dano de eletricidade e 10d6 pontos de dano sônico — isto é, se a *explosão infernal* superar a Resistência à Magia e o teste de resistência do atropal. Essas criaturas possuem Resistência à Magia 42. Como um mago de 64º nível, Yácommo sobrepuja facilmente esta proteção com seu teste de conjurador. O atropal então realiza um teste de resistência de Reflexos contra a CD 35 da *explosão infernal* (20 + 15 devido à Inteligência 40 de Yácommo). O atropal possui +26 de bônus de resistência de Reflexos e obtém um resultado 8 em 1d20, para um total de 34. A criatura fracassou (por pouco) no teste de resistência contra a *explosão infernal*.

Yácommo calcula o dano de fogo separadamente, pois o atropal tem resistência 20 contra este tipo de energia, mas todo o res-

tante do dano é definido simultaneamente: 33 pontos de dano de fogo (embora o monstro sofra apenas 13) e 101 pontos de dano em uma combinação de ácido, eletricidade e sônico. O mago também perde 400 XP e sofre 10d6 pontos de dano conforme seus olhos emanam as energias terríveis e incontroláveis deflagradas pela *explosão infernal*.

Tabela 2–2: Fatores para Magias Épicas

	Modificador na CD de Identificar Magia
Tempo de Execução	
Reduzir o tempo de execução em 1 rodada (1 rodada no mínimo)	+2
Tempo de execução de 1 rodada	+20
Magia acelerada (limite de uma magia acelerada por rodada)	+28
Contingente ou condição específica de ativação[1]	+25
Componentes	
Sem componente verbal	+2
Sem componente gestual	+2
Duração[2]	
Aumentar a duração em 100%	+2
Duração permanente (aplique este fator por último, antes dos fatores dedutivos)	x5
Dissipável pelo conjurador (caso não seja)	+2
Alcance	
Aumentar o alcance em 100%	+2
Alvo [3]	
Alvo adicional a 90 m ou menos	+10
Mudar de alvo para área (selecione a opção de área abaixo)	+10
Mudar de pessoal para área (selecione a opção de área abaixo)	+15
Mudar de alvo para toque ou raio (90 m de alcance)	+4
Mudar de toque ou toque a distância para alvo	+4
Área [4]	
Mudar área para rajada ou linha (1,5 m por 90 m ou 3 m por 45 m)	+2
Mudar área para cilindro (3 m de raio por 9 m de altura)	+2
Mudar área para cone de 12 m	+2
Mudar área para quatro cubos de 3 m	+2
Mudar área para raio de 6 m	+2
Mudar de área para alvo	+4
Mudar de área para toque ou raio (alcance curto)	+4
Aumentar a área em 100%	+4
Teste de Resistência	
Aumentar +1 na CD do teste de resistência	+2
Resistência à Magia	
+1 de bônus nos testes de conjurador contra a Resistência à Magia do alvo	+2
+1 de bônus nos testes de conjurador para superar um efeito de *dissipar* do adversário	+2
Outros	
Registrada numa tábua de pedra[5]	x2
Aumentar o dado de dano para uma categoria superior (d20 no máximo)	+10

Exceto quando especificado o contrário, o mesmo fator pode ser aplicado mais de uma vez.

1 Cada magia contingente em atividade elimina uma magia do limite diário de magias épicas disponíveis do personagem.

2 As palavras de poder que já tenham duração permanente ou instantânea não podem ser afetadas.

3 Quando modificar uma palavra de poder que causa dano no alvo ou na área para toque ou ataque à distância, as vítimas não podem mais realizar um teste de resistência, que será substituído pelo sucesso na jogada de ataque do conjurador. As palavras de poder com efeitos que não causam dano, como *compelir* ou *matar*, ainda permitem um teste de resistência. As magias de área alteradas para toque ou ataque à distância afetarão somente a criatura atacada com sucesso.

4 Quando modificar uma palavra de poder que causa dano por toque ou ataque à distância para alvo, ela não exigirá mais a jogada de ataque do conjurador, que será substituída pelo teste de resistência da vítima. No caso de um sucesso no teste de resistência, a vítima sofre apenas metade do dano. Os efeitos de área alterados para alvo só afetam os alvos especificados. O Mestre determinará o tipo de teste de resistência mais apropriado para a magia épica.

5 Em geral, as magias épicas registradas em tábuas de pedra foram criadas pelos conjuradores perdidos nas brumas da história, embora uma nova magia épica possa ser desenvolvida desta forma, caso o conjurador deseje compartilhar sua descoberta. As magias épicas só podem ser registradas em tábuas de pedra ou outras substâncias com dureza igual ou superior. Depois que uma magia estiver registrada, outro conjurador épico conseguirá aprendê-la sem realizar todo o processo de desenvolvimento. Depois que uma magia épica registrada for aprendida por outro conjurador dessa forma, a tábua onde ela foi registrada se destruirá e não poderá ser reconstruída.

O EFEITO PARECE ÉPICO?

As magias épicas são esculturas incríveis de magia e cada conjuração deve refletir isso. Não tenha medo de adicionar efeitos especiais na descrição da magia. Embora esses efeitos visuais não tenham qualquer impacto nas regras do jogo, servem para reforçar a idéia de que o conjurador está lançando uma magia verdadeiramente poderosa. Por exemplo, quando uma magia com a palavra de poder *matar* é ativada, o Mestre poderia usar a seguinte descrição: "Os olhos do conjurador ficam completamente negros, como o céu da meia-noite, ao mesmo tempo em que uma torrente de energia que entorpece a alma é derramada como um maremoto sobre a vítima, causando sua morte".

Tabela 2–3: Fatores Dedutivos para Magias Épicas

Fator Dedutivo	Modificador na CD de Identificar Magia
1d6 pontos de dano de choque de retorno (máximo d6 = seus DV x2) [1]	–1
Exige 100 XP durante a conjuração (máximo de 20.000 XP)	–1
Aumentar o tempo de execução em 1 minuto (máximo 10 minutos) [2]	–2
Aumentar o tempo de execução em 1 dia (máximo 100 dias) [2]	–2
Participantes adicionais (ritual)	Veja a Tabela 2–4
Diminuir o dado de dano para uma categoria inferior (d4 no mínimo)	–5

Observação: Os fatores dedutivos sempre deverão ser aplicados depois que todos os outros fatores (veja acima) forem considerados na criação da magia épica.

[1] O conjurador é incapaz de evitar ou se tornar imune ao dano do choque de retorno. Para as magias com durações maiores que "instantânea", o dano do choque de retorno ocorre a cada rodada. Se o choque de retorno matar o conjurador, não haverá nenhuma magia ou meio capaz de ressuscitar o personagem sem que ele perca um nível — nem mesmo as magias *desejo*, *ressurreição verdadeira*, *milagre* ou as magias épicas que ressuscitam os mortos. As magias que normalmente exigiriam um nível para ressuscitar o alvo, como *reviver os mortos*, consumirão dois níveis do conjurador destruído pelo choque de retorno.

[2] Caso o jogador queira aumentar o tempo de execução de uma magia para reduzir a CD de Identificar Magia, inicialmente é preciso "usar" o máximo de 10 minutos (–20 de modificador total da CD). Depois disso, é possível continuar a adicionar dias ao tempo de execução, com um modificador adicional de –2 por dia, até o limite de 100 dias.

Participantes Adicionais: Também é possível criar magias épicas específicas que exijam participantes adicionais (algumas vezes chamados de celebrantes). Os conjuradores épicos se referem a estes efeitos como magias cooperativas, *mythal* ou magia cerimonial. As regras simplesmente as denominam como rituais.

Uma magia épica criada como um ritual exige uma certa quantidade de participantes adicionais, que precisam colaborar com uma magia do nível especificado do seu limite diário de conjurações. Durante a criação da magia épica, o personagem determinará o número de conjuradores adicionais necessários, assim como o nível das magias que eles devem fornecer ao ritual. Caso a quantidade exata de conjuradores participantes não estiver presente na cerimônia ou os conjuradores não contribuam com as magias do nível apropriado, a magia épica fracassará automaticamente. Para participar, cada um dos celebrantes prepara uma ação para transferir sua energia mágica bruta quando o conjurador principal iniciar a magia épica.

Os participantes adicionais de um ritual épico reduzem a CD de Identificar Magia, conforme indicado na Tabela 2–4: Participantes Adicionais em Rituais. Cada participante individual somente pode contribuir com uma única magia. Não importa se os participantes adicionais são conjuradores arcanos ou divinos; o que realmente importa é o nível da magia que eles fornecem ao ritual.

Considere que a magia absorvida pelo ritual foi utilizada normalmente. Um mago pode contribuir com qualquer magia previamente preparada e disponível ou com um nível de magia livre sem nenhum efeito preparado. Os modificadores dos participantes adicionais para a CD de Identificar Magia se acumulam.

Tabela 2–4: Participantes Adicionais em Rituais

Nível da Magia Consumida	Redução na CD de Identificar Magia
1º	–1
2º	–3
3º	–5
4º	–7
5º	–9
6º	–11
7º	–13
8º	–15
9º	–17
Épica	–19

Especial: Um ritual épico com um tempo de execução superior a 1 ação exige que todos os celebrantes adicionais continuem participando até o término do ritual, como se estivessem conjurando a magia. Se um participante for atacado enquanto estiver contribuindo com sua magia, ele deverá realizar um teste de Concentração normalmente, como se estivesse conjurando a magia do nível fornecido ao ritual. Caso o ataque neutralize a magia deste participante, o ritual épico não estará necessariamente arruinado. No entanto, a redução na CD de Identificar Magia que seria fornecida por aquele participante não será aplicada na CD final para o teste de Identificar Magia do ritual épico. Dessa maneira, será mais difícil para o conjurador principal terminar o ritual com sucesso.

DESCRIÇÕES DAS PALAVRAS DE PODER

Todas as descrições das palavras de poder seguem o mesmo formato utilizado nas magias simples de nível 0 a 9º nível, conforme indicado na seção Formato das Magias, no Capítulo 11 do *Livro do Jogador*. Uma referência adicional, CD de Identificar Magia, indica a CD básica do teste de Identificar Magia exigida para conjurar as magias épicas criadas com a respectiva palavra de poder.

BASTIDORES: DETERMINANDO CDS DE IDENTIFICAR MAGIA PARA PALAVRAS DE PODER

As CDs de Identificar Magia para as palavras de poder épicas foram elaboradas a partir da CD base 10. Por quê 10? Muitos efeitos em D&D possuem Classes de Dificuldade que começam em 10, portanto as magias épicas seguem o mesmo fundamento dos testes de perícia, de resistência e outras regras.

A CD final para cada palavra de poder foi determinada considerando as magias de nível mais baixo do *Livro do Jogador*, que podem ser representantes legítimos para qualquer palavra de poder épica. Usando estas magias como fundamento, a quantidade máxima de graduações em Identificar Magia que um feiticeiro teria quando fosse capaz de lançar a magia definiu a CD básica para o teste de Identificar Magia destas palavras de poder. Este valor foi somado à CD base 10.

Por exemplo, a magia *criar mortos-vivos menores* do *Livro do Jogador* é a representante de nível mais baixo da palavra de poder *criar mortos-vivos*. Um feiticeiro precisaria estar no 10º nível para conjurar esta magia. Neste nível, um feiticeiro teria no máximo 13 graduações em Identificar Magia. Portanto, 13 + 10 = 23 e a CD de Identificar Magia para a palavra de poder *criar mortos-vivos* é 23.

PALAVRA DE PODER: ADIVINHAR

Adivinhação
CD de Identificar Magia: 17
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: Instantânea ou concentração (veja a descrição)

O conjurador será capaz de adivinhar o futuro imediato ou descobrir informações sobre questões específicas.

Existem 90% de chance de obter informações significativas sobre os próximos 30 minutos no futuro. Caso tenha sucesso, o personagem saberá se uma ação em particular terá resultados bons, ruins ou não terá resultados significantes. A cada 30 minutos adicionais no futuro, multiplique a CD de Identificar Magia por x2.

Para obter melhores resultados, é possível elaborar 10 perguntas específicas (uma por rodada de concentração) para as entidades desconhecidas de outros planos, mas a CD básica para o teste de Identificar Magia nesse caso será 23. Estas perguntas reverberam através das profundezas planares em busca alguma entidade disposta a respondê-las. As respostas retornam num idioma inteligível para o personagem, mas não passam de respostas curtas de uma única palavra: "sim", "não", "talvez", "nunca", "irrelevante" ou qualquer resposta de uma só palavra. Diferente das magias de adivinhação comuns de nível 0 a 9º nível, todas as perguntas terão 90% de chance de serem respondidas francamente. Entretanto, a mesma magia que usa a palavra de poder *adivinhar* só pode ser conjurada uma vez a cada cinco semanas.

A palavra de poder *adivinhar* também é útil para as magias épicas que exigem informações específicas antes de funcionarem, como as magias desenvolvidas com as palavras de poder *revelar* e *transportar*.

O conjurador também pode usar a palavra de poder *adivinhar* para conseguir alguma informação sobre um alvo vivo: nível, classe, tendência ou alguma habilidade especial (ou uma das habilidades mágicas, se houver). Cada informação adicional analisada acrescenta +2 na CD de Identificar Magia.

PALAVRA DE PODER: ANIMAR

Transmutação
CD de Identificar Magia: 25
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 90 m
Alvo: Objeto ou um cubo de 6 metros de matéria
Duração: 20 rodadas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta palavra de poder pode imbuir objetos inanimados com mobilidade semelhante à vida (mas não concede vida genuína aos alvos). Os objetos animados atacam qualquer coisa ou criatura indicada pelo conjurador. Eles podem ser feitos de qualquer material comum (mas não mágico): madeira, metal, pedra, tecido, couro, cerâmica, vidro, etc. Também é possível animar parte de uma grande massa de matéria, como um grande volume de água no oceano, parte de uma parede rochosa ou da própria terra, desde que o volume de material não exceda um cubo de 6 metros. Cada cubo de 3 metros adicional de matéria animada acrescenta +1 na CD de Identificar Magia, até o limite de um cubo de 300 m. Cada cubo de 30 cm adicional de matéria animada depois dos primeiros 300 m acrescenta +1 na CD de Identificar Magia.

As estatísticas para objetos animados estão no *Livro dos Monstros*. Cada Dado de Vida adicional concedido a um objeto animado de qualquer tamanho aumenta em +2 a CD de Identificar Magia. Para animar objetos alheios (carregados ou vestidos por outras criaturas), aumente a CD de Identificar Magia em +10.

PALAVRA DE PODER: ARMADURA

Conjuração (Criação) [Energia]
CD de Identificar Magia: 14
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 24 horas (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esta palavra de poder permite que o conjurador conceda +4 de bônus adicional na Classe de Armadura do alvo. Este bônus pode um bônus de armadura ou um bônus de armadura natural, a critério do personagem. Diferente das armaduras comuns, a palavra de poder *armadura* concede uma proteção intangível que não impõe qualquer penalidade de armadura, chance de falha de magia arcana ou redução no deslocamento. As criaturas incorpóreas não conseguem atravessar os efeitos gerados por esta palavra de poder, da maneira como ignoram as armaduras comuns. Cada ponto de bônus adicional na CA aumenta em +2 a CD de Identificar Magia.

O personagem também é capaz de conceder +1 de bônus na Classe de Armadura usando um tipo diferente de bônus, como deflexão, divino ou de intuição. Cada ponto de bônus adicional na CA de qualquer tipo (exceto bônus de armadura e escudo) aumenta em +10 a CD de Identificar Magia.

PALAVRA DE PODER: BANIR

Abjuração
CD de Identificar Magia: 27
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 22,7 m
Alvo: Um ou mais extra-planares, todos a menos de 9 m entre si
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode expulsar as criaturas extra-planares do seu plano de origem. Ele conseguirá banir até 14 DV de extra-planares. Cada 2 DV de extra-planares adicionais a serem banidos acrescentam +1 na CD de Identificar Magia. Especificar um tipo ou subtipo de criatura diferente de extra-planar aumenta em +20 a CD. Por exemplo, gigantes, humanóides (répteis) e mortos-vivos poderiam ser banidos usando esta palavra de poder.

PALAVRA DE PODER: CAMUFLAR

Ilusão (Sensação)
CD de Identificar Magia: 17
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Pessoal ou toque
Alvo: O conjurador ou objeto de até 1.000 kg
Duração: 200 minutos ou até ser utilizada (D)
Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Não ou Sim (benéfica, objeto)

O personagem é capaz de camuflar a criatura ou objeto tocado, até mesmo das criaturas que enxergam no escuro. Se o alvo for uma criatura portando equipamento, todos os seus pertences também desaparecerão, deixando a criatura totalmente invisível. Uma magia criada com esta palavra de poder termina se o alvo atacar qualquer adversário. As ações dirigidas contra objetos livres não dissipam a magia e causar dano indiretamente não é considerado um ataque. Criar uma invisibilidade que perdure independente das ações do alvo acrescenta +4 na CD de Identificar Magia.

Por outro lado, o personagem pode camuflar a localização exata do alvo — a magia "desloca" a posição aparente da criatura em cerca de 0,5 m do local onde ela realmente se encontra; isso aumenta em +2 a CD de Identificar Magia. O alvo se beneficiará de 50% de chance de falha, como se estivesse sob camuflagem total. Apesar disso, diferente dos efeitos da camuflagem mundana, o efeito de deslocamento não impede que os inimigos ataquem o alvo normalmente.

A palavra de poder *camuflar* também pode ser usada para bloquear magias e efeitos similares à magia de adivinhação, assim como as magias épicas criadas usando a palavra de poder *revelar*; isso acrescenta +6 na CD da magia. Em todos os casos em que as magias de adivinhação de qualquer nível (incluindo as magias épicas) visarem a criatura que possui os benefícios de uma magia criada com esta palavra de poder e com este propósito, é necessário realizar um teste de conjurador resistido para determinar a magia que prevalecerá.

PALAVRA DE PODER: COMPELIR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
CD de Identificar Magia: 19
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 22,5 m
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 20 horas ou até completar a tarefa
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta palavra de poder obriga a vítima a seguir um determinado curso de ação.

No nível mais básico dos seus efeitos, uma magia que usa a palavra de poder *compelir* precisa ser sugerida de formar a tornar uma atividade razoavelmente plausível. Pedir que uma criatura golpeie a si mesma, se arremesse contra uma lança, se incinere ou qualquer outra tarefa obviamente prejudicial anula automaticamente o efeito (a menos que o conjurador aumente a CD de Identificar Magia para evitar esta limitação; veja a seguir). Persuadir um dragão vermelho a cessar seu ataque contra o grupo para que, juntos, eles possam obter um tesouro ainda maior poderia ser um uso possível desta palavra de poder.

Para compelir uma criatura a seguir ordens francamente irracionais (como se apunhalar, se jogar contra uma lança, incinerar-se ou qualquer outra atitude obviamente prejudicial), acrescente +10 na CD de Identificar Magia.

O curso de atividade sugerido continuará eficaz enquanto a magia permanecer ativa, como no caso do dragão vermelho mencionado anteriormente. Se a atividade compelida puder ser completada em menos tempo, a magia terminará quando a vítima concluir a tarefa requisitada pelo conjurador. O personagem também pode especificar condições que ativarão uma compulsão especial enquanto a magia durar. Por exemplo, compelir um cavaleiro nobre a oferecer seu cavalo de guerra para o primeiro mendigo que encontrar. Caso a condição não seja atendida enquanto a magia estiver ativa (nesse caso, o cavaleiro não encontrar um mendigo), a atividade não será executada.

PALAVRA DE PODER: CONJURAR

Conjuração (Criação)
CD de Identificar Magia: 21
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 0 m
Efeito: Objeto livre, mundano, composto de matéria inanimada (mas não viva) em um cubo de 6 m
Duração: 8 horas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

CONJURAR: ORIGEM DAS ESPÉCIES

Também é possível usar a palavra de poder *conjurar* em conjunto com as palavras *vida* e *fortificar* para criar magias épicas que originam a criaturas totalmente novas e permanentes.

Para conceder habilidades similares à magia para a criatura, aplique outras palavras de poder que simulem a habilidade desejada. Para conceder habilidades extraordinárias e sobrenaturais a uma criatura, dobre o custo da palavra de poder necessária. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

Para adicionar Dados de Vida à criatura, use a palavra de poder *fortificar*. A cada 5 pontos de vida concedidos, a criatura recebe +1 DV.

Assim que estiver criada, a nova criatura crescerá e se reproduzirá normalmente (supondo que se tenha criado um parceiro ou qualquer outro meio de reprodução para a nova espécie).

Contato: Outra Utilização

Utilizando a CD 20 básica de Identificar Magia, o personagem poderá usar a palavra de poder *contato* para inserir uma mensagem num objeto ou criatura; a mensagem pré-determinada surgirá como um texto escrito enquanto a magia permanecer ativa ou será pronunciada em voz alta em qualquer idioma conhecido pelo conjurador. A mensagem em voz pode ter qualquer tamanho, mas o texto escrito está limitado à superfície do alvo (num texto de tamanho legível). A mensagem será entregue quando as condições específicas forem atendidas, de acordo com as circunstâncias determinadas pelo personagem durante a conjuração da magia.

Esta palavra de poder cria um objeto livre, mundano (mas não mágico), de matéria inanimada (mas não viva) com volume máximo de um cubo de 6 metros. O conjurador precisa obter sucesso no teste de perícia apropriado para a criação de itens complexos, como um teste de Ofícios (arqueiro ou flecheiro) para criar as hastes das flechas, por exemplo. O personagem é capaz de criar diversos tipos de matéria com durezas e raridades diferentes, incluindo desde matéria vegetal até o mitral e até mesmo adamante. Os objetos mais simples, como roupas de linho, cordas de cânhamo, escadas de madeira ou vegetais crus terão uma duração natural de 24 horas. Para cada cubo de 30 cm adicional de matéria criada, acrescente +2 na CD de Identificar Magia.

As tentativas de utilizar qualquer objeto criado como componente material ou matéria-prima durante o desenvolvimento de magias épicas causarão o fracasso da magia e o desaparecimento do objeto.

PALAVRA DE PODER: CONTATO

Adivinhação
CD de Identificar Magia: 23
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Veja a descrição
Alvo: Uma criatura
Duração: 200 minutos
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta palavra de poder estabelece uma ligação telepática com uma criatura específica, que seja familiar ao conjurador (ou com qualquer alvo que ele possa enxergar diretamente sem o auxílio de nenhum método mágico) permitindo que conversem entre si. O alvo reconhecerá o personagem, caso já o conheça. Ele poderá responder imediatamente ainda que não seja obrigado a fazê-lo.

Também é possível forjar um elo comunitário entre duas ou mais criaturas. Para cada criatura contatada adicionalmente, aumente em +1 a CD de Identificar Magia. A ligação só pode ser estabelecida entre alvos dispostos, que não podem realizar nenhum teste de resistência ou usar a Resistência à Magia. Para a comunicação telepática através desse vínculo, mas independente do idioma, aumente a CD de Identificar Magia em +4. Não haverá nenhuma influência especial como resultado do vínculo, somente a capacidade de se comunicar à distância.

PALAVRA DE PODER: CRIAR MORTOS-VIVOS

Necromancia [Mal]
CD de Identificar Magia: 23
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Um ou mais cadáveres tocados
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Usando esta palavra de poder, o conjurador é capaz de transformar os ossos e corpos de criaturas falecidas em mortos-vivos que seguem seus comandos verbais. O morto-vivo pode seguí-lo ou ficar num lugar para atacar uma criatura qualquer (ou um tipo específico de criatura) que entrar no local, permanecendo ativo até que seja destruído (um morto-vivo destruído não pode ser reconstruído novamente). Os mortos-vivos inteligentes serão capazes de seguir comandos mais complexos.

A palavra de poder *criar mortos-vivos* permite que o conjurador crie até 20 DV de mortos-vivos. As estatísticas para os mortos-vivos de todos os tipos podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*. Cada DV adicional em mortos-vivos acrescenta +1 na CD de Identificar Magia.

O morto-vivo criado permanece sob o controle do conjurador indefinidamente. O limite de mortos-vivos controlados equivale a 1 DV por nível de conjurador (independente do método utilizado para a criação). Se este limite for ultrapassado, as criaturas recém-criadas estarão sob controle e os mortos-vivos excedentes provenientes de conjurações anteriores estarão descontrolados (o personagem escolhe quais criaturas libertar). No caso dos clérigos, qualquer morto-vivo comandado através da habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos não interfere no limite de Dados de Vida de mortos-vivos controlados por meio dessa palavra de poder.

Cada 2 DV adicionais no limite de mortos-vivos controlados aumentam em +1 a CD de Identificar Magia. Somente os mortos-vivos excedentes aos 20 DV básicos obtidos com esta palavra de poder podem ser controlados usando este ajuste na CD. Caso o personagem queira criar e controlar mais do que 20 DV de mortos-vivos, aumente em +3 a CD de Identificar Magia para cada 2 DV de mortos-vivos adicionais.

Tipo de Morto-Vivo: Todos os tipos de mortos-vivos podem ser criados com a palavra de poder *criar mortos-vivos*, mas a criação de monstros mais poderosos aumenta a CD de Identificar Magia da magia épica, conforme a tabela abaixo. O Mestre pode determinar o modificador de CD para as criaturas que não estão incluídas na tabela, usando mortos-vivos similares como comparação.

Morto-vivo	Modificador na CD de Identificar Magia
Esqueleto	–12
Zumbi	–12
Carniçal	–10
Sombra	–8
Lívido	–6
Inumano	–4
Aparição	–2
Múmia	+0
Espectro	+2
Morhg	+4
Vampiro	+6
Fantasma	+8

PALAVRA DE PODER: CURAR

Conjuração (Cura)
CD de Identificar Magia: 25
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Sim (benéfica, veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

As magias criadas a partir da palavra de *curar* canalizam a energia positiva para as criaturas, eliminando doenças e ferimentos. Estas magias neutralizam completamente qualquer doença, cegueira, surdez, dano em pontos de vida e dano de habilidade temporário. Para restaurar o dano de habilidade permanente, a CD de Identificar Magia aumenta +6. A palavra de poder *curar* neutraliza os venenos que estiverem agindo sobre o alvo e evitará dano ou efeitos adicionais. Ela recupera o enfraquecimento de intelecto e elimina as desordens mentais causadas por magias ou ferimentos cerebrais. Ela dissipa todos os efeitos mágicos que estiverem penalizando os valores de habilidade do personagem, incluindo os efeitos mágicos, mesmo aqueles causados por magias épicas baseadas na palavra de poder *infligir*. Uma única aplicação da magia afetará todos os efeitos mencionados acima. Esta palavra de poder não restaura os níveis e pontos de Constituição perdidos devido à morte e ressurreição.

Para eliminar todos os níveis negativos que estiverem afligindo o alvo, acrescente +2 na CD de Identificar Magia. Este efeito reverte os efeitos da habilidade drenar energia de magias ou criaturas. Os níveis perdidos somente serão restaurados se o personagem fracassou no teste de resistência nas últimas 20 semanas. Cada semana adicional neste limite acrescenta +2 na CD de Identificar Magia.

Contra mortos-vivos, o influxo de energia positiva desta palavra de poder causará a perda de quase todos os pontos de vida, restando apenas 1d4 PV caso o morto-vivo fracasse no teste de resistência de Fortitude.

Um conjurador épico com 24 graduações em Conhecimento (arcano), Conhecimento (natureza) ou Conhecimento (religião) é capaz de desenvolver uma magia com uma versão especial desta palavra de poder, que imbui o alvo com energia negativa, curando totalmente os mortos-vivos, mas causando a perda de quase todos os pontos de vida de criaturas vivas, restando apenas 1d4 PV caso elas obtenham sucesso no teste de resistência de Fortitude. Alternativamente, uma criatura viva que fracasse num teste de resistência de Fortitude sofreria quatro níveis negativos durante as próximas 8 horas. Cada nível negativo adicional imposto aumenta em +4 a CD de Identificar Magia. Cada hora adicional na duração da perda de níveis aumenta em +2 a CD. Caso a vítima acumule uma quantidade de níveis negativos igual ou superior à sua quantidade de Dados de Vida, ela morrerá. Se sobreviver, os níveis negativos persistirão durante 24 horas e a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude para cada nível negativo ou perderá definitivamente um nível de personagem, similar à habilidade drenar energia.

PALAVRA DE PODER: DESTRUIR

Transmutação
CD de Identificar Magia: 29
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 3.600 m
Alvo: Uma criatura ou cubo com até 3 m de matéria inanimada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim

Esta palavra causa 20d6 pontos de dano nas vítimas. O dano não é provocado por nenhum tipo específico de energia — é um impulso bruto, puramente destrutivo. Cada 1d6 pontos de dano adicionais causados acrescentam +2 na CD de Identificar Magia. Caso o alvo tenha seus PV reduzidos a –10 ou menos (ou um constructo, objeto ou morto-vivo fique com 0 pontos de vida), ele será completamente destruído, como se tivesse sido *desintegrado*. Restarão apenas os resquícios e as cinzas da vítima. É possível afetar um cubo de 3 m, no máximo, portanto as magias criadas com a palavra de poder *destruir* só afetarão parte de um objeto ou estrutura muito grande.

A palavra de poder *destruir* afeta até mesmo os materiais mágicos e os campos e efeitos de energia que normalmente só seriam afetados pela magia *desintegrar* — como *a mão vigorosa de Bigby*, uma *muralha de energia*, um *globo de invulnerabilidade* e um *campo antimagia*. Estes efeitos serão destruídos automaticamente. As magias épicas que utilizam a palavra de poder *proteger* também podem ser destruídas, mas é preciso obter sucesso em um teste de conjurador resistido para eliminar estas magias.

PALAVRA DE PODER: DISSIPAR

Abjuração
CD de Identificar Magia: 19
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 90 m
Alvo: Uma criatura, objeto ou magia
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta palavra de poder é capaz de anular magias conjuradas sobre criaturas ou objetos, neutralizar temporariamente as habilidades mágicas de um item mágico, ou anular magias (ou, pelo menos, seus efeitos) dentro de uma área. Uma magia dissipada termina como se a sua duração tivesse acabado. A palavra de poder *dissipar* pode anular todas as magias, mesmo aquelas que, normalmente, não estariam sujeitas a *dissipar magia*. Esta palavra é capaz de dissipar (mas não anular) os efeitos ativos de habilidades sobrenaturais, assim como os efeitos de magias, e afeta as habilidades similares à magia da mesma forma que afetaria as magias comuns.

Uma criatura, objeto ou magia será o alvo da palavra de poder *dissipar*. O conjurador realizará um teste de dissipar contra a magia ou contra cada um dos efeitos mágicos ativos sobre a criatura ou objeto. Um teste de dissipar equivale a 1d20 + 10 contra CD 11 + nível do conjurador da magia. Cada +1 de bônus adicional no teste de dissipar acrescenta +1 na CD de Identificar Magia.

Quando o alvo da palavra de poder *dissipar* é um objeto ou criatura que seja o efeito de uma magia (como uma criatura invocada pela magia *invocar criaturas*), realize o teste de dissipar para determinar se a magia que conjurou o objeto ou criatura será anulada.

Se o alvo da magia for um item mágico, o teste de dissipar será contra o nível do item. Caso o personagem obtenha sucesso, todas as propriedades mágicas do item serão neutralizadas durante 1d4 rodadas; depois disso, o item recupera suas funções normalmente. Um item mágico neutralizado se torna um objeto mundano enquanto o efeito permanecer ativo. Um dispositivo dimensional (como uma *mochila de carga*) estará temporariamente lacrado. As propriedades físicas do item mágico não sofrem qualquer alteração. Qualquer criatura, objeto ou magia é potencialmente afetada pela palavra de poder *dissipar*, inclusive a magia dos deuses e as habilidades dos artefatos.

O conjurador obterá sucesso automático nos testes de dissipar contra qualquer magia que ele mesmo tenha lançado.

PALAVRA DE PODER: ENERGIA

Evocação [Ácido, Fogo, Eletricidade, Frio ou Sônico]
CD de Identificar Magia: 19
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 90 m, criatura tocada ou objeto pesando até 2.000 kg
Área: Uma rajada com 1,5 m de largura por 90 m de comprimento; uma emanação de 3 m de raio; uma muralha com uma 60 m² de área ou menor; uma esfera ou semicírculo com 6 m de raio
Duração: Instantânea ou 20 horas (veja a descrição)
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim

Esta palavra de poder manipula os cinco tipos de energia: ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica. Ela é capaz de emitir rajadas de energia, imbuir objetos com energia ou criar uma manifestação de qualquer desses elementos.

Caso a magia criada com esta palavra de poder seja uma rajada de energia, ela causará 10d6 pontos de dano do tipo de energia pertinente e qualquer criatura na área da rajada deve realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. Cada 1d6 pontos de dano adicionais causados acrescentam +2 na CD de Identi-ficar Magia. A rajada é disparada das pontas dos dedos do personagem. Para permitir que outra criatura adquira a capacidade de emitir um raio de energia como habilidade similar à magia, conforme desejar ou quando determinadas condições forem atendidas, aumente a CD de Identificar Magia em +25.

Também é possível afetar uma criatura ou objeto, que emanará o tipo específico de energia num raio de 3 m durante 20 horas. A emanação de energia causa 2d6 pontos de dano a cada rodada, sempre do tipo de energia selecionado, contra as criaturas desprotegidas (o alvo também será afetado caso não seja protegido por um efeito distinto ou tenha algum tipo de resistência à energia).

Cada 1d6 pontos de dano adicionais causados pela emanação acrescentam +2 na CD de Identificar Magia.

Outra possibilidade é criar uma muralha, semicírculo, círculo, domo ou esfera do tipo de energia selecionado, que permanecerá ativo durante 20 horas. Um dos lados da muralha (escolhido pelo conjurador) emitirá fortes ondas energéticas, causando 2d4 pontos de dano da energia pertinente a todas as criaturas num raio de 3 m, e 1d4 pontos deste mesmo tipo de dano contra as criaturas que estiverem entre 3 m e 6 m de distância. As muralhas causarão este dano quando surgirem e a cada rodada em que a criatura entrar ou permanecer na área afetada. Além disso, o efeito causa 2d6+20 pontos de dano da energia selecionada a qualquer criatura que atravessá-lo. A muralha inflige dano dobrado em mortos-vivos. Cada 1d4 pontos de dano adicionais causados pela muralha acrescentam +2 na CD de Identificar Magia.

PALAVRA DE PODER: FORTIFICAR

Transmutação

CD de Identificar Magia: 17 (veja a descrição)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 20 horas; permanente para ajustes etários (veja texto abaixo)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

As magias criadas usando a palavra de poder *fortificar* concedem +1 de bônus de melhoria em qualquer uma das seguintes habilidades, à escolha do conjurador:

- Qualquer valor de habilidade.
- Qualquer teste de resistência.
- Resistência à Magia.
- Armadura natural.

Esta palavra de poder também pode conceder resistência 1 contra um certo tipo de energia ou 1 ponto de vida temporário. Cada +1 de bônus adicional, +1 ponto de resistência à energia ou +1 ponto de vida temporário acrescenta +2 na CD de Identificar Magia.

A palavra *fortificar* terá CD básica 23 para os testes de Identificar Magia caso conceda +1 de bônus de qualquer tipo (exceto melhoria ou aprimoramento). Cada +1 bônus adicional de qualquer outro tipo acrescenta +6 na CD de Identificar Magia. Caso aplique o fator que altera a duração para permanente, o bônus precisará ser inerente e o bônus inerente máximo permitido é +5.

As magias de *fortificar* terão CD básica de Identificar Magia 27 caso concedam +1 de bônus a um valor de habilidade ou qualquer outra estatística que a criatura não tenha. Cada +1 de bônus adicional acrescenta +4 na CD de Identificar Magia. Se uma magia criada com esta palavra concede valores de habilidade a um objeto inanimado, que normalmente não deveria tê-los (como Inteligência), a magia deverá incorporar a palavra de poder *vida*.

Conceder Resistência à Magia a uma criatura que não tenha essa habilidade é um caso especial; a CD básica de Identificar Magia será 27 para Resistência à Magia 25; cada ponto adicional de RM acrescenta +4 na CD (e cada –1 de Resistência à Magia reduz a CD em –2).

A palavra *fortificar* também pode conceder Redução de Dano 1/+1 (ou 1/mágica em *D&D* 3.5). Cada ponto de Redução de Dano adicional acrescenta +1 na CD de Identificar Magia. Cada +1 de bônus de melhoria adicional da arma necessária para superar a RD aumenta a CD em +3. Por exemplo, uma Redução de Dano 5/+3 aumentaria a CD de Identificar Magia em +10. Em D&D 3.5, esse modificador acrescenta um descritor à Redução de Dano; caso a RD seja 5/mágica e prata, o modificador seria +7.

PALAVRA DE PODER: ILUDIR

Ilusão (Sensação)

CD de Identificar Magia: 14

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: 3.600 m

Efeito: Sensação visual que pode se estender a até vinte cubos de 9 m (M)

Duração: Concentração mais 20 horas

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir com a ilusão)

Resistência à Magia: Não

Uma magia desenvolvida com a palavra de poder *iludir* cria a ilusão visual de um objeto, criatura ou energia conforme a vontade do conjurador. Ele poderá deslocar a imagem dentro dos limites de tamanho do efeito através de concentração (caso contrário, a imagem será totalmente estacionária). A imagem desaparecerá quando for atingida por um oponente, a menos que a ilusão reaja apropriadamente. Para as ilusões que incluem sensações auditivas, olfativas, táteis, paladares e térmicas, acrescente +2 na CD de Identificar Magia para cada aspecto sensitivo adicional. Todavia, até mesmo as ilusões táteis e térmicas são incapazes de causar dano.

ENERGIA: OUTRA UTILIZAÇÃO

Uma nova possibilidade de utilização da palavra de poder *energia* é criar uma magia que emita e controle uma emanação de frio, eletricidade e fogo, gerando efeitos climáticos específicos durante um período de 20 horas. Usar a palavra de poder *energia* dessa forma terá uma CD básica 25 para o teste de Identificar Magia. A área se estende para 3 km de raio, centralizados no conjurador.

Depois que a magia for conjurada, o clima se altera durante 10 minutos. Normalmente, o conjurador não pode visar uma criatura ou objeto como alvo, embora alguns efeitos indiretos sejam possíveis. É possível criar frentes frias, ondas de calor, tempestades, neblina e nevascas — ou mesmo um tornado que se move aleatoriamente na área afetada. A criação de efeitos danosos exige fatores adicionais da palavra do poder *energia*.

Para os efeitos causados por cada uma das condições climáticas, consulte a seção Clima no *Livro do Mestre*.

Fortificar: Outra Utilização

Uma utilização especial da palavra de poder *fortificar* concede ao alvo +1 ano de envelhecimento permanente na sua categoria de idade atual. Cada +1 ano somado à categoria de idade atual da criatura acrescenta +2 na CD de Identificar Magia. Os ajustes na idade máxima de uma criatura não se acumulam, são substituídos. Quando uma magia aumenta a categoria de idade atual de uma criatura, todas as categorias de idade superiores também são ajustadas adequadamente.

Para cada imagem adicional criada, aumente +1 na CD da magia. Para uma ilusão que segue um roteiro pré-determinado pelo personagem, aumente em +9 a CD de Identificar Magia. A sensação seguirá o roteiro sem que o conjurador tenha que se concentrar. A ilusão pode incluir discursos inteligíveis se o conjurador desejar.

As ilusões que fazem uma área parecer algo irreal (como um pântano no meio de um gramado ou de um vilarejo) aumentam em +4 a CD de Identificar Magia. Os componentes adicionais, como sons, podem ser acrescentados conforme descrito acima. Ocultar quaisquer criaturas na ilusão exige fatores excepcionais ou outras palavras de poder.

PALAVRA DE PODER: INFLIGIR

Encantamento (Compulsão) [Medo, Ação Mental]
CD de Identificar Magia: 14
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 90 m
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 20 minutos
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta palavra de poder é capaz de infligir –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, testes comuns e testes de resistência da vítima. Cada –1 de penalidade adicional nas jogadas acima adicionará +2 na CD de Identificar Magia.

Usando esta palavra de poder, também é possível desenvolver uma magia que inflija –1 de penalidade nos testes de conjurador, num valor qualquer de habilidade, na Resistência à Magia ou em qualquer outro aspecto do alvo escolhido pelo criador e aceito pelo Mestre. Cada –1 de penalidade adicional aplicada a uma das características acima adicionará +4 na CD de Identificar Magia.

É possível causar uma redução nas habilidades do alvo até reduzir seus valores a 0, exceto para a Constituição, que possui um valor mínimo de 1. Caso seja aplicado um fator para aumentar a duração desta palavra de poder, a penalidade se transforma em dano de habilidade temporário. Caso seja utilizado o fator de duração permanente, qualquer dano causado aos valores de habilidade será permanente.

Finalmente, se a CD de Identificar Magia aumentar em +2, o conjurador será capaz de afetar qualquer um dos cinco sentidos do alvo: visão, olfato, audição, paladar, tato ou qualquer outro sentido especial que a vítima possua. Caso o alvo fracasse no teste de resistência, o sentido escolhido não funcionará enquanto a magia permanecer ativa, causando todas as penalidades concernentes à ausência daquele sentido.

PALAVRA DE PODER: INVOCAR

Conjuração (Invocação)
CD de Identificar Magia: 14
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 22,5 m
Alvo: Uma criatura invocada
Duração: 20 rodadas (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim (veja a descrição)

Esta palavra de poder invoca extra-planares. Caso a Resistência à Magia da criatura seja superada e ela fracasse no seu teste de resistência, surgirá no local escolhido pelo conjurador e agirá imediatamente, no mesmo resultado de Iniciativa do personagem. O extra-planar atacará seus inimigos usando suas melhores habilidades. Caso o personagem possa se comunicar com o extra-planar, será capaz de ordenar que ele não ataque, que ataque inimigos específicos ou execute qualquer outra tarefa.

A magia invoca um extra-planar escolhido no *Livro dos Monstros* (ou em qualquer outra fonte permitida pelo Mestre) de ND 2 ou inferior. Cada +1 ND da criatura invocada acrescenta +2 na CD de Identificar Magia. Cada extra-planar adicional invocado (do mesmo ND) multiplica a CD por 2. Quando a magia criada invocar uma criatura com qualquer um dos seguintes subtipos: ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela também pertencerá ao subtipo pertinente.

Caso acrescente +10 na CD de Identificar Magia, será possível invocar uma criatura de ND 2 ou inferior de outro tipo (ou subtipo) de monstro, diferente de extra-planar, como gigante, humanóide (goblinóide) ou morto-vivo. A criatura invocada supostamente virá de outro plano (ou de algum lugar dentro do mesmo plano). Ela atacará os adversários do conjurador com o melhor de suas habilidades ou, caso o personagem possa se comunicar com a criatura, ela poderá executar outras ações. Entretanto, a invocação será dissipada se a criatura receber ordens de executar uma tarefa contrária à sua natureza, como obrigar uma criatura bondosa a eliminar um inocente ou ordenar um suicídio. Cada +1 ND da criatura invocada acrescenta +2 na CD de Identificar Magia.

Finalmente, se o conjurador aumentar a CD do teste de Identificar Magia em +60, ele será capaz de invocar um indivíduo específico em qualquer lugar do multiverso. O personagem deve saber o nome da criatura que será invocada, assim como alguns fatos sobre sua vida, sobrepujar quaisquer proteções mágicas contra observação e outras proteções que a vítima possuir. Ainda será necessário superar a Resistência à Magia da criatura e que ela fracasse no teste de resistência de Vontade. Nesse caso, o alvo não estará sob qualquer tipo de compulsão para servir o invocador.

PALAVRA DE PODER: MATAR

Necromancia [Morte]
CD de Identificar Magia: 25
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 90 m
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial ou metade (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim

Uma magia criada através da palavra de poder *matar* aniquila a força vital de uma criatura viva, matando-a instantaneamente. Esta palavra de poder elimina uma criatura com até 80 DV. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude para resistir ao ataque. Mesmo que obtenha sucesso no teste de resistência, ela sofrerá 3d6+20 pontos de dano em vez de perecer. Cada 80 DV adicionais afetados (ou cada criatura adicional) acrescentam +8 na CD de Identificar Magia.

Por outro lado, o conjurador pode usar a palavra de poder *matar* para desenvolver uma magia épica que neutraliza a força vital da vítima, impondo 2d4 níveis negativos no alvo (ou metade caso a criatura obtenha sucesso no teste de resistência). Cada 1d4

níveis negativos adicionais impostos acrescentam +4 na CD de Identificar Magia. Caso a vítima acumule uma quantidade de níveis negativos igual ou superior à sua quantidade de Dados de Vida, ela morrerá. Se sobreviver, os níveis negativos persistirão durante 24 horas e a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude para cada nível negativo ou perderá definitivamente um nível de personagem, similar à habilidade drenar energia.

PALAVRA DE PODER: PROTEGER

Abjuração

CD de Identificar Magia: 14

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Toque

Alvo ou Efeito: Criatura tocada ou objeto de até 1.000 kg; ou emanação de 3 m de raio, centralizados no conjurador.

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Esta palavra concede uma proteção específica contra um determinado tipo de dano. É possível proteger o alvo contra o dano comum ou de energia. O conjurador também é capaz de proteger uma criatura ou área contra magias. Por outro lado, o conjurador pode limitar o acesso a uma área para certos tipos de criaturas.

A proteção contra dano comum evita que uma criatura sofra o dano proveniente de duas variedades dos três tipos de dano existentes: concussão, perfuração e cortante. Para resguardar a criatura contra os 3 tipos de dano, acrescente +4 na CD de Identificar Magia. A cada rodada, a magia absorverá os primeiros 5 pontos de dano que a criatura sofreria, não importa se a fonte do dano é natural ou mágica. Cada ponto de proteção adicional aumenta em +2 a CD de Identificar Magia.

A proteção contra energia concede resistência contra qualquer um dos cinco tipos de energia existentes: ácido, frio, eletricidade, fogo, sônico. A cada rodada, a magia absorverá os primeiros 5 pontos de dano causados pelo tipo de energia selecionado que a criatura sofreria, não importa se a fonte do dano é natural ou mágica. A magia também protege o equipamento do alvo. Cada ponto de proteção adicional aumenta em +1 a CD de Identificar Magia.

A proteção contra um determinado tipo de criatura evita o contato corporal com qualquer um dos diversos tipos de monstros, a ser escolhido no *Livro dos Monstros* (gigantes, humanóides ou extra-planares, por exemplo). Esse efeito ignora automaticamente todos os ataques desferidos contra o alvo protegido pelas armas naturais das criaturas do tipo escolhido e estas criaturas se afastam caso estes ataques exijam toque. A proteção acaba se o alvo protegido atacar ou entrar num raio de 1,5 m da criatura afetada. A Resistência à Magia permite que uma criatura supere esta proteção e golpeie a criatura protegida.

A proteção contra magia cria uma esfera mágica imóvel, translúcida e brilhante (com 3 m de raio) que emana do conjurador e anula qualquer efeito mágico de nível 0 ou 1° nível. Como alternativa, é possível proteger somente o alvo e não criar o efeito da emanação. Cada nível de magia adicional que a proteção mágica afetar aumenta a CD de Identificar Magia em +20 (mas veja abaixo). A área ou efeito destas magias não incluirá a área protegida e estas magias fracassarão em afetar qualquer alvo dentro da proteção. Isso também se aplica para as habilidades similares à magia e magias ou efeitos similares provenientes de itens mágicos. No entanto, qualquer tipo de magia pode ser disparado através ou no exterior da proteção. É possível abandonar e retornar à área protegida sem nenhuma penalidade (a menos que a magia tenha afetado somente uma criatura e não exista o efeito de área). A proteção pode ser anulada por um *dissipar magia* conjurada sobre a área ou alvo. As magias épicas criadas através das palavras de poder *dissipar* ou *destruir* também podem cancelar a proteção se o adversário obtiver sucesso em um teste de conjurador resistido.

PALAVRA DE PODER: REFLETIR

Abjuração

CD de Identificar Magia: 27

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 12 horas ou até ser utilizada

Os ataques desferidos contra o conjurador serão refletidos para o atacante. Cada utilização da palavra de poder *refletir* na criação de uma magia épica afetará somente um tipo específico de ataque: magias (e efeitos similares), ataques à distância ou ataques corpo a corpo. Refletir uma magia de área que não visa o conjurador, mas que poderá afetá-lo se ele estiver na área do efeito acrescenta +20 na CD de Identificar Magia. Uma única utilização bem-sucedida de *refletir* dissipará a proteção fornecida pela magia.

A utilização da palavra de poder *refletir* contra magias e efeitos similares à magia reflete todos os efeitos mágicos até o 1° nível. Cada nível de magia adicional a ser refletido acrescenta +20 na CD de Identificar Magia. As magias épicas são consideradas efeitos de 10° nível para este propósito.

Todas as magias de 9° nível ou inferior serão refletidas automaticamente. Quando a palavra *refletir* é usada contra magias épicas, é necessário realizar um teste de conjurador resistido. Caso o conjurador inimigo supere a reflexão, vencendo o teste resistido, a magia épica desenvolvida com *refletir* não será dissipada, apenas neutralizada momentaneamente.

Quando essa palavra de poder é usada contra ataques corporais ou à distância, os primeiros 5 ataques do tipo selecionado serão refletidos contra o atacante original. Cada ataque adicional refletido acrescenta + 4 na CD de Identificar Magia. Os ataques refletidos golpeiam o atacante usando a mesma jogada de ataque. Depois que os cinco ataques forem refletidos, a magia terminará.

PROTEGER: OUTRA UTILIZAÇÃO

Em vez de criar uma magia épica com a palavra de poder *proteger* para anular todas as magias de determinado nível ou inferior, o conjurador é capaz de desenvolver uma proteção que anule uma magia específica (ou um conjunto específico de magias). Cada uma das magias específicas a serem anuladas aumenta a CD de Identificar Magia em +2 por nível da magia além do 1°. Por exemplo, se o personagem deseja criar uma magia épica que o proteja especificamente contra *enfeitiçar pessoas* e *dominar pessoas*, a CD do teste de Identificar Magia aumentaria em +0 e +8 respectivamente.

PALAVRA DE PODER: REVELAR

Adivinhação
CD de Identificar Magia: 19 (veja a descrição)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Veja a descrição
Efeito: Sensor mágico
Duração: 20 minutos (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Usando esta palavra de poder, o conjurador será capaz de enxergar localidades distantes ou escutar os sons de outros lugares como se estivesse no local. Para ver e ouvir simultaneamente, aumente a CD do teste de Identificar Magia em +2. A distância não é um aspecto significativo, mas o local que será analisado precisa ser conhecido pelo conjurador — um lugar familiar ou alguma localidade óbvia (como atrás de uma porta, virando uma esquina ou dentro de um bosque). A magia criará um sensor invisível, similar àquele criado pela magia *observação*, que pode ser dissipado. Placas de chumbo ou uma proteção mágica (como *campo antimagia*, *limpar a mente* ou *dificultar detecção*) bloqueiam a magia e o conjurador perceberá que a magia foi neutralizada.

Caso deseje criar um sensor móvel (com deslocamento de 9 m) sob controle do personagem, acrescente +2 na CD de Identificar Magia. Usar a palavra *revelar* para observar outro plano de existência acrescenta +8 na CD do teste. Para assegurar que quaisquer sentidos aprimorados magicamente sejam eficientes através da magia criada com essa palavra, acrescente +4 na CD de Identificar Magia.

Para conjurar qualquer magia com alcance igual ou superior a toque através do sensor acrescenta +6 na CD; no entanto, o conjurador precisa ter uma linha de efeito com o sensor durante todo o tempo. Caso esta linha seja obstruída, a magia terminará. Para ignorar as restrições da linha de efeito e da conjuração de magias através do sensor, multiplique a CD por 10.

Esta palavra de poder terá uma CD básica 25 quando for utilizada para atravessar ilusões e enxergar as coisas como elas realmente são. O personagem poderá enxergar na escuridão comum e mágica, detectar portas secretas escondidas com magias, adivinhar a localização exata de criaturas ou objetos sob efeitos de *nublar* ou *deslocamento*, enxergar criaturas ou objetos invisíveis normalmente, ver através das ilusões, distinguir o Plano Etéreo (mas não o interior de espaços dimensionais) e revelar a verdadeira forma de objetos e criaturas metamorfoseadas, modificadas ou transmutadas. Esta visão tem 36 m de alcance.

PALAVRA DE PODER: TRANSFORMAR

Transmutação
CD de Identificar Magia: 21
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 90 m
Alvo: Uma criatura ou objeto inanimado (mas não mágico)
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim

As magias criadas através da palavra de poder *transformar* alteram a forma do alvo, seja uma criatura ou um objeto. A nova forma pode variar em tamanho, entre Diminuto e uma categoria de tamanho superior à forma original do alvo. Cada incremento adicional de tamanho aumenta em +6 a CD do teste de Identificar Magia. Para transformar um objeto inanimado e mundano em uma criatura do mesmo tipo do personagem ou transformar uma criatura em um objeto inanimado e mundano, a CD de Identificar Magia aumenta em +10. Para alterar o tipo da criatura (de morto-vivo para extra-planar, por exemplo), aumente a CD do teste de Identificar Magia em +5.

As transformações envolvendo substâncias mundanas (mas não mágicas), inanimadas e que tenham um valor de Dureza são mais difíceis; cada 2 pontos de Dureza aumentam a CD de Identificar Magia em +1.

Para transformar uma criatura num ser incorpóreo ou gasoso, acrescente +10 na CD do teste. Da mesma forma, para superar as imunidades naturais de criaturas incorpóreas ou de forma gasosa durante a transformação, a CD também aumenta +10.

Esta palavra do poder também é capaz de transformar o alvo em algum objeto ou criatura específica. Para transformar um objeto ou criatura num indivíduo pré-selecionado (incluindo suas

REVELAR: OUTRA UTILIZAÇÃO

Também é possível usar a palavra de poder *adivinhar* para criar magias com os seguintes efeitos: duplicar os benefícios de *ler magia*, compreender um idioma escrito ou falado ou falar no idioma de outra criatura. Para compreender e falar um idioma, aumente a CD de Identificar Magia em +4.

memórias e habilidades mentais), acrescente +25 na CD de Identificar Magia. Se a criatura transformada não estiver no mesmo nível ou não possuir a mesma quantidade de Dados de Vida de seu semelhante, ele só poderá usar as habilidades da criatura que estariam disponíveis no seu nível atual (ou quantidade atual de Dados de Vida).

Caso seja morta ou destruída, a criatura ou objeto transformado voltará à sua forma original. O equipamento do alvo (para criaturas) permanece inalterado ou se adapta às novas formas do corpo, a critério do conjurador.

A criatura ou objeto transformado adquire as características físicas e naturais da criatura (ou do objeto) em que se transformou, embora conserve suas próprias memórias e características mentais. As características mentais incluem personalidade, valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, nível, classe, pontos de vida (independente das alterações no valor de Constituição), tendência, bônus base de ataque, bônus base de resistência, habilidades extraordinárias, magias e habilidades similares à magia, mas exclui as habilidades sobrenaturais. As características físicas incluem o tamanho natural e os valores de Força, Destreza e Constituição. As características naturais incluem armadura, armas naturais e qualidades físicas básicas (presença ou ausência de asas, quantidade de membros, etc.) e, potencialmente, a Dureza. As criaturas transformadas em objetos inanimados não conservam os benefícios de suas formas anteriores e podem se tornar cegas, surdas, apáticas ou insensíveis. Os objetos transformados em criaturas adquirem os valores de habilidades médios da criatura, mas considera-se que possuem todos os valores de habilidades mentais equivalentes a 0 (a palavra de poder *fortificar* pode adicionar alguns pontos nestas habilidades).

Cada uma das habilidades extraordinárias ou sobrenaturais concedidas à criatura transformada (permitindo que um ser humano transformado em basilisco utilize o olhar petrificante do monstro, por exemplo) aumenta a CD de Identificar Magia em +10.

O alvo da transformação nunca poderá ter mais Dados de Vida que o conjurador ou que o indivíduo específico da transformação (o que for maior). Em qualquer caso, cada Dado de Vida superior a 15 DV que a nova forma possuir, acrescente +2 na CD de Identificar Magia.

PALAVRA DE PODER: TRANSPORTAR

Transmutação [Teletransporte]
CD de Identificar Magia: 27
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: O conjurador e os objetos e criaturas tocadas e voluntárias, pesando no máximo 500 kg
Duração: Instantânea ou 5 rodadas para viagens no tempo
Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (veja a descrição)
Resistência à Magia: Não ou Sim (veja a descrição)

As magias criadas com esta palavra de poder transportam o conjurador instantaneamente até o destino selecionado, independente da distância. Para as viagens entre os planos, aumente a CD de Identificar Magia em +4. Cada 25 kg adicionais de objetos e criaturas voluntárias, acima dos 500 kg da magia básica, aumentam a CD do teste de Identificar Magia em +2.

A utilização básica da palavra *transporte* realiza viagens instantâneas através do plano Astral. Para alterar o meio de transporte (usando o Plano das Sombras, por exemplo), acrescente +2 na CD. Não é necessário realizar um teste de resistência e a Resistência à Magia não se aplica. Somente os objetos vestidos ou carregados por outras criaturas podem realizar testes de resistência e utilizar a Resistência à Magia. Para que a magia transporte criaturas involuntárias, aumente a CD de Identificar Magia em +4.

O conjurador precisa, no mínimo, de uma descrição confiável do lugar para onde irá se transportar. As tentativas de utilizar a palavra de poder *transportar* sem as informações suficientes resultam no reaparecimento na mesma localidade de origem.

Uma utilização especial desta palavra de poder permite desenvolver magias que viajam no tempo durante um curto período (sem afetar a localização física do alvo), acrescentando +8 na CD de Identificar Magia. O transporte para linhas do tempo mais lentas permanecerá ativo durante 5 rodadas e interrompe o fluxo temporal para o alvo — a condição da criatura será imutável, nenhuma energia ou efeito poderá afetá-la até que a duração da magia termine. Quando é transportado para uma linha do tempo mais rápida, o alvo acelera seu ritmo de vida e todas as outras criaturas parecem congeladas, embora continuem se movimentando com seus deslocamentos normais. O personagem será capaz de agir livremente durante 5 rodadas. As variedades mundanas e mágicas de fogo, frio, gás venenoso e efeitos similares ainda podem afetá-lo. Enquanto ele estiver no fluxo de tempo acelerado, as demais criaturas serão invulneráveis aos ataques e magias do personagem; entretanto, ele conseguirá ativar efeitos mágicos e deixá-los preparados para disparar quando entrar novamente na linha do tempo normal.

Devido à natureza ramificada do tempo, as magias épicas que costumam transportar seus alvos para linhas cronológicas mais rápidas não podem ser permanentes e a duração básica de 5 rodadas também não pode ser aumentada.

Por outro lado, é possível simplesmente conceder *velocidade* ou *lentidão* para um alvo durante 20 rodadas, transportando-o para a linha do tempo adequada. Isso reduz a CD de Identificar Magia em –4.

PALAVRA DE PODER: VIDA

Conjuração (Cura)
CD de Identificar Magia: 27
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criatura morta tocada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum (veja a descrição)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Uma magia criada através da palavra de poder *vida* ressuscita e restaura completamente a saúde de qualquer criatura falecida. As condições dos restos mortais não influem no efeito. Enquanto houver uma pequena porção do corpo da criatura, ela poderá ser ressuscitada, mas a parte do corpo que será visada pela magia deve pertencer ao corpo da vítima no momento da morte (os restos ou cinzas de uma criatura vítima da magia *desintegrar* são considerados uma parte do corpo). A criatura deve ter perecido a menos de 200 anos. Cada 10 anos adicionais neste limite acrescentam +1 na CD de Identificar Magia.

A criatura terá seus pontos de vida imediatamente restaurados, assim como seu vigor e sua saúde, sem perder nenhuma magia preparada. Entretanto, o alvo perderá 1 nível (ou 1 ponto de Constituição, caso esteja no 1º nível). É impossível ressuscitar alguém que tenha morrido de velhice.

Um conjurador épico com 24 graduações em Conhecimento (arcano), Conhecimento (natureza) ou Conhecimento (religião) é capaz de desenvolver uma magia com uma versão especial desta palavra de poder que concede a fagulha de vida a objetos inanimados. O conjurador é capaz de elaborar uma alma, personalidade e consciência humana para plantas ou animais. Para obter sucesso, é necessário realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + DV do alvo ou DV que a planta terá quando desenvolver uma consciência).

O objeto animado, animal inteligente ou planta consciente recém-criada será amigável perante o conjurador. Um objeto ou planta terá as características dos objetos animados (veja o *Livro dos Monstros*), mas seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma serão definidos através de 3d6. Estas criaturas terão a habilidade de locomover seus membros, projetar suas raízes, patas ou quaisquer outros apêndices e têm sensações similares às dos humanos. Um animal inteligente terá 3d6 pontos de Inteligência, +1d3 pontos de Carisma e +2 DV. Os objetos, animais e plantas compreendem e falam um dos idiomas que o criador conhece, mais um idioma adicional para cada ponto de bônus de Inteligência da criatura (se houver).

PODERES PSÍQUICOS ÉPICOS

Caso sua campanha utilize o *Psionics Handbook* e os personagens estão acima do 20º nível, é possível criar poderes psíquicos épicos.

Variação: Palavras de Poder Psíquicas

Os personagens psíquicos podem adquirir "magias" épicas, embora elas sejam poderes psíquicos épicos sob seu ponto de vista. Os personagens psíquicos adquirem o talento Manifestação Épica, que funciona de maneira similar ao talento Conjuração Épica. Os pré-requisitos para adquiri-lo são 24 graduações em Identificar Psiquismo, 24 graduações em Conhecimento (psiquismo) e capacidade de manifestar poderes de 9º nível.

Assim como os conjuradores não utilizam a progressão de uma tabela para calcular seu limite diário de conjurações, os psíquicos também não usam mais os pontos de poder para manifestar seus poderes épicos. Em vez disso, eles manifestam livremente seus poderes épicos conhecidos uma quantidade de vezes por dia equivalente à sua perícia Conhecimento (psiquismo) dividida por 10 (arredondado para baixo). Em geral, todas as outras regras para magias épicas também se aplicam aos poderes épicos, exceto pelas alterações a seguir.

Tabela 2–4: Palavras de Poder Psíquicas e Fatores

	CD básica de Identificar Psiquismo
Psicometabolismo	
Fortificar	17
Matar	25
Transformar	21
Cura	50
Psicotransporte	
Banir	27
Invocar	14
Transportar	27
Clarisenciência	
Infligir	14
Adivinhar	17
Revelar	19
Camuflar	17
Telepatia	
Compelir	19
Contato	23
Iludir	14
Psicocinésia	
Dissipar	19
Energia	19
Refletir	27
Destruir	29
Proteção	14
Metacriação	
Armadura	14
Conjurar	21
Criar mortos-vivos *	23
Animar	25
Vida	55

CD básica de Identificar Psiquismo

	CD básica de Identificar Psiquismo
Sinais	
Esconder sinais visuais (as palavras de poder psíquicas substituem um sinal Vi pelos componentes V e G	+4

Capítulo 17:
Como convocar e derrotar um Balor e distribuir sua riqueza para elevar o posto dos heróis e incrementar suas propriedades

Utilizar um chamariz descartável pode permitir que o grupo desfira o primeiro golpe. Neste caso específico, um segundo golpe pode não ser possível.

É imperativo salientar que o grupo deve neutralizar imediatamente a habilidade de viagem planar da criatura ou se preparar para se tornar escravo em uma região climática horrível. Trancas dimensionais estão inclusas neste guia.

Existem maneiras de assegurar que o sucesso nesta empreitada consiga gerar uma recompensa equivalente à tarefa.

O Mestre logo descobrirá que conduzir um jogo épico de D&D requer mais preparação que outros tipos de jogos. Entretanto, também descobrirá que as recompensas valem a pena.

EXPECTATIVAS ÉPICAS

Quando os personagens atingem o 21º nível, estão prontos para desafios maiores e mais grandiosos. Os problemas de administrar guildas, províncias ou mesmo nações já podem ter sido enfrentados e superados. Caso seus jogadores considerem as maquinações políticas e o governo de um reino situações emocionantes, talvez jamais precisem alcançar os níveis épicos. Personagens de jogadores e personagens do Mestre de todos os níveis sentam-se nos tronos de nações em todo o multiverso.

Os personagens atingem os níveis épicos por um único motivo: ainda não cansaram de suas aventuras. Eles ainda vibram ao adquirir novos níveis, apreciam as novas habilidades obtidas por seus personagens e, da mesma forma, ainda se apavoram com as ameaças que o Mestre guarda na manga.

Basicamente, os personagens épicos procuram mais poder. Como afirma o personagem épico Azu D'morr:

"Quero descobrir os segredos do universo. Quero participar da batalha eterna e constante entre as forças primárias do bem e do mal, do caos e da ordem. Quero descobrir que o mundo onde nasci está sempre sendo bombardeado pelos poderes de outros planos, e que apenas os homens poderosos, que possuem a força física e mental para lidar com essas verdades, são escolhidos para defendê-lo... ou no caso dos vilões, que apenas os mais fortes podem ajudar os invasores em troca de poder suficiente para abalar todo o plano."

"Quero descobrir que os devoradores de mentes, criaturas terríveis neste mundo, não passam das tropas de infantaria de um mal alienígena que constantemente ameaça destruir o Plano Material. Quero cuspir na face das abominações infernais e gritar 'Não durante minha vigília!' Quero descobrir que os inimigos que eu imaginava serem tão poderosos quando eu tinha menos experiência eram apenas sombras dos horrores que existem no além."

"Quero descobrir que os bárbaros cósmicos estão nos meus portões. Quero descobrir que os desafios que já enfrentei eram somente o começo."

PROGREDINDO PARA O 21º NÍVEL

Até adquirir este livro, é possível que sua campanha não considerasse a possibilidade de PdMs, e especialmente PJs, acima do 20º nível. Portanto, agora existe um problema de continuidade — se existem personagens de 21º nível e superior, por que os seus personagens nunca encontraram ou ouviram falar deles antes?

REFORMULAÇÃO NOS BASTIDORES

O método preferencial para incorporar o *Livro dos Níveis Épicos* em seu jogo é o recriar o cenário. O Mestre simplesmente decide que os personagens, monstros, itens e missões épicas sempre fizeram

parte de seu mundo. Antes que os PJs chegassem aos mesmos baluartes de realizações fabulosas, eles nunca haviam descoberto que o multiverso na verdade era um lugar tão sombrio e perigoso.

Na De fato, os rumores acerca de PdMs, as lendas sobre grandes feitos e as descrições dos monstros terríveis que os personagens ouviram ao longo de suas carreiras poderiam ser atividades épicas, mesmo que os PJs não tenham percebido isso antes. Por exemplo, o lorde necromante que os personagens abateram muitos níveis atrás poderia ser, secretamente, um dos diversos lacaios de uma abominação chamada atropal. O necromante e seus semelhantes procuravam libertar o atropal de sua prisão de eras, em toda a sua glória macabra. E agora, o temível senhor da guerra sobre quem os personagens já ouvem falar há muito tempo não pertence mais ao 14º nível, mas atingiu o 24º.

Tenha em mente que nem todo soberano necessariamente é um personagem épico. Na verdade, a maioria deles não é. Por quê? Em resumo, as burocracias são tediosas e não rendem muitos pontos de experiência.

Lembre-se que, se os PJs já enfrentaram a maior parte das ameaças conhecidas do mundo, sempre existe o mestre de Sauron, a mãe de Grendel, o mentor de Thoth Amon, ou qualquer mestre secreto que permaneceu oculto até agora para integrar sua campanha. Naturalmente, abandonar o mundo de vez em quando (veja adiante) também é uma opção plausível.

OS PRIMEIROS PERSONAGENS ÉPICOS

Talvez seus personagens não tenham ouvido falar de outros PdMs épicos antes porque estão entre os primeiros a alcançar o 21º nível. Existem vários motivos para essa situação, incluindo os seguintes:

- O seu mundo é jovem. Alguém tinha que ser o primeiro e foram os personagens dos jogadores.
- Atingir o 21º nível é difícil, exigindo algo mais do que simplesmente acumular os pontos de experiência necessários. Talvez exija a bênção específica de uma divindade, completar alguma grande missão ou vencer o guardião da Chama do Destino, que até então impedia qualquer criatura de progredir além do 20º nível.
- Uma grande mudança, cataclismo ou outro evento importante abala o mundo e permite que as próprias regras do universo da campanha sejam alteradas. Essa mudança poderia ser provocada pelos próprios personagens (por exemplo, se matarem o guardião da Chama do Destino) ou não ter nenhuma relação com eles, excerto por fornecer a oportunidade de progredir acima do 20º nível.

Uma das conseqüências de se tornar os primeiros personagens épicos é que os aventureiros não encontrarão muitos itens mágicos épicos. Os PJs terão que criar seus próprios itens épicos ou descobrir um novo plano onde eles estejam disponíveis.

ABANDONANDO O ANTIGO MUNDO

Talvez o Mestre não deseje modificar as regras universais do mundo da sua campanha ou recriá-lo. Nesse caso, o mundo de sua campanha pode ter regras inflexíveis, limitando a progressão além do 20º nível. Mas as coisas são diferentes em dimensões distantes da realidade. Talvez, nos mundos além do Plano Material, essas restrições não se apliquem. É possível ir mais longe nos Planos Exteriores e Interiores e nos planos em contato direto com esses cenários.

Se o Mestre gostar da idéia de uma campanha que abranja todo o universo, tudo o que seus personagens precisam fazer é abandonar seu plano natal à procura de aventuras mais grandiosas em locais estranhos. Eles poderiam descobrir uma base demográfica e uma economia adequada à compra e venda de itens mágicos épicos, situada em alguma metrópole planar exótica. Personagens, criaturas, demônios, diabos, anjos, semideuses e abominações épica cerceiam estes locais. Os personagens ainda podem retornar à sua dimensão natal, mas ao fazê-lo descobririam que seu nível de poder estará limitado à habilidades que possuíam no 20º nível. Os itens mágicos épicos adquiridos nos reinos externos não funcionariam adequadamente ou talvez não sejam afetados de forma alguma.

O *Manual dos Planos* contém informações detalhadas sobre outros planos de existência. O Capítulo 6: Uma Ambientação Épica fornece um exemplo de um cenário desse tipo, a cidade-semiplano de União.

AVENTURAS ÉPICAS

A seguir, descrevemos vários métodos, sugestões e variações de regras para manter suas aventuras épicas no auge.

MASMORRAS ÉPICAS

Provavelmente, seus personagens exploraram diversas masmorras durante a maior parte de suas carreiras de aventureiros. Mesmo que as masmorras tenham representado

TRUQUES PARA MESTRES MALVADOS: O TELETRANSPORTADOR SOLITÁRIO

Muitos grupos descobrem que o método de viagem mais eficiente é que uma pessoa carregue o restante do grupo, seja encolhido pela magia *reduzir*, acomodados num *buraco portátil* ou usando outra forma de facilitar o transporte. Em seguida, esse personagem solitário *voa*, utiliza *teletransporte* ou torna-se etéreo para sobrevoar ou atravessar o obstáculo.

Um Mestre perspicaz deve aproveitar essas oportunidades para obrigar o grupo a pagar pela eficiência do método de transporte. Da próxima vez que seu mago abrir um *buraco portátil* e chamar "todos a bordo" antes de se *teleportar* através de sua armadilha cuidadosamente planejada, tenha um oponente preparado ou algo ainda mais perigoso do outro lado. Um único personagem é facilmente derrotado, em especial quando não sabe o que existe adiante.

Assegure-se de extrair o máximo de drama possível dessa situação. Envie os jogadores cujos personagens estão no *buraco* para outra sala enquanto descreve o encontro para o personagem solitário. Depois que o dragão do outro lado fizer picadinho do personagem, a criatura terá todo o tempo do mundo para carregar o *buraco portátil* a algum lugar ainda pior antes de abri-lo — como o fundo de um rio ou uma poça de lava. Em seguida, chame os demais jogadores de volta à sala, deixando que eles imaginem quando seu companheiro os libertará. Suas expressões quando o *buraco portátil* se abrir e for inundado por água (ou coisa pior) valem as reclamações que o Mestre terá que agüentar durante anos.

somente uma fração de sua campanha, não há motivo para abrir mão delas agora que os personagens atingiram níveis épicos. Não importa se a "masmorra" assume a forma de uma fortaleza arruinada, um templo maligno, uma tumba perdida ou um complexo de cavernas naturais, sempre há formas de aprimorá-la para fornecer um desafio razoável para os personagens épicos.

Caso a campanha tenha avançado naturalmente até o 20º nível, é provável o Mestre já conheça métodos de tornar as suas masmorras mais letais. Desde salas com armadilhas inteligentes até catacumbas multidimensionais, existe uma grande variedade de conceitos que tornam qualquer masmorra um desafio digno dos personagens épicos. Mesmo os elementos mundanos de uma masmorra podem ser melhorados para uma partida épica.

Paredes

Além dos materiais descritos no *Livro do Mestre*, as paredes das masmorras podem ser feitas de mitral, adamante ou mesmo de energia pura.

Portas

Embora as portas das masmorras descritas no *Livro do Mestre* representem um desafio pequeno (e despertem pouco interesse) nos aventureiros épicos, alguns efeitos mágicos e materiais alternativos podem transformar uma porta tediosa em um desafio interessante. Por exemplo, um portal de mitral ou adamante seria capaz de deter até mesmo os mais fortes arrombadores, e uma porta composta de energia pura (talvez usando uma aplicação alternativa da magia *muralha de energia*) é completamente imune ao dano.

Tabela 3–2: Portas

Tipo de Porta	Espessura Típica	Dureza	Pontos de Vida	CD para Derrubar Emperrada	CD para Derrubar Trancada
Madeira, simples	2,5 cm	5	10 PV	13	15
Madeira, boa	3,75 cm	5	15 PV	16	18
Madeira, forte	5 cm	5	20 PV	23	25
Pedra	10 cm	8	60 PV	28	28
Ferro	5 cm	10	60 PV	28	28
Mitral	5 cm	15	60 PV	40	40
Adamante	5 cm	20	80 PV	60	60
Energia	2,5 cm	NA	NA	NA	NA
Grades, de madeira	7,5 cm	5	30 PV	25[1]	25[1]
Grades, de ferro	5 cm	10	60 PV	25[1]	25[1]
Grades, de mitral	5 cm	15	60 PV	30[1]	30[1]
Grades, de adamante	5 cm	20	80 PV	40[1]	40[1]
Grades, de energia	2,5 cm	10	NA	NA	NA

1 CD para erguer. Utilize o valor apropriado ao tipo de porta para derrubar.

Fechaduras e Dobradiças

Uma fechadura ou conjunto de dobradiças comum possui dureza 5 + a dureza do seu material e metade dos pontos de vida de uma porta do mesmo tipo.

A CD para o teste de Abrir Fechaduras para arrombar uma tranca varia conforme a sua qualidade, mas é idêntico à CD de Ofícios (chaveiro) utilizada para criar a fechadura. As trancas simples têm CD 20, as médias CD 25, as boas CD 30 e as trancas excelentes têm CD 40 ou superior. Não tenha medo de utilizar trancas com uma CD para Abrir Fechaduras de 50 ou mais.

Lembre-se que a magia *arrombar* pode superar até mesmo a fechadura mais resistente. Se o Mestre deseja utilizar fechaduras difíceis em sua masmorra, poderia criar uma magia que torne a porta imune contra *arrombar* (talvez lhe concedendo uma Resistência à Magia efetiva contra esta magia e similares, mesmo que normalmente elas não sejam afetadas pela RM). Essa magia também pode ser neutralizada com métodos mundanos, como incluir portões barrados ou portas corrediças (que não podem ser abertos pela magia). Por exemplo, uma porta de pedra trancada com 24 m de altura e 12 m de largura exigiria um conjurador de 32º nível para ser afetada pela magia *arrombar*.

Tabela 3–1: Paredes

Tipo de Parede	Espessura Típica	CD para Derrubar	Dureza	Pontos de Vida[1]	CD para Escalar
Papel	—	1	—	1 PV	30
Madeira	15 cm	20	5	60 PV	21
Alvenaria	30 cm	35	8	90 PV	15
Alvenaria, superior	30 cm	35	8	90 PV	20
Alvenaria, reforçada	30 cm	45	8	180 PV	15
Pedra, rústica	90 cm	50	8	540 PV	22
Pedra, natural	1,5 m	65	8	900 PV	20
Ferro	7,5 cm	30	10	90 PV	25
Mitral	7,5 cm	46	15	90 PV	70
Adamante	7,5 cm	66	20	120 PV	70
Magicamente tratada[2]	—	+20	x2	x2†	—
Muralha de energia	2,5 cm	NA	NA	NA	70
Muralha de gelo	2,5 cm/nível	15 + 1/2,5 cm	0	3 PV/2,5 cm	25
Muralha de ferro	2,5 cm/4 níveis	25 + 2/2,5 cm	10	30 PV/2,5 cm	25
Muralha de pedra	2,5 cm/4 níveis	20 + 2/2,5 cm	8	15 PV/2,5 cm	22

1 Por área de 3 m por 3 m
2 Esses modificadores podem ser aplicados aos demais tipos e categorias.
† Ou 50, o que for maior.

Obstáculos, Perigos e Armadilhas

Uma vez que as armadilhas quase sempre "se esgotam" no Nível de Desafio (ND) 10, dificilmente serão desafiadoras para os aventureiros de nível elevado ou épico, e raramente devem ser recompensadas com pontos de experiência. Em vez disso, a combinação inteligente de um ou mais obstáculos, perigos ou armadilhas e criaturas que se beneficiam delas é capaz de aumentar a experiência concedida pelo monstro, conforme descrito no Capítulo 7: Recompensas do *Livro do Mestre*.

Por exemplo, uma parede móvel empurrando os PJs em direção a um fosso de 60 m de profundidade não é um desafio significativo para os aventureiros épicos — eles podem *voar* ou se *teletransportar* sobre o poço, ou atravessá-lo usando a forma etérea. Entretanto, o beholder Enorme que habita o poço seria capaz de utilizar seu cone antimagia para transformar um vôo em queda livre. Ou *muralhas de energia* na parede de pedra em movimento, ao longo da passagem e do outro lado do poço poderiam bloquear a movimentação etérea. Talvez a passagem do outro lado seja uma ilusão, ocultando um tanque de ácido e um dragão negro prestes a atacar o primeiro aventureiro que utilizar um teletransporte. É fácil determinar que esse cenário torna os desafios dos monstros significativamente mais difíceis, resultando num bônus de +50% no total de pontos de experiência (e um ajuste de +1 no Nível de Encontro).

A Tabela 3–3: Obstác ulos e Perigos Épicos fornece algumas idéias que podem ser adicionadas à sua masmorra épica. A maioria não impedirá o avanço dos personagens épicos, mas irá detê-los enquanto pensam na melhor forma de prosseguir. Também é possível consultar a seção Perícias do Capítulo 1: Personagens, Perícias e Talentos para obter exemplos de tarefas com CD particularmente elevadas.

Não tenha medo de exigir magias ou habilidades específicas para superar certos obstáculos. Mesmo se os personagens não tiverem quatro magias *desintegrar* preparadas no momento, provavelmente serão capazes de consegui-las rapidamente (ou pensar em uma forma alternativa de superar o obstáculo). Naturalmente, existe a possibilidade de exagerar na colocação dos obstáculos. Lembre-se que alguém foi responsável pela construção dessa masmorra em alguma época e alguém provavelmente ainda vive no local e deve ser capaz de superar todos os seus perigos.

Tabela 3–3: Obstáculos e Perigos Épicos

Obstáculo/Perigo	Efeito
Tanque de ácido	1d6 pontos de dano por rodada, ou 10d6 por rodada em caso de imersão total, além de vapores venenosos.
Campo antimagia	Anula todas as magias ou efeitos mágicos.
Armadilha com *âncora dimensional*	Bloqueia viagens extra-dimensionais corpóreas.
Ventos com força de furacão	Os ataques à distância são impossíveis; *voar* é praticamente impossível.
Poço de lava	2d6 pontos de dano por rodada, ou 20d6 em caso de imersão total, além do dano contínuo por calor.
Esfera prismática permanente	São necessárias sete magias diferentes para assegurar a passagem.
Névoa sólida permanente	Deslocamento a um décimo do normal, –2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (funciona bem aliado a monstros incorpóreos).
Muralha de energia permanente	Bloqueia a maior parte das magias e viagens etéreas, não pode ser *dissipado*.
Masmorras tridimensionais	Exige *levitação* ou *vôo* para se deslocar entre uma área e outra.
Áreas sem conexão	Exige *teletransporte* para se deslocar entre uma área e outra.
Gravidade variável	Similar a *inverter a gravidade*, mas com uma direção aleatória a cada rodada.

É óbvio que mesmo os obstáculos e perigos mais simples podem exigir parte dos recursos valiosos dos personagens. Caso os PJs tenham que utilizar algumas magias de *teletransporte* e *passeio etéreo* para atravessar áreas perigosas, não terão essas magias preparadas mais tarde. Não hesite em utilizar o poder do desgaste para cansar os personagens. Com o enorme repertório de recursos à disposição do grupo, será necessário usar todos os truques que o Mestre conhece.

Limos, Bolores e Fungos nas Masmorras

Os bolores e fungos prosperam nos recessos escuros e úmidos das masmorras. Em masmorras onde as magias épicas banham o terreno e onde vivem criaturas épicas, nascem os limos épicos. Embora algumas plantas e fungos sejam monstros, e os demais limos, bolores e fungos não sejam perigosos o suficiente para ameaçar um grupo de personagens épicos, pelo menos uma espécie proporciona um encontro perigoso. Para os propósitos de magias e outros efeitos especiais, todos os limos, bolores e fungos são considerados plantas. Assim como as armadilhas, os limos e bolores perigosos têm Níveis de Desafio, e os personagens podem receber pontos de experiência por superá-los.

Gosma Fluida (ND 21): As gosmas fluidas surgem como um líquido transparente e viscoso que emerge de algum ponto de origem invisível. Esse ponto de origem é extra-dimensional, logo a gosma pode surgir até mesmo no ar.

Conforme a gosma escorre, ela se estabiliza e preenche a área em torno do ponto de origem. Assim, cada encontro com as gosmas fluidas pode ser completamente diferente. Em determinada ocasião, o fungo pode emergir do chão, como uma nascente subterrânea, lentamente criando uma poça e

talvez inundando um porão ou masmorra. Em outra, é capaz de surgir como uma espécie de cachoeira lenta e espessa que parece escoar do próprio ar. A gosma fluida tem a habilidade de aparecer no deserto mais remoto ou em meio à balbúrdia de uma cidade. É possível que consiga borbulhar sob a superfície do oceano.

A gosma fluida parece uma substância inerte, sem consciência. Não é cáustica ou tóxica, mas irradia um *campo antimagia* (21º nível de conjurador) com um raio de 3 m. Qualquer quantidade de gosma que seja removida da massa principal torna-se amarela e endurece em questão de minutos, se transformando num material granulado que não adere a nada.

Na verdade, a gosma fluida é uma excrescência com enorme apetite para energias mágicas. É um fenômeno natural de drenagem: a energia mística escoa pelo ponto de origem e é substituída pelo resíduo do outro lado. Na verdade, o *campo antimagia* gerado pela gosma fluida é o subproduto do consumo da energia arcana ou divina.

Além dos efeitos do *campo antimagia*, os itens mágicos que entrarem em contato com a gosma fluida perdem permanentemente suas habilidades místicas; as criaturas com habilidades sobrenaturais ou similares a magia sofrem 2d6 pontos de dano temporário de Constituição por rodada, enquanto a gosma devora sua carne; as criaturas sem estas habilidades são imunes ao efeito.

Na primeira rodada de contato, a gosma pode ser raspada de uma criatura, mas depois disso deve ser congelada, incinerada ou extraída (infligindo dano à vítima). A luz do sol, o frio e o calor extremos destroem porções da gosma fluida.

Ao ser destruída, a gosma libera os subprodutos de sua digestão mágica numa explosão perigosa que se irradia em 15 m. Todas as criaturas apanhadas nessa explosão são submetidas a um efeito aleatório e permanente de transmutação, decidido de acordo com a tabela abaixo. Cada explosão gera um desses efeitos (21º nível de conjurador). As criaturas podem evitar o efeito com um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido (CD 29).

1d%	Resultado
01–10	Cego (como o resultado da magia *cegueira/surdez*)
11–16	Amaldiçoado (como a magia *rogar maldição*; –4 de penalidade de aprimoramento nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidades ou perícias)
17–26	Surdo (como o resultado da magia *cegueira/surdez*)
27–32	Desintegrado (o alvo é destruído como na magia *desintegrar*)
33–40	Etéreo (como a magia *forma etérea*)
41–48	Gasoso (como a magia *forma gasosa*)
49–54	Corpo de ferro (como a magia *corpo de ferro*)
55–60	Petrificado (como a magia *carne para pedra*)
61–68	Viagem planar (o alvo é transportado instantaneamente para um plano aleatório)
69–74	Metamorfose (como a magia *metamorfosear outro*; escolha a forma aleatoriamente)
75–80	Gravidade invertida (a gosma fluida torna-se o centro da magia *inverter gravidade*)
81–88	Teleportado (cada alvo é *teletransportado* para uma localização aleatória diferente)
89–94	Estase temporal (como a magia *estase temporal*)
95–00	Envelhecimento reverso (o alvo torna-se mais jovem a cada ano, desaparecendo no momento do "nascimento")

Após a explosão, o ponto de origem extra-dimensional é selado.

ÁREAS SELVAGENS ÉPICAS

Conforme os personagens alcançam níveis mais elevados, a ocorrência de encontros selvagens diminui gradualmente na campanha. Os personagens raramente caminham ou cavalgam por terra até seus destinos; agora eles se *teletransportam*, caminham no ar ou utilizam outros métodos para chegar rapidamente e em segurança ao local desejado. A idéia de que "a viagem é metade da diversão" não tem significado quando o destino está a apenas uma magia de distância. Não há nada de errado com isso — afinal, se pudesse, a maioria das pessoas se teleportaria para o trabalho em vez de dirigir, pedalar ou caminhar.

Ainda assim, o Mestre pode continuar utilizando os encontros selvagens em sua campanha. Só é preciso descobrir uma forma de tornar o deslocamento terrestre uma parte da aventura. Talvez o grupo tenha que rastrear seu alvo, que está protegido contra magias de localização, através do Pântano de Fogo, e por isso não pode simplesmente se teletransportar para onde ele está. Talvez precise visitar cada fazenda num raio de 150 quilômetros ao redor da cidade, tornando as magias de transporte rápido praticamente inúteis. O segredo é inventar motivos criativos para que o grupo desacelere e interaja com o meio ambiente.

Outro problema com os encontros em áreas selvagens é que eles raramente serão um desafio significativo para os PJs. A maioria dos monstros épicos não estará simplesmente vagando pelo campo à espera de um grupo de aventureiros (se ficassem, existiriam menos fazendas e cidades espalhadas pelo interior). Ainda assim, é possível continuar a utilizar os encontros selvagens como oportunidades de interpretação, para criar uma atmosfera regional ou apenas como uma mudança de ritmo para os personagens.

Mas, se o jogo tornar-se tedioso devido aos excessivos encontros selvagens sem resultado concreto, pode ser a hora de "acelerar" as viagens para manter a campanha emocionante. Não há muita necessidade de desperdiçar o tempo de seus jogadores interpretando cada encontro com uma gangue de goblins ou alcatéia de lobos, a menos que esse encontro tenha um propósito maior na aventura (por exemplo, os goblins conhecem a localização do covil do grande ancião vermelho nas imediações).

VIAGEM PLANAR

Embora as viagens planares não sejam uma parte imprescindível das aventuras de D&D, quando os personagens atingirem os níveis épicos, provavelmente já terão explorado outros planos. Quase sempre, eles já estiveram no Plano Etéreo e no Plano Astral (usando as magias apropriadas) e possivelmente visitaram os Planos Interiores e Exteriores. O *Manual dos Planos* contém mais informações sobre a utilização de viagens planares em suas aventuras.

De fato, os personagens épicos podem gastar muito tempo viajando pelos planos. Esses cenários são excelentes locais para as aventuras dos personagens épicos, por diversas razões:

- **Os Planos Possuem Variedade Infinita.** Qualquer ambiente estranho que seja necessário para uma aventura provavelmente existirá em algum lugar de outro plano. Dessa forma, é possível evitar a criação de diversas masmorras que desafiam as leis naturais do Plano Material.
- **Os Planos São Estranhos.** Os ambientes, os habitantes e até mesmo a própria natureza da realidade nos planos pode

ser radicalmente diferente daquela a que os personagens estão acostumados. Isso impede que as aventuras se tornem previsíveis, uma grande ameaça para as campanhas de nível elevado e épico.

- **Os Planos São Perigosos.** Das chamas mortais do Plano Elemental do Fogo aos cubos devastados pela guerra de Aqueronte, os planos estão repletos de encontros desafiadores à espera de aventureiros épicos que os enfrentem. Muitos dos monstros no *Livro dos Monstros* com Níveis de Desafio mais altos são criaturas abissais e extra-planares. Viajar pelos planos significa enfrentar os piores monstros em seus próprios territórios.

DANO MÉDIO

Assim como quase tudo em uma campanha épica, as magias e armas infligem mais dano e exigem que sejam jogados mais dados do que nunca a cada efeito. E isso pode ser ótimo para seus jogadores. Nesse caso, simplesmente ignore o próximo parágrafo.

Mas se você considera que jogar 20d6 a cada rodada deixa a partida muito lenta, o Mestre pode declarar que suas criaturas causarão o dano médio padrão. Entretanto, não utilize sempre o dano padrão, pois muitas vezes usar as duas mãos para jogar os dados e calcular o dano pode ser dramático. Em geral, um bom resultado obtido pelos monstros assustará (saudavelmente) um PJ com excesso de confiança. Da mesma forma, talvez uma jogada ruim do monstro fosse a única coisa que separava um personagem da morte certa.

Tabela 3–4: Resultado Médio das Jogadas de Dados

Quantidade de Dados	Média de 1d4	Média de d6	Média de d8	Média de d10
1	2	3	4	5
2	5	7	9	11
3	7	10	13	16
4	10	14	18	22
5	12	17	22	27
6	15	21	27	33
7	17	24	31	38
8	20	28	36	44
9	22	31	40	49
10	25	35	45	55
11	27	38	49	60
12	30	42	54	66
13	32	45	58	71
14	35	49	63	77
15	37	53	67	82
16	40	56	72	88
17	42	59	76	93
18	45	63	81	99
19	47	66	85	104
20	50	70	90	110

Para obter o resultado médio de mais de 20 dados, adicione os valores das duas linhas pertinentes da tabela. Sempre utilize a linha correspondente a 20 dados (multiplicando-a quando necessário) e some o valor da linha inferior a 20 para obter o resultado final.

Por exemplo, para determinar o dano médio de uma jogada de 36d6, adicione o dano médio de 20d6 (70) e 16d6 (56), o que resultará em 126 pontos de dano. Para determinar o dano médio para uma jogada de 84d6, utilize o dano médio para 20d6 x4 (280) e adicione o dano médio de 4d6 (14), resultando no total de 294 pontos de dano.

LIDANDO COM *PARAR O TEMPO*

A magia *parar o tempo* é um instrumento poderoso mesmo antes que os personagens atinjam os níveis épicos. As magias épicas que manipulam o tempo são ainda mais poderosas e podem dominar completamente o jogo. Entretanto, o Mestre pode limitar o potencial destrutivo de *parar o tempo* e efeitos similares, simplesmente interpretando de forma literal a regra de que "as demais criaturas serão invulneráveis aos ataques e magias do personagem; entretanto, ele conseguirá ativar efeitos mágicos e deixá-los preparados para disparar quando entrar novamente na linha do tempo normal".

Uma interpretação rígida significa que nenhuma magia que utilize ataques de toque ou ataques à distância pode afetar os alvos enquanto o agressor estiver sob os efeitos de *parar o tempo*. Uma interpretação ainda mais rígida utilizando a mesma regra impede que as magias determinem um alvo específico. Dessa forma, não seria possível conjurar quatro magias *a dança irresistível de Otto* sobre um alvo, embora seja possível conjurar quatro *bolas de fogo*, que detonariam quando a magia *parar o tempo* terminar.

Veja a variação Resistência à Magia para *Parar o Tempo*, adiante neste capítulo, para obter um método alternativo de lidar com essa magia.

RESTRINGINDO NÍVEIS DE DESAFIO

Conforme os personagens dos jogadores continuam a conquistar níveis épicos, as regras normais sobre os Níveis de Desafio efetivos funcionam numa amplitude cada vez mais restrita. Uma tática comum nos jogos de nível mais baixo é utilizar diversas criaturas com Níveis de Desafio inferior ao nível do grupo para criar um Nível de Encontro equivalente ao nível médio dos personagens. Infelizmente, os poderes de PJs épicos superam rapidamente os monstros com Nível de Desafio inferior.

Nos níveis iniciais, era possível utilizar diversas criaturas com Níveis de Desafio 6 a 8 pontos abaixo do nível médio dos personagens. Nos níveis elevados e épicos, o Mestre descobrirá que para assegurar um desafio adequado, deve utilizar múltiplas criaturas com Níveis de Desafio apenas 4 ou 5 abaixo do nível médio dos PJs.

Entretanto, existem várias exceções. Consulte a seção sobre adversários inteligentes, abaixo, para obter uma delas, e a variação Níveis de Desafio para PdMs, adiante neste capítulo, para obter mais informações sobre como lidar com os PdMs épicos.

ADVERSÁRIOS INTELIGENTES

Nem todo desafio precisa envolver um combate direto. É possível desafiar seus personagens sem transformar todas as criaturas e PdMs em máquinas de aniquilação. As decisões do Mestre para as táticas dos adversários é no mínimo tão importante quanto o Nível de Desafio. Em um mundo onde existem personagens épicos, as criaturas aprendem a sobreviver planejando além de simples ataques diretos.

Minimizar Fraquezas: As criaturas de qualquer Nível de Desafio, mas especialmente aquelas com ND inferior ao nível médio dos personagens, tentarão se preparar da melhor forma possível para enfrentar ameaças épicas. Elas tentarão minimizar suas próprias fraquezas e maximizar as falhas que descobrirem em seus adversários. Um dragão branco vulnerável ao

fogo certamente irá conjurar *proteção contra elementos (fogo)* sobre si antes do combate. Já as criaturas suscetíveis ao fogo que não possam conjurar magias utilizariam uma *poção de proteção contra elementos (fogo)*. Outras criaturas com fraquezas inerentes tentarão compensá-las ou reduzi-las. Por exemplo, os vampiros de uma campanha épica sempre devem ter uma magia ou item de *escuridão profunda* ao alcance das mãos.

Fortalecer com Magias: Muitas criaturas (como os dragões) podem utilizar magias, seja porque possuem níveis numa classe com habilidades de conjurador ou têm habilidades similares a magia. Antes de um confronto, leia todas as capacidades do monstro e certifique-se que ele já tenha conjurado suas magias defensivas com antecedência, caso não seja surpreendido. As magias como *aura profana*, *deslocamento* e *invisibilidade* jamais devem ser desperdiçadas. Da mesma forma, uma criatura com acesso a *dissipar magia* ou *dissipar magia aprimorado* pode utilizá-la contra os personagens, que certamente se prepararam com magias antes do confronto.

Os itens mágicos que concedem magias desempenham a mesma função para os monstros que não podem conjurar seus próprios efeitos. Entre os melhores, estão as varinhas e itens maravilhosos que proporcionam *pele rochosa*, *velocidade*, *ver o invisível*, *nublar* e *ataque certeiro*.

Armadilhas: Assim como as criaturas de qualquer nível, os oponentes que enfrentam os aventureiros épicos nunca estão desperdiçando recursos quando utilizarem armadilhas para resguardar seus covis. Trabalhar em conjunto com a armadilha pode ser a vantagem que uma criatura precisa para derrotar os personagens. Por exemplo, uma armadilha que fulmina os invasores com som e exige um teste de resistência para reduzir o dano à metade pode ser vigiada por um constructo, programado para emergir de seu esconderijo e atacar qualquer criatura apanhada pela armadilha. Os personagens afetados pela armadilha estarão debilitados, o que concede uma vantagem ao constructo. E o som da armadilha (ao ser acionada) pode ser um sinal que atrairá mais reforços, envolvendo os PJs numa longa batalha em que os inimigos continuam a surgir durante doze rodadas ou mais.

Bater e Correr: Finalmente, as criaturas mais fracas podem tentam táticas de bater-e-correr contra os personagens épicos, se tiverem uma capacidade de deslocamento suficiente. Contudo, mesmo os inimigos com acesso a *velocidade* e *teletransporte* serão apanhados por personagens igualmente preparados se não esperarem algum tempo entre os assaltos. Embora cada intervalo conceda aos personagens a chance de se curar e conjurar novamente as magias de proteção, é necessário gastar as magias preparadas, cargas dos itens, pergaminhos e outros recursos para fazê-lo. Esse é o objetivo das táticas de bater-e-correr dos adversários mais fracos. Quando os personagens começarem a sentir que seus recursos estão se esgotando, irão procurar um lugar para descansar e se recuperar. Será quando os monstros avançarão num ataque total, liderado por inimigos mais poderosos que reservaram suas habilidades para este momento.

Capitulação: Os inimigos conhecem o poder de personagens épicos e podem decidir render-se quando a situação piorar demais. Os inimigos que se renderam ainda são considerados derrotados em relação à superação do desafio. Entretanto, os inimigos rendidos podem sobreviver para atormentar os personagens um outro dia. Mais que isso, enquanto os personagens tentam extrair informações, provavelmente o fluxo correrá em mão dupla. Os prisioneiros inteligentes podem analisar a força do grupo, seu relacionamento e outras informações específicas que poderiam utilizar para derrotar os personagens no futuro.

Por exemplo, um monstro que está interrogado pelos personagens descobrirá suas aparências, comportamento e sotaques. Mais tarde, essa criatura poderia utilizar magias de ilusão ou a perícia Disfarces para imitar um dos aventureiros numa tentativa de enganá-los ou criar confusão.

Despistar: Os inimigos perspicazes reúnem informações sobre os personagens à distância, utilizando adivinhações, itens mágicos e espiões. Ainda assim, se possível o inimigo tentará enviar subalternos e criaturas serviçais poderosas para eliminar o grupo (e os serviçais podem utilizar qualquer uma das táticas descritas anteriormente).

Mesmo se um adversário inteligente participa ativamente no combate contra aventureiros hostis, suas chances de sobrevivência aumentam se eles jamais puderam observá-lo. A magia *projetar imagem* é uma forma de executar esta manobra. Outra estratégia é a magia *recipiente arcano*. Um conjurador inimigo pode assumir o corpo de uma criatura fisicamente resistente, mas esconder um lacaio nas imediações com uma gema (o foco da magia *recipiente arcano*). Se a batalha estiver perdida, o conjurador retorna ao cristal, um sinal para que o lacaio responsável escape usando um teletransporte. A estratégia do *recipiente arcano* será particularmente eficaz se os personagens aceitarem a rendição de um inimigo que imaginam ser somente um mero serviçal. Na verdade, é o próprio líder inimigo, ouvindo cada palavra que os personagens dizem.

Distrações: O método mais testado e comprovado para separar e enfraquecer os inimigos de bom coração é criar distrações que incitem alguns personagens a abandonar um confronto ou nem sequer iniciá-lo. Por exemplo, um oponente maligno poderia libertar um monstro furioso em uma área pública, repleta de inocentes, enquanto executa seu plano para roubar as jóias da coroa.

Vise os Itens: Em D&D, a maior parte dos personagens se torna mais fraca quando é privada do seu equipamento. Os inimigos inteligentes sabem disso e podem destruir uma espada, um cajado ou outro item poderoso. A forma mais óbvia para fazê-lo é simplesmente golpear o objeto, talvez usando o talento Separar. Assim que o guerreiro anão perder seu machado, ele terá que recorrer a sua arma reserva. Os inimigos astutos também utilizariam Separar na tiara de um mago, conhecida por sua habilidade de ampliar o poder mental. Um mago cuja Inteligência seja reduzida subitamente perderá acesso a algumas de suas melhores magias.

Outra tática é usar o talento Desarmar Aprimorado. Se um personagem não estiver empunhando diretamente um objeto, será muito mais fácil utilizar a magia *despedaçar* contra o item.

RISCO SÚBITO

Uma característica comum nas campanhas de nível elevado e épico é a situação em que um teste de resistência é a diferença entre a vida e a morte. Conforme esses efeitos se tornam mais freqüentes, será mais improvável que um grupo de aventureiros épicos supere mais de dois encontros sem que outro PJ seja destruído. Embora o mesmo seja verdade em relação aos monstros, lembre-se que cada jogador tem apenas um personagem, enquanto o Mestre sempre terá outro monstro na próxima esquina com uma magia *implosão* formigando na ponta de suas garras.

Não faça com que os adversários sempre escolham os alvos que têm dificuldade com determinado teste de resistência (testes de resistência de Fortitude para magos, Vontade para guerreiros, etc.). Quando os personagens alcançarem o 21° nível, é provável que tenham um enorme abismo entre seus modificadores maiores e menores de testes de resistência. Contra uma CD típica, Mialee, a maga épica, sempre obterá sucesso em seu teste de resistência de Vontade, mas Lidda, a ladina épica, quase sempre fracassará. Entretanto, seria apropriado que uma criatura ou PdM inteligente selecione um determinado personagem quando o grupo estiver enfrentando um adversário capaz de distinguir (por exemplo) entre o mago e o ladino, e que saberia (por experiência) que o último é mais vulnerável aos seus ataques ou habilidades especiais.

Consulte as variações Sorte Épica e Três Mortes e Chega, adiante, para obter novas formas de lidar com o problema do risco súbito.

VARIAÇÕES DAS REGRAS

Na sua maior parte, uma campanha épica funciona exatamente como qualquer outra aventura de D&D. As regras básicas são as mesmas, embora alguns detalhes mudem, conforme explicado nesse livro. Além das regras que podem ser encontradas nessas paginas e nos livros básicos de D&D, o Mestre pode considerar a utilização de algumas variações de regras. Por exemplo, a variação Jogada Defensiva apresentada no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* proporcionaria a chance de um duelo interessante entre um PJ épico e seu arquiinimigo. Algumas novas variações são apresentadas a seguir.

VARIAÇÃO: JOGADAS ABERTAS

Quando os personagens alcançam níveis épicos, a regra de que um resultado natural 1 é sempre um fracasso e um resultado natural 20 é sempre um sucesso pode causar resultados frustrantes. O *Livro do Mestre* apresenta uma opção que pode ajudar a aliviar esta situação: utilizando a variação Sucessos e Falhas Automáticas do Capítulo 3, um resultado natural 1 é considerado como uma penalidade de –10 e um resultado natural 20 se transforma em um modificador de +30. Mas isso apenas adiará o surgimento do problema. Com o tempo, até mesmo um resultado –10 acertará qualquer oponente e mesmo um resultado 30 não será suficiente para atingir um golpe.

A jogada aberta apresenta outra opção. Sempre que obtiver um resultado natural 1 em uma jogada de ataque, um teste de resistência, um teste de perícia ou um teste de habilidade, jogue novamente e subtraia 20 do novo resultado. Assim, se um guerreiro épico atacar um gigante do gelo com sua espada e obtiver um resultado natural 1, deve realizar uma segunda jogada e subtrair 20 desse valor para determinar seu resultado. Se obtiver outro resultado natural 1, ele jogará novamente e subtrairá 40, e assim por diante, subtraindo 20 sempre que obtiver um resultado 1.

Por sua vez, sempre que obtiver um resultado natural 20, jogue novamente e adicione 20 ao novo valor. Assim, se o mesmo gigante do gelo for atingido por uma *chuva de meteoros* disparada por um mago épico e obtiver um resultado natural 20 no seu teste de resistência de Reflexos, ele deve realizar outra jogada e acrescentar 20 ao novo resultado. Assim como no caso do 1 natural, se obtiver um resultado natural 20 na segunda jogada, ele faria uma terceira jogada, somando 40 ao resultado, e assim por diante.

Um resultado natural 20 em uma jogada de ataque ainda será uma ameaça de sucesso decisivo e a jogada de avaliação é realizada separadamente de quaisquer jogadas adicionais para determinar o resultado do ataque inicial.

Como esta variante reduz a probabilidade de que as criaturas consigam sucessos ou fracassos automáticos, ela geralmente favorece os PJs (assim como qualquer elemento que reduz a aleatoriedade do jogo).

VARIAÇÃO: MORTE POR DANO MACIÇO

Em um jogo épico comum, diversos PdMs e monstros são capazes de infligir uma enorme quantidade de dano com um único ataque, exigindo um teste de resistência de Fortitude para evitar a morte por dano maciço. Essa situação resulta em diversas jogadas adicionais, que tornarão o combate mais lento. Além disso, a CD 15 do teste de resistência de Fortitude é tão baixa para a maioria dos personagens épicos que a jogada representa apenas uma chance de morte equivalente a 5% — mesmo que obtenham um resultado 2, os personagens ainda serão bem-sucedidos, e a única probabilidade é um resultado natural 1, que causará um fracasso automático. Um combate pode se tornar um terrível jogo de roleta russa, onde cada participante espera não ser o primeiro a obter um resultado natural 1.

Portanto, é altamente recomendável que o Mestre despreze a regra de morte por dano maciço para PJs ou PdMs de 21° nível ou superior, assim como para qualquer monstro de ND 21 ou superior. Contudo, caso decida utilizar esta regra, o Mestre deve considerar cuidadosamente um aumento no limiar de exigência dessa jogada, elevando os 50 pontos de dano padrão para outro valor maior.

Uma alternativa é simplesmente elevar o limiar em 10 pontos de vida a cada nível ou Dado de Vida acima de 20. Isso permite que os personagens e monstros poderosos resistam à ameaça de morte instantânea.

Outro método é conservar o limiar, mas permitir acesso ao talento Resistir à Morte (descrito a seguir) aos personagens e monstros.

Caso utilize a variação Jogadas Abertas, descrita anteriormente, o Mestre reduzirá a probabilidade de um combatente perecer por dano maciço. Entretanto, aquela variação não afetará de qualquer modo a freqüência desses testes, portanto o Mestre ainda deve considerar uma das opções descritas acima.

RESISTIR À MORTE

O personagem é capaz de suportar enormes quantidades de dano sem o risco de morte instantânea.

Pré-Requisitos: 21° nível de personagem ou 21 DV ou mais.

Benefício: A quantidade de dano sofrida em um único ataque que exigiria um teste de resistência de Fortitude (CD 15) para evitar a morte por dano maciço é dobrada (de 50 para 100 pontos).

Especial: Caso a variação Morte por Dano Maciço Conforme o Tamanho, descrita no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*, estiver sendo utilizada, esse talento dobra os valores da Tabela 3–8: Dano Maciço Conforme o Tamanho. Desse modo, o limiar de uma criatura Pequena aumentaria de 40 para 80 pontos, o limite de uma criatura Enorme aumentaria de 70 para 140 pontos, etc.

O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Lembre-se que dois modificadores x2 equivalem a um modificador x3 e assim por diante.

VARIAÇÃO: ALARGANDO "AS PORTAS DA MORTE"

Quando um personagem atinge os níveis épicos, o intervalo de pontos de vida em que ele estará morrendo (entre –1 e –9 PV) é uma variação extremamente limitada. Considerando as quantidades de dano infligidas a cada ataque (sem mencionar a cada rodada), não é incomum que a maior parte dos personagens seja reduzido diretamente de saudável (mais de 1 ponto de vida) para morto ([t]10 PV ou menos) em um único golpe.

Caso este seja um problema na sua campanha, considere aumentar o intervalo em que um personagem épico estará morrendo para um máximo equivalente ao seu nível de personagem subtraído de 0 (em outras palavras, seu nível expresso como um número negativo). Assim, um personagem de 21º nível não morreria até que seus pontos de vida fossem reduzidos a –21, enquanto um personagem de 30º nível sobreviveria com –29 PV, perecendo quando atingir –30.

Essa variação reduzirá a mortalidade dos personagens de duas formas. Em primeiro lugar, torna mais provável que um personagem não seja reduzido diretamente de saudável para morto em um único golpe. Em segundo, ela amplia o período de tempo necessário para que um personagem morrendo realmente faleça. Um personagem de 40º nível poderia continuar à beira da morte durante alguns minutos antes de falecer efetivamente. Assim, esta variante só deve ser utilizada quando o Mestre estiver confortável com a idéia de aumentar as chances de sobrevivência dos personagens.

VARIAÇÃO: RESISTÊNCIA À MAGIA PARA *PARAR O TEMPO*

A variação não agrada a todos, mas o Mestre pode utilizá-la algumas vezes para observar seus resultados. Modifique as características da magia *parar o tempo* e das magias épicas com características semelhantes alterando a referência de Resistência à Magia para "Sim (veja a descrição)". Dessa forma, sempre que uma criatura sob os efeitos de *parar o tempo* interagir com outra aprisionada ao fluxo normal (conjurando uma magia para afetar a criatura no tempo real), a primeira deverá superar a Resistência à Magia do alvo, se houver. Se a RM conseguir bloquear o efeito, o conjurador será devolvido imediatamente ao fluxo normal do tempo e a magia será dissipada. Se estiver utilizando esta variação, as interpretações rígidas descritas na sessão Lidando com *Parar o Tempo*, acima, devem ser ignoradas.

VARIAÇÃO: NÍVEIS DE DESAFIO PARA PdMs

As capacidades dos PdMs acima do 20º nível não podem ser comparadas aos PJs do mesmo nível e classe por dois motivos: Um PdM não possui os recursos para obter os itens mágicos do mesmo calibre daqueles disponíveis aos PJs. Além disso, tampouco conseguem desenvolver magias épicas como os aventureiros. Naturalmente, sempre é possível conceder o equipamento desejado aos oponentes, mas em geral o Mestre deveria tentar lhes fornecer algo apropriado ao seu nível.

Essa variação modifica a regra padrão para determinar o Nível de Desafio de um PdM. Em vez de considerar o ND do PdM como um valor equivalente ao seu nível de personagem, esta variação estabelece o Nível de Desafio de PdMs de 21º a 30º nível como "equivalente ao níveis do personagem –2". Desse modo, um PdM feiticeiro de 25º nível teria ND 23 e dois PdMs feiticeiros de 25º nível seriam um Nível de Encontro (NE) 25. A cada dez níveis que um personagem do Mestre acumular acima do 21º nível, subtraia mais 2 pontos do seu nível de personagem para determinar seu Nível de Desafio efetivo.

Esse sistema deve ser observado com cautela ou pode gerar algumas incongruências. Por exemplo, as aventuras com uma presença constante de PdMs deveriam fornecer mais tesouros que o esperado para os PJs. Dessa forma, os encontros com PdMs devem ser equilibrados com os encontros com monstros e outras ameaças que tenham quantidades normais ou baixas de tesouro.

VARIAÇÃO: SORTE ÉPICA

Os personagens épicos têm *muita* sorte, pura e simplesmente. Com a variação Sorte Épica, todas as criaturas com 21 DV ou mais podem realizar uma jogada de sorte uma vez por dia, executando novamente uma jogada qualquer. A criatura é obrigada a conservar o novo resultado, mesmo que seja pior que o resultado original. As criaturas ou personagens que já possuem uma habilidade similar (como os clérigos com o poder concedido pelo domínio da Sorte) adquirem uma utilização diária adicional da habilidade.

VARIAÇÃO: TRÊS MORTES E CHEGA

Para utilizar esta regra, deve-se manter um controle cuidadoso dos pontos de vida do personagem. Em seguida, sempre que o personagem morrer devido a um fracasso em um teste de resistência, dano de Constituição, níveis negativos ou dano normal, o efeito deve ser ajustado de improviso para impedir que o personagem seja eliminado. Em vez disso, o PJ sofrerá ferimentos mais graves ou conseguirá evitar completamente o efeito. Em suas notas, assinale este personagem. No momento em que uma terceira marca seria adicionada, não ajuste o dano. O personagem sofre o impacto total do ataque ou da magia e será destruído.

A CAMPANHA ÉPICA

Como os personagens se tornaram muito poderosos, pode ser difícil continuar a utilizar os mesmos enredos antigos para mantê-los entretidos. Por outro lado, foram esses "enredos antigos" que os mantiveram fiéis à mesa de jogo durante tanto tempo. Portanto, ampliar o horizonte do jogo para torná-lo épico não exige que o Mestre despreze tudo que aprendeu. Apenas são necessárias algumas considerações sobre as conseqüências lógicas do que os seus personagens podem realizar agora. A seguir, há diversas sugestões para manter sua campanha épica em andamento.

AVENTURAS BASEADAS EM LOCALIDADE

As aventuras vinculadas a locais específicos — uma masmorra, uma fortaleza arruinada, um vale perdido — podem ser tão eficazes e emocionantes para os personagens épicos quanto foram para seus correspondentes de nível mais baixo. Entretanto, assim como aventureiros de nível elevado geralmente conseguem ultrapassar muitos obstáculos de um local típico de aventura, os personagens épicos certamente possuem habilidades que transformam os perigos de uma masmorra comum em ameaças insignificantes.

Um truque para elaborar uma aventura épica baseada em localidade é torná-la grandiosa. Embora uma masmorra de

cinco níveis, com cinqüenta ou sessenta salas cada, tenha parecido enorme um dia, um grupo de aventureiros épicos provavelmente conseguirá observar todo o complexo em minutos, identificando rapidamente os principais pontos de ataque e transformando sua aventura intrincada em uma dupla de encontros medíocres. Em vez disso, espalhe o local em uma área maior. Talvez algumas salas não estejam conectadas por corredores, exigindo diversas magias de *teletransporte* para se deslocar entre elas. Talvez a masmorra exista simultaneamente em diversos planos, exigindo *viagem planar*, *forma etérea* ou *projeção astral* para se movimentar entre determinados locais.

AVENTURAS BASEADAS EM EVENTOS

Em muitas campanhas épicas, as aventuras baseadas em eventos predominam sobre as aventuras baseadas em localidade. Como os personagens nem sempre conseguem identificar facilmente os desafios de uma aventura baseada em um evento, suas vastas habilidades talvez não sejam utilizadas com tanta freqüência.

Naturalmente, mesmo uma aventura baseada em eventos não é imune aos poderes de um personagem épico. Espere diversas magias *comunhão* e bastante contato com outros planos. A esta altura, um bardo é capaz de recuperar um poema ou uma história sobre quase tudo o que já existiu, graças ao seu conhecimento de bardo. As magias *encontrar o caminho* e *discernir localização* conduzirão os personagens diretamente aos seus objetivos. E, naturalmente, *milagre* e *desejo* podem destroçar uma aventura bem planejada em instantes.

Ainda assim, os personagens não devem ser penalizados por utilizar seus poderes. De fato, esteja preparado para essas ações. Pressuponha que os personagens conhecem toda a informação disponível sobre os locais, os planos e as criaturas envolvidas na aventura — e transforme esse conhecimento em algo útil, ou mesmo fundamental, para o sucesso. No entanto, ele não deveria ser a solução do problema. Somente porque os aventureiros sabem onde o assassino do rei está escondido, não significa que o mistério esteja resolvido. Eles podem ser forçados a atravessar dois planos, fazer um acordo com um arquidiabo e se infiltrar no palácio de uma divindade para entregar o criminoso à justiça.

Caso a campanha tenha se fundamentado em aventuras baseadas em localidades até o momento, cuidado quando mudar seu estilo para aventuras baseadas em eventos. Quando os jogadores estão acostumados ao primeiro estilo, provavelmente terão construído seus personagens para se concentrar nesse tipo de aventura. Se esses personagens forem subitamente atirados em uma série de aventuras baseadas em eventos, os jogadores podem sentir que seus personagens não estão preparados para a mudança de estilo. Além disso, se os jogadores agüentaram vinte níveis de missões baseadas nos terrenos da sua campanha, é provável que apreciem esse tipo de aventura.

Entretanto, não importa o seu estilo preferido de campanha, o Mestre sempre deve procurar variar seu próprio ritmo de aventura. Não há nada errado em misturar aventuras baseadas em localidades e aventuras baseadas em terreno e as campanhas mais intrigantes muitas vezes tiram proveito de ambos os elementos.

MOTIVAÇÃO DOS PERSONAGENS

Nesse ponto, o Mestre já deve conhecer seus personagens (e seus jogadores) bem o suficiente para determinar suas motivações. Alguns grupos realizam qualquer tarefa por um saco (ou um carregamento) de ouro, enquanto outros lutarão somente pelo que é certo, sem se importar com as recompensas. Alguns aventureiros cobiçam a magia e o poder, enquanto outros simplesmente procuram descobrir o que existe atrás da próxima colina. Se uma variedade particular de recompensa motivou os personagens até agora, é provável que ainda funcionará em uma campanha épica, e não há qualquer problema com isso. Se os seus personagens épicos continuam se aventurando pelos mesmos motivos desde o primeiro nível, não há nada de errado com sua campanha.

Mas uma aventura realmente épica — algo que será cantado e recitado pelos bardos durante séculos — quase sempre advém de algo maior que as motivações estritamente pessoais (isso nem sempre é verdade; existem diversos contos épicos sobre heróis que simplesmente procuram riqueza, poder e conhecimento). Falando de forma geral, as aventuras épicas têm duas variedades (parecidas): a missão épica e a tarefa divina.

A Missão Épica

A missão épica é uma aventura empreendida por um herói por motivos realmente monumentais ou com um objetivo especial em mente. A busca de um artefato lendário pode ser uma grande aventura, mas se ele é necessário para deter um exército de demônios prestes a saquear o continente, esta será uma missão épica. A busca por um tomo perdido de segredos dracônicos é uma aventura, mas a busca pelo local de nascimento do primeiro dragão é uma missão épica.

Toda missão épica é única, mas todas compartilham de algumas características fundamentais que transcendem as aventuras normais.

- **Longo Período de Tempo:** Uma missão épica exige muito tempo para ser concluída. Serão necessários pelo menos meses, ou talvez anos, e algumas missões podem exigir toda uma vida.
- **Grande Dificuldade:** Uma missão épica é extremamente árdua, exigindo muita pesquisa, viagens exaustivas, batalhas titânicas, e muito mais.
- **Obstáculos Memoráveis:** Embora diretamente relacionado à dificuldade, um obstáculo memorável representa mais do que alguns testes de resistência difíceis ou diversos monstros resistentes. Em vez disso, é preciso escalar as montanhas mais altas ou decifrar os livros mais antigos do continente. No lugar de enfrentar um monstro épico, os personagens combaterão o maior dragão do mundo, derrotarão o maior exército de orcs jamais reunido na história da humanidade, ou ficarão cara-a-cara com o príncipe demônio Graz'zt em seu próprio salão do trono.
- **Objetivo Espetacular:** Embora diversas missões épicas sejam motivadas por objetivos tão nobres quanto salvar o mundo das hostes do inferno ou impedir o retorno à vida de um deus maligno destruído, mesmo uma motivação tão básica quanto acumular riquezas pode se tornar épica. Entretanto, é melhor que o enfoque esteja sobre algo realmente impressionante: o Diamante de Todas as Almas, a Espada do Grande Rei, ou algo igualmente fabuloso.

A Tarefa Divina

Uma variação no tema da missão épica é a tarefa divina: um dever ou responsabilidade confiado a um personagem por sua divindade. Com freqüência, a tarefa divina é outorgada a um personagem com uma ligação profunda com sua divindade.

mo um clérigo ou àqueles que ostentam poderosos elemen- s divinos em seus poderes (incluindo os druidas, paladinos, ngers e até os algozes). Contudo, qualquer personagem pode r o responsável por uma tarefa divina. Alguns podem ser colhidos por sua devoção, enquanto outros recebem a tarefa ra demonstrar arrependimento ou cumprir uma penitência.

A tarefa divina compartilha diversos elementos da missão pica, embora muitas vezes o objetivo seja apenas agradar (ou placar) a divindade em questão. O suplemento *Divindades e emideuses* contém mais informações sobre a interação com as vindades.

mentando a Aposta

sse tipo de enredo é ideal para o jogo épico, pois envolve o nceito de riscos e recompensas maiores conforme os perso- gens acumulam poder. Esse princípio é a própria base das mpanhas de *Dungeons & Dragons*. Chegará um momento em e tudo será fácil demais para os personagens — eles podem perar todas as armadilhas, derrotar todos os monstros, nhecem todas as magias... por isso, escrevemos este livro.

Pense em uma aventura que aborde exatamente esse aspec- da campanha. Suponha que os personagens estejam em ma situação onde tudo se tornou interessante novamente. corpore a própria descoberta e aquisição das novas habilida- es encontradas nesse livro no desenvolvimento da sua cam- nha. Naturalmente, o Mestre utilizará o material deste livro m sua campanha; afinal, esse foi o motivo para adquirir o *ivro dos Níveis Épicos*. Mas, se realmente conseguir transfor- ar a descoberta e a experiência dos novos poderes descritos qui em parte da história da sua campanha, ele fornecerá um ovo desafio aos personagens, além de lhes proporcionar um entimento palpável de expectativa antes mesmo que come- em a trilhar esse caminho.

Por exemplo, talvez determinados talentos possuam "ele- entos de história" como pré-requisitos — talvez não seja ossível usar a Conjuração Épica até ser alvo de uma magia pica. Pode ser que a eficácia de uma perícia se estabilize em determinado nível, até que o personagem seja exposto a uma situação nova e mais épica, onde ele consiga utilizá-la. Certamente, ingressar nas aventuras de nível épico será uma experiência emocionante para os jogadores, mas é possível rná-la ainda mais memorável criando aventuras que envol- m essa mudança de situação.

Uma advertência: não exagere. Os jogadores podem se sen- r realizados nas primeiras vezes em que receberem uma ecompensa como essa, mas em seguida, isso se tornará cansa- vo rapidamente. O Mestre não deve relacionar todas as habi- dades do livro com elementos da história ou do cenário, ou a campanha irá se deteriorar para uma série de buscas pela róxima habilidade mais poderosa.

Assegure-se que todos os membros do grupo terão benefí- os quando procurarem a nova habilidade. Cada personagem inda terá forças e fraquezas diferentes, mesmo que todos alcancem uma capacidade superior nas suas funções. Se o Mestre se concentrar em apenas um tipo de atrativo, e determi- adas classes não se beneficiarem com ele, ele criará dois pro- lemas: primeiro, os personagens das classes que não estão ecebendo novas capacidades como recompensa não terão qualquer interesse na história e; segundo, eles começarão a se distanciar das classes que as recebem, simplesmente porque elas adquiriram suas características especiais mais rapida- mente. Repetimos, se o Mestre adicionar elementos de história à aquisição de magias épicas, assegure-se que os conjuradores arcanos e os divinos sejam beneficiados, e certifique-se que os ladinos e guerreiros do grupo percebam algum benefício tangí- vel (como ter novas proteções ou habilidades graças às magias que serão lançadas sobre eles quando forem desenvolvidas).

DEMOGRAFIA

Quando o Mestre alterar sua campanha para que "sempre" tenham existido personagens épicos (consulte Reformulação nos Bastidores, acima), também será necessário modificar as regras para gerar as cidades aleatórias encontradas no Capítulo 4 do *Livro do Mestre*. De acordo com as regras apresentadas naquela seção, o limite em Peças de Ouro para uma metrópole é 100.000 PO. Em um jogo onde se utilizam as regras épicas, esse limite deve ser ampliado para se adequar às necessidades dos aventureiros épicos. Utilize a tabela alternativa a seguir para determinar o limite em Peças de Ouro das cidades em uma campanha épica.

Tabela 3–5: Geração Aleatória de Cidades Épicas

1d%	Tamanho da Cidade	População[1]	Limite em PO
01–10	Acampamento	20–80	160 PO
11–30	Povoado	81–400	400 PO
31–50	Aldeia	401–900	800 PO
51–70	Vila Pequena	901–2.000	3.000 PO
71–85	Vila Grande	2.001–5.000	15.000 PO
86–95	Cidade Pequena	5.001–12.000	100.000 PO
96–99	Cidade Grande	12.001–25.000	150.000 PO
100	Metrópole	+25.001	300.000 PO
Especial	Metrópole Planar	+100.000	600.000 PO

1 População adulta. Dependendo da raça dominante na comunidade, o número de crianças e idosos varia entre 10 e 40% desse valor.

De forma semelhante, os habitantes locais com classes de personagem em qualquer comunidade costumam ter níveis mais elevados quando se considera que as regras épicas "sempre" existiram. Utilize a seguinte tabela de Modificadores Épicos da Comunidade em substituição da Tabela 4–45 do *Livro do Mestre*.

Tabela 3–6: Modificadores das Comunidades Épicas

Tamanho da Comunidade	Modificador da Comunidade
Acampamento	–3[1]
Povoado	–2[1]
Aldeia	–1
Vila Pequena	0
Vila Grande	+4
Cidade Pequena	+8 (faça duas jogadas)[2]
Cidade Grande	+12 (faça três jogadas) [2]
Metrópole	+16 (faça quatro jogadas) [2]
Metrópole Planar	+20 (faça seis jogadas) [2]

1 Um acampamento ou povoado tem 5% de chance (96–100) de acrescentar +10 ao modificador do nível de um ranger ou druida.

2 As comunidades maiores podem apresentar mais de um PdM de nível elevado por classe, e cada um deles permite personagens de nível mais baixo e da mesma classe, conforme descrito no *Livro do Mestre*.

ADMINISTRANDO A RIQUEZA

Os jogadores poderiam afirmar — Se eu convertesse toda a minha riqueza em ouro, teria uma pepita do tamanho de uma pequena lua. Bem, naturalmente isso é um exagero, mas não é totalmente irreal. Talvez uma grande parte da riqueza de um

personagem épico esteja em ativos impossíveis de negociar, como exércitos leais somente a ele, semiplanos particulares e fortalezas construídas sob medida. Mas isso só representa uma parcela de todo o seu tesouro.

O fato é: a riqueza que os personagens de níveis elevados e épicos podem acumular é obscena. Será que sequer existe essa quantidade de ouro em qualquer mundo? Provavelmente não. Entretanto, muitas vezes os personagens precisam transportar grandes quantidades de riqueza, sem o inconveniente de deslocar várias toneladas de material. Apresentamos os favores como unidade monetária.

Economia Épica: Um templo empreendedor de uma divindade da riqueza coordena uma atividade paralela que se tornou um componente importante da economia das comunidades épicas. Essencialmente, o Templo dos Favores endossa folhas especiais de pergaminho, denominadas favores, com promessas de conjurações: cada uma pode ser resgatada na forma de uma magia (seja divina ou arcana). Entretanto, pouquíssimos favores são realmente "compensados"; em vez disso, eles constituem a base de uma moeda escritural épica. Se utilizar esta opção, qualquer comunidade que tenha um Templo dos Favores irá considerar os favores como uma moeda corrente.

Favores como Moeda: Os favores possuem três denominações: *f*1 (às vezes chamado de *salmo*), *f*10 (chamado de *prece*) e *f*100 (chamado de *graça*). Cada *f*1 equivale a 1.000 PO. Assim, *f*10 é equivalente a 10.000 PO e *f*100 a 100.000 PO. Um templo jamais trocará favores por ouro (embora troque ouro por favores), mas alguns mercadores podem fazê-lo, cobrando uma comissão.

APROVEITAMENTO DOS ITENS MÁGICOS ANTIGOS

Mesmo em um jogo épico, os itens mágicos do *Livro do Mestre*, ou versões especiais deles, ainda são úteis. O que realmente limita a eficácia de vários desses equipamentos é a CD que apresentam — quase sempre, para determinar o preço de mercado, considera-se o nível mínimo possível para a criação do item. Entretanto, os itens criados em níveis mais elevados e a utilização criteriosa do talento metamágico Elevar Magia funcionam muito bem para uma campanha épica. É obvio que isso os torna mais caros, mas os personagens épicos possuem recursos suficientes para arcar com o preço.

Por exemplo, um *cajado de imobilizar pessoas*, criado por um mago com o nível mínimo necessário, normalmente apresenta CD 14: 10 (base) + 3 (para uma magia de 3º nível) + 1 (o valor da habilidade chave do conjurador deve ser 13 ou maior). O custo para criar este cajado seria 375 x 3 (nível da magia) x 5 (nível do conjurador), ou seja, 5.375 PO.

Entretanto, um *cajado de imobilizar pessoas*, com o nível do item e da magia ampliados ao máximo, apresentaria CD 23: 10 (base) + 9 (para uma magia elevada ao 9º nível) + 4 (o valor da habilidade chave do conjurador deve ser 19 ou maior). Entretanto, o custo para a criação desse cajado seria 375 x 9 (para uma magia elevada ao 9º nível) x 17 (o nível mais baixo de qualquer conjurador para lançar uma magia de 9º nível) = 57.375 PO.

Considere utilizar o talento comum (sem caráter épico) Aprimorar Item, descrito abaixo, como uma alternativa para aumentar a CD de um item mágico.

APRIMORAR ITEM [CRIAÇÃO DE ITENS]

O personagem é capaz de aumentar a CD mínima para os testes de resistência dos itens mágicos que fabricar.

Pré-requisitos: Qualquer talento de criação de itens.

Benefício: Escolha qualquer talento de criação de itens possuído pelo conjurador. Quando criar um item usando este talento, ajuste a CD dos testes de resistência exigidos pelo objeto, se houver, de acordo com seu modificador da habilidade chave.

Normal: Quando um personagem criar um item mágico, ele deve utilizar o valor de habilidade mínimo para conjurar a magia do nível necessário, aplicando o modificador associado a este valor para ajustar a CD dos testes de resistência, não importa seu valor naquela habilidade chave (que pode ser maior).

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um iten mágico diferente.

REUTILIZANDO PDMS IMPORTANTES

No decorrer da campanha, é provável que os PJs tenham se encontrado e conversado com diversas criaturas e PdMs importantes, que obviamente eram mais poderosos do que o grupo. Por exemplo, talvez tenham negociado com um mago poderoso, a quem entregavam os artefatos mágicos recuperados, ou oferecido pagamentos ocasionais a entidades abissais, porque não havia outra forma de conseguir uma informação essencial.

Agora que os PJs alcançaram o 20º nível, poderiam encontrar novamente os mesmos PdMs, talvez como aliados ou (o que seria ainda mais divertido) rivais diretos. É possível que o mago poderoso tenha se corrompido pelo artefato que recebeu dos personagens quando ainda estavam no 15º nível, e agora eles devem enfrentar um mago de 30º nível enlouquecido. Da mesma forma, descobre-se que o poderoso vrock também é um feiticeiro de 23º nível, e estava apenas esperando a hora de cobrar o auxílio fornecido aos personagens há tanto tempo.

CONDUZINDO UMA CAMPANHA COM NÍVEIS MISTOS

Devido à morte inesperada de um personagem ou à entrada de novos jogadores, é possível que o Mestre tenha alguns membros de 27º nível no grupo e outros de 21º. Geralmente, a melhor solução é introduzir os novos personagens com dois

PdMs ÉPICOS ESCASSOS

Como uma alternativa à utilização da tabela de Geração Aleatória de Cidades Épicas, o Mestre poderia decidir que os PdMs épicos não devem ser distribuídos aleatoriamente no cenário. Em geral, eles não são uma parte da campanha que surge naturalmente, por isso devem estar posicionados de acordo com as necessidades específicas do seu cenário.

Nem toda metrópole necessariamente terá um mago épico e nem todos os personagens épicos preferem permanecer nas áreas civilizadas (ou sequer no Plano Material). A escolha é do Mestre.

níveis abaixo do personagem de nível mais alto. No entanto, quando até as melhores intenções não surtirem efeito, o Mestre ainda terá um grupo misto de personagens em sua aventura.

Não há motivo para pânico: ainda é possível criar aventuras interessantes, e até campanhas inteiras, para um grupo misto. Naturalmente, interpretar um enredo intrincado que inclui personalidades interessantes transcende o nível. Não importa se o Duque de Shantara fica impressionado pelos trocadilhos espirituosos do personagem de 15º nível ou 25º nível.

Contudo, quando se trata de um combate, um personagem que tenha quatro ou cinco níveis abaixo do PJ mais poderoso estará em desvantagem e correrá risco de morte constante, a menos que os níveis mistos sejam considerados com antecedência. A regra de ouro para a criação de aventuras com níveis mistos é elaborar encontros com criaturas de níveis mistos. Certifique-se que cada combate importante inclua antagonistas adequados, oferecendo desafios para os aventureiros de nível elevado, e oponentes mais fracos, garantindo a participação e um desafio para os heróis de nível mais baixo.

Por exemplo, os personagens invadem o santuário do Corvo, um feiticeiro de 27º nível. Como este encontro representa o clímax de uma história, o Corvo tem 2 níveis acima do NPC de nível mais alto, um clérigo de 25º nível. Além disso, entre os demais PJs, dois pertencem ao 21º nível. No entanto, o Corvo possui diversos comparsas, que sozinhos representam ótimos encontros de ND 21. Embora o Mestre não possa obrigar os jogadores de 21º nível a enfrentar os comparsas de ND 21, ele terá a oportunidade de conduzir o feiticeiro para um embate direto com os personagens de nível elevado e ordenar que os lacaios aniquilem os outros. As ações dos personagens serão decididas pelos jogadores, mas é provável que a maioria enfrente a ameaça imediata antes de se envolver no combate principal.

ADIVINHAÇÕES E A MANUTENÇÃO DE SEGREDOS

Uma das maiores dificuldades das campanhas de nível elevado e épico envolve o acesso dos personagens às magias de adivinhação. Caso este aspecto não seja considerado com antecedência, as adivinhações criarão o potencial de eliminar toda a diversão de praticamente qualquer aventura. Ao mesmo tempo, é importante evitar a armadilha de proibir os "brinquedos" dos personagens. Os aventureiros de nível elevado suportaram muitas agruras para alcançar o auge do poder e sua experiência pregressa seria insultada ao descobrirem que "Desculpem, mas adivinhações não funcionam aqui".

Um bom cenário inverte este fenômeno: em um ambiente épico, os PJs devem utilizar seus maiores poderes ou morrerão. No caso de adivinhações e magias semelhantes, devem se aproveitar desses recursos para descobrir do que se trata a aventura, quem é o adversário e onde devem ir para resolver o problema. Se fizerem um esforço ligeiramente menor, a aventura se encerrará antes de começar, por falta de informação. Familiarize-se com os recursos de adivinhação à disposição dos personagens, saiba como funcionam, quando serão úteis e quando serão inúteis.

Perguntas e Respostas: Essa categoria inclui *augúrio* (Clr 2), *adivinhação* (Clr 4), *comunhão* (Clr 5) e *contato extra-planar* (Brd 5, Fet/Mag 5). Todas essas magias dependem da interceptação de um pedido de informação por uma divindade ou criatura extra-planar interessada. As entidades malignas poderosas com planos que devem ser protegidos de seus semelhantes escondem suas atividades cuidadosamente. Por isso mesmo, quando um desses pedidos é enviado, é muito provável que a própria entidade maligna tente interceptar e responder pessoalmente a pergunta. Quando isso acontece, a resposta tem o propósito de contribuir com os objetivos da criatura, não com as metas do grupo. Se mais de uma entidade conhece a resposta para determinada questão (o que freqüentemente é o caso, em especial para os deuses, que aprendem tanto com um esforço desprezível), as criaturas poderosas podem usar *desejo* para obter 50% de chance de interceptar qualquer adivinhação que lhes diga respeito diretamente.

Quando as adivinhações não são interpretadas por entidades egoístas, as questões são rebatidas com respostas concisas do tipo "sim" ou "não". Sem as perguntas apropriadas, os personagens terão dificuldades para descobrir o que desejam de entidades com lábios tão selados. Se conseguirem informações através de outras magias, espionagem ou conhecimento ou experiência direta, podem descobrir o que precisam para utilizar uma magia de pergunta e resposta com mais eficiência.

Informações Gerais: As magias *comunhão com a natureza* (Drd 5), *lendas e histórias* (Brd 4, Conhecimento 7, Fet/Mag 6) e *visão* (Fet/Mag 7) estão na categoria das magias que fornecem informações ao conjurador, mas não respondem a perguntas específicas. Essas magias são excelentes para conceder pistas para os personagens. Embora a resposta muitas vezes esteja disfarçada em uma metáfora e/ou um verso, essas magias têm o potencial de revelar nomes verdadeiros, que depois podem ser aproveitados para magias de adivinhação, espionagens e testes de Conhecimento. Certifique-se de preparar algumas respostas com antecedência para as possíveis perguntas dos PJs sobre os obstáculos de cada aventura.

Espionagem: As magias *observação* (Brd 3, Clr 5, Drd 4, Fet/Mag 4) e *observação aprimorada* (Brd 6, Clr 7, Drd 7, Fet/Mag 7) podem arruinar uma aventura bem elaborada em questão de segundos. Mesmo se os PJs não tiverem qualquer conhecimento sobre o antagonista, a dificuldade máxima de Espionar será 25. Para impedir essas adivinhações, as criaturas poderosas usam diversas táticas. Uma das mais populares é não proteger seus refúgios contra espionagem, mas preparar armadilhas mágicas poderosas, desenvolvidas para interceptar qualquer criatura que tente se *teletransportar* ou viajar em *forma etérea* até o ponto observado e materializá-la em uma sala específica, repleta de armadilhas letais. Outros, mais preocupados em proteger sua privacidade, montam telas de *campos antimagia*, utilizam objetos que produzem visões falsas ou até criam magias épicas personalizadas que infligem dano (ou pior) nos adversários que tentarem espioná-los.

Descobrindo sua Trilha: Essa categoria inclui desde o humilde *localizar objetos* (Brd 2, Clr 3, Fet/Mag 2, Viagem 2) ao seu parente mais forte *localizar criaturas* (Brd 4, Fet/Mag 4) e os extraordinariamente poderosos *encontrar o caminho* (Clr 6, Conhecimento 6) e *discernir localização* (Clr 8, Conhecimento 8, Fet/Mag 8). O alcance limitado, a duração curta e a exigência de conhecimento das duas primeiras magias limitam sua utilidade na maioria das situações épicas. *Encontrar o caminho* é mais útil porque continua ativo durante horas nos níveis épicos, permitindo que os personagens capazes de voar ou se teleportar percorram centenas ou milhares de quilômetros com facilidade. Finalmente, apesar da capacidade de rastrear qualquer criatura ou objeto, não importa sua localização, *discernir localização* possui uma exigência de conhecimento (o conjurador precisa ter visto a criatura, possuir um objeto que lhe pertença ou ter tocado o alvo), que a torna menos valiosa em diversas aventuras. Quando os personagens encontram

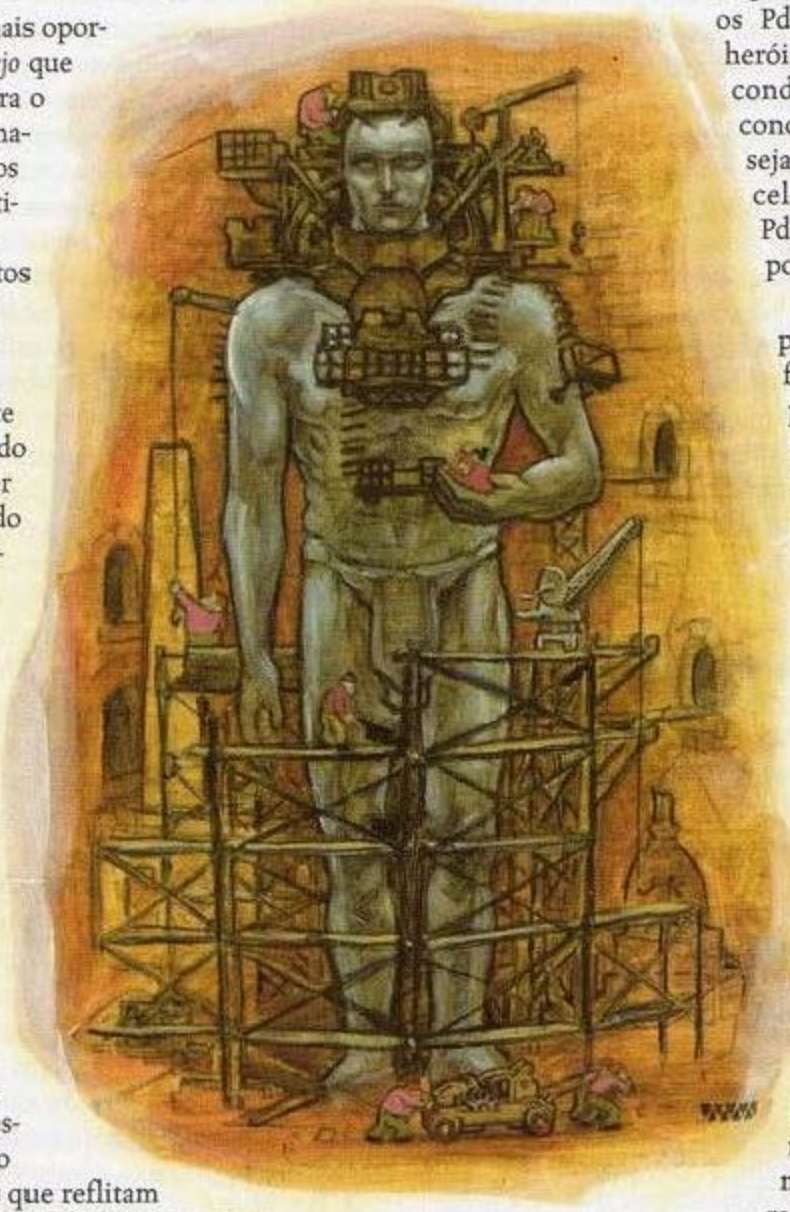
seu inimigo ou conseguem roubar um de seus itens, podem se considerar com sorte (a menos que o oponente esteja secretamente preparando uma armadilha).

Conhecimento de Bardo: Embora não seja uma magia, o conhecimento de bardo (e a característica de classe semelhante do mestre do conhecimento) pode gerar um grande impacto na habilidade de acessar informações de um personagem. Por exemplo, talvez um bardo consiga vincular uma referência a um nome misterioso com um nome famoso ou um plano específico. Essa informação pode ser a conexão necessária para usar uma magia de adivinhação.

Perícias de Conhecimento: Alguns personagens terão bônus nas perícias de Conhecimento altos o suficiente para reconhecer as pistas fornecidas pelo Mestre. Nesse caso, os testes de Conhecimento funcionam exatamente como o conhecimento de bardo.

LIDANDO COM A MAGIA *DESEJO*

Os personagens épicos têm mais oportunidades de usar a magia *desejo* que os PJs de nível inferior. Embora o *Livro do Jogador* forneça informações detalhadas sobre os efeitos específicos que podem ser obtidos com essa magia, existem menos limitações para os efeitos que não estão previstos. Certamente, muitos personagens irão *desejar* valores mais altos de habilidade, até o limite do bônus inerente (+5). Quando os personagens tentarem obter algo que não esteja especificado na descrição da magia, consulte a seção abaixo.



Essencialmente, um *desejo* permite que o conjurador altere a realidade. Isso muitas vezes provoca conseqüências inesperadas, especialmente se o *desejo* criar algo descomunal. Uma magia que se concentre em efeitos locais e pessoais tem menos probabilidade de criar uma onda de destruição. Mudar o sistema de crenças de todo um país tem mais chances de causar resultados imprevisíveis ou simplesmente fracassar. O trabalho do Mestre é descrever resultados que reflitam o poder da magia, sem torná-la fantástica o bastante para que os personagens dependam dela para a solução de todos os seus problemas.

Por exemplo, se os personagens desejam que todas as criaturas de Furyondy acreditem que um deles é seu verdadeiro rei, o *desejo* é deturpado e todas as criaturas afetadas saberão que houve uma tentativa fracassada de manipulação de suas mentes. Ainda pior, eles reconhecerão imediatamente a pessoa responsável pela tentativa.

Um *desejo* pode modificar eventos que o conjurador considere indesejáveis. Um *desejo* que permite aos personagens uma segunda chance para alcançar um objetivo após um fracasso infeliz ou um erro desastroso deve ser permitido, desde que seus termos não assegurem o sucesso.

É o Mestre quem decide se um *desejo* é abusivo. Se envolver mais pessoas do que os personagens e algumas criaturas, ele será inviável. Geralmente, determinar as conseqüências de *desejos* mal formulados ou exagerados obedece a uma diretriz simples: o resultado deve seguir o caminho de menor resistência. Em outras palavras, o resultado deve envolver o método mais simples e menos complexo de tentar (e fracassar) distorcer a realidade da forma declarada pelo conjurador. Por exemplo, se um personagem deseja se tornar completa e imediatamente imune a qualquer dano, a forma mais fácil de cumprir sua vontade é erradicá-lo instantaneamente do multiverso, assegurando que nada poderá feri-lo de novo, nunca mais.

A FAMA TRAZ OPORTUNIDADES

Os personagens épicos são importantes e os PdMs prestam atenção ao que os heróis épicos dizem e fazem. Esse fato conduz a diversas possibilidades de conceder poder aos aventureiros. Caso sejam obviamente épicos, eles serão celebridades em seu mundo. Os PdMs de nível inferior os idolatram e podem tentar imitá-los.

Os personagens de sua campanha podem desfrutar das vantagens da fama. As possibilidades incluem permitir que declarem um feriado nacional no país onde realizaram alguma façanha importante, usarem seus nomes para batizar as ruas de uma cidade, ou começar uma moda ou outra tendência social baseada em suas roupas e costumes. Espetáculos e peças teatrais populares podem ser inspirados em suas palavras e feitos. Essa adulação abrangente apenas será possível se os personagens permanecerem próximos de uma região onde viveram muitas aventuras. Entretanto, mesmo em cidades distantes ou até em outros planos, é difícil neutralizar a reputação de um personagem épico. Assim, em áreas urbanas sempre existe a chance (1% x nível do personagem) de que um aventureiro épico seja reconhecido, mesmo que seja um visitante da região ou do plano.

SENHORES DE SEU PRÓPRIO PLANO

N:Muitas vezes, os personagens com capacidades épicas desejam governar seu próprio plano. Deixe-os fazê-lo. De fato, permita que eles formulem e criem o semiplano a partir do zero. Em essência, um semiplano é qualquer espaço limitado e separado do plano natal dos personagens. Permita que os PJs descubram a magia Gênese (veja a seguir) ou um item que duplique seus efeitos. Deixe que eles se divirtam com sua morada extra-planar. Concorde que estabeleçam sua base de

operações nesse local, se desejarem, ou criem um posto avançado habitado por seus seguidores.

GÊNESE

Conjuração (Criação)
Nível: Fet/Mag 9, Criação 9
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Formulação: 1 semana (8 horas/dia)
Alcance: 60 m (veja a descrição)
Efeito: Um semiplano dentro do Plano Etéreo, centrado na localização do conjurador
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem cria um plano imóvel, limitado e de acesso restrito — um semiplano. Os semiplanos criados por essa magia são pequenos, muito menores que os demais.

Ela somente pode ser conjurada no Plano Etéreo. Quando a conjuração é iniciada, a flutuação de densidade local se altera para criar o semiplano. Inicialmente, ele cresce um raio de 4,5 m por dia até atingir o alcance inicial máximo de 60 m, conforme absorve substância rapidamente dos vapores e protomatérias etéreas que o envolvem.

O ambiente do semi-plano é determinado no início da conjuração de *gênese*, refletindo qualquer visualização dos desejos do conjurador. É possível definir fatores como atmosfera, água, temperatura e os acidentes geográficos do plano. Entretanto, a magia não cria qualquer forma de vida (como vegetação), nem construções (como prédios, estradas, poços, masmorras, etc.). Se o conjurador desejar esses benefícios, deverá obtê-los de outra forma. Depois que o semi-plano alcançar seu tamanho máximo inicial, é possível conjurar esta magia repetidamente para aumentá-lo, adicionando uma 'bolha' de 120 m de diâmetro em cada ocasião.

Componente Material: Uma esfera cristalina
Custo de XP: 5000 XP

ASCENSÃO DIVINA

Os personagens épicos podem abalar os pilares dos céus e explorar as profundezas do inferno. Mas, de algum modo, isso não é o suficiente. Talvez eles gostassem de realmente se tornar deuses. E por que não? Permita que se unam às fileiras divinas e continuem como personagens dos jogadores. Tornar-se uma divindade abre novas possibilidades para aventuras. A ascensão divina não precisa ser o fim da história para os personagens. Na verdade, agora eles podem continuar a evoluir como personagens épicos e ter alguma chance num confronto contra semideuses. Com o tempo, mesmo os deuses menores e intermediários respeitarão seu poder.

Se a ascensão divina é possível e os personagens são candidatos ao processo, os deuses observarão seu progresso. Assim como seus inimigos, que também podem ser divindades. As forças opositoras da sua campanha podem tentar converter os campeões à sua causa ou, caso isso não seja possível, impedir os candidatos a divindades de conquistar a ascensão. Seus personagens épicos serão assediados com agentes da oposição conforme se aproximam da possibilidade de ascensão.

Atender aos pré-requisitos para adquirir a ascensão divina pode ser uma missão épica para aventuras do 21º ao 30º nível ou mais.

As regras completas para as divindades e as sugestões para a ascensão divina podem ser encontradas no livro *Divindades e Semideuses*.

100 IDÉIAS PARA AVENTURAS ÉPICAS

Apresentamos uma centena de idéias de aventuras que podem ser utilizadas para a criação de suas aventuras e campanhas épicas.

Tabela 3–7: 100 Idéias Para Aventuras Épicas

1d%	Idéia para Aventura
01	Um balor feiticeiro de 31º nível aprisiona velhos amigos dos personagens, mantendo-os como reféns em troca de um serviço.
02	Um bando de feiticeiros e ladinos épicos slaadi da morte começa a emboscar todos os viajantes dos planos que atravessam seu território, recentemente reivindicado no Plano Astral.
03	Um herói ranger famoso em todo o mundo inicia a organização de um grupo de exploradores por razões desconhecidas.
04	Um colégio de bardos desenvolve um estilo musical que enfeitiça e domina todos que o escutam por tempo suficiente.
05	Um aglomerado de supra-beholders inicia uma guerra com as comunidades de beholders menores, aparentemente em busca de um artefato de sua raça.
06	Uma divindade proeminente adoece e morrerá se a causa de sua enfermidade divina não for descoberta.
07	Uma profecia benigna há muito aceita como verdadeira deixa de acontecer devido à interferência dos personagens e todo o continente fica contra eles.
08	Uma névoa ofuscante e amarelada desce dos céus, cobrindo o mundo.
09	Uma árvore celestial com centenas de quilômetros de altura estende suas raízes e começa a crescer na superfície do mundo. Criaturas de outros planos vivem entre seus ramos.
10	Nasce a criança profetizada a ascender à divindade.
11	Um círculo marrom devasta a floresta, matando toda a vegetação enquanto continua a se expandir sem limites a uma velocidade cada vez maior.
12	Um clã de militantes psíquicos separa-se do reino — literalmente. Uma enorme porção de terra, com centenas de acres, simplesmente começa a flutuar (levando consigo diversas pessoas comuns aterrorizadas).
13	Uma conjunção de planos paralelos, de alguma forma, concede a um plebeu o poder de uma divindade maior — mas somente até o fim da conjunção planar.
14	Uma catástrofe temporal elimina a ligação entre o Plano Material e todos os demais.
15	Um dragão mata o governante da maior nação e assume o trono, denominando-se o Rei Dragão.
16	A falha de uma magia *ressurreição verdadeira* transforma um dos personagens em um morto-vivo durante a noite e uma criatura normal durante o dia.
17	Uma cidade flutuante chega no litoral, aparentemente fugindo da tirania do Senhor da Guerra, um bárbaro épico.
18	Uma manada de chichimecs está arruinando o continente.
19	Uma Congregação de Gigantes é convocada por um algoz gigante da tempestade de 25º nível. Gigantes poderosos de todo o mundo (e de outros) começam a se reunir.

1d%	Idéia para Aventura
20	Uma gema gloriosa que ainda reflete a primeira luz da criação supostamente está definhando em um semiplano antigo e arruinado.
21	Uma grande caçada afeta infinitas dimensões paralelas quando magos e pesquisadores seguem o tênue rastro dos anciões élficos desaparecidos há eras.
22	Um grupo de supra-gárgulas reivindica a Catedral de Pelor como sua nova residência.
23	Uma heroína renomada (na verdade uma quase-divindade) deve se casar com um príncipe élfico, mas a família real alega que ele está sob o efeito de uma magia.
24	Uma fenda se abre no véu que separa a vida e a morte. Conforme que a maré de vida se espalha pelo vácuo, todas as criaturas em todos os lugares começam a morrer devido ao acúmulo de níveis negativos. A fenda deve ser selada.
25	Um hecatônquiro e dois de seus irmãos emergem de um abismo na terra que emite uma luz avermelhada.
26	Uma divindade menor declara os PJs como seus inimigos mortais, convocando todos os seus seguidores e aliados a encontrá-los e destruí-los.
27	Uma antiga ilusão se desfaz, revelando que o rei desapareceu, e todas as leis recentes do reino têm emanado da guilda dos ladrões.
28	Uma nova divindade decide abandonar os Planos Exteriores e estabelecer seu palácio na superfície do Plano Material. Ao chegar, exige adoradores e serviçais.
29	Uma criatura chamada tênue descobriu como destruir o passado (e portanto o presente). A menos que possa ser detido, o próprio tempo irá se desfazer.
30	Uma conjunção planar acontecerá em breve, permitindo que as legiões do inferno (ou coisa pior) tenham acesso direto a determinadas partes do Plano Material durante 24 horas. É impossível detê-las, mas os personagens épicos podem defender as cidades e fortalezas estratégicas do massacre.
31	O coração de um dos personagens dos jogadores é roubado e substituído por uma jóia mágica ou uma estranha criação alquímica. Quem sabe por quanto tempo o substituto continuará funcionando?
32	Uma poderosa guilda de magos declara guerra franca à ordem religiosa dominante no mundo.
33	Uma quase-divindade quer uma escolta para se aventurar ao Abismo e libertar outra quase-divindade aprisionada.
34	Uma lua fora de curso ameaça colidir com o planeta, destruindo toda a vida.
35	Um vírus mágico e consciente está agindo fora de controle entre os conjuradores. Todos os conjuradores contaminados se tornam parte de uma mente coletiva, controlada por uma inteligência maligna.
36	Uma espécie de "peixe" trazido de outro plano proporcionou boas refeições e o alívio da fome no ano anterior. Agora, centenas (ou milhares?) das criaturas pisciformes começam a crescer sem controle, transformando-se em terríveis predadores sedentos por sangue.
37	Uma comunidade isolada de humanos evolui como uma sub-raça, manifestando poderes estranhos.
38	Um sindicato de assassinos expande dramaticamente a quantidade de seus membros, introduzindo uma poção de controle mental no suprimento de água de uma cidade.
39	Um grupo de braquiúros chega à cidade, puxando uma carruagem conduzida por um guerreiro poderoso.
40	Um titã procura heróis suficientemente corajosos para libertá-lo de sua prisão de eras; seus salvadores podem enfrentar a cólera das divindades maiores.

1d%	Idéia para Aventura
41	Uma criatura vampírica de outro plano começa a conquistar mundo após mundo com a ajuda de um artefato lendário restaurado, o *Coração da Meia-Noite*.
42	Um vulcão entra em erupção. Em conseqüência, abre-se um portal permanente para a Cidade de Latão no Plano Elemental do Fogo.
43	O famoso aterro de experiências mal-sucedidas e componentes mágicos vencidos da guilda arcana adquire consciência.
44	Um mago tentando invocar um diabo poderoso comete um erro e em seu lugar invoca uma abominação: um infernal.
45	Um mago alega ter desenvolvido um ritual mágico épico que, se for conjurado, matará uma divindade.
46	Todos os itens mágicos criados em uma determinada cidade começam a infligir níveis negativos a seus proprietários a cada uso.
47	Todos os que adormecem em determinado mundo não podem ser despertados e eventualmente morrem durante o sono. Suspeita-se de larvas oníricas.
48	Um grupo de aventureiros descobre acidentalmente o túmulo onde está aprisionado um atropal e o libertam.
49	Uma praga antimagia é liberada por um consórcio desconhecido, causando enjôos e eventualmente a morte a qualquer um que prepare ou conjure magias arcanas.
50	Um artefato pertencente a um dos personagens deve ser destruído para evitar que ocorra uma grande catástrofe, que já começa a acontecer em segredo.
51	É descoberto um artefato capaz de dominar todos os dragões vermelhos em todos os lugares.
52	Um enclave de gnomos personaliza um colosso de ferro, transformando-o em uma plataforma de guerra ambulante.
53	Um grupo de PdMs épicos, famosos por suas boas ações, subitamente embarca numa orgia de morte, assassinando mercadores e seus emissários.
54	Um grupo de PdMs épicos decide destruir os PJs, por razões inicialmente obscuras.
55	Uma magia *desintegrar* consciente, sem restrições e autônoma escapa do laboratório de um mago.
56	Um paladino épico lidera uma cruzada aos Nove Infernos.
57	Uma caravana interdimensional deve navegar pelo Rio Estige através dos perigos de vários planos inferiores.
58	Diversos constructos (os anaxim) começam a emergir em máquinas tão simples quanto as rodas a vapor — será um sinal dos deuses da forja para desistir?
59	Druidas épicos furiosos convocam as bestas, os animais e os animais atrozes das florestas, com a intenção de começar uma nova ordem mundial onde a natureza tenha precedência.
60	Conforme o mundo envelhece, terremotos freqüentes ameaçam submergir as maiores nações no mar.
61	Mercadores de pele azulada começam a vender itens extremamente populares compostos de substância onírica — minerados dos próprios sonhos de uma divindade, segundo os vendedores.
62	Mais abaixo do Subterrâneo, descobre-se que o mundo é oco. Flutuando nessa vasta amplidão há um estranho mundo, desconhecido e inexplorado.
63	Mineiros anões seguem um veio de adamante até um cofre selado com magia divina, de uma era anterior ao domínio das divindades atuais.
64	Ladinos épicos roubam o Cetro da Onipotência do Rei Dragão.
65	Oportunistas malignos assassinam o Guardião da Chama do Destino, na esperança de reformular a Lei da Realidade de acordo com seus desejos.

1d%	Idéia para Aventura
66	Fantasmas de todo tipo começam a se levantar novamente, e não reconhecem seu estado de mortos-vivos.
67	Os devoradores de mentes conseguem tomar controle de uma nação da superfície, mergulhando a região em trevas eternas.
68	Enormes pirâmides de jade se erguem da terra. Sons diferentes de tudo o que já se ouviu ecoam fracamente em seus interiores rochosos.
69	Criaturas semelhantes a constructos insanamente complexos, autodenominadas "máquinas", deslocam-se pelo mundo, preparando o caminho para uma grande invasão de entidades autômatas.
70	A magia começa a falhar, supostamente porque tem sido "gasta" mais rápido que sua taxa de regeneração natural.
71	Mercenários meio-dragões, cavalgando dragões de energia, colocam suas espadas (e magias) à disposição de um império maligno.
72	Os bebês começam a nascer sem almas.
73	Invasores de outro plano começam a raptar pessoas para serem usadas como escravos e comida.
74	Uma vez a cada dez anos, uma pequena caverna fornece acesso a um mundo mágico subterrâneo, onde todos os seres vivos irradiam luz colorida, governado por misteriosos senhores das fadas com planos enigmáticos.
75	Um dos personagens dos jogadores descobre a identidade de seu verdadeiro pai ou mãe — na verdade, ele ou ela era um demônio, e veio visitá-lo.
76	Os planetários e solares transportam a guerra celeste ao Plano Material, matando todos que consideram malignos ou imorais.
77	Os dragões prismáticos decidem que sua "espécie" é a única raça dracônica legítima, e começam uma campanha de genocídio contra todas as outras variedades de dragões.
78	Diversas cidades conhecidas e seus habitantes desaparecem subitamente sem deixar vestígios. Isso poderia se repetir.
79	Alguém está destruindo os sete selos que mantêm a integridade do multiverso.
80	A Grande Biblioteca ancestral tem cofres secretos onde as Palavras Uma Vez Proferidas supostamente estão inscritas no Livro do Sono. Se fossem pronunciadas novamente, o universo seria refeito.
81	O Relógio que Governa o Universo está sob ataque de alquimistas gnomos insanos em busca de peças.
82	Começa a ameaça do Fim dos Tempos.
83	Os deuses da Ordem levam todas as raças humanóides a julgamento por seus excessos.
84	O Supremo Sumo Sacerdote de Pelor condena sua divindade e abandona sua fé.
85	A mais temida e vilipendiada arma lendária, uma espada artefato que suga a vida com apenas um toque, foi perdida por seu proprietário.
86	A Mãe das Aranhas (supra-aranha monstruosa Colossal) emerge de seu Casulo de Um Milhão de Anos para encontrar um parceiro para seu próximo acasalamento.
87	Uma vasta necrópole sofre uma transformação mística. Agora, cada caixão, sarcófago e mausoléu conduz a dimensões-cemitério e reinos da morte particulares.
88	A fortaleza dos PJs misteriosamente adquire salões extra-dimensionais e aposentos de origem, extensão e conteúdo desconhecidos.
89	A população decide eleger um dos PJs como seu novo governante, o que não agrada ao atual soberano.
90	Os textos secretos e recém-descobertos de uma religião proeminente questionam seus reais objetivos, sua verdadeira origem e os planos de sua divindade patrona.
91	As almas de uma boa rainha e de sua família são sugadas para o Abismo por um consórcio demoníaco desconhecido.
92	Os espíritos dos mortos começam a possuir os corpos dos vivos com freqüência cada vez maior.
93	O sol é infestado por parasitas do tamanho de luas e pode se apagar em breve, como tantas estrelas que já foram vítimas dessa infestação celestial.
94	O inverno, que foi extremamente rigoroso, ameaça não terminar — e um xixecal está envolvido.
95	As florestas começam a se expandir sem controle, invadindo campos, planícies e cidades.
96	Os yuan-ti tentam acordar a Serpente Adormecida, uma abominação desconhecida de sua raça, filha de uma divindade das serpentes.
97	Vinte por cento de todos os viajantes astrais começam a desaparecer em meio à viagem. Suspeita-se que certas magias estejam alterando seus destinos.
98	Dois planos paralelos aproximam-se demais, e os cidadãos e objetos de um deles atravessam constantemente para o outro e vice-versa.
99	A menos que seja detido, um antigo demilich vai se projetar para o Plano da Energia Negativa, de onde conseguirá possuir qualquer morto-vivo, em qualquer lugar do multiverso.
100	Quando um amigo ou um parceiro respeitado é ressuscitado, a alma que retorna ao corpo possui recordações diferentes do original. De onde ela teria vindo?

ENCONTROS ÉPICOS

A natureza de um encontro não se modifica dramaticamente numa campanha épica. Não importa o nível dos personagens, o Mestre ainda pode elaborar encontros adequados ao grupo — apresentando desafios desenvolvidos especialmente para suas capacidades — ou confrontá-los com encontros *status quo* e esperar a adaptação dos personagens à situação. Na verdade, o vasto repertório de recursos de um grupo épico padrão tornará um encontro improvisado intrigante, uma vez que os personagens devem descobrir rapidamente o melhor método de encarar o desafio.

NÍVEIS DE DESAFIO E NÍVEIS DE ENCONTRO

Assim como nos jogos de níveis mais baixos, o Nível de Encontro é determinado utilizando o Nível de Desafio de cada oponente. A Tabela 3–8: Quantidade de Criaturas para Encontros Épicos permite que o Mestre determine rapidamente uma quantidade apropriada de monstros para qualquer encontro.

Da mesma forma que o sistema de Níveis de Desafio nem sempre é perfeito nos níveis mais baixos, em uma campanha épica o Mestre deve monitorar cuidadosamente as capacidades dos personagens para ajustar os encontros ao nível de poder do grupo. Como se torna cada vez mais difícil estimar as capacidades de um grupo nestes níveis, mesmo o sistema mais elaborado servirá apenas como um guia para o Mestre.

Por exemplo, considerando as magias conhecidas, o equipamento e os talentos que seus personagens épicos escolheram, determinadas capacidades dos monstros serão mais ou menos perigosas para o grupo. Por exemplo, se todo o grupo é virtualmente imune a fogo, o Mestre saberá que as criaturas desse ele-

Tabela 3–8: Quantidades de Criaturas Para Encontros Épicos

Nível do Grupo	Quantidade de Criaturas: Uma	Duas	Três	Quatro	Cinco ou Seis	Sete a Nove	Dez a Doze	Par	Par Misto
21º	20, 21, 22	19	18	17	16	15	14	19	20 + 18
22º	21, 22, 23	20	19	18	17	16	15	20	21 + 19
23º	22, 23, 24	21	20	19	18	17	16	21	22 + 20
24º	23, 24, 25	22	21	20	19	18	17	22	23 + 21
25º	24, 25, 26	23	22	21	20	19	18	23	24 + 22
26º	25, 26, 27	24	23	22	21	20	19	24	25 + 23
27º	26, 27, 28	25	24	23	22	21	20	25	26 + 24
28º	27, 28, 29	26	25	24	23	22	21	26	27 + 25
29º	28, 29, 30	27	26	25	24	23	22	27	28 + 26
30º	29, 30, 31	28	27	26	25	24	23	28	29 + 27
40º	39, 40, 41	38	37	36	35	34	33	38	39 + 37
Qualquer	NE–1, NE, NE+1	NE–2	NE–3	NE–4	NE–5	NE–6	NE–7	NE–2	NE–1 + NE–3

mento não representarão uma ameaça significativa para os personagens. Isso não significa que essas criaturas devem ser descartadas — não é justo punir os personagens pelos poderes que adquiriram — mas, se o Mestre deseja que esses monstros sejam desafiadores, deverá utilizá-los em situações onde possam obter vantagem de outras habilidades. Por exemplo, mesmo que o sopro de fogo de um dragão vermelho não seja perigoso, seu vôo, habilidade de conjuração e poder destrutivo bruto ainda são uma ameaça relevante no ambiente correto.

Como último recurso, o Mestre também pode ajustar a recompensa em pontos de experiência para encontros que não representem uma grande ameaça. No entanto, não exagere, já que isso significa essencialmente punir os PJs (reduzindo seus pontos de experiência) por estarem adequadamente preparados.

RECOMPENSAS

Não importa o nível do personagem, os pontos de experiência e os tesouros são os principais métodos para recompensar o sucesso dos seus esforços. O *Livro dos Níveis Épicos* utiliza os mesmos sistemas básicos descritos no *Livro do Mestre*, com algumas modificações descritas adiante.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Atribuir pontos de experiência para os encontros superados funciona exatamente como nas campanhas de D&D padrão. Utilize o Nível de Desafio do monstro (possivelmente com ajustes conforme a dificuldade do encontro) para determinar um valor em pontos de experiência para o encontro, calculado com base no nível médio do grupo. Especialmente quando utilizar o conceito de missão épica (veja Motivação, anteriormente neste Capítulo), talvez o Mestre tenha que considerar a variante Premiação de História o Capítulo 7 do *Livro do Mestre* — mas apenas quando ele e seus jogadores concordarem com as regras.

A Tabela 3–9: Pontos de Experiência Épicos (Monstro Único) apresenta o XP adequado para níveis de grupo (o nível médio dos personagens no grupo) entre 21º e 40º e ND entre 14 e 40. Para os grupos e Níveis de Desafio superiores, utilize as seguintes fórmulas para determinar a quantidade de pontos de experiência adequada:

- Se o Nível de Desafio equivale ao nível do grupo, os pontos de experiência serão 300 x o nível de grupo. Se o Nível de Desafio equivale ao nível do grupo +1, os pontos de experiência serão 400 x o nível de grupo. Se o Nível de Desafio equivale ao nível do grupo –1, os pontos de experiência serão 200 x o nível do grupo.
- Para cada 2 pontos em que o Nível de Desafio aumentar (por exemplo, de ND 42 para ND 44), multiplique os pontos de experiência por 2. Da mesma forma, a cada 2 pontos em que o Nível de Desafio diminuir (por exemplo, de ND 44 para ND 42), multiplique os pontos de experiência por 0,5.

NÃO FACILITE PARA OS JOGADORES

O melhor conselho para qualquer Mestre quando criar uma aventura épica é esse: não facilite para os jogadores.

Não tenha medo de preparar uma série de encontros ou obstáculos que exijam diversas magias de nível elevado, testes contra CDs muito altas e outros grandes feitos para serem superados. Se os personagens sobreviveram durante tanto tempo, possuem recursos que deveriam ser capazes de resolver qualquer problema que o Mestre imaginar. Um grupo de aventureiros épicos típico possui virtualmente qualquer tipo de deslocamento necessário, entre vôo, teletransporte e viagens planares. Os PJs podem descobrir qualquer informação necessária, seja através de conhecimento de bardo, *comunhão* ou espionagem. Podem dissipar qualquer magia, resistir a qualquer perigo, e se o pior acontecer, podem usar *desejo* ou *milagre* para conseguir o que precisam. Mesmo a própria morte significa uma interrupção de 10 minutos na ação (graças a *ressurreição verdadeira*). E nunca despreze a habilidade dos personagens de simplesmente superar um obstáculo com a força bruta. Um combatente épico digno do nome tem que sobreviver a algumas rodadas de confronto em uma poça de lava e o bárbaro furioso eventualmente conseguirá arrombar aquela porta de adamante.

Obrigue seus personagens a utilizarem todas as opções disponíveis. Na pior das hipóteses, isso fará com que se sintam satisfeitos por estarem preparados para a aventura. Em seguida, surpreenda-os com aquele vampiro guerreiro minotauro de 25º nível, cavalgando um dragão vermelho grande ancião abissal.

Tabela 3–9: Pontos de Experiência Épicos (Monstro Único)

Nível do Grupo	Nível de Desafio													
	ND 14	ND 15	ND 16	ND 17	ND 18	ND 19	ND 20	ND 21	ND 22	ND 23	ND 24	ND 25	ND 26	ND 27
21°	525	788	1.050	1.575	2.100	3.150	4.200	6.300	8.400	12.600	16.800	25.200	33.600	50.400
22°	*	550	825	1.100	1.650	2.200	3.300	4.400	6.600	8.800	13.200	17.600	26.400	35.200
23°	*	*	575	863	1.150	1.725	2.300	3.450	4.600	6.900	9.200	13.800	18.400	27.600
24°	*	*	*	600	900	1.200	1.800	2.400	3.600	4.800	7.200	9.600	14.400	19.200
25°	*	*	*	*	625	938	1.250	1.875	2.500	3.750	5.000	7.500	10.000	15.000
26°	*	*	*	*	*	650	975	1.300	1.950	2.600	3.900	5.200	7.800	10.400
27°	*	*	*	*	*	*	675	1.013	1.350	2.025	2.700	4.050	5.400	8.100
28°	*	*	*	*	*	*	*	700	1.050	1.400	2.100	2.800	4.200	5.600
29°	*	*	*	*	*	*	*	*	725	1.088	1.450	2.175	2.900	4.350
30°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	750	1.125	1.500	2.250	3.000
31°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	775	1.163	1.550	2.325
32°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	800	1.200	1.600
33°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	825	1.238
34°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	850
35°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
36°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
37°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
38°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
39°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
40°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Nível do Grupo	Nível de Desafio												
	ND 28	ND 29	ND 30	ND 31	ND 32	ND 33	ND 34	ND 35	ND 36	ND 37	ND 38	ND 39	ND 40
21°	67.200	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
22°	52.800	70.400	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
23°	36.800	55.200	73.600	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
24°	28.800	38.400	57.600	76.800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
25°	20.000	30.000	40.000	60.000	80.000	**	**	**	**	**	**	**	**
26°	15.600	20.800	31.200	41.600	62.400	83.200	**	**	**	**	**	**	**
27°	10.800	16.200	21.600	32.400	43.200	64.800	86.400	**	**	**	**	**	**
28°	8.400	11.200	16.800	22.400	33.600	44.800	67.200	89.600	**	**	**	**	**
29°	5.800	8.700	11.600	17.400	23.200	34.800	46.400	69.600	92.800	**	**	**	**
30°	4.500	6.000	9.000	12.000	18.000	24.000	36.000	48.000	72.000	96.000	**	**	**
31°	3.100	4.650	6.200	9.300	12.400	18.600	24.800	37.200	49.600	74.400	99.200	**	**
32°	2.400	3.200	4.800	6.400	9.600	12.800	19.200	25.600	38.400	51.200	76.800	102.400	**
33°	1.650	2.475	3.300	4.950	6.600	9.900	13.200	19.800	26.400	39.600	52.800	79.200	105.600
34°	1.275	1.700	2.550	3.400	5.100	6.800	10.200	13.600	20.400	27.200	40.800	54.400	81.600
35°	875	1.313	1.750	2.625	3.500	5.250	7.000	10.500	14.000	21.000	28.000	42.000	56.000
36°	*	900	1.350	1.800	2.700	3.600	5.400	7.200	10.800	14.400	21.600	28.800	43.200
37°	*	*	925	1.388	1.850	2.775	3.700	5.550	7.400	11.100	14.800	22.200	29.600
38°	*	*	*	950	1.425	1.900	2.850	3.800	5.700	7.600	11.400	15.200	22.800
39°	*	*	*	*	975	1.463	1.950	2.925	3.900	5.850	7.800	11.700	15.600
40°	*	*	*	*	*	1.000	1.500	2.000	3.000	4.000	6.000	8.000	12.000

* Esta tabela não fornece XP para monstros que, individualmente, tenham Níveis de Desafio oito pontos abaixo do nível do grupo, pois é difícil avaliar encontros com tantas criaturas fracas. Consulte Prêmios Excepcionais de XP no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*.

** Esta tabela não fornece XP para encontros que tenham Níveis de Desafio oito pontos ou mais acima do nível do grupo. Se o grupo enfrenta desafios muito acima de seu nível e obtém sucesso, algo está errado, e o Mestre deve pensar cuidadosamente sobre as recompensas em vez de apenas consultar uma tabela. Consulte Prêmios Excepcionais de XP no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*.

Por exemplo, um monstro com ND 42 concede 12.600 XP (42 x 300) para um grupo de personagens de 42° nível. O mesmo monstro concederia 16.800 XP (42 x 400) para um grupo de personagens de 41° nível, mas apenas 8.400 XP (42 x 200) para um grupo de 43° nível. Ele forneceria 25.500 XP (42 x 300 x 2) para um grupo de 40° nível e somente 6.300 (42 x 300 x 0,5) para um grupo de 44° nível.

TESOUROS

Nos níveis mais altos, as moedas e os bens constituem uma parte menor do valor de um tesouro médio, embora o valor relativo dos itens mágicos aumente drasticamente. O *Livro do Mestre* fornece instruções para acrescentar itens mágicos aos tesouros de NE 20 e determinar tesouros acima do 20° nível, mas aquelas regras não consideram os itens mágicos épicos. Como a grande diferença de preços dos itens mágicos épicos é capaz de alterar o valor de um tesouro em centenas de milhares de Peças de Ouro, utilizar somente as tabelas aleatórias criará problemas. Um único resultado incomum poderá alterar todo o equilíbrio da campanha.

Dessa forma, os tesouros épicos devem ser determinados utilizando pelo menos alguns fatores que não sejam aleatórios. A Tabela 3–10: Valores de Tesouros Épicos por Encontro indica o valor médio de um tesouro baseado no Nível de Encontro. O Mestre pode escolher os componentes

específicos do tesouro ou utilizar a lista de tesouros de 20º nível do *Livro do Mestre*, acrescentando itens maiores e/ou épicos para atingir o valor médio indicado na Tabela 3–10.

Por exemplo, se o Mestre precisa de um tesouro para um NE 25 (com o valor médio de 128.000 PO), ele poderia atribuir valores fixos de diversas moedas e bens e acrescentar alguns itens mágicos para completar o valor total. Como alternativa, é possível gerar o tesouro de acordo com a linha de 20º nível da Tabela 7–2 do *Livro do Mestre* (o que totalizaria aproximadamente 80.000 PO) e adicionar cerca de 48.000 PO em tesouros épicos.

Se quiser controlar o acúmulo de riquezas em sua campanha, mantenha o valor médio dos tesouros do grupo próximos aos valores da Tabela 3–10. Se fornecer tesouros significativamente maiores ou menores a cada encontro, esteja preparado para ajustar sua campanha a aventureiros com mais (ou menos) equipamento.

Tabela 3–10: Valores de Tesouros Épicos por Encontro

NE	Valor Médio do Tesouro
21	87.000 PO
22	96.000 PO
23	106.000 PO
24	116.000 PO
25	128.000 PO
26	141.000 PO
27	155.000 PO
28	170.000 PO
29	187.000 PO
30	206.000 PO
31	227.000 PO
32	249.000 PO
33	274.000 PO
34	302.000 PO
35	332.000 PO
36	365.000 PO
37	401.000 PO
38	442.000 PO
39	486.000 PO
40	534.000 PO

Tesouros Alternativos

Além das moedas, gemas, obras de arte, equipamento comum e itens mágicos que constituem a maior parte dos tesouros, existem outras coisas que os personagens épicos podem receber por seus esforços. Terras, fortalezas, títulos de nobreza e reputação são boas recompensas para personagens épicos e comuns. Mas os personagens épicos provavelmente terão ambições ainda maiores. Algumas opções adequadas incluem artefatos, favores divinos, novos poderes, uma posição na hierarquia celestial de uma divindade, um plano ou semiplano próprio, ou mesmo a própria ascensão divina. E, naturalmente, o símbolo supremo de que um personagem tornou-se realmente épico é ouvir histórias — contos épicos, no sentido literal — sobre suas façanhas.

Cautela com os Artefatos: Embora um artefato possa constituir um ótimo objetivo de aventura ou mesmo a recompensa por um excelente trabalho, o Mestre provavelmente não deve utilizá-los (sejam menores ou maiores) como elementos aleatórios de um tesouro. Os artefatos são criações especiais, que não devem ser negligenciadas.

BASTIDORES: VALORES DE TESOUROS ÉPICOS

Os itens mágicos complementares sugeridos no *Livro do Mestre* não alcançam os valores fornecidos na Tabela 3–10. Por exemplo, o *Livro do Mestre*> recomenda que um tesouro de 21º nível seja exatamente idêntico a um tesouro de 20º nível (valor médio de 80.000 PO), acrescido de um item mágico maior (com valor médio de 40.000 PO). Isso indicaria que o tesouro de 21º nível valeria em média 120.000 PO. No entanto, a Tabela 3–10 indica que esse valor equivale a somente 87.000 PO.

Acima do 20º nível, os tesouros se acumulam a uma velocidade mais lenta. Enquanto na maior parte da carreira dos personagens os tesouros aumentaram em cerca de 30% por Nível de Encontro, essa taxa não pode ser sustentada indefinidamente. Se continuasse, os personagens rapidamente acumulariam tanta riqueza que as economias de mundos inteiros não seriam suficientes para acomodá-las. Em vez disso, no nível épico o valor dos tesouros aumenta em cerca de 10% por Nível de Encontro. Isso permite que os personagens ganhem quantidades significativas de riqueza a cada nível e, ao mesmo tempo, impede que cada personagem tenha sua própria pepita de platina do tamanho de uma lua.

O *Livro do Mestre* estabelece três categorias básicas de itens mágicos, baseadas em seu poder (e preço de mercado): itens mágicos menores, médios e maiores. Este livro adiciona uma quarta categoria àquela lista: os itens mágicos épicos. Embora não sejam artefatos legítimos, os itens mágicos épicos são criações com tamanho poder que excedem os demais equipamentos descritos no Capítulo 8 do *Livro do Mestre*.

Os itens mágicos épicos são objetos de grande poder e valor. As características a seguir são comuns aos itens mágicos dessa categoria. Em geral, mesmo que o objeto apresente somente uma dessas características, será um item mágico épico.

- Fornece um bônus em ataques e/ou dano superior a +5.
- Fornece um bônus de melhoria na classe de armadura superior a +5.
- Possui uma habilidade especial com um modificador de preço de mercado superior a +5.
- Fornece um bônus de armadura superior a +10 (sem incluir os bônus de melhoria das armaduras mágicas).
- Fornece bônus de armadura natural, deflexão ou resistência superior a +5.
- Fornece um bônus de aprimoramento num valor de habilidade superior a +6.
- Fornece um bônus num teste de perícia superior a +30.
- Simula uma magia de nível efetivo superior a 9º.
- Possui nível de conjurador ou nível do item superior a 20º.
- Apresenta um preço de mercado acima de 200.000 PO, sem incluir os custos de materiais para armaduras ou armas, custos de componentes materiais ou baseados em pontos de experiência, ou valores adicionais para itens inteligentes.

Um item mágico épico, que fornece bônus acima dos valores permitidos no *Livro do Mestre*, terá um preço de mercado mais elevado que o indicado nas fórmulas dos livros básicos. Consulte Criando Itens Mágicos Épicos, a seguir, para obter maiores informações.

Os itens mágicos épicos não são artefatos. Eles não são únicos, mas certamente são muito raros, e qualquer criatura que possua os talentos de criação de itens apropriados poderá construí-los (veja o Capítulo 1: Personagens, Perícias e Talentos).

Nem mesmo um item mágico épico pode fornecer um bônus de esquiva e lembre-se que o bônus inerente máximo que pode ser adicionado a um valor de habilidade equivale a +5. Não é possível criar um item mágico épico que utilize ou reproduza uma magia épica (veja o Capítulo 2: Magias Épicas), uma vez que esses efeitos são simplesmente poderosos demais para serem contidos em um objeto criado por criaturas mortais. No entanto, um artefato maior poderia simular essas magias.

CRIANDO ITENS MÁGICOS ÉPICOS

O processo de criação de um item mágico épico é muito similar ao processo para criar um item mágico comum. Entretanto, existem diferenças importantes, conforme detalhado a seguir.

NÍVEL DE CONJURADOR DO ITEM

Devido aos talentos metamágicos e ao talento Capacidade Mágica Aprimorada, é possível obter magias e efeitos de 10º nível efetivo ou superior nas campanhas épicas. Uma vez que o limite diário de conjuração dos personagens não concede essas magias automaticamente, como ocorre com as magias de nível 0º a 9º nível, esses efeitos não possuem um nível de conjurador mínimo. Dessa forma, o nível de conjurador mínimo para qualquer magia de 10º nível ou superior deve ser padronizado como 11 + nível da magia.

Por exemplo, um item mágico que simula uma magia de 10º nível exige 21º nível de conjurador ou superior, enquanto uma magia de 17º nível exige 28º nível de conjurador ou maior.

PRÉ-REQUISITOS

Além dos materiais e ferramentas indicados no Capítulo 8: Itens Mágicos do *Livro do Mestre*, qualquer item mágico épico requer pelo menos dois talentos de criação: a versão épica e a comum. Por exemplo, um cajado épico exige que o criador selecione os talentos Criar Cajado e Criar Cajado Épico.

PREÇO DE MERCADO

Utilize as diretrizes e regras do *Livro do Mestre* para determinar o preço de mercado de um item mágico épico, mas considere o seguinte: caso o item conceda um bônus superior ao limite permitido no *Livro do Mestre*, multiplique a parcela do preço de mercado diretamente relacionada a esta característica por 10. Algumas características épicas, como o nível de conjurador, não ativam este multiplicador.

Por exemplo, um item que aumenta um valor de habilidade (como um *cinto da força do gigante*) normalmente custaria uma quantidade de peças de ouro equivalente ao bônus ao quadrado X 1.000 PO. Portanto, um *cinto da força do gigante* +6 custa 1.000 PO x (6 x 6) = 36.000 PO. Por outro lado, um cinto épico similar, que conceda +8 de bônus de aprimoramento de Força custaria 1.000 x (8 x 8) x 10 = 640.000 PO.

Um cinturão que forneça +8 de bônus de aprimoramento de Força e +6 de bônus de aprimoramento de Constituição custaria 640.000 para o modificador de Força (conforme descrito acima), mais 72.000 PO para o modificador de Constituição (o dobro de 36.000, o preço base, porque é uma habilidade distinta e sem relação com a primeira), totalizando 712.000 PO. Multiplique somente a característica épica de um item por 10; a qualidade comum (nesse caso, o bônus de Constituição) permanece inalterada.

Obviamente, se o Mestre determinar o preço de mercado de um novo item mágico épico comparando-o com outros equipamentos épicos descritos neste livro, não será necessário multiplicar o novo custo por 10. Esse cálculo já foi realizado para os itens mágicos épicos existentes.

CUSTO EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

O custo em pontos de experiência para criar um item mágico épico é calculado de forma diferente dos equipamentos mágicos normais. Para todos os itens mágicos épicos — exceto os pergaminhos —, divida o preço de mercado por 100 e depois adicione 10.000 XP ao resultado. Esse valor será o custo em pontos de experiência para fabricar o item épico.

Para os pergaminhos épicos, divida o preço de mercado por 25 (o cálculo normal para criar um pergaminho mágico) e adicione 1.000 XP ao resultado. Esse valor será o custo em pontos de experiência para escrever o pergaminho.

Exemplo: O preço de mercado de um *anel de proteção épica* +10 equivale a 2.000.000 PO. O custo em pontos de experiência para fabricá-lo seria 2.000.000 dividido por 100 (resultando em 20.000 XP) + 10.000 XP, totalizando 30.000 XP.

Exemplo: O preço de mercado de um pergaminho épico que contenha uma magia de 10º nível, como um *campo antimagia* acelerado, seria 5.250 PO. O custo em pontos de experiência para escrever este pergaminho seria 5.250 dividido por 25 (resultando em 210 XP) + 1.000 XP, totalizando 1.210 XP.

ITENS PSÍQUICOS

Lembre-se que muitos dos itens apresentados neste capítulo têm o potencial de serem adaptados como itens psíquicos. Por exemplo, os bônus concedidos por armas e armaduras, as resistências dos anéis, e os aumentos de habilidades de diversos equipamentos podem facilmente advir de itens psíquicos, com um preço de mercado idêntico ao item mágico equivalente.

Os itens mágicos que concedem magias adicionais são mais difíceis de adaptar; por esta razão, o *anel épico do psiquismo* tem uma descrição própria neste capítulo. Utilize aquele equipamento como exemplo para construir seus próprios itens que fornecem poderes adicionais.

BASTIDORES: CUSTOS DE ITENS MÁGICOS ÉPICOS

O custo em peças de ouro para criar um item mágico épico não obedece às regras normais para fabricar itens mágicos descritas no *Livro do Mestre*. O multiplicador do preço de mercado (e, por conseguinte, o custo em peças de ouro para fabricar o item) afasta os itens épicos do alcance da maioria (se não de todos) dos personagens comuns. Caso um *cinto de força épica* que fornece +8 de bônus de aprimoramento custasse apenas 64.000 PO, seria um item imprescindível e comum a todos os guerreiros de níveis elevados. Uma vez que a maior parte das aventuras de D&D não foi desenvolvida considerando a existência de itens mágicos mais poderosos que os equipamentos descritos no *Livro do Mestre*, eles devem ser dispendiosos, além do acesso dos personagens comuns.

Da mesma forma, o custo em pontos de experiência para fabricar um item mágico épico rapidamente superaria a capacidade de fabricação de qualquer PJ se utilizasse a mesma progressão de custo em XP. O sistema revisado modifica a regra — embora o item épico mais básico seja significativamente mais caro que outro item comum, os custos de criação aumentam lentamente em comparação com a regra para os equipamentos mágicos que não são épicos. Isto permite que os personagens tentem criar itens mais poderosos.

DESCRIÇÕES DOS ITENS MÁGICOS

Nas seções a seguir, as categorias de itens mágicos comuns, como armaduras ou pergaminhos, terão uma descrição geral, seguida pela descrição de itens específicos, se necessário. As relações dos itens e a tabela pertinente seguem o mesmo formato das Descrições dos Itens Mágicos do Capítulo 8 do *Livro do Mestre*, exceto quando especificado o contrário.

ITENS MÁGICOS ÉPICOS ALEATÓRIOS

Quando a campanha atingir o ponto de incluir itens mágicos épicos nos tesouros obtidos pelo grupo, o Mestre não deveria utilizar equipamentos épicos gerados aleatoriamente nos tesouros. Embora estes objetos não sejam únicos, seus poderes fabulosos pressupõem que eles não sejam deixados em cofre, sem uso — pelo menos, não por muito tempo.

Entretanto, haverá ocasiões em que o Mestre precisará de um item mágico épico de improviso, e deixará os dados tomarem essa decisão. Neste caso, siga este procedimento para orientar a seleção do item épico.

1. Use a Tabela 4–1: Geração Aleatória de Itens Mágicos Épicos para determinar a categoria específica do item mágico (armadura, anel, cajado, etc). Lembre-se não existem poções e varinhas épicas, uma vez que as poções não conseguem duplicar os efeitos de magias superiores ao 3º nível e o limite para as magias das varinhas é 4º nível.
2. Consulte a tabela que corresponde ao tipo de item indicado na etapa 1. Essas tabelas indicarão um tesouro apropriado para cada categoria.
3. Uma vez selecionado o item, jogue 1d% para determinar suas qualidades especiais. O resultado depende da categoria do item.

Armaduras, Escudos, Anéis, Cajados, Bastões e Itens Maravilhosos:

01	O objeto é inteligente.
02–61	Algo (um desenho, uma inscrição ou similar) fornece uma dica sobre a função do objeto.
62–100	O objeto não possui qualidades especiais.

Armas de Ataque à Distância:

01–05	A arma é inteligente.
06–45	Algo (um desenho, uma inscrição ou similar) fornece uma dica sobre a função da arma.
46–100	A arma não possui qualidades especiais.

Armas Brancas:

01–20	A arma emana luz.
21–25	A arma é inteligente.
26–35	A arma é inteligente e emana luz.
36–75	Algo (um desenho, uma inscrição ou similar) fornece uma dica sobre a função da arma.
76–100	A arma não possui qualidades especiais.

4. Se o item possuir cargas ou usos, determine aleatoriamente a quantidade de cargas ou utilizações restantes (conforme descrito em Cargas, Doses e Usos Múltiplos no Capítulo 8 do *Livro do Mestre*).

TABELA 4–1: GERAÇÃO ALEATÓRIA DE ITENS MÁGICOS ÉPICOS

1d%	Item
01–15	Armaduras e Escudos (Tabela 4–2)
16–30	Armas (Tabela 4–9)
31–50	Anéis (Tabela 4–18)
51–60	Bastões (Tabela 4–19)
61–75	Pergaminhos (Tabela 4–20)
76–87	Cajados (Tabela 4–24)
88–100	Itens Maravilhosos (Tabela 4–25)

ARMADURAS

Exceto quando especificado o contrário, as armaduras e escudos mágicos épicos obedecem às regras para armaduras e escudos mágicos descritas no *Livro do Mestre*.

Para gerar armaduras e escudos mágicos épicos aleatoriamente, primeiro consulte a Tabela 4–2: Armaduras e Escudos, depois a Tabela 4-3, Tabela 4-4 ou Tabela 4-5, conforme indicado. Se necessário, utilize as Tabelas 4-6, 4–7 e 4–8.

Não há limite para os bônus de melhoria das armaduras e escudos épicos, para o modificador de preço de mercado das habilidades especiais desses equipamentos ou para o bônus de melhoria efetivo e o modificador de preço de mercado das armaduras ou escudos mágicos épicos.

Preço Base para Armaduras e Escudos Épicos

Para determinar o preço base de uma armadura mágica épica ou um escudo mágico épico, consulte a Tabela 4–2. Lembre-se que as colunas entre +6 e +10 afetam somente as armaduras e escudos que fornecem entre +6 e +10 de bônus de melhoria

VARIAÇÃO: CUSTOS EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA COOPERATIVOS

Usando as regras padrão de criação de itens mágicos, o custo em pontos de experiência para fabricar os equipamentos épicos muitas vezes está muito além das capacidades dos criadores em potencial. Desse modo, o Mestre pode permitir que os aliados do criador contribuam com seus próprios pontos de experiência para suprir este custo.

Estas contribuições devem ser voluntárias e sem qualquer forma de coerção (mágica ou outras). O XP somente pode ser fornecido por outros PJs, nunca por PdMs. Mesmo os parceiros ou seguidores leais não são capazes de contribuir com pontos de experiência para este processo.

O criador do item deve contribuir com um quarto do custo total em pontos de experiência (no mínimo), independente da quantidade de aliados envolvida. Por exemplo, se a fabricação de um manto exige 40.000 XP, o criador (o personagem que possui os talentos necessários para a criação do item) deve contribuir com 10.000 XP ou mais.

Esta variação permitirá que os personagens tenham acesso aos itens mágicos mais poderosos descritos neste livro. O Mestre pode limitar esta utilização a circunstâncias especiais, determinadas pela campanha. Além disso, se oferecer essa alternativa aos PJs, considere que os PdMs da campanha utilizem um sistema semelhante, embora seja necessário definir critérios para selecionar os aliados dos PdMs que forneceriam seus pontos de experiência voluntariamente para a criação do equipamento.

Tabela 4–2: Armaduras e Escudos

1d%	Bônus	Preço de Mercado
01	Escudo +1[1]	+1.000 PO
02	*Armadura +1*[2]	+1.000 PO
03	*Escudo +2*[1]	+4.000 PO
04	*Armadura +2*[2]	+4.000 PO
05–06	*Escudo +3*[1]	+9.000 PO
07–08	*Armadura +3*[2]	+9.000 PO
09–12	*Escudo +4*[1]	+16.000 PO
13–16	*Armadura +4*[2]	+16.000 PO
17–21	*Escudo +5*[1]	+25.000 PO
22–26	*Armadura +5*[2]	+25.000 PO
27–30	*Escudo +6*	+360.000 PO
31–34	*Armadura +6*	+360.000 PO
35–38	*Escudo +7*	+490.000 PO
39–42	*Armadura +7*	+490.000 PO
43–45	*Escudo +8*	+640.000 PO
46–48	*Armadura +8*	+640.000 PO
49–50	*Escudo +9*	+810.000 PO
51–52	*Armadura +9*	+810.000 PO
53–54	*Escudo +10*	+1.000.000 PO
55–56	*Armadura +10*	+1.000.000 PO
57–62	Armadura ou escudo específico[3]	
63–75	Armadura com habilidade especial e jogue novamente[4]	
76–98	Escudo com habilidade especial e jogue novamente[4]	
99	Escudo épico[5]	
100	Armadura épica[5]	

1 Consulte também a Tabela 8–7: Habilidades Especiais de Escudos no *Livro do Mestre*.
2 Consulte também a Tabela 8–6: Habilidades Especiais de Armaduras no *Livro do Mestre*.
3 Consulte a Tabela 4–8: Armaduras e Escudos Mágicos Épicos Específicos.
4 Consulte a Tabela 4–6: Habilidades Especiais de Armaduras ou a Tabela 4–7: Habilidades Especiais de Escudos.
5 Consulte a Tabela 4–3: Armaduras e Escudos Épicos.

ou as armaduras e escudos com uma única habilidade especial com um modificador de preço de mercado entre +6 e +10. As armaduras e escudos mágicos que possuem um bônus efetivo entre +6 e +10, mas que concedam +5 ou menos de bônus de melhoria na CA e/ou que tenham modificadores de preço de mercado iguais ou inferiores a +5 utilizam a Tabela 8-3 do *Livro do Mestre* para determinar seu preço de mercado final.

Descrições das Habilidades Especiais de Armaduras e Escudos Épicos

A maioria das armaduras e escudos concede somente um bônus de melhoria. Esses itens podem apresentar habilidades especiais, como as variedades detalhadas a seguir e no *Livro do Mestre*. Uma armadura ou um escudo com uma habilidade especial precisa ter, no mínimo, +1 de bônus de melhoria.

Anulação: Imediatamente depois que o usuário dessa armadura for atingido por uma arma mágica, o equipamento conjura *dissipar magias aprimorado* visando a arma. Para as armas de disparo, a armadura conjura *dissipar magias aprimorado* na arma que disparou o projétil, se ela estiver ao alcance da magia. Caso contrário, o efeito da armadura fracassa. Nenhuma arma pode ser afetada pela armadura mais de uma vez por dia (independente do resultado do teste de dissipar).

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *dissipar magias aprimorado*; *preço de mercado:* +5 de bônus.

Tabela 4–3: Armaduras e Escudos Épicos

1d%	Bônus	Preço de Mercado
01–21	+11	+1.210.000 PO
22–39	+12	+1.440.000 PO
40–54	+13	+1.690.000 PO
55–66	+14	+1.960.000 PO
67–76	+15	+2.250.000 PO
77–84	+16	+2.560.000 PO
85–90	+17	+2.890.000 PO
91–94	+18	+3.240.000 PO
95–97	+19	+3.610.000 PO
98–99	+20	+4.000.000 PO
100	Jogue novamente e adicione +10 de bônus [1] [2]	

1 Cumulativo caso seja obtido diversas vezes.
2 Para os bônus de melhoria superiores a +20, o modificador de preço de mercado equivale ao bônus ao quadrado x 10.000 PO.

Tabela 4–4: Tipo Aleatório de Armadura

1d%	Armadura	Custo da Armadura[1]
01	Acolchoada	+155 PO
02	Corselete de couro	+160 PO
03–12	Gibão de peles	+165 PO
13–27	Corselete de couro batido	+175 PO
28–42	Camisão de cota de malha [2]	+250 PO
43	Brunea [2]	+200 PO
44	Cota de malha [2]	+300 PO
45–57	Peitoral de aço [2]	+350 PO
58	Cota de talas [2]	+350 PO
59	Loriga segmentada [2]	+400 PO
60	Meia armadura [2]	+750 PO
61–100	Armadura de batalha [2]	+1.650 PO

Todas as armaduras mágicas são obras-primas (–1 de penalidade de armadura).
1 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço de mercado final.
2 Jogue 1d% para determinar o material: 01–70 aço; 71–90 mitral; 91–99 adamante; 100 outra ou a critério do Mestre. Ajuste o preço de acordo com o material.

Tabela 4–5: Tipo Aleatório de Escudo

1d%	Escudo	Custo do Escudo
01–10	Broquel	+165 PO
11–15	Escudo de madeira pequeno [2]	+153 PO
16–20	Escudo de metal pequeno [3]	+159 PO
21–30	Escudo de madeira grande [2]	+157 PO
31–95	Escudo de metal grande [3]	+170 PO
96–100	Escudo de corpo [2]	+180 PO

Todos os escudos mágicos são obras-primas (–1 de penalidade de armadura).
1 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço de mercado final.
2 Jogue 1d% para determinar o material: 01–70 madeira; 71–99 madeira negra; 100 outro ou à critério do Mestre. Ajuste o preço de acordo com o material.
3 Jogue 1d% para determinar o material: 01–70 aço; 71–90 mitral; 91–99 adamante; 100 outra ou à critério do Mestre. Ajuste o preço de acordo com o material.

Deflexão Excepcional de Flechas: Este escudo é similar a um *escudo de deflexão de flechas* (veja o *Livro do Mestre*), mas é capaz de desviar qualquer tipo de ataque à distância (incluindo magias que exijam um ataque de toque à distância). Sempre que o usuário for atingido por uma arma de ataque à distância, o personagem pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20). Se a arma de ataque à distância tiver um bônus de melhoria ou um nível de magia, a CD aumenta no mesmo valor. Caso obtenha sucesso, o escudo desvia o ataque. O usuá-

Tabela 4–6: Habilidades Especiais de Armaduras

1d%	Modificador de Habilidade Especial	Preço de Mercado[1]
01–06	Invulnerabilidade Maior (10/+2)	+4 de bônus
07–11	Invulnerabilidade Maior (15/+3)	+5 de bônus
12–19	Anulação	+5 de bônus
20–26	Proteção contra Ácido	+6 de bônus
27–33	Proteção contra o Frio	+6 de bônus
34–40	Proteção contra o Fogo	+6 de bônus
41–44	Invulnerabilidade Maior (20/+4)	+6 de bônus
45–50	Resistência a Magia Maior (RM 21)	+6 de bônus
51–57	Proteção contra Eletricidade	+6 de bônus
58–64	Proteção contra Energia Sônica	+6 de bônus
65–67	Invulnerabilidade Aprimorada (25/+5)	+7 de bônus
68–72	Resistência a Magia Maior (RM 23)	+7 de bônus
73–76	Resistência a Magia Maior (RM 25)	+8 de bônus
77–79	Resistência a Magia Maior (RM 27)	+9 de bônus
80–87	Jogue na Tabela 8–6 do *Livro do Mestre* e novamente nesta tabela	
88–95	Jogue duas vezes na Tabela 8–6 do *Livro do Mestre*	
96–100	Jogue novamente duas vezes	

1 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço de mercado final.
2 Caso obtenha uma habilidade especial duas vezes, considere apenas uma. Caso obtenha duas versões da mesma habilidade especial, considere a melhor.

Tabela 4–7: Habilidades Especiais de Escudos

1d%	Modificador de Habilidade Especial	Preço de Mercado[1]
01–06	Invulnerabilidade Maior (10/+2)	+4 de bônus
07–12	Invulnerabilidade Maior (15/+3)	+5 de bônus
13–19	Proteção contra Ácido	+6 de bônus
20–26	Proteção contra o Frio	+6 de bônus
27–33	Proteção contra o Fogo	+6 de bônus
34–37	Invulnerabilidade Maior (20/+4)	+6 de bônus
38–43	Resistência a Magia Maior (RM 21)	+6 de bônus
44–46	Deflexão Infinita de Flechas	+6 de bônus
47–53	Proteção contra Eletricidade	+6 de bônus
54–60	Proteção contra Energia Sônica	+6 de bônus
61–63	Invulnerabilidade Maior (25/+5)	+7 de bônus
64–68	Resistência a Magia Maior (RM 23)	+7 de bônus
69–71	Deflexão Excepcional de Flechas	+8 de bônus
72–75	Resistência a Magia Maior (RM 25)	+8 de bônus
76–78	Resistência a Magia Maior (RM 27)	+9 de bônus
79	Reflexão Maior	+10 de bônus
80–87	Jogue na Tabela 8–6 do *Livro do Mestre* e novamente nesta tabela	
88–95	Jogue duas vezes na Tabela 8–6 do *Livro do Mestre*	
96–100	Jogue novamente duas vezes [2]	

1 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–2: Armaduras e Escudos para determinar o preço de mercado final.
2 Caso obtenha uma habilidade especial duas vezes, considere apenas uma. Caso obtenha duas versões da mesma habilidade especial, considere a melhor.

tio deve estar ciente do ataque e não estar surpreso. Tentar desviar um ataque à distância não é considerado uma ação.

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *escudo arcano, muralha de energia*; *preço de mercado:* +8 de bônus.

Deflexão Excepcional de Flechas

Deflexão Infinita de Flechas: Este escudo é similar a um *escudo de deflexão de flechas* (veja o *Livro do Mestre*), mas é capaz de desviar qualquer quantidade de projéteis ou armas arremessadas a cada rodada. Sempre que o usuário for atingido por uma arma de ataque à distância, o personagem pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20). Se a arma de ataque à distância tiver um bônus de melhoria, a CD aumenta no mesmo valor. Caso obtenha sucesso, o escudo desvia o ataque. O usuário deve estar ciente do ataque e não estar surpreso. Tentar desviar um ataque à distância não é considerado uma ação. As armas de ataque à distância excepcionais, como as rochas arremessadas por gigantes ou a *flecha ácida de Melf*, não podem ser afetadas.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra flechas, escudo arcano*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Invulnerabilidade Maior: Essa armadura ou escudo fornece ao usuário a habilidade Redução de Dano. A RD varia entre 10/+2, 15/+3, 20/+4 ou 25/+5, conforme a armadura ou escudo.

Nível de Conjurador: 19º (10/+2), 20º (15/+3), 21º (20/+4), 22º (25/+5); *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *pele rochosa, desejo* ou *milagre*; *preço de mercado:* +4 de bônus (10/+2), +5 de bônus (15/+3), +6 de bônus (20/+4), +7 de bônus (25/+5).

Proteção Contra Ácido: Uma armadura ou escudo com esta habilidade especial quase sempre tem uma aparência acinzentada e fosca. A armadura absorve os 50 primeiros pontos de dano por ácido infligidos ao usuário a cada rodada (similar à magia *proteção contra elementos*).

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Proteção contra Eletricidade: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma tonalidade azulada e freqüentemente é adornada com raios ou tempestades. A armadura absorve os 50 primeiros pontos de dano por eletricidade infligidos ao usuário a cada rodada (similar à magia *proteção contra elementos*).

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Proteção contra Energia Sônica: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma aparência cintilante. A armadura absorve os 50 primeiros pontos de dano sônico infligidos ao usuário a cada rodada (similar à magia *proteção contra elementos*).

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Proteção Contra o Fogo: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma tonalidade avermelhada e freqüentemente é adornada com padrões de dragões. A armadura absorve os 50 primeiros pontos de dano por fogo infligidos ao usuário a cada rodada (similar à magia *proteção contra elementos*).

Nível de Conjurador: 21°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Proteção Contra o Frio: Uma armadura ou um escudo com esta propriedade normalmente tem uma tonalidade azul gelo ou é adornada com peles. A armadura absorve os 50 pontos de dano por frio infligidos ao usuário a cada rodada (similar à magia *proteção contra elementos*).

Nível de Conjurador: 21°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Reflexão Maior: Este escudo parece um espelho. Sua superfície é totalmente reflexiva. Sempre que o usuário se tornar alvo de uma magia, ele reflete automaticamente a magia de volta para o conjurador (idêntico à *reverter magia*). O usuário pode ativar e desativar este efeito como uma ação livre (permitindo os efeitos de magias benéficas como desejar).

Nível de Conjurador: 25°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *reverter magia*; *preço de mercado:* +10 de bônus.

Resistência a Magia Maior: Essa armadura ou escudo concede a habilidade Resistência à Magia ao usuário. A RM varia entre 21, 23, 25 ou 27, conforme a armadura ou escudo.

Nível de Conjurador: 21° (RM 21), 22° (RM 23), 23° (RM 25), 24° (RM 27); *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *resistência a magias*; *preço de mercado:* +6 de bônus (RM 21), +7 de bônus (RM 23), +8 de bônus (RM 25), +9 de bônus (RM 27).

Baluarte do Grande Dragão

Armadura Antimagia: Esta *armadura de batalha de invulnerabilidade e anulação* +1 foi forjada com adamante (portanto, concede +3 de bônus de melhoria natural). A armadura impõe -5 de penalidade nos testes de dissipar realizados contra ela ou seu usuário.

Nível de Conjurador: 21°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *dissipar magias aprimorado, pele rochosa, desejo* ou *milagre*; *preço de mercado:* 871.500 PO; *custo de criação:* 436.500 PO + 18.700 XP.

Armadura do Batalhão Celestial: Esta *cota de malha* +7 em prata ou ouro brilhante é tão fina e leve que pode ser usada sob as roupas normais sem revelar sua presença, embora a maioria dos usuários use-a abertamente e com orgulho. Ela tem um bônus máximo de Destreza de +10, nenhuma penalidade de armadura e 10% de chance de falha arcana. É considerada uma armadura leve e permite que seu usuário conjure *vôo* (idêntico à magia) sem limite diário. Além disso, o usuário está sempre sob os efeitos de um *círculo mágico contra o mal* (idêntico à magia) que, caso seja neutralizado ou dissipado, poderá ser reativado como uma ação livre.

Nível de Conjurador: 20°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, o criador deve ser Bom, *círculo mágico contra o mal*; *preço de mercado:* 616.300 PO; *custo de criação:* 308.300 PO + 16.160 XP.

Armadura de Couro de Dragão: Esta *armadura de batalha* +5 é fabricada com o couro de um grande ancião. Com um único comando do usuário, a armadura expele enormes asas de dragão, permitindo que o usuário voe com um deslocamento de 27 m (desajeitado) durante um período total de 4 horas por dia. A armadura também concede imunidade a um tipo específico de energia, conforme a cor do dragão que forneceu o material para a armadura. Jogue 1d% e consulte a tabela a seguir para determinar a cor e a imunidade.

Tabela 4–8: Armaduras e Escudos Mágicos Épicos Específicos

1d%	Armadura ou Escudo Específico	Preço de Mercado
01–20	Armadura do metamorfo	400.165 PO
21–40	Peitoral de aço do senhor da guerra	416.200 PO
41–57	Armadura de couro de dragão	564.550 PO
58–71	Armadura do batalhão celestial	616.300 PO
72–82	Armadura da horda abissal	768.260 PO
83–93	Armadura antimagia	871.500 PO
94–100	Baluarte do grande dragão	1.612.980 PO

1d%	Cor	Imunidade
01–10	Preto	Ácido
11–20	Azul	Eletricidade
21–30	Latão	Fogo
31–40	Bronze	Eletricidade
41–50	Cobre	Ácido
51–60	Ouro	Fogo
61–70	Verde	Ácido
71–80	Vermelho	Fogo
81–90	Prata	Frio
91–100	Branco	Frio

O usuário da armadura sofre -4 de penalidade de circunstância em testes de Diplomacia envolvendo dragões, mas recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Intimidar contra dragões.

Armaduras e Escudos Específicos

As seguintes armaduras e escudos específicos geralmente são forjados exatamente com as qualidades descritas aqui. Alguns eram considerados artefatos antes dos segredos de sua fabricação serem descobertos.

Nível de Conjurador: 24º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra elementos, alterar forma*; *preço de mercado:* 364.550 PO; *custo de criação:* 283.250 PO + 15.629 XP.

Armadura da Horda Abissal: Este *armadura de batalha +6* carmesim e negra é forjada de forma que o usuário tenha uma aparência demoníaca. O elmo tem o formato da cabeça de um demônio com chifres; o usuário enxerga através de uma abertura semelhante a uma boca, repleta de dentes. As manoplas com garras da armadura são efetivamente *armas afiadas +4* (dano: 1d10; dec. 19–20) que impõem os efeitos da magia *drenar energia* sobre as vítimas atingidas (Fortitude anula, CD 23). A armadura impõe dois níveis negativos a qualquer criatura Neutra ou Boa (mas não maligna) que a vestir. Estes níveis negativos persistem enquanto a armadura for usada e desaparecem quando ela é removida. Os níveis negativos nunca reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser superados de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a armadura estiver sendo usada.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, o criador deve ser Mau, *drenar energia*; *preço de mercado:* 768.260 PO; *custo de criação:* 385.260 PO + 17.660 XP.

Armadura do Metamorfo: Esse *gibão de peles +6* mantém seu bônus total na Classe de Armadura independente da forma que o usuário adotar (por meio de *metamorfosear-se, alterar forma, forma selvagem* ou habilidades similares).

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, habilidades de *alterar forma* ou *forma selvagem*; *preço de mercado:* 400.165 PO; *custo de criação:* 200.165 PO + 14.000 XP.

Baluarte do Grande Dragão: Este *escudo grande +6* é fabricado a partir das escamas de um grande ancião e ostenta a imagem gravada da cabeça de um dragão. Três vezes por dia, o usuário do escudo pode ativá-lo para expelir um sopro do tipo apropriado. O alcance deste sopro é 24 m (linha) ou 12 m (cone). Independente do tipo, o sopro causa 3d6 pontos de dano.

Além disso, o escudo fornece ao usuário resistência 50 contra o tipo de energia compatível com a seu sopro.

Para determinar que tipo de *escudo de dragão* em um tesouro aleatório, jogue 1d% e consulte a tabela a seguir:

1d%	Cor	Sopro
01–10	Preto	Linha de ácido
11–20	Azul	Linha de eletricidade
21–30	Latão	Linha de fogo
31–40	Bronze	Linha de eletricidade
41–50	Cobre	Linha de ácido
51–60	Ouro	Cone de fogo
61–70	Verde	Cone de gás corrosivo (ácido)
71–80	Vermelho	Cone de fogo
81–90	Prata	Cone de frio
91–100	Branco	Cone de frio

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* 1.612.970 PO; *custo de criação:* 806.570 PO + 26.128 XP.

Peitoral de Aço do Senhor da Guerra: Este *peitoral de aço de mitral +6* possui –1 de penalidade de armadura, + bônus máximo de Destreza de +5 e 10% de chance de falha arcana. Ele é considerado uma armadura leve e pesa 7,5 kg. Ele concede +4 de bônus de aprimoramento de Carisma ao usuário e lhe permite atrair e liderar uma certa quantidade de seguidores, como o talento Liderança (embora esta habilidade não permita que o usuário obtenha um parceiro). Caso o usuário já tenha o talento Liderança, esta armadura não gera qualquer efeito adicional em seus seguidores.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *enfeitiçar monstros, simpatia*; *preço de mercado:* 416.200 PO; *custo de criação:* 210.200 PO + 14.120 XP.

ARMAS

Exceto quando especificado o contrário, as armas mágicas épicas obedecem às regras para armas mágicas descritas no *Livro do Mestre*.

Para gerar armas mágicas épicas aleatoriamente, primeiro consulte a Tabela 4–9: Armas, depois a Tabela 4–10, conforme indicado. Se necessário (para determinar o tipo da arma), use a Tabela 4–11 e então consulte as tabelas subseqüentes, conforme indicado.

Não há limite para os bônus de melhoria das armas mágicas épicas, para o modificador de preço de mercado das habilidades especiais desses equipamentos ou para o bônus de melhoria efetivo e o modificador de preço de mercado das armas mágicas épicas.

Preço Base para Armas Épicas

Para determinar o preço base de uma arma mágica épica, consulte a Tabela 4–9. Lembre-se que as colunas entre +6 e +10 afetam somente as armas que fornecem entre +6 e +10 de bônus de melhoria ou armas com uma única habilidade especial com um modificador de preço de mercado entre +6 e +10. As armas mágicas que possuem um bônus efetivo entre +6 e +10, mas que concedam +5 ou menos de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e/ou que tenham modificadores de preço de mercado iguais ou inferiores a +5 utilizam a Tabela 8–10 do *Livro do Mestre* para determinar seu preço de mercado final.

Descrições das Habilidades Especiais de Armas Épicas

A maioria das armas mágicas concede somente um bônus de melhoria. Elas podem apresentar habilidades especiais, como as variedades detalhadas a seguir e no *Livro do Mestre*. Uma arma com uma habilidade especial precisa ter, no mínimo, +1 de bônus de melhoria.

Arremesso Triplo: Esta habilidade especial somente pode ser adicionada a armas de arremesso. Caso obtenha esta habilidade aleatoriamente para armas impossíveis de arremessar, jogue de novo. Uma arma de arremesso triplo cria duas réplicas quando é atirada. A arma original e as réplicas realizam ataques distintos, usando o mesmo bônus de ataque. Independente do sucesso de qualquer um dos ataques, as réplicas desaparecem imediatamente no mesmo turno.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *sombras*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Aterradora: Uma arma aterradora é suprema para eliminar um tipo específico de criatura. Contra o adversário selecionado, seu bônus de melhoria efetivo será 4 pontos superior ao bônus de melhoria normal (logo, uma *espada longa +3* seria considerada uma *espada longa +7* contra o tipo de criatura selecionada). Além disso, ela causa +4d6 pontos de dano adicional contra o adversário escolhido. Caso o usuário obtenha um

Tabela 4–9: Armas

1d%	Bônus	Preço de Mercado [1]
01–03	+1	+2.000 PO
04–07	+2	+8.000 PO
08–13	+3	+18.000 PO
14–20	+4	+32.000 PO
21–28	+5	+50.000 PO
29–36	+6	+720.000 PO
37–43	+7	+980.000 PO
44–49	+8	+1.280.000 PO
50–53	+9	+1.620.000 PO
54–56	+10	+2.000.000 PO
57–61	Arma específica [2]	
62–80	Arma branca com habilidade especial e jogue novamente [3]	
81–99	Arma de disparo com habilidade especial e jogue novamente [3]	
100	Consulte a Tabela 4–10	

1 Este é o preço para 50 flechas, virotes de besta ou balas de funda.
2 Veja a Tabela 4–17: Armas Específicas.
3 Veja a Tabela 4–15: Habilidades Especiais de Armas Brancas ou a Tabela 4–16: Habilidades Especiais de Armas de Disparo, conforme apropriado.

Tabela 4–10: Armas Épicas

1d%	Bônus	Preço de Mercado
01–21	+11	+2.420.000 PO
22–39	+12	+2.880.000 PO
40–54	+13	+3.380.000 PO
55–66	+14	+3.920.000 PO
67–76	+15	+4.500.000 PO
77–84	+16	+5.120.000 PO
85–90	+17	+5.780.000 PO
91–94	+18	+6.480.000 PO
95–97	+19	+7.220.000 PO
98–99	+20	+8.000.000 PO
100	Jogue novamente e adicione +10 ao bônus [1]	[2]

1 Cumulativo caso seja obtido diversas vezes.
2 Para os bônus de melhoria superiores a +20, o modificador de preço de mercado equivale ao bônus ao quadrado x 20.000 PO.

sucesso decisivo, a vítima deverá obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou será destruída instantaneamente e transformada em pó. Essa habilidade afeta inclusive as criaturas imunes a sucessos decisivos ou efeitos de morte. Para determinar aleatoriamente o adversário designado de uma arma aterradora, consulte a tabela a seguir:

Nível de Conjurador: 22º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *invocar criaturas* IX; *preço de mercado:* +7 de bônus.

Dançarina Eterna: Uma *dançarina eterna* é muito semelhante a uma arma dançarina, mas pode ser liberada como uma ação livre e continuará lutando enquanto o usuário desejar. Ela consegue se deslocar num raio de 18 m de seu portador. O usuário é capaz de designar um alvo diferente para a arma como uma ação equivalente a movimento. Se o portador estiver inconsciente ou incapacitado de outra forma, ela lutará contra o mesmo oponente enquanto o alvo estiver consciente e dentro do alcance. O usuário de uma arma dançarina eterna é capaz de apanhá-la novamente como uma ação livre (supondo que esteja ao seu alcance).

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *animar objetos*; *preço de mercado:* +8 de bônus.

Tabela 4–11: Tipo de Arma

1d%	Tipo de Arma
01–70	Arma branca comum (consulte a Tabela 4–12)
71–80	Arma branca incomum (consulte a Tabela 4–13)
81–100	Arma de disparo (consulte a Tabela 4–14)

Tabela 4–12: Armas Brancas Comuns

1d%	Arma [1]	Custo da Arma [2]
01–04	Adaga	+302 PO
05–14	Machado grande	+320 PO
15–24	Espada larga	+350 PO
25–28	Kama	+302 PO
29–41	Espada longa	+315 PO
42–45	Maça leve	+305 PO
46–50	Maça pesada	+312 PO
51–54	Nunchaku	+302 PO
55–57	Bordão [3]	+600 PO
58–61	Sabre	+320 PO
62–66	Cimitarra	+315 PO
67–70	Lança curta	+302 PO
71–74	Siangham	+303 PO
75–84	Espada bastarda	+335 PO
85–89	Espada curta	+310 PO
90–100	Machado de combate anão	+330 PO

Todas as armas mágicas são obras-primas.
1 Para as armas normalmente feitas de metal, jogue 1d% para determinar o material: 01–85 aço; 86–99 adamante; 100 outro ou a critério do Mestre. Ajuste o preço de acordo com o material.
2 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–9: Armas para determinar o preço de mercado final.
3 As armas duplas custam o dobro do preço normal para se tornarem obras-primas, porque é necessário alterar as duas extremidades (+300 PO por extremidade, para um total de +600 PO). As armas duplas apresentam bônus separados para cada extremidade. Caso seja obtida aleatoriamente, a extremidade secundária de uma arma dupla terá: (01–50) o mesmo bônus de melhoria da parte principal, dobrando o custo do bônus; (51–100) bônus de melhoria –1 e não terá habilidades especiais.

Detonação Ácida: Com um único comando, uma arma de detonação ácida expele um potente ácido (que não causa dano ao usuário). Qualquer golpe atingirá a vítima com o ácido, causando +3d6 pontos de dano adicional de ácido. Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano (ou +9d6 para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 para um multiplicador x4). Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia ácida em sua munição.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *névoa ácida*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Detonação Elétrica: Com um único comando, uma arma de detonação elétrica fica repleta de eletricidade (mas não causa dano ao usuário). Qualquer golpe envolverá a vítima com a descarga elétrica, causando +3d6 pontos de dano adicional de eletricidade. Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano (ou +9d6 para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 para um multiplicador x4). Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia elétrica em sua munição.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *relâmpago*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Detonação Glacial: Com um único comando, uma arma de detonação glacial é coberta por gelo (mas não causa dano ao usuário). Qualquer golpe envolverá a vítima com o gelo

1d%	Adversário Designado
01–05	Aberrações
06–08	Animais
09–13	Bestas
14–20	Constructos
21–25	Dragões
26–30	Elementais
31–35	Fadas
36–40	Gigantes
41–45	Bestas mágicas
46–50	Humanóides monstruosos
51–53	Limos
54–58	Extra-planares (Caótico)
59–65	Extra-planares (Mau)
66–70	Extra-planares (Bom)
71–75	Extra-planares (Leal)
76–77	Plantas
78–85	Licantropos (metamorfos)
86–92	Mortos-vivos
93–94	Insetos
95–100	Humanóides (consulte a tabela de subtipo, a seguir)

1d%	Subtipo de Humanóide
01–10	Aquático (inclui elfo aquático, homem-lagarto, locatah, povo-do-mar, sahuagin)
11–20	Anão
21–32	Elfo (inclui meio-elfo)
33–37	Gnoll
38–42	Gnomo
43–57	Goblinóide (inclui bugbear, goblin, robgoblin)
58–62	Halfling
63–74	Humano
75–89	Réptil (inclui kobold, homem-lagarto, troglodita)
90–99	Orc (inclui meio-orc)
100	Outro (à escolha do Mestre, entre qualquer subtipo ausente nesta tabela, ou jogue novamente)

causando +3d6 pontos de dano adicional de frio. Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano (ou +9d6 para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 para um multiplicador x4). Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia glacial em sua munição.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *cone glacial*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Detonação Ígnea: Com um único comando, uma arma de detonação ígnea fica banhada em chamas (mas não causa dano ao usuário). Qualquer golpe envolverá a vítima com as chamas, causando +3d6 pontos de dano adicional de fogo. Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano (ou +9d6 para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 para um multiplicador x4). Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia ígnea em sua munição.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *bola de fogo*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Detonação Sônica: Com um único comando, uma arma de detonação sônica emite ondas sonoras intensas (mas não causa dano ao usuário). Qualquer golpe envolverá a vítima em uma cacofonia trovejante, causando +3d6 pontos de dano adicional sônico. Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano (ou +9d6 para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 para um multiplicador x4). Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia sônica em sua munição.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *grito*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Poder da Ordem: Uma arma de poder da ordem possui tendência Leal e está imbuída com o poder axiomático. Quando atinge um alvo Caótico, o poder axiomático causa +3d6 pontos de dano adicional e impõe 1 nível negativo contra a vítima (Fortitude, CD 23, para remover 24 horas depois). Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano axiomático adicional e 2

Tabela 4–13: Armas Brancas Incomuns

1d%	Arma	Custo da Arma[1]
01–03	Machado orc duplo[2]	+660 PO
04–07	Machado de combate	+310 PO
08–10	Corrente com cravos	+325 PO
11–12	Clava	+300 PO
13–16	Besta de mão	+400 PO
17–19	Besta de repetição	+550 PO
20–21	Adaga de soco	+302 PO
22–23	Falcione	+375 PO
24–26	Mangual atroz[2]	+690 PO
27–31	Mangual pesado	+315 PO
32–35	Mangual leve	+308 PO
36–37	Manopla	+302 PO
38–39	Manopla com cravos	+305 PO
40–41	Glaive	+308 PO
42–43	Clava grande	+305 PO
44–45	Guisarme	+309 PO
46–48	Alabarda	+310 PO
49–51	Meia lança	+301 PO
52–54	Martelo gnomo com gancho[2]	+320 PO
55–56	Martelo leve	+301 PO
57–58	Machadinha	+306 PO
59–61	Kukri	+308 PO
62–64	Lança montada	+310 PO
65–67	Lança longa	+305 PO
68–70	Maça estrela	+308 PO
71–72	Rede	+320 PO
73–74	Picareta pesada	+308 PO
75–76	Picareta leve	+304 PO
77–78	Ranseur	+310 PO
79–80	Porrete	+301 PO
81–82	Foice longa	+318 PO
83–84	Shuriken	+301 PO
85–86	Foice curta	+306 PO
87–89	Espada de duas lâminas[2]	+700 PO
90–91	Tridente	+315 PO
92–94	Urgrosh anão[2]	+650 PO
95–97	Martelo de guerra	+312 PO
98–100	Chicote	+301 PO

Todas as armas mágicas são obras-primas.

1 Para as armas normalmente feitas de metal, jogue 1d% para determinar o material: 01–85 aço; 86–99 adamante; 100 outro ou a critério do Mestre. Ajuste o preço de acordo com o material.

2 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–9: Armas para determinar o preço de mercado final.

3 As armas duplas custam o dobro do preço normal para se tornarem obras-primas, porque é necessário alterar as duas extremidades (+300 PO por extremidade, para um total de +600 PO). As armas duplas apresentam bônus separados para cada extremidade. Caso seja obtida aleatoriamente, a extremidade secundária de uma arma dupla terá: (01–50) o mesmo bônus de melhoria da parte principal, dobrando o custo do bônus; (51–100) bônus de melhoria –1 e não terá habilidades especiais.

Tabela 4–14: Armas de Disparo e Arremesso

1d%	Arma		Custo da Arma [1]
01–10	Munição		
	01–50	Flechas (50)	+350 PO
	51–80	Virotes de besta (50)	+350 PO
	81–100	Balas de funda (50)	+350 PO
11–15	Machado de arremesso		+308 PO
16–25	Besta pesada		+350 PO
26–35	Besta leve		+335 PO
36–39	Dardo		+300 PO 5 pp
40–41	Azagaia		+301 PO
42–46	Arco curto		+330 PO
47–51	Arco curto composto		+375 PO
52–56	Arco curto composto reforçado (+1 bônus For)		+450 PO
57–61	Arco curto composto reforçado (+2 bônus For)		+525 PO
62–65	Funda		+300 PO
66–75	Arco longo		+375 PO
76–80	Arco longo composto		+400 PO
81–85	Arco longo composto reforçado (+1 bônus For)		+500 PO
86–90	Arco longo composto reforçado (+2 bônus For)		+600 PO
91–95	Arco longo composto reforçado (+3 bônus For)		+700 PO
96–100	Arco longo composto reforçado (+4 bônus For)		+800 PO

Todas as armas mágicas são obras-primas.
1 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–9: Armas para determinar o preço de mercado final.

níveis negativos (ou +9d6 e três níveis negativos para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 e quatro níveis para um multiplicador x4).

A arma impõe três níveis negativos a qualquer criatura Caótica que empunhá-la. Estes níveis negativos persistem enquanto a arma for usada e desaparecem quando o usuário largá-la. Os níveis negativos nunca reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser superados de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo usada. Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia axiomática em sua munição.

Esta habilidade especial não se acumula com a habilidade especial Ordeira ou Axiomática descrita no *Livro do Mestre*.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *ditado*; *preço de mercado:* +8 de bônus.

Poder do Caos: Uma arma de poder do caos possui tendência Caótica e está imbuída com o poder anárquico. Quando atinge um alvo Leal, o poder anárquico causa +3d6 pontos de dano adicional e impõe 1 nível negativo contra a vítima (Fortitude, CD 23, para remover 24 horas depois). Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano anárquico adicional e 2 níveis negativos (ou +9d6 e três níveis negativos para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 e quatro níveis para um multiplicador x4).

A arma impõe três níveis negativos a qualquer criatura Leal que empunhá-la. Estes níveis negativos persistem enquanto a arma for usada e desaparecem quando o usuário largá-la. Os níveis negativos nunca reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser superados de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo usada. Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia anárquica em sua munição.

Esta habilidade especial não se acumula com a habilidade especial Caótica ou Anárquica descrita no *Livro do Mestre*.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *palavra do caos*; *preço de mercado:* +8 de bônus.

Poder Profano: Uma arma de poder profano possui tendência Má e está imbuída com o poder do mal. Quando atinge um alvo Bom, o poder maligno causa +3d6 pontos de dano adicional e impõe 1 nível negativo contra a vítima (Fortitude, CD 23, para remover 24 horas depois). Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano profano adicional e 2 níveis negativos (ou +9d6 e três níveis negativos para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 e quatro níveis para um multiplicador x4).

A arma impõe três níveis negativos a qualquer criatura Boa que empunhá-la. Estes níveis negativos persistem enquanto a arma for usada e desaparecem quando o usuário largá-la. Os níveis negativos nunca reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser superados de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo usada. Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia profana em sua munição.

Esta habilidade especial não se acumula com a habilidade especial Profana descrita no *Livro do Mestre*.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *palavra profana*; *preço de mercado:* +8 de bônus.

Poder Sagrado: Uma arma de poder sagrado possui tendência Boa e está imbuída com o poder do bem. Quando atinge um alvo Mau, o poder sagrado causa +3d6 pontos de dano adicional e impõe 1 nível negativo contra a vítima (Fortitude, CD 23, para remover 24 horas depois). Caso o usuário obtenha um sucesso decisivo, em vez disso a arma causará +6d6 pontos de dano sagrado adicional e 2 níveis negativos (ou

Tabela 4–15: Habilidades Especiais das Armas Brancas

1d%	Habilidade Especial	Modificador de Preço de Mercado [1]
01–08	Detonação ácida	+6 de bônus
09–16	Detonação ígnea	+6 de bônus
17–24	Detonação glacial	+6 de bônus
25–32	Detonação elétrica	+6 de bônus
33–40	Rompimento maior	+6 de bônus
41–48	Detonação sônica	+6 de bônus
49–56	Aterradora	+7 de bônus
57–61	Poder do caos	+8 de bônus
62–66	Dançarina eterna	+8 de bônus
67–71	Poder sagrado	+8 de bônus
72–76	Poder da ordem	+8 de bônus
77–81	Poder profano	+8 de bônus
82–89	Consulte a Tabela 8–15 do *Livro do Mestre* e jogue novamente	
90–97	Jogue duas vezes na Tabela 8–15 do *Livro do Mestre*	
98–100	Jogue novamente duas vezes [2]	

1 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–9: Armas para determinar o preço mercado final.
2 Caso obtenha uma habilidade especial duas vezes, considere apenas uma. Caso obtenha duas versões da mesma habilidade especial, considere a melhor.

Tabela 4–16: Habilidades Especiais de Armas de Disparo

1d%	Habilidade Especial	Modificador de Preço de Mercado[1]
01–07	Detonação ácida	+6 de bônus
08–14	Tiro longínquo	+6 de bônus
15–21	Detonação ígnea	+6 de bônus
22–28	Detonação glacial	+6 de bônus
29–35	Detonação elétrica	+6 de bônus
36–41	Detonação sônica	+6 de bônus
42–48	Arremesso triplo	+6 de bônus
49–53	Precisão sobrenatural	+6 de bônus
54–60	Aterradora	+7 de bônus
61–65	Poder do caos	+8 de bônus
66–70	Poder sagrado	+8 de bônus
71–75	Poder da ordem	+8 de bônus
76–80	Poder profano	+8 de bônus
81–88	Consulte a Tabela 8–16 do *Livro do Mestre* e jogue novamente	
89–96	Jogue duas vezes na Tabela 8–16 do *Livro do Mestre*	
97–100	Jogue novamente duas vezes [2]	

1 Adicione ao bônus de melhoria da Tabela 4–9: Armas para determinar o preço de mercado final.
2 Caso obtenha uma habilidade especial duas vezes, considere apenas uma. Caso obtenha duas versões da mesma habilidade especial, considere a melhor.

+9d6 e três níveis negativos para um multiplicador de decisivo x3 e +12d6 e quatro níveis para um multiplicador x4).

A arma impõe três níveis negativos a qualquer criatura maligna que empunhá-la. Estes níveis negativos persistem enquanto a arma for usada e desaparecem quando o usuário largá-la. Os níveis negativos nunca reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser superados de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo usada. Os arcos, bestas e fundas com esta habilidade especial imbuem a energia sagrada em sua munição.

Esta habilidade especial não se acumula com a habilidade especial Sagrada descrita no *Livro do Mestre*.

Arauto do Caos

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *palavra sagrada*; *preço de mercado*: +8 de bônus.

Precisão Sobrenatural: Uma arma de precisão sobrenatural ignora qualquer bônus de cobertura ou camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem total) do alvo.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *visão da verdade*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Rompimento Maior: Similar a uma arma de rompimento, este tipo de encantamento é a ruína dos mortos-vivos. Qualquer morto-vivo atingido pela arma deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 21) ou será destruído. Uma arma de rompimento maior deve ser uma arma de concussão. Caso obtenha esta habilidade aleatoriamente para armas perfurantes ou cortantes, jogue de novo.

Tabela 4–17: Armas Específicas

1d%	Arma Específica	Preço de Mercado
01–18	*Lâmina da tempestade*	235.350 PO
19–33	*Bordão da alacridade*	462.600 PO
34–48	*Sorvedouro de almas*	478.335 PO
49–60	*Atacante furtiva*	770.310 PO
61–68	*Maça da ruína*	1.000.312 PO
69–72	*Prisão da alma*	1.856.500 PO
73–78	*Arco élfico superior*	2.900.400 PO
79–84	*Morte definitiva*	3.580.308 PO
85–90	*Arauto do caos*	4.025.350 PO
91–94	*Devastadora sagrada*	4.620.315 PO
95–98	*Espoliadora profana*	4.620.315 PO
99–100	*Corrente de reflexos rápidos*	5.220.325 PO

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *ressurreição verdadeira*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Tiro Longínquo: Uma arma de tiro longínquo pode ser disparada contra qualquer alvo na linha de visão do usuário, sem penalidades devido à distância.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *discernir localização*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Armas Específicas

As seguintes armas específicas geralmente são forjadas exatamente com as qualidades descritas aqui. A única diferença entre esses itens e alguns dos artefatos apresentados adiante neste capítulo é que o processo para fabricar estas armas é conhecido.

Arauto do Caos: Este *machado grande de poder do caos* +6 fornece ao usuário a habilidade de entrar em fúria (idêntica à fúria do bárbaro) uma vez por dia ou uma vez adicional por dia se o usuário já possuir essa característica de classe. Se o usuário tiver a habilidade de classe fúria maior, a arma concede o talento épico Incitar Fúria.

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *emoções, enfeitiçar multidões*; *preço de mercado:* 4.025.350 PO; *custo de criação:* 2.012.850 PO + 50.250 XP.

Arco Élfico Superior: Nas mãos de qualquer criatura, este arco é apenas um *arco longo composto* +2. Nas mãos de um elfo, esta arma funciona como um *arco longo composto reforçado de precisão sobrenatural* +5. Sua "corda" (que define o bônus de Força da característica reforçado) se adapta à Força de qualquer usuário élfico. Além disso, quaisquer flechas disparadas do arco são consideradas *afiadas*, independente do bônus de melhoria da munição.

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *força do touro, lâmina afiada, visão da verdade*; *preço de mercado:* 2.900.400 PO; *custo de criação:* XP.

Atacante Furtiva: Esta *espada curta* +6 adiciona +2d6 ao dano do ataque furtivo do usuário. Se o usuário não possuir a habilidade de classe ataque furtivo, esta arma não a concede.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *infligir ferimentos moderados*; *preço de mercado:* 770.310 PO; *custo de criação:* 385.310 PO + 17.700 XP.

Bordão da Alacridade: As duas extremidades deste *bordão da velocidade +5* possuem os mesmos bônus de melhoria e habilidades especiais, permitindo um ataque adicional com cada extremidade a cada rodada. Enquanto o usuário empunhar o *bordão da alacridade*, a arma fornece ao usuário +5 de bônus de resistência nos testes de resistência de Reflexos. Ele também desvia armas de ataque à distância como se o usuário tivesse os talentos Desviar Objetos e Deflexão Infinita.

Nível de Conjurador: Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra flechas, escudo arcano; preço de mercado:* 462.600 PO; *custo de criação:* 231.600 PO + 14.620 XP.

Corrente de Reflexos Rápidos: Esta *corrente com cravos dançarina eterna, defensora, da velocidade +4* se debate continuamente nas mãos do usuário, como se estivesse pronta para atacar ou (ou defender) por vontade própria. O portador da *corrente de reflexos rápidos* pode utilizá-la para realizar qualquer quantidade de ataques de oportunidade a cada rodada (como se tivesse o talento Reflexos de Combate Aprimorados).

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *animar objetos, velocidade, escudo arcano* (ou *escudo da fé*); *preço de mercado:* 5.220.325 PO; *custo de criação:* 2.610.325 PO + 52.200 XP.

Devastadora Sagrada: Nas mãos de qualquer personagem, esta arma é uma *espada longa sagrada +3*. Nas mãos de um paladino, esta arma funciona como uma *espada longa de poder sagrado +7* e concede +5 de bônus sagrado nos testes de resistência do portador contra magias que tenham o descritor [Mal] ou sejam conjuradas por personagens malignos. Se o paladino utilizar a habilidade *destruir o mal* com a *devastadora sagrada*, ele adiciona o dobro de seu nível de paladino ao dano (em vez de seu nível de paladino).

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *aura sagrada, destruição sagrada, palavra sagrada; preço de mercado:* 4.620.315 PO; *custo de criação:* 2.310.315 PO + 56.200 XP.

Espoliadora Profana: Nas mãos de qualquer personagem, esta arma é uma *espada longa profana +3*. Nas mãos de um algoz, esta arma funciona como uma *espada longa de poder profano +7* e concede +5 de bônus profano nos testes de resistência do portador contra magias que tenham o descritor [Bem] ou sejam conjuradas por personagens bondosos. Se o algoz utilizar a habilidade *destruir o bem* com uma *espoliadora profana*, ele adiciona o dobro do seu nível de algoz ao dano (em vez de seu nível de algoz).

Sorvedouro de almas

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *blasfêmia, aura profana, nuvem profana; preço de mercado:* 4.650.315 PO; *custo de criação:* 2.325.315 PO + 56.500 XP.

Lâmina da Tempestade: Esta *espada larga trovejante, da explosão elétrica +4* permite que seu usuário conjure *vôo* sem limite diário (idêntico à magia). Além disso, ele pode movimentar-se normalmente (incluindo o deslocamento de vôo) em meio a ventos de qualquer intensidade. Quando a arma estiver desembainhada, o usuário adquire resistência a eletricidade 30 e resistência sônica 30.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *cegueira/surdez, convocar relâmpago* ou *relâmpago, controlar os ventos, vôo, proteção contra elementos; preço de mercado:* 235.350 PO; *custo de criação:* 117.850 PO + 12.350 XP.

Maça da Ruína: Esta *maça pesada +7* ignora a dureza ou a Redução de Dano de qualquer objeto ou criatura que atingir. Além disso, a maça é capaz de considerar os sucessos decisivos infligidos a objetos e construtos como se fossem criaturas vivas.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *desintegrar; preço de mercado:* 1.000.312 PO; *custo de criação:* 500.312 PO + 20.000 XP.

Morte Definitiva: Esta *maça estrela do toque espectral e aterradora dos mortos-vivos +5* concede ao usuário imunidade contra os efeitos de drenar energia. Além disto, ele adquire o talento Aura de Energia Positiva.

Nível de Conjurador: 22º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *proteção contra energia negativa, viagem planar, invocar criaturas IX*, o criador deve ser capaz de expulsar mortos-vivos; *preço de mercado:* 3.580.308 PO; *custo de criação:* 1.790.308 PO + 45.800 XP.

Prisão da Alma: Esta arma terrível é inscrita com runas e símbolos verdes e brilhantes, e ostenta uma pérola preto azeviche em sua empunhadura. A *prisão da alma* é uma *espada longa afiada +6*; em vez de causar dano adicional em um sucesso decisivo, ela aprisiona a vítima em uma gema incrustada no cabo da espada, idêntico à magia *prisão* Elevada para o 16º nível (CD 30). O mesmo ocorrerá em qualquer golpe que mataria ou deixaria um adversário inconsciente. Somente uma criatura pode ser aprisionada na arma simultaneamente, mas o usuário é capaz de libertar qualquer criatura aprisionada com uma palavra de comando.

Nível de Conjurador: 27º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *prisão; preço de mercado:* 1.856.500 PO; *custo de criação:* 934.500 PO + 28.440 XP.

Sorvedouro de Almas: Esta *espada bastarda +5* impõe 2d4 níveis negativos contra as vítimas que sofrerem dano proveniente de seus ataques, com efeitos similares à magia *drenar energia*. Cada nível negativo concede 5 pontos de vida temporários ao usuário. Um dia após ser atingido, o alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 25) para cada nível negativo ou perderá um nível de personagem. Caso a habilidade da espada aplique uma quantidade de níveis negativos igual ou superior ao nível atual da vítima, ela será instantaneamente destruída e o usuário adquire 10 pontos de vida temporários adicionais. Os pontos de vida temporários obtidos com esta habilidade continuam ativos durante 1 hora.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, Foco em Magia (necromancia), *drenar energia; preço de mercado:* 478.335 PO; *custo de criação:* 239.315 PO + 14.780 XP.

ANÉIS

Os anéis épicos concedem vastos poderes aos seus usuários, geralmente de forma automática. Poucos anéis utilizam palavras de comando ou cargas.

Descrições dos Anéis Mágicos

Os anéis épicos mais comuns estão descritos abaixo.

TABELA 4–18: ANÉIS ÉPICOS

1d%	Anel	Preço de Mercado
01–08	*Resistência elemental universal, maior*	216.000 PO
09–13	*Imunidade elemental (ácido)*	240.000 PO
14–15	*Imunidade elemental (frio)*	240.000 PO
16–23	*Imunidade elemental (eletricidade)*	240.000 PO
24–28	*Imunidade elemental (fogo)*	240.000 PO
29–33	*Imunidade elemental (sônico)*	240.000 PO
34–38	*Ordem adamante*	250.000 PO
39–43	*Fúria caótica*	250.000 PO
44–48	*Arcano épico (V)*	250.000 PO
49–53	*Mal inefável*	250.000 PO
54–58	*Bem virtuoso*	250.000 PO
59–63	*Cura rápida*	300.000 PO
64–68	*Refúgio de item*	300.000 PO
69–72	*Arcano épico (VI)*	360.000 PO
73–76	*Pele de ferro*	400.000 PO
77–80	*Arcano épico (VII)*	490.000 PO
81–83	*Estilhaçador*	600.000 PO
84–86	*Arcano épico (VIII)*	640.000 PO
87–89	*Proteção épica +6*	720.000 PO
90–92	*Arcano épico (IX)*	810.000 PO
93–95	*Proteção épica +7*	980.000 PO
96–97	*Proteção épica +8*	1.280.000 PO
98	*Proteção épica +9*	1.620.000 PO
99	*Proteção épica +10*	2.000.000 PO
100	*Imunidade elemental universal*	2.160.000 PO

Anel de Proteção Épica: Este anel oferece proteção mágica contínua, na forma de +6 de bônus de deflexão na Classe de Armadura ou maior.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *escudo da fé*, o nível de conjurador do criador precisa ser o triplo do bônus do anel; *preço de mercado:* 720.000 PO (+6), 980.000 PO (+7), 1.280.000 PO (+8), 1.620.000 PO (+9), 2.000.000 PO (+10).

Arcano Épico: Semelhante ao *anel arcano*, este anel especial é encontrado em diversas categorias, úteis somente para conjuradores arcanos. As magias arcanas diárias do usuário são dobradas para um nível de magia específico. Um *anel arcano épico V* dobra as magias de 5º nível, um *anel arcano épico VI* dobra as magias de 6º nível, um *anel arcano épico VII* dobra as magias de 7º nível, um *anel arcano épico VIII* dobra as magias de 8º nível e um *anel arcano épico IX* dobra as magias de 9º nível. As magias adicionais provenientes de valores elevados de habilidade, especialização em escola ou qualquer outra fonte não são afetadas.

Nível de Conjurador: 23º (*anel arcano épico V*), 26º (*anel arcano épico VI*), 29º (*anel arcano épico VII*), 32º (*anel arcano épico VIII*), 35º (*anel arcano épico IX*); *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *desejo*; *preço de mercado:* 250.000 PO (*anel arcano épico V*), 360.000 PO (*anel arcano épico VI*), 490.000 PO (*anel arcano épico VII*), 640.000 PO (*anel arcano épico VIII*), 810.000 PO (*anel arcano épico IX*).

Bem Virtuoso: O usuário deste anel de ouro puro está constantemente envolto em um efeito de *aura sagrada*. Ele impõe um nível negativo a qualquer criatura Má que utilizá-lo. Este nível negativo persiste enquanto o anel estiver sendo usado e desaparece quando o portador largá-lo. O nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o anel estiver sendo usado.

Nível de Conjurador: 15º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *aura sagrada*, o criador deve ser Bom; *Preço de mercado:* 250.000 PO; *custo de criação:* 125.000 PO + 12.500 XP.

Cura Rápida: O usuário deste anel de ossos adquire Cura Acelerada 3; ele afeta somente criaturas vivas. O anel deve ser usado durante 24 horas antes do poder se ativar; caso seja removido, não funcionará novamente até que seja utilizado durante mais 24 horas pelo mesmo indivíduo.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *regeneração*; *preço de mercado:* 300.000 PO.

Estilhaçador: Um *anel estilhaçador* é similar a um *anel da pele de ferro*, mas tem uma habilidade adicional. Qualquer arma que golpear o usuário deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou será estilhaçada em vários pedaços.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *corpo de ferro, despedaçar*; *preço de mercado:* 600.000 PO; *custo de criação:* 300.000 PO + 16.000 XP.

Fúria Caótica: O usuário deste anel de metal denteado está constantemente envolto em um efeito de *manto do caos*. Ele impõe um nível negativo a qualquer criatura Leal que utilizá-lo. Este nível negativo persiste enquanto o anel estiver sendo usado e desaparece quando o portador largá-lo. O nível

ITENS ÉPICOS PSÍQUICOS

Anel Psíquico Épico: Este anel especial de cristal é encontrado em diversas categorias, úteis somente para personagens psíquicos (criaturas que tenham pontos de poder diários). O limite diário de pontos de poder do usuário é aumentado, conforme o anel. Os pontos fornecidos não são adicionais — enquanto o anel estiver sendo usado, ele realmente aumenta os pontos diários do usuário, mas é necessária uma noite de descanso antes de adquirir este acréscimo. Os pontos de poder não estão armazenados no anel, como seria o caso de um capacitor de cristal. Em vez disso, o item concede mais pontos de poder ampliando a capacidade psíquica do usuário.

Um *anel psíquico épico V* aumenta os pontos de poder diários do usuário em 43, um *anel psíquico épico VI* concede 63 pontos, um *anel psíquico épico VII* fornece 87 pontos, um *anel psíquico épico VIII* fornece 115 pontos e um *anel psíquico épico IX* fornece 147 pontos de poder.

Nível de Manifestação Psíquica: 23º (*psíquico épico V*), 26º (*psíquico épico VI*), 29º (*psíquico épico VII*), 32º (*psíquico épico VIII*), 35º (*psíquico épico IX*); *pré-requisitos:* Criar Item Universal, Criar Item Universal Psíquico, *simulação maior*; *preço de mercado:* 250.000 PO (*psíquico épico V*), 360.000 PO (*psíquico épico VI*), 490.000 PO (*psíquico épico VII*), 640.000 PO (*psíquico épico VIII*), 810.000 PO (*psíquico épico IX*).

negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o anel estiver sendo usado.

Nível de Conjurador: 15º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *manto do caos*, o criador deve ser Caótico; *Preço de mercado:* 250.000 PO.

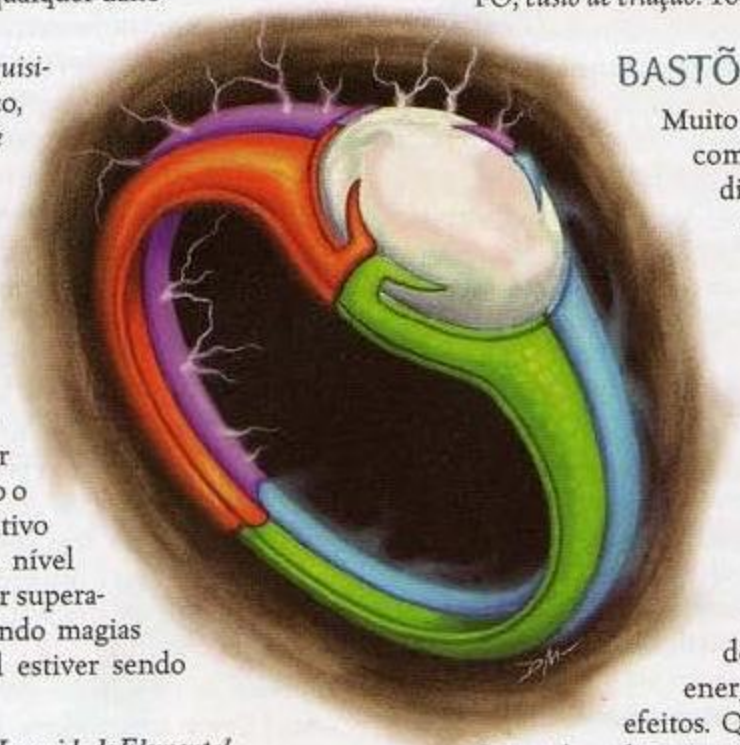
Imunidade Elemental: Esta fita de adamante lisa fornece constantemente ao usuário imunidade contra um único tipo de energia: fogo, frio, eletricidade, ácido ou sônico. O usuário não sofre qualquer dano da energia selecionada.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *proteção contra elementos*; *Preço de mercado:* 240.000 PO.

Imunidade Elemental Universal: Este anel parece forjado com quatro faixas elementais brutas: ácido, fogo, frio e eletricidade. A pedra incrustada entre as faixas emite um zumbido semelhante a um trovão distante, uma vez por dia. Quando é utilizado, ele funciona como um *anel de imunidade elemental* para todos os tipos de energia — fogo, frio, eletricidade, ácido e sônica. O usuário nunca sofre qualquer dano desses tipos de energia.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* 2.160.000 PO.

Mal Inefável: O usuário deste anel avermelhado está constantemente envolto em um efeito de *aura profana*. Ele impõe um nível negativo a qualquer criatura Boa que utilizá-lo. Este nível negativo persiste enquanto o anel estiver sendo usado e desaparece quando o portador largá-lo. O nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o anel estiver sendo usado.



Anel de Imunidade Elemental Universal

Nível de Conjurador: 15º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *aura profana*, o criador deve ser Mau; *preço de mercado:* 250.000 PO.

Ordem Adamante: O usuário deste anel preto azulado está constantemente envolto no efeito de um *escudo da ordem*. Ele impõe um nível negativo a qualquer criatura Caótica que utilizá-lo. Este nível negativo persiste enquanto o anel estiver sendo usado e desaparece quando o portador largá-lo. O nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o anel estiver sendo usado.

Nível de Conjurador: 15º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *escudo da ordem*, o criador deve ser Leal; *Preço de mercado:* 250.000 PO.

Pele de Ferro: Esta fita plana de ferro negro concede Redução de Dano 10/+5 ao usuário.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *corpo de ferro*; *preço de mercado:* 400.000 PO.

Refúgio de Itens: Este anel cristalino torna-se invisível quando é colocado. Com um único comando, o usuário adquire os benefícios da magia *refugiar itens* (mas não ficará em animação suspensa, como nos efeitos normais da magia).

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *refugiar itens*; *preço de mercado:* 300.000 PO.

Resistência Elemental Universal Maior: Este anel é similar ao *anel de resistência elemental maior*, mas afeta os cinco tipos de energia: fogo, frio, eletricidade, ácido e sônica. Quando o usuário sofrer dano de qualquer um desses tipos de energia, subtraia 30 pontos do dano causado a cada rodada.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* 216.000 PO; *custo de criação:* 108.000 PO + 12.160 XP.

BASTÕES

Muito parecidos com seus semelhantes comuns, os bastões épicos possuem diversas configurações e qualidades mágicas.

Descrições dos Bastões Épicos

Os bastões épicos mais comuns estão descritos abaixo.

Absorção Épica: Similar a um *bastão de absorção*, este item absorve magias ou habilidades similares a magia de alvo único ou de raio, anulando o efeito e armazenando os níveis potenciais de magia até que o usuário libere a energia como suas próprias magias ou efeitos. Qualquer nível de magia (incluindo os efeitos alterados acima do 9º nível com talentos metamágicos) pode ser absorvido, mas o bastão não afeta as magias épicas. O bastão absorve até 150 níveis de magia; depois, somente conseguirá descarregar qualquer nível potencial remanescente. O bastão não pode ser recarregado.

Nível de Conjurador: 23º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Potencializar Magia, Maximizar Magia, *reverter magia* potencializada e maximizada; *preço de mercado:* 1.500.000 PO.

Ancião: Existem diversos bastões com esta denominação todos funcionam como um *bordão +5*. Quando o usuário golpeia o solo com o item (uma ação padrão) e pronuncia a palavra de comando, o bastão se transforma em um tipo específi-

ITENS MÁGICOS COMUNS

Resistência Elemental Universal, Menor: Este anel funciona como um *anel de resistência elemental menor* para todos os tipos 15 pontos do dano causado a cada rodada. Este não é um item mágico épico. *Nível de Conjurador:* 15º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *proteção contra elementos*; *preço de mercado:* 144.000 PO.

TABELA 4–19: BASTÕES ÉPICOS

d%	Bastão	Preço de Mercado
01–08	*Conjurador épico*	245.000 PO
09–16	*Pesadelos*	284.000 PO
17–24	*Esplendor épico*	297.000 PO
25–31	*O caminho*	306.870 PO
32–38	*Cancelamento épico*	330.000 PO
39–45	*Anulação épica*	446.000 PO
46–51	*Cerco*	447.745 PO
52–57	*Fortificação*	465.665 PO
58–63	*Comando épico*	575.000 PO
64–69	*Invulnerabilidade*	600.000 PO
70–75	*Paraíso*	610.000 PO
76–80	*Mortos Sem Descanso*	625.000 PO
81–85	*Excelência em magia*	650.000 PO
86	*Ancião (branco)*	1.458.200 PO
87	*Ancião (latão)*	1.458.200 PO
88–90	*Absorção épica*	1.500.000 PO
91	*Ancião (cobre)*	1.562.600 PO
92	*Ancião (negro)*	1.562.600 PO
93	*Ancião (bronze)*	1.670.600 PO
94	*Ancião (verde)*	1.670.600 PO
95	*Ancião (azul)*	1.782.200 PO
96	*Ancião (prata)*	1.782.200 PO
97	*Ancião (ouro)*	1.897.400 PO
98	*Ancião (vermelho)*	1.897.400 PO
99–100	*Bravura épica*	4.293.432 PO

de dragão (dependendo do tipo do bastão) no final da rodada. O dragão é um ancião (consulte o *Livro dos Monstros* para obter detalhes) e obedecerá aos comandos do portador. O dragão retorna à forma de bastão (uma ação de rodada completa) sempre que o usuário desejar ou sempre que se afastar a mais de 150 m do portador. Se o dragão for destruído, ele retornará à forma de bastão e não poderá ser reativado durante três dias. Um *bastão ancião* funciona apenas se o dono tiver a mesma tendência do tipo de dragão pertinente.

Nível de Conjurador: 34º (branco ou latão), 35º (negro ou cobre), 36º (verde ou bronze), 37º (azul ou prata), 38º (vermelho ou dourado); *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, Elevar Magia Aprimorado, *metamorfosear outros* elevado e aprimorado, o criador deve ter a mesma tendência do tipo de dragão; *preço de mercado:* 1.458.200 PO (branco ou latão), 1.562.600 PO (negro ou cobre), 1.670.600 PO (verde ou bronze), 1.782.200 PO (azul ou prata), 1.897.400 PO (vermelho ou dourado); *custo de criação:* 729.400 PO + 24.576 XP (latão ou branco), 781.600 PO + 25.620 XP (negro ou cobre), 835.600 PO + 26.700 XP (bronze ou verde), 891.400 PO + 27.816 XP (azul ou prata), 949.000 PO + 29.968 XP (dourado ou vermelho).

Anulação Épica: Este bastão anula as funções mágicas ou similares a magias de itens mágicos, incluindo os itens mágicos épicos (mas não os artefatos). O usuário aponta o bastão para o item mágico e uma luz cinza pálida percorre o ar para tocar o dispositivo selecionado, atacando como um raio (um ataque de toque a distância). O raio anula qualquer função ativa do item e possui 75% de chance de anular quaisquer outras funções mágicas ou similares a magias do dispositivo, não importa o nível ou poder das funções, durante 2d4 rodadas. Para anular efeitos instantâneos, o usuário do bastão precisa ter uma ação preparada com esse propósito. O item visado não pode realizar um teste de resistência ou resistir a este efeito de qualquer forma. É possível ativar o bastão três vezes por dia.

Nível de Conjurador: 24º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *dissipar magias*, *desejo restrito* ou *milagre*; *preço de mercado:* 446.000 PO.

Bravura Épica: Este bastão é similar a um *bastão de grande poder*, embora seja mais poderoso. Ele é maior que o bastão normal e é fabricado de adamante em vez de aço. Ele possui seis botões, diversas funções similares à magia, e várias utilizações mundanas; ele também pode ser utilizado como uma arma mágica de diversos tipos.

As seguintes habilidades similares a magia do bastão podem ser ativadas uma vez por dia:

- *Dominar Pessoas:* O adversário tocado será alvo da magia *dominar pessoas*, se o usuário proferir a palavra de comando (Vontade anula, CD 24). O usuário deve ativar essa habilidade e então obter sucesso em um ataque de toque corporal. Se o ataque fracassar, o efeito será perdido.
- *Atordoar:* Com um único comando, todos os inimigos que estiverem enxergando o bastão ficarão atordoados, com efeitos similares à magia *palavra de poder, atordoar* (alcance máximo de 3 m, Vontade anula, CD 24). Ativar este poder exige uma ação padrão.
- *Dano:* Com um único comando, o bastão causa 10d8 pontos de dano contra um adversário; é preciso obter sucesso em um ataque de toque corporal. O usuário recupera uma quantidade de PV equivalente ao dano causado (Vontade anula, CD 26). O usuário deve ativar essa habilidade e então obter sucesso em um ataque de toque corporal, idêntico a *dominar pessoas* (acima).

As seguintes utilizações do bastão como arma não possuem um limite diário de ativações.

- Em sua forma normal, o bastão pode ser utilizado como uma *maça pesada +6*.
- Quando o botão 1 for pressionado, o bastão torna-se uma *espada longa da detonação ígnea +3*.
- Quando o botão 2 for pressionado, o bastão torna-se um *machado de combate +8*.
- Quando o botão 3 for pressionado, o bastão torna-se uma *lança curta +10* ou uma *lança longa +10*.

As seguintes utilizações mundanas do bastão também não possuem um limite diário de ativações.

- Trave de escalada/escada: Quando o botão 4 é pressionado, uma estaca capaz de perfurar granito é expelida do castão, enquanto a outra ponta libera três ganchos afiados. O bastão se estende em qualquer direção entre 1,5 m e 45 m, em uma única rodada, até o botão 4 ser pressionado novamente. Barras horizontais de 7,5 cm de comprimento surgem nas laterais da estaca, a 30 cm de distância entre si, em progressão escalonada. O bastão estará preso firmemente pela estaca e pelos ganchos e consegue agüentar até 5.000 kg. O usuário é capaz de retrair a estaca pressionando o botão 5.

Bastão do Mortos Sem Descanso

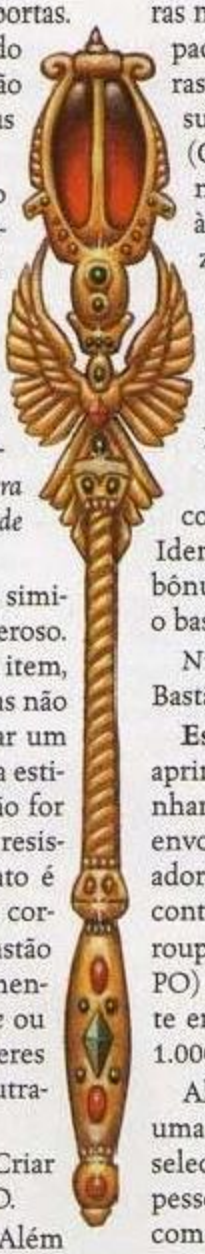
- A função de escada pode ser utilizada para arrombar portas. O usuário posiciona a base do bastão a 9 m ou menos do portal que será arrombado, diante da passagem, e então pressiona o botão 4. A força exercida tem +24 de bônus de Força.
- Quando o botão 6 é pressionado, o bastão indica o norte magnético e fornece ao usuário um conhecimento aproximado de sua profundidade abaixo da superfície ou da altura acima do solo.

Nível de Conjurador: 30º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Armas e Armaduras Mágicas Épicas, *curar ferimentos críticos, força do touro, bola de fogo, dominar pessoas, palavra de poder, atordoar*; *preço de mercado:* 4.293.432 PO; *custo de criação:* 2.151.372 PO + 52.841 XP.

Cancelamento Épico: Este bastão é aparentemente similar a um *bastão de cancelamento*, embora seja mais poderoso. Seu toque absorve todas as propriedades mágicas de um item, incluindo a energia mágica de itens mágicos épicos (mas não da maioria dos artefatos). O objeto tocado deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 26). Se uma criatura estiver segurando o item mágico quando o efeito do bastão for ativado, será possível utilizar o modificador do teste de resistência de Vontade do portador. Nesses casos, o contato é estabelecido através de uma jogada de ataque de toque corporal. Quando cancelar as habilidades de três itens, o bastão se tornará frágil e inútil. Os itens mágicos afetados somente podem ser restaurados com as magias *desejo, milagre* ou magias especialmente desenvolvidas para restaurar poderes perdidos. Um *bastão de cancelamento épico* é capaz de neutralizar uma *esfera da aniquilação* sem ser destruído.

Nível de Conjurador: 25º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *dissipar magia*; *preço de mercado:* 330.000 PO.

Cerco: Este bastão funciona como uma *maça leve* +3. Além disso, ele é útil para cercar castelos e fortificações. Sempre que o usuário realizar um ataque de Investida, o bastão se torna uma arma +6. Duas vezes por dia, o bastão pode criar um aríete que permanece ativo durante 24 horas. O aríete é capaz de atacar uma vez por rodada, causando 20 pontos de dano a cada golpe. Ele não pode ser utilizado para golpear indivíduos, apenas construções. O aríete pode ser atingido por armas normais (65 PV, CA 22) e as magias *desintegrar* e *dissipar magias* conseguem destruí-lo.



Bastão do Comando Épico

O bastão também possui os seguintes poderes:

Máquina de Cerco: Uma catapulta pesada, duas catapultas leves ou três torres de cerco podem ser criadas com cada utilização deste poder. É possível utilizá-lo três vezes por dia. Cada arma de cerco inclui munição para 20 disparos. Consulte a seção Armas de Cerco no Capítulo 5 do *Livro do Mestre* para obter maiores informações.

Pedra em Lama: É possível ativar esse pode três vezes por dia (24º nível de conjurador, CD 17).

Nível de Conjurador: 24º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *punho cerrado de Bigby, criar passagens, ligação telepática de Rary, pedra em lama*; *preço de mercado:* 447.745 PO; *custo de criação:* 224.025 PO + 14.474 XP.

Comando Épico: Este bastão parece um cetro real com valor mínimo de 25.000 PO só em materiais e mão de obra. O usuário é capaz de exigir a obediência e a lealdade das criaturas num raio de 110 m quando ativar o dispositivo (uma ação padrão). É possível comandar um total de 900 DV em criaturas, mas todos os indivíduos que tenham Inteligência 17 ou superior devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 29) para anular o efeito. Além disso, se o usuário ordenar que as criaturas afetadas executem uma ação contrária à sua natureza, a magia é anulada. O bastão pode ser utilizado durante um total de 1.500 minutos antes de se transformar em pó. A duração não precisa ser contínua.

Nível de Conjurador: 25º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Elevar Magia Aprimorado, *enfeitiçar multidões* elevado e aprimorado; *preço de mercado:* 575.000 PO; *custo de criação:* 300.000 PO + 15.500 XP.

Conjurador Épico: Este magnífico bastão de adamante concede ao usuário +10 de bônus de intuição nos testes de Identificar Magia realizados para conjurar magias épicas; o bônus estará ativo enquanto o usuário empunhar ou carregar o bastão.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico; *preço de mercado:* 245.400 PO.

Esplendor Épico: Este bastão concede +8 de bônus de aprimoramento de Carisma ao usuário enquanto ele empunhar ou carregar o item. Três vezes por dia, o bastão cria e envolve o usuário em roupas dos mais finos tecidos, com adornos de peles e jóias. As vestimentas criadas pelo bastão continuam ativas durante 24 horas. O preço de mercado das roupas varia entre 70.000 PO a 100.000 PO (1d4+6 x 10.000 PO) — 10.000 PO de tecidos, 50.000 PO das peles e o restante em jóias e adornos (máximo de 40 gemas, valor máximo 1.000 PO cada).

Além disso, uma vez por semana, o bastão é capaz de erguer uma fabulosa mansão em qualquer solo plano que o usuário selecionar. A mansão é palaciana, capaz de acomodar até 250 pessoas, hospedando-as em câmaras privadas e servindo-as com os banquetes mais requintados. A mansão permanece ativa durante três dias; depois, ela e tudo o que estivesse armazenado originalmente em seus aposentos (incluindo os objetos removidos da mansão) desaparece.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *compor, mansão magnífica de Mordenkainen*; *preço de mercado:* 297.400 PO; *custo de criação:* 191.200 PO + 12.124 XP.

Excelência em Magia: Este bastão ostenta um castão de adamante polido. Uma vez por dia, quando o usuário conjurar uma magia comum ou épica que exija pontos de experiência como componente, o bastão fornece até 2.000 XP para o efeito, que não são gastos pelo conjurador. Caso a magia exija mais pontos de experiência para ser conjurada, o personagem deverá providenciá-los.

Uma utilização especial do bastão permite que o conjurador substitua o poder inerente do item pelo custo em pontos de experiência para desenvolver uma magia épica. Essa utilização absorve todo o poder do bastão, tornando-o inútil.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico; *preço de mercado:* 650.000 PO; *custo de criação:* 325.000 PO + 36.000 XP.

Fortificação: Este bastão funciona como uma *maça leve* +3. Além disso, ele é útil para construir e defender castelos e fortificações. Sempre que o usuário obtiver os benefícios de qualquer cobertura, o bastão aprimora a proteção para nove décimos de cobertura (+10 de bônus de cobertura na CA e +4 de bônus de cobertura nos testes de resistência de Reflexos; um

fracasso no teste de resistência reduz o dano à metade e um sucesso ignora totalmente o dano). Três vezes por dia, o bastão é capaz de criar alimentos e água, similar a magia dos clérigos, para 24 pessoas.

O bastão também possui as seguintes habilidades:

Fortificar: Quatro vezes por dia, é possível erguer uma muralha de pedra com 30 cm de espessura, 3 m de altura e 9 m de comprimento. Esta muralha possui um parapeito e ameias em toda a parte superior. Alternativamente, é possível utilizar essa habilidade para consertar uma muralha existente. O intervalo que será preenchido não pode ultrapassar uma área de 27 m². Além disso, uma vez por dia, o bastão consegue criar um grande portão de ferro encaixado entre o espaço da muralha obtida com esta habilidade. A porta terá 10 cm de espessura e pode variar entre uma porta dupla, uma ponte levadiça ou uma grade de ferro, a critério do usuário.

Máquina de Cerco: Uma catapulta pesada, duas catapultas leves ou três balestras podem ser criadas com cada utilização deste poder. É possível utilizá-lo quatro vezes por dia. Cada arma de cerco inclui munição para 20 disparos. Consulte a seção Armas de Cerco no Capítulo 5 do *Livro do Mestre* para obter maiores informações.

Nível de Conjurador: 24º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Criar Armas e Armaduras Pesadas, *mão interposta de Bigby, criar alimentos, criar itens temporários, muralha de ferro, muralha de pedra; preço de mercado:* 465.665 PO; *custo de criação:* 231.985 PO + 14.634 XP.

Invulnerabilidade: Quando é empunhado, este bastão sólido de adamante concede os seguintes poderes ao usuário.

- +3 de bônus de armadura natural.
- +5 de bônus de resistência em todos os testes de resistência.
- Redução de Dano 50/+3.
- Imunidade a sucessos decisivos.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *corpo de ferro, resistência; preço de mercado:* 600.000 PO.

Mortos Sem Descanso: O portador desse bastão é capaz de fascinar ou controlar mortos-vivos como um personagem de quatro níveis superiores. Se o usuário não possuir a habilidade de classe fascinar mortos-vivos, este bastão não a concede.

Além disso, o usuário pode usar uma palavra de comando para conjurar *criar mortos-vivos menores.* Quaisquer esqueletos ou zumbis erguidos com essa habilidade são automaticamente controlados pelo bastão, até o limite de 42 DV em criaturas, e seguirão as ordens do usuário do bastão. Estes mortos-vivos não são considerados no limite de mortos-vivos controlados pelo personagem.

Finalmente, com uma palavra de comando, o usuário é capaz de conjurar *matar* (elevado para 10º nível; CD 25).

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *criar mortos-vivos menores, controlar mortos-vivos, matar; preço de mercado:* 625.000 PO.

O Caminho: Este bastão parece uma arma druídica; ele é feito de carvalho escuro e polido. Ele auxilia a exploração e as viagens, concedendo ao usuário +30 de bônus de melhoria nos testes de Sobrevivência para rastrear e Senso de Direção. O cabo do bastão é oco, funcionando como um telescópio. Quando o usuário observar através dele, o alcance da sua visão é triplicado (e as distâncias para o início de encontros são triplicados; consulte a Tabela 3–1 do *Livro do Mestre*). Além disso, o telescópio permite que o usuário enxergue o ambiente como se estivesse sob efeito da magia *visão da verdade.*

Bastão dos Pesadelos

O bastão também possui as seguintes habilidades:

Mapa: Três vezes por dia, uma seção do bastão se desenrola como um pergaminho saindo de um tubo, revelando um mapa dos arredores, centrada na localização do bastão. A área mostrada no mapa abrange uma área entre pequena (cerca de 15 m) e imensa (máximo de 36 km), aproximando e afastando o foco por meio de uma série de palavras de comando. O mapa revela a topografia natural e todos os tipos de estruturas (mesmo ocultas), mas não indica a localização de criaturas.

Passagem: Três vezes por dia, esta habilidade permite que o usuário e outras cinco criaturas em uma área de 6 m de raio se desloquem livremente através de plantas, matagais e estanques ou lagos (como a magia *movimentação livre*).

Ponte: Uma vez por dia, esta habilidade permite que o usuário crie uma ponte de pedra com 1,5 m de largura e 12 m de comprimento através de abismos e desfiladeiros. A ponte permanece ativa durante 1 hora.

Passos sem Pegadas: Uma vez por dia, esta habilidade é capaz de afetar o usuário e outras 21 criaturas durante 21 minutos. Em todos os aspectos, ela é idêntica à magia homônima (24º nível de conjurador).

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *encontrar o caminho, movimentação livre, passos sem pegadas, muralha de pedra; preço de mercado:* 306.870 PO.

Paraíso: Este bastão cria um espaço alheio ao fluxo dimensional, similar aos efeitos de um *bastão da segurança.* Entretanto, o portador e até 999 outras criaturas conseguem permanecer em completa segurança no local durante 1.000 dias divididos pela quantidade de criaturas afetadas. A cura natural ocorre 5 vezes mais rapidamente nesse espaço. Nos demais aspectos, o bastão é idêntico ao seu similar comum (consulte o *Livro do Mestre*).

Nível de Conjurador: 24º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Elevar Magia Aprimorado, *portal* elevado e aprimorado; *preço de mercado:* 610.000 PO.

Pesadelos: Este bastão é construído em ébano e tem uma aparência horrível e retorcida, com um castão sobrenatural em forma de crânio terrível de se observar. Qualquer criatura num raio de 6 m do portador terá uma sensação muito desconfortável. Cada indivíduo afetado desta maneira deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou sofrerá os efeitos da magia *pesadelo* assim que adormecer. O usuário é imune a esse efeito. Três vezes por dia, o usuário é capaz de pronunciar a palavra de comando e o bastão emitirá um grito horripilante e inumano. As vinte criaturas mais próximas, em uma área de 9 m de raio, capazes de ouvir este terrível lamento acreditarão que seus piores pesadelos se transformaram em realidade e sofrerão os efeitos da magia *grito da banshee* (CD 23).

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Bastão Épico, *pesadelo, permanência, grito da banshee; preço de mercado:* 284.000 PO.

Tabela 4–20: Tipos de Pergaminhos

1d%	Tipo
01–70	Arcano
71–100	Divino

Tabela 4–21: Níveis de Magias de Pergaminhos Épicos

1d%	Nível de Magia	Nível de Conjurador	Preço de Mercado [1]	Custo em XP
01–26	10º	21º	5.250 PO	1.210 XP
27–46	11º	22º	6.050 PO	1.242 XP
47–61	12º	23º	6.900 PO	1.276 XP
62–71	13º	24º	7.800 PO	1.312 XP
72–79	14º	25º	8.750 PO	1.350 XP
80–85	15º	26º	9.750 PO	1.390 XP
86–90	16º	27º	10.800 PO	1.432 XP
91–94	17º	28º	11.900 PO	1.476 XP
95–97	18º	29º	13.050 PO	1.522 XP
98–99	19º	30º	14.250 PO	1.570 XP
100	Jogue novamente e adicione +10 [2]	Nível da magia +11	Varia	Varia

1 O preço de mercado não inclui o preço de componentes materiais ou custos de XP da magia.

2 Cumulativo caso seja obtido diversas vezes.

Tabela 4–22: Nível Real de Magia

1d%	Nível da Magia (Ajuste de Nível Metamágico)
Magia de 10º Nível	
01–03	Magia de 1º nível mais metamagia (9)
04–08	Magia de 2º nível mais metamagia (8)
09–15	Magia de 3º nível mais metamagia (7)
16–24	Magia de 4º nível mais metamagia (6)
25–35	Magia de 5º nível mais metamagia (5)
36–48	Magia de 6º nível mais metamagia (4)
49–63	Magia de 7º nível mais metamagia (3)
64–80	Magia de 8º nível mais metamagia (2)
81–99	Magia de 9º nível mais metamagia (1)
100	Escolha do Mestre
Magia de 11º Nível	
01–03	Magia de 1º nível mais metamagia (10)
04–08	Magia de 2º nível mais metamagia (9)
09–15	Magia de 3º nível mais metamagia (8)
16–24	Magia de 4º nível mais metamagia (7)
25–35	Magia de 5º nível mais metamagia (6)
36–48	Magia de 6º nível mais metamagia (5)
49–63	Magia de 7º nível mais metamagia (4)
64–80	Magia de 8º nível mais metamagia (3)
81–99	Magia de 9º nível mais metamagia (2)
100	Escolha do Mestre
Magia de 12º Nível	
01–05	Magia de 2º nível mais metamagia (10)
06–12	Magia de 3º nível mais metamagia (9)
13–21	Magia de 4º nível mais metamagia (8)
22–32	Magia de 5º nível mais metamagia (7)
33–45	Magia de 6º nível mais metamagia (6)
46–60	Magia de 7º nível mais metamagia (5)
61–77	Magia de 8º nível mais metamagia (4)
78–99	Magia de 9º nível mais metamagia (3)
100	Escolha do Mestre
Magia de 13º Nível	
01–08	Magia de 3º nível mais metamagia (10)
09–18	Magia de 4º nível mais metamagia (9)
19–30	Magia de 5º nível mais metamagia (8)
31–44	Magia de 6º nível mais metamagia (7)
45–60	Magia de 7º nível mais metamagia (6)
61–78	Magia de 8º nível mais metamagia (5)
79–99	Magia de 9º nível mais metamagia (4)
100	Escolha do Mestre
Magia de 14º Nível	
01–11	Magia de 4º nível mais metamagia (10)
12–24	Magia de 5º nível mais metamagia (9)
25–39	Magia de 6º nível mais metamagia (8)
40–56	Magia de 7º nível mais metamagia (7)
57–75	Magia de 8º nível mais metamagia (6)
76–99	Magia de 9º nível mais metamagia (5)
100	Escolha do Mestre
Magia de 15º Nível	
01–15	Magia de 5º nível mais metamagia (10)
16–33	Magia de 6º nível mais metamagia (9)
34–53	Magia de 7º nível mais metamagia (8)
54–75	Magia de 8º nível mais metamagia (7)
76–99	Magia de 9º nível mais metamagia (6)
100	Escolha do Mestre
Magia de 16º Nível	
01–18	Magia de 6º nível mais metamagia (10)
19–41	Magia de 7º nível mais metamagia (9)
42–68	Magia de 8º nível mais metamagia (8)
69–99	Magia de 9º nível mais metamagia (7)
100	Escolha do Mestre
Magia de 17º Nível	
01–25	Magia de 7º nível mais metamagia (10)
26–60	Magia de 8º nível mais metamagia (9)
61–99	Magia de 9º nível mais metamagia (8)
100	Escolha do Mestre
Magia de 18º Nível	
01–41	Magia de 8º nível mais metamagia (10)
42–59	Magia de 9º nível mais metamagia (9)
100	Escolha do Mestre
Magia de 19 Nível	
01–99	Magia de 9º nível mais metamagia (10)
100	Escolha do Mestre

Tabela 4–23: Ajustes Metamágicos de Níveis de Magia

1d%	Efeitos Metamágicos
Metamagia (1 nível)	
01–10	Aumentar Magia
11–40	Estender Magia
41–80	Elevar Magia (+1 nível)
81–100	Magia Silenciosa
Metamagia (2 níveis)	
01–25	Potencializar Magia
26–50	Elevar Magia (+2 níveis)
51–55	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Aumentar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Estender Magia
66–90	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
91–100	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Magia Silenciosa
Metamagia (3 níveis)	
01–25	Elevar Magia (+3 níveis)
26–50	Maximizar Magia
51–65	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Potencializar Magia
66–70	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Aumentar Magia
71–75	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Estender Magia
76–95	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Magia Silenciosa

1d%	Efeitos Metamágicos
Metamagia (4 níveis)	
01–15	Aprimorar Magia
16–40	Elevar Magia (+4 níveis)
41–55	Acelerar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Maximizar Magia
66–75	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Potencializar Magia
76–80	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Aumentar Magia
81–85	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Estender Magia
86–95	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Magia Silenciosa
Metamagia (5 níveis)	
01–30	Elevar Magia (+5 níveis)
31–40	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Aprimorar Magia
41–55	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Acelerar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Maximizar Magia
66–75	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Potencializar Magia
76–80	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Aumentar Magia
81–85	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Estender Magia
86–95	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Magia Silenciosa
Metamagia (6 níveis)	
01–30	Elevar Magia (+6 níveis)
31–40	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Aprimorar Magia
41–55	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Acelerar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Maximizar Magia
66–75	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Potencializar Magia
76–80	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Aumentar Magia
81–85	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Estender Magia
86–95	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Magia Silenciosa
Metamagia (7 níveis)	
01–25	Elevar Magia (+7 níveis)
26–45	Intensificar Magia
46–55	Jogue em Metamagia (3 níveis) e a dicione Aprimorar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Acelerar Magia
66–75	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Maximizar Magia
76–80	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Potencializar Magia
81–85	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Aumentar Magia

1d%	Efeitos Metamágicos
86–90	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Estender Magia
91–95	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Magia Silenciosa
Metamagia (8 níveis)	
01–30	Elevar Magia (+8 níveis)
31–45	Jogue em Metamagia (1 nível) e adicione Intensificar Magia
46–55	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Aprimorar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (4 níveis) e adicione Acelerar Magia
66–75	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Maximizar Magia
76–80	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Potencializar Magia
81–85	Jogue em Metamagia (7 níveis) e adicione Aumentar Magia
86–90	Jogue em Metamagia (7 níveis) e adicione Estender Magia
91–95	Jogue em Metamagia (7 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (7 níveis) e adicione Magia Silenciosa
Metamagia (9 níveis)	
01–30	Elevar Magia (+9 níveis)
31–45	Jogue em Metamagia (2 níveis) e adicione Intensificar Magia
46–55	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Aprimorar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (5 níveis) e adicione Acelerar Magia
66–75	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Maximizar Magia
76–80	Jogue em Metamagia (7 níveis) e adicione Potencializar Magia
81–85	Jogue em Metamagia (8 níveis) e adicione Aumentar Magia
86–90	Jogue em Metamagia (8 níveis) e adicione Estender Magia
91–95	Jogue em Metamagia (8 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (8 níveis) e adicione Magia Silenciosa
Metamagia (10 níveis)	
01–30	Elevar Magia (+10 níveis)
31–45	Jogue em Metamagia (3 níveis) e adicione Intensificar Magia
46–55	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Aprimorar Magia
56–65	Jogue em Metamagia (6 níveis) e adicione Acelerar Magia
66–75	Jogue em Metamagia (7 níveis) e adicione Maximizar Magia
76–80	Jogue em Metamagia (8 níveis) e adicione Potencializar Magia
81–85	Jogue em Metamagia (9 níveis) e adicione Aumentar Magia
86–90	Jogue em Metamagia (9 níveis) e adicione Estender Magia
91–95	Jogue em Metamagia (9 níveis) e adicione Elevar Magia (+1 nível)
96–100	Jogue em Metamagia (9 níveis) e adicione Magia Silenciosa

PERGAMINHOS

Para gerar um pergaminho épico aleatoriamente, primeiro consulte a Tabela 4–20 para determinar se as magias são arcanas ou divinas. Um pergaminho épico contém 1d8 magias. Para obter cada magia, consulte a Tabela 4–21 para determinar seu nível e depois a seção apropriada da Tabela 4–22 para determinar o nível efetivo da magia e os ajustes de níveis metamágicos. Para determinar os ajustes específicos de níveis metamágicos, consulte a seção apropriada da Tabela 4–23. Finalmente, para determinar a magia, utilize a seção apropriada da Tabela 8–24 ou Tabela 8–25 do Capítulo 8 do *Livro do Mestre*.

CAJADOS

Não existem varinhas épicas; os cajados são os itens de armazenamento de magias preferidos dos conjuradores épicos. Os cajados possuem 50 cargas quando são criados e não podem ser recarregados.

Descrições dos Cajados Épicos

Os cajados épicos mais comuns estão descritos abaixo.

Barragem Rápida: Os dois poderes deste cajado podem ser ativados como uma ação livre (embora o cajado somente possa ser utilizado uma vez por rodada).

- *Mísseis mágicos* (intensificada, acelerada, 1 carga, 5 mísseis que causam 10 pontos de dano cada)
- *Bola de fogo* (elevada para 6º nível, aprimorada, acelerada, 1 carga, 20d6 pontos de dano, CD 31)

Nível de Conjurador: 25º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Aprimorar Magia, Elevar Magia, Intensificar Magia, Acelerar Magia, *bola de fogo, mísseis mágicos; preço de mercado:* 417.750 PO.

Bravura Extra-Planar: O usuário deste poderoso cajado é imune aos efeitos de quaisquer características planares baseadas em tendência, assim como as características positivas e negativas dominantes (conforme descrito no *Manual dos Planos*). O cajado permite o uso das seguintes magias.

- *Aliado extra-planar aprimorado* (1 carga)
- *Âncora extra-planar aprimorada* (1 carga)
- *Portal* (1 carga)

Quando utilizar o poder *aliado extra-planar aprimorado*, o portador ainda deve barganhar com a criatura invocada.

Além dos poderes acima, um *cajado de bravura extra-planar* é um *bordão anti-criatura (extra-planar) +5* (jogue 1d4 para determinar a tendência do extra-planar afetado: 1 = Caótico, 2 = Mau, 3 = Bom, 4 = Leal). Depois que todas as cargas do *cajado de bravura extra-planar* forem utilizadas, ele permanece como um *bordão +5* sem habilidades especiais.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, *portal, aliado extra-planar aprimorado, âncora extra-planar aprimorada, proteção contra elementos; preço de mercado:* 460.000 PO.

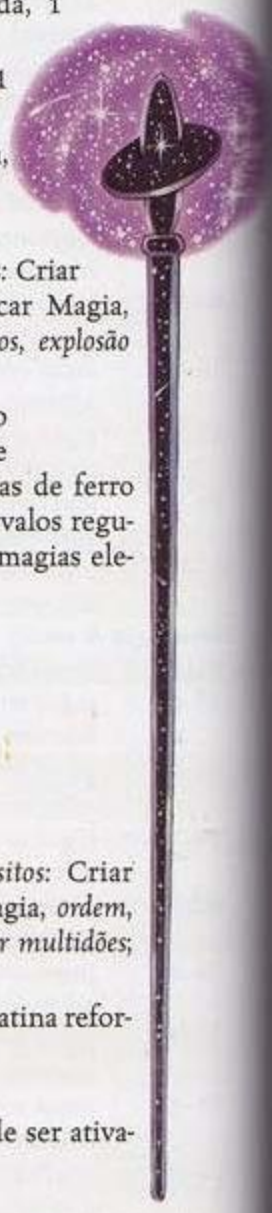
Cosmos: Este cajado liso é feito de uma pedra negro azeviche. Observar sua superfície revela um firmamento brilhante, em constante movimento, de estrelas e um cometa, uma nebulosa ou uma supernova ocasional. Ele permite o uso das seguintes magias.

Cajado da Dominação

Tabela 4–24: Cajados Épicos

1d%	Cajado	Preço de Mercado
01–09	*Esferas*	228.375 PO
10–18	*Energia poderosa*	265.000 PO
19–27	*Muralhas*	275.625 PO
28–36	*Inverno*	292.500 PO
37–45	*Prisma*	326.812 PO
46–54	*Barragem rápida*	417.750 PO
55–63	*Bravura extra-planar*	460.000 PO
64–71	*Dominação*	464.400 PO
72–79	*Poder flamejante*	500.000 PO
80–87	*Fúria da natureza*	500.000 PO
88–95	*Hierofantes*	501.187 PO
96–98	*Cosmos*	683.487 PO
99–100	*Necromancia*	1.505.312 PO

- *Corrente de relâmpagos* (intensificada, 1 carga, CD 29)
- *Chuva de meteoros* (intensificada, 1 carga, CD 34)
- *Explosão solar* (intensificada, 1 carga, CD 32)



Bastão do Cosmos

Nível de Conjurador: 27º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Intensificar Magia, *corrente de relâmpagos, chuva de meteoros, explosão solar; preço de mercado:* 683.437 PO.

Dominação: Este cajado é curto (cerca de 1,20 m de comprimento) e espesso (10 cm de espessura), com tiras de ferro circundando-o como algemas em intervalos regulares. Ele permite o uso das seguintes magias elevadas.

- *Dominar monstros* (1 carga, CD 33)
- *Ordem* (1 carga, CD 32)
- *Enfeitiçar multidões* (1 carga, CD 32)
- *Tarefa* (1 carga, CD 33)

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Elevar Magia, *ordem, dominar monstros, tarefa/missão, enfeitiçar multidões; preço de mercado:* 464.400 PO.

Energia Poderosa: Este cajado de platina reforçado possui três poderes.

- *Escudo arcano* (acelerado, 1 carga, pode ser ativado uma vez por rodada)
- *Cubo de energia* (1 carga)
- *Mão esmagadora de Bigby* (1 carga)

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Acelerar Magia, *mão esmagadora de Bigby, cubo de energia, escudo arcano; preço de mercado:* 265.000 PO.

Esferas: Este cajado de madeira é revestido de ferro e possui uma bola de metal de 12 cm de diâmetro adornando seu castão. Ele permite o uso das seguintes magias.

- *Esfera gélida de Otiluke* (1 carga, CD 19)
- *Esfera resiliente de Otiluke* (1 carga, CD 16)
- *Esfera telecinética de Otiluke* (1 carga, CD 22)

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, *esfera gélida de Otiluke, esfera resiliente de Otiluke, esfera telecinética de Otiluke*; *preço de mercado:* 228.375 PO.

Hierofantes: Esta bengala retorcida e escurecida pelo tempo é esculpida com vinhas e permite o uso das seguintes magias.

- *Destruição rastejante* (aumentada, estendida, 1 carga, CD 23)
- *Comandar plantas* (aumentada, estendida, 1 carga, CD 25)
- *Grupo de elementais* (intensificada, 2 cargas, CD 34)
- *Homens vegetais* (intensificada, 2 cargas, CD 34)

Nível de Conjurador: 27º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Aumentar Magia, Estender Magia, Intensificar Magia, *destruição rastejante, comandar plantas, grupo de elementais, homens vegetais*; *preço de mercado:* 501.187 PO.

Inverno: Essa haste de aço é constantemente envolvida com uma fina camada de gelo. Ela possui um castão metálico e circular de 15 cm de diâmetro, onde é possível observar uma tempestade enfurecida de neve. O cajado permite o uso das seguintes magias.

- *Cone glacial* (intensificada, 2 cargas, CD 28)
- *Tempestade glacial* (intensificada, 2 cargas, CD 26)
- *Esfera gélida de Otiluke* (intensificada, 2 cargas, CD 29)
- *Muralha de gelo* (1 carga)

Nível de Conjurador: 24º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Estender Magia, Intensificar Magia, *cone glacial, tempestade glacial, esfera gélida de Otiluke, muralha de gelo*; *preço de mercado:* 292.500 PO.

Cajado dos Hierofantes

Muralhas: Este cajado não é circular, mas um pilar quadrado de 1,80 m de comprimento e 5 cm de aresta. Ele apresenta um castão quadrado com um diamante cristalino e polido em seu interior. Ele permite o uso das seguintes magias.

- *Muralha de ferro* (1 carga)
- *Muralha de pedra* (1 carga)
- *Muralha de energia* (1 carga)

Nível de Conjurador: 30º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Estender Magia, *muralha de ferro, muralha de pedra*, e *muralha de energia* estendidas; *preço de mercado:* 275.625 PO.

Necromancia: Este cajado parece ser construído com uma série de ossos de dedos humanos. Ele permite o uso das seguintes magias.

- *Círculo da morte* (intensificado, 2 cargas, CD 29)
- *Criar mortos-vivos aprimorados* (1 carga)
- *Dedo da morte* (aprimorada e elevada para 16º nível, 2 cargas, CD 34)
- *Prender a alma* (aprimorada e elevada para 16º nível, 2 cargas, CD 34). A alma ficará aprisionada no cajado, não em uma gema. Apenas a destruição do cajado pode libertar as almas presas.

Cajado da Fúria da Natureza

Nível de Conjurador: 27º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Intensificar Magia, Elevar Magia, Elevar Magia Aprimorado, *círculo da morte, criar mortos-vivos aprimorados, dedo da morte, prender a alma*; *preço de mercado:* 1.505.312; *custo de criação:* 1.290.156 + 14.303 XP.

Fúria da Natureza: Este *bordão anti-criatura (aberrações) +5* é fabricado a partir de um único galho retorcido de carvalho que foi atingido por um raio. Ele permite o uso das seguintes magias.

- *Terremoto* (1 carga)
- *Ciclone* (elevada para 10º nível, 1 carga, CD 25)
- *Tempestade de fogo* (elevada para 10º nível, 1 carga, CD 25)

Depois que todas as cargas do *cajado da fúria da natureza* forem utilizadas, ele permanece como um *bordão +5* sem habilidades especiais.

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Elevar Magia, Elevar Magia Aprimorado, *terremoto, tempestade de fogo, invocar criatura I (ou invocar aliado da natureza I), ciclone*; *preço de mercado:* 500.000 PO.

Poder Flamejante: Este *bordão flamejante +5* fornece ao usuário resistência a fogo 30 sempre que empunhado. Também possui os seguintes poderes:

Cajado da Necromancia

- *Muralha de fogo* (estendida, 1 carga, CD 17)
- *Bola de fogo controlável* (intensificada para 240 pontos de dano, 2 cargas, CD 31)
- *Chuva de meteoros* (elevada para 12º nível, 2 cargas, CD 28)
- *Invocar criatura IX* (estendida, 2 cargas, apenas elemental do fogo ancião)

Um *cajado de poder flamejante* pode ser quebrado em um golpe de retribuição. A destruição do cajado deve ser proposital e declarada pelo usuário. Todas as cargas que estiverem no cajado são instantaneamente liberadas em um globo de 9 m de raio. Qualquer criatura num raio de 3 m do cajado sofre uma quantidade de pontos de dano equivalente a oito vezes a quantidade de cargas remanescentes; as criaturas entre 3,10 m e 6 m sofrem seis vezes o número de cargas; as vítimas entre 6,10 m e 9 m de distância sofrem quatro vezes o número de cargas em pontos de dano. Um teste de resistência de Reflexos (CD 17) bem-sucedido reduz o dano à metade.

O personagem que destruir o cajado terá 50% de chances de viajar para outro plano de existência; caso isso não aconteça, a liberação explosiva de energia o aniquilará.

Depois que todas as cargas do cajado forem utilizadas, ele permanece como um *bordão +5* sem habilidades especiais. Uma vez sem cargas, não será possível ativar o golpe de retribuição.

Nível de Conjurador: 25º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Estender Magia, Elevar Magia, Elevar Magia Aprimorado, Intensificar Magia, Foco em Magia (Evocação), *chama contínua, bola de fogo controlável, chuva de meteoros, proteção contra elementos, invocar criatura IX, muralha de fogo;* *preço de mercado:* 500.000 PO.

Prisma: Este cajado tem 1,80 m de comprimento, é feito de cristal, e possui três lados chatos em vez do formato cilíndrico padrão. Ele permite o uso das seguintes magias.

- *Esfera prismática* (estendida, 1 carga, CD 25)
- *Rajada prismática* (estendida, 1 carga, CD 22)
- *Muralha prismática* (estendida, 1 carga, CD 23)

Nível de Conjurador: 21º; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Cajado Épico, Estender Magia, *esfera prismática, rajada prismática, muralha prismática;* *preço de mercado:* 326.812 PO.

Cajado do Prisma

ITENS MARAVILHOSOS

Qualquer criatura pode usar um item maravilhoso, exceto quando especificado o contrário na descrição do item.

Descrições dos Itens Maravilhosos Épicos

Os itens maravilhosos épicos mais comuns estão descritos abaixo.

Amuleto de Armadura Natural Épica: Este amuleto, geralmente fabricado com escamas de dragão, endurece o corpo e a pele do usuário, concedendo +6 ou mais de bônus de armadura natural na CA, conforme o tipo de amuleto.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *pele de árvore,* o nível do criador deve ser o triplo do bônus do amuleto; *preço de mercado:* 720.000 PO (+6), 980.000 PO (+7), 1.280.000 PO (+8), 1.620.000 PO (+9), 2.000.000 PO (+10); *Peso:* —.

Cajado das Muralhas

Armário do Banquete: Este armário extraordinário possui a habilidade de produzir um delicioso banquete para 40 pessoas, três vezes por dia. Basta abrir as portas do armário e ele revelará bandejas de alimentos de diversos tipos e sabores, frescos e aquecidos. A refeição possui todas as qualidades e benefícios produzidos pela magia *banquete dos heróis.*

Nível de Conjurador: 40º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *banquete dos heróis;* *preço de mercado:* 288.000 PO; *Peso:* 10 kg.

Botas da Rapidez: Estes sapatos de couro e sola macia concedem +6 de bônus de aprimoramento de Destreza. O deslocamento do usuário dobra (não se acumula com qualquer melhoria mágica ou sobrenatural do deslocamento), ele adquire a habilidade evasão (como o talento da classe ladino) e a distância de salto do usuário não será mais limitada pela altura. O usuário recebe +20 de bônus de competência nos testes de Equilíbrio, Escalar, Saltar e Acrobacia. Três vezes por dia, o usuário pode pronunciar uma palavra de comando e ativar a magia *velocidade* das botas (como a magia *velocidade,* duração 20 rodadas).

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *agilidade felina, recuo acelerado, velocidade, salto;* *preço de mercado:* 256.000 PO; *Peso:* 1/2 kg.

Braçadeiras da Bravura Implacável: Essas braçadeiras de adamante concedem +12 de bônus de aprimoramento na Força e na Constituição do usuário. O usuário adquire duas categorias de tamanho (limitado a Colossal) para determinar os resultados dos testes resistidos de combate que utilizem modificadores baseados em tamanho, como encontrão, Agarrar e imobilização.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *força do touro, vigor, aumentar;* *preço de mercado:* 4.384.000 PO; *Peso:* 1/2 kg.

Braçadeiras de Armadura Épica: Estes itens parecem protetores de pulso ou braço. Elas cercam o usuário com um campo invisível e tangível de energia, fornecendo +11 de bônus de armadura na CA ou mais, como se estivesse usando uma armadura comum. As duas braçadeiras devem ser vestidas para obter o efeito.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *armadura arcana,* o nível do criador deve ser o dobro do bônus das braçadeiras; *preço de mercado:* 1.210.000 PO (+11), 1.440.000 PO (+12), 1.690.000 PO (+13), 1.960.000 PO (+14), 2.250.000 PO (+15); *Peso:* 1/2 kg.

Cajados das Esferas

Braçadeiras de Saúde Épica: Estas braçadeiras de platina geralmente ostentam a imagem de um dragão ou de outra criatura poderosa. Elas fornecem +8 ou mais de bônus de aprimoramento de Constituição.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *vigor;* *preço de mercado:* 640.000 PO (+8), 1.000.000 PO (+10), 1.440.000 PO (+12); *Peso:* 1/2 kg.

Chave de Portal: Este pequeno tubo possui uma série de anéis móveis e pequenos botões em seu comprimento. Quando é ativado apropriadamente, pode ser utilizado para sintonizar qualquer espaço de ligação, como uma entrada ou uma abertura de caverna, com outro espaço similar em outro plano de existência visitado anteriormente pelo usuário. Quando os dois espaços estiverem sincronizados, surgirá um portal inter-dimensional em cada localidade e as duas passagens estarão conectadas. Quando o usuário criar o conjunto de portais, ele também deve estabelecer a chave necessária para os viajantes acessarem a passagem dimensional. As chaves possíveis incluem nada, uma pérola, uma cor de cabelo específica ou mesmo a própria *chave de portal.* É possível gerar 60 pares diferentes de portais simultaneamente desta maneira.

Cajado do Inverno

Assim que todos os portais estiverem sintonizados, a chave não conseguirá gerar portais adicionais, mas ainda pode ser necessária para acessar um ou mais passagens. Os portais inter-dimensionais são invisíveis para qualquer criatura sem a chave apropriada (embora a *visão da verdade* ou magias similares revelem sua presença).

Nível de Conjurador: 21°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *portal*; *preço de mercado:* 378.000 PO; *Peso:* 1/2 kg.

Cinto de Força Épica: Este grande cinto é fabricado com pele resistente e reforçado com adamante. O cinto concede +8 ou mais de bônus de aprimoramento para o valor de Força do usuário.

Nível de Conjurador: 20°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *força do touro*; *preço de mercado:* 640.000 PO (+8), 1.000.000 PO (+10), 1.440.000 PO (+12); *Peso:* 1/2 kg.

Ferraduras de Montaria Inigualável: Estas ferraduras aderem magicamente às patas de qualquer criatura com cascos. Qualquer criatura cavalgando o animal recebe +10 de bônus de competência nos testes de Cavalgar e considera-se que possui as graduações necessárias na perícia Cavalgar adequada (portanto, não sofrerá –5 de penalidade quando cavalgar uma criatura desconhecida). As ferraduras concedem à criatura (ou ao cavaleiro, conforme apropriado) os efeitos dos talentos Atropelar, Investida Montada e Investida Implacável. O usuário das ferraduras adquire Resistência à Magia 32 contra efeitos de encantamento. Além disso, o deslocamento terrestre da criatura é dobrado.

Nível de Conjurador: 20°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, perícia Cavalgar, *velocidade*, *resistência à magia*; *preço de mercado:* 217.000 PO; *Peso:* 1/2 kg cada.

Luvas de Destreza Épica: Estas luvas justas de couro são muito flexíveis e permitem a manipulação de objetos delicados. Elas adicionam +8 ou mais bônus de aprimoramento ao valor de Destreza do usuário.

Nível de Conjurador: 20°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *agilidade felina*; *preço de mercado:* 640.000 PO (+8), 1.000.000 PO (+10), 1.440.000 PO (+12); *Peso:* —.

Botas da Rapidez

Tabela 4–25: Itens Maravilhosos Épicos

1d%	Item Maravilhoso	Preço de Mercado
01–02	*Ferradura da montaria inigualável*	217.000 PO
03–04	*Manto de furtividade maior*	242.000 PO
05–06	*Botas da rapidez*	256.000 PO
07–08	*Armário do banquete*	288.000 PO
09–10	*Manto de resistência à magia épica*	290.000 PO
11–13	*Manto de resistência épica +6*	360.000 PO
14–15	*Chave de portal*	378.000 PO
16–18	*Manto de resistência épica +7*	490.000 PO
19–21	*Cinto de força épica +8*	640.000 PO
22–24	*Braçadeiras de saúde épica +8*	640.000 PO
25–27	*Manto de carisma épico +8*	640.000 PO
28–30	*Manto de resistência épica +8*	640.000 PO
31–33	*Luvas de destreza épica +8*	640.000 PO
34–36	*Tiara do intelecto épico +8*	640.000 PO
37–39	*Periapto da sabedoria épica +8*	640.000 PO
40–42	*Amuleto de armadura natural épica +6*	720.000 PO
43–45	*Manto de resistência épica +9*	810.000 PO
46–48	*Amuleto de armadura natural épica +7*	980.000 PO
49–51	*Cinto de força épica +10*	1.000.000 PO
52–54	*Braçadeiras de saúde épica +10*	1.000.000 PO
55–57	*Manto de carisma épico +10*	1.000.000 PO
58–59	*Manto de resistência épica +10*	1.000.000 PO
60–62	*Luvas de destreza épica +10*	1.000.000 PO
63–65	*Tiara do intelecto épico +10*	1.000.000 PO
66–68	*Periapto da Sabedoria épica +10*	1.000.000 PO
69–71	*Braçadeiras de armadura épica +11*	1.210.000 PO
72–74	*Amuleto de armadura natural épica +8*	1.280.000 PO
75–76	*Cinto de força épica +12*	1.440.000 PO
77–78	*Braçadeiras de armadura épica +12*	1.440.000 PO
79–80	*Braçadeiras de saúde épica +12*	1.440.000 PO
81–82	*Manto de carisma épico +12*	1.440.000 PO
83–84	*Luvas de destreza épica +12*	1.440.000 PO
85–86	*Tiara do intelecto épico +12*	1.440.000 PO
87–88	*Periapto da sabedoria épica +12*	1.440.000 PO
89–90	*Amuleto de armadura natural épica +9*	1.620.000 PO
91–92	*Braçadeiras de armadura épica +13*	1.690.000 PO
93–94	*Braçadeiras de armadura épica +14*	1.960.000 PO
95–96	*Amuleto de armadura natural épica +10*	2.000.000 PO
97–98	*Braçadeiras de armadura épica +15*	2.250.000 PO
99–100	*Braçadeiras da bravura implacável*	4.384.000 PO

Manto de Carisma Épico: Este manto leve e adaptável possui adornos decorativos de ouro. Quando é vestido, ele concede +8 ou mais de bônus de aprimoramento no valor de Carisma do personagem.

Nível de Conjurador: 20°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *enfeitiçar monstros*; *preço de mercado:* 640.000 PO (+8), 1.000.000 PO (+10), 1.440.000 PO (+12); *Peso:* 1/2 kg.

Manto de Furtividade Maior: O usuário deste manto cinza e indistinto adquire +30 de bônus nos testes de Esconder-se e Furtividade. A silhueta do usuário se torna borrado e indistinto, fornecendo meia camuflagem (20% de chance de falha) em todas as tentativas de ataque (como a magia *nublar*). O manto também concede os efeitos de *dificultar detecção* ao usuário (idêntico à magia).

Nível de Conjurador: 20°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *nublar*, *invisibilidade*, *dificultar detecção*, *silêncio*; *preço de mercado:* 242.000 PO; *Peso:* 1/2 kg.

Manto de Resistência Épica: Estes trajes oferecem proteção mágica na forma de +6 de bônus de resistência ou

maior em todos os testes de Fortitude, Reflexos e Vontade.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *resistência*, o nível do criador deve ser o triplo do bônus do manto; *preço de mercado:* 360.000 PO (+6), 490.000 PO (+7), 490.000 PO (+8), 810.000 PO (+9), 1.000.000 PO (+10); *Peso:* 1/2 kg.

Manto da Resistência à Magia Épica: Este traje bordado é utilizado sobre as roupas ou armaduras normais. Ele concede Resistência à Magia 40 ao usuário.

Nível de Conjurador: 29º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *resistência à magia*; *preço de mercado:* 290.000 PO; *Peso:* 1/2 kg.

Periapto da Sabedoria Épica: Esta pérola grande está suspensa em uma corrente de platina e concede +8 ou mais de bônus de aprimoramento ao valor de Sabedoria do usuário.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *comunhão* ou *lendas e histórias*; *preço de mercado:* 640.000 PO (+8), 1.000.000 PO (+10), 1.440.000 PO (+12); *Peso:* —.

Tiara do Intelecto Épico: Este aparato é um cordão leve com um pequeno diamante, ajustado de forma que se encaixe sobre a testa do usuário. A tiara adiciona +8 ou mais de bônus de aprimoramento ao valor de Inteligência do usuário.

Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *comunhão* ou *lendas e histórias*; *preço de mercado:* 640.000 PO (+8), 1.000.000 PO (+10), 1.440.000 PO (+12); *Peso:* —.

Manto do Carisma Épico

ITENS INTELIGENTES

Exatamente como os itens mágicos comuns, algumas vezes os itens mágicos épicos possuem inteligência. Esses objetos são perfeitamente conscientes e devem ser considerados PdMs. A seção Itens Mágicos Épicos Aleatórios, apresentada anteriormente neste capítulo, descreve a probabilidade das armaduras, escudos, anéis, bastões, cajados, itens maravilhosos e armas épicas serem inteligentes. Em resumo, um anel, bastão, cajado, item maravilhoso, armadura ou escudo possui 1% de chance de ser inteligente, uma arma de disparo tem 5% de chance de ser inteligente e uma arma branca épica tem 15% de chance de ser inteligente.

Em vez de usar as tabelas do *Livro do Mestre*, utilize as tabelas a seguir para determinar as propriedades de um item inteligente: quantidade de poderes, propriedades incomuns, tendência e um propósito especial (se houver). Entre três valores de habilidades mentais, dois são mais elevados (2d6 + um valor) e um é completamente aleatório (3d6). Escolha os valores associados a cada resultado ou jogue 1d4 e determine-os aleatoriamente de acordo com a tabela abaixo.

Como se trata de um item mágico inteligente, o Mestre deveria tentar elaborar itens épicos incomuns, relacionados com temas e propósitos especiais de sua campanha, utilizando as tabelas para obter sugestões e inspiração. Mesmo que um poder específico tenha sido obtido aleatoriamente na tabela, não significa que o Mestre tenha que associá-lo ao item. Altere ou ignore quaisquer resultados que não se ajustem com sua visão do item.

A primeira etapa para determinar as propriedades de um item épico mágico inteligente aleatoriamente é selecionar suas capacidades gerais. Elas são encontradas na Tabela 4–27.

MODIFICADOR DE PREÇO DE MERCADO

Cada item inteligente é uma combinação única de consciência, comunicação e poderes especiais. Os modificadores de preço de mercado indicados na Tabela 8–31 do *Livro do Mestre* não são suficientes para calcular um preço de mercado adequado para um item dessa estirpe. Para encontrar o preço de mercado de um item mágico épico inteligente, utilize as referências ampliadas a seguir, ajustando o que for necessário para obter um preço apropriado.

Cada ponto de bônus em Inteligência, Sabedoria ou Carisma aumenta o preço de mercado do item em 400 PO.

Qualquer método de comunicação do item aumenta seu preço de mercado conforme o valor indicado na Tabela 4–29: Comunicação do Item Épico.

Cada habilidade primária do item aumenta seu preço de mercado entre 2.000 PO e 10.000 PO (média 6.000 PO).

Cada habilidade extraordinária do item aumenta seu preço de mercado entre 15.000 PO e 35.000 PO (média 25.000 PO).

Um propósito especial aumenta o preço de mercado do item em 50.000 PO.

Um poder fabuloso aumenta o preço de mercado do item em 100.000 PO.

TENDÊNCIA DOS ITENS INTELIGENTES

Qualquer item inteligente possuirá uma tendência. Certifique-se que a tendência selecionada ou obtida aleatoriamente (na tabela 4–28: Tendência do Item) combine com as habilidades especiais orientadas conforme a tendência do item (como *poder sagrado*).

Qualquer personagem cuja tendência não seja compatível com a tendência do item sofrerá um nível negativo a cada 10 pontos de Ego do objeto (veja Ego do Item, abaixo) assim que ele for empunhado. Os níveis negativos nunca reduzem de-

Tabela 4–26: Valores de Habilidade Mental para Itens Inteligentes

1d4	Valor Maior	Valor Médio	Valor Baixo
1	Inteligência	Carisma	Sabedoria
2	Inteligência	Sabedoria	Carisma
3	Sabedoria	Inteligência	Carisma
4	Carisma	Inteligência	Sabedoria

Tabela 4–27: Inteligência, Sabedoria, Carisma e Habilidades dos Itens Épicos Inteligentes

1d%	Valores de Habilidade	Capacidades
01–22	Duas = 2d6+10, uma = 3d6	Três habilidades primárias, um poder extraordinário
23–40	Duas = 2d6+11, uma = 3d6	Três habilidades primárias, dois poderes extraordinários
41–54	Duas = 2d6+12, uma = 3d6	Quatro habilidades primárias, dois poderes extraordinários
55–64	Duas = 2d6+14, uma = 3d6	Quatro habilidades primárias, três poderes extraordinários
65–71	Duas = 2d6+16, uma = 3d6	Quatro habilidades primárias, três poderes extraordinários, um poder fabuloso
72–73	Duas = 2d6+18, uma = 3d6	Quatro habilidades primárias, três poderes extraordinários, dois poderes fabulosos
74	Jogue novamente, mas adicione 1d6 a cada valor de habilidade [1]	
75–100	Use a Tabela 8–31 no *Livro do Mestre*	

1 Cumulativo caso seja obtido diversas vezes.

nitivamente o nível do personagem, mas não podem ser superados de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o objeto estiver sendo empunhado. Estes níveis negativos são cumulativos com quaisquer outras penalidades que o item acarrete contra usuários inadequados.

Tabela 4–28: Tendência do Item

1d%	Tendência do Item
01–05	Caótico e Bom
06–15	Caótico e Neutro[1]
16–20	Caótico e Mau
21–25	Neutro e Mau[1]
26–30	Leal e Mau
31–55	Leal e Bom
56–60	Leal e Neutro[1]
61–80	Neutro e Bom[1]
81–100	Neutro

1 O item pode ser empunhado por qualquer personagem que tenha a mesma denominação do outro eixo da tendência do objeto (em outras palavras, Caótico ou Leal, Bom ou Mau). Portanto, qualquer personagem Caótico (CB, CN, CM) conseguiria empunhar um item Caótico e Neutro

COMUNICAÇÃO DO ITEM

Como é um Personagem do Mestre, um item inteligente fala o idioma Comum e mais um idioma a cada ponto de bônus de Inteligência. Escolha idiomas apropriados, considerando a origem e os propósitos do item. Por exemplo, uma arma inteligente forjada por drows provavelmente falaria o idioma Élfico e uma arma sagrada conheceria o idioma Celestial.

Um item com diversos métodos de comunicação é capaz de utilizar todos conforme desejar.

Tabela 4–29: Comunicação do Item Épico

1d%	Modo de Comunicação	Modificador de Preço de Mercado
01–10	Semi-empático [1]	+1.000 PO
11–35	Empático [2]	+2.000 PO
36–75	Fala [3]	+3.000 PO
76–85	Telepatia [4]	+5.000 PO
86–100	Fala [1] e telepatia [4]	+8.000 PO

1 O portador sente algum sinal (um pulsar ou tinir, por exemplo) quando a habilidade do item é ativada.

2 O portador sente impulsos e emoções provenientes do item, que o encoraja ou desencoraja a executar determinadas ações.

3 O item fala o idioma Comum e mais um idioma a cada ponto de bônus de Inteligência. Jogue 1d%: 01–05, o item não consegue ler nenhum idioma; 06–75 o item pode ler qualquer idioma que conhecer (+1.000 PO no preço de mercado); 76–90, consegue ler qualquer idioma (+2.000 PO no preço de mercado); 91–100, pode ler todos os idiomas como o efeito de *ler magias* (+3.000 PO no preço de mercado).

4 O item pode se comunicar silenciosamente com qualquer usuário que tenha Inteligência 1 ou superior, independente de qualquer impedimento lingüístico.

HABILIDADES DOS ITENS INTELIGENTES

Utilizando a quantidade de habilidades determinadas acima, selecione as capacidades específicas do item nas tabelas abaixo.

Tabela 4–30: Habilidades Primárias dos Itens Inteligentes

1d%	Habilidade Primária
01–04	O item possui 10 graduações em Senso de Direção ou Sobrevivência
05–08	O item possui 10 graduações em Sentir Motivação
09–12	O usuário adquire Reflexos de Combate
13–16	O usuário adquire Lutar às Cegas
17–20	O usuário adquire Iniciativa Aprimorada
21–24	O usuário adquire Mobilidade
25–28	O usuário adquire Separar
29–32	O usuário adquire Especialização em combate
33–39	*Detectar* [tendência oposta] sem limite
40–42	*Encontrar armadilhas* sem limite
43–47	*Detectar portas secretas* sem limite
48–54	*Detectar magia* sem limite
55–57	O usuário adquire esquiva sobrenatural (como um bárbaro de 5° nível)
58–60	O usuário adquire evasão
61–65	O usuário adquire *ver o invisível* sem limite diário
66–70	*Curar ferimentos leves* (1d8+5) no usuário 1/dia
71–75	*Queda suave* no usuário 1/dia
76	*Localizar objetos* em um raio de 36 m
77	O usuário não precisa dormir
78	O usuário não precisa respirar
79	*Salto* durante 20 minutos no usuário 1/dia
80	*Patas de aranha* durante 20 minutos no usuário 1/dia
81–90	Jogue novamente duas vezes nesta tabela
91–100	Jogue na Tabela 4–31: Poderes Extraordinários dos Itens Inteligentes.

Caso a mesma habilidade seja obtida duas vezes ou mais, o alcance, o limite diário ou a eficiência do poder é dobrado, triplicado, etc.

Todas as habilidades funcionam somente enquanto o item é empunhado, desembainhado ou brandido de alguma forma e o portador estiver concentrado no resultado desejado. Ativar um poder exige uma ação padrão, mas usar um talento é uma ação livre. Os talentos podem ser utilizados indepen-

Tabela 4–31: Poderes Extraordinários dos Itens Inteligentes

1d%	Poder Extraordinário	Usos
01–05	*Enfeitiçar pessoas* [1] (CD 11) através do contato	3/dia
06–10	*Clarividência/clariaudiência* (alcance 30 m, 1 minuto por uso)	3/dia
11–15	*Mísseis mágicos* (alcance 60 m, 3 projéteis)	3/dia
16–20	*Escudo arcano* no usuário	3/dia
21–25	*Detectar pensamentos* (alcance 30 m, 1 minuto por uso)	3/dia
26–30	*Levitação* (apenas no usuário, duração 10 minutos)	3/dia
31–35	*Invisibilidade* (apenas no usuário, até 30 minutos por uso)	3/dia
36–40	*Vôo* (30 minutos por uso)	2/dia
41–45	*Relâmpago* (8d6 pontos de dano, alcance 60 m, CD 13[1])	1/dia
46–50	*Invocar Criaturas III*	1/dia
51–55	*Telepatia* (alcance 30 m)	2/dia
56–60	*Agilidade felina* (apenas no usuário)	1/dia
61–65	*Força do touro* (apenas no usuário)	1/dia
66–70	*Velocidade* (apenas no usuário, 10 rodadas)	1/dia
71–73	*Telecinésia* (máximo 125 kg, 1 minuto por uso)	2/dia
74–76	*Cura completa*	1/dia
77	*Teletransporte*, máximo 300 kg	1/dia
78	*Globo de Invulnerabilidade*	1/dia
79	*Pele rochosa* (apenas no usuário, 10 minutos por uso)	2/dia
80	*Enfraquecer o intelecto* através do toque	2/dia
81	*Visão da verdade*	Sem limite
82	*Muralha de energia*	1/dia
83	*Invocar criatura VI*	1/dia
84	*Dedo da morte* (alcance 30 m, CD 17[1])	1/dia
85	*Criar Passagens*	Sem limite
86–90	Jogue novamente duas vezes nesta tabela	—
91–100	Jogue novamente nesta tabela e escolha um propósito especial na Tabela 4–33	—

1 Escolha um valor de habilidade do item (geralmente o mais elevado) no momento da criação ou geração aleatória. Adicione o bônus desta habilidade na CD.

dente dos pré-requisitos, mas o item ainda deve estar nas mãos da criatura (ou vestido, no caso de armaduras). A critério do Mestre, um item inteligente será capaz de ativar seus poderes por conta própria.

Caso o mesmo poder seja obtido duas vezes, as utilizações por dia são dobradas. Se obtiver *visão da verdade* ou *criar passagens* duas vezes, jogue novamente.

Todas as habilidades funcionam somente enquanto o item é empunhado, desembainhado ou brandido de alguma forma e o portador estiver concentrado no resultado desejado. Ativar um poder exige uma ação padrão. A critério do Mestre, um item inteligente será capaz de ativar seus poderes por conta própria.

Exceto quando especificado o contrário, todos os poderes fabulosos pertencem ao 20º nível de conjurador. Caso obtenha o mesmo poder duas vezes, o limite diário é dobrado.

Todas as habilidades funcionam somente enquanto o item é empunhado, desembainhado ou brandido de alguma forma e o portador estiver concentrado no resultado desejado. Ativar um poder exige uma ação padrão. A critério do Mestre, um item inteligente será capaz de ativar seus poderes por conta própria.

Tabela 4–32: Poderes Fabulosos de Itens Inteligentes

1d%	Poder Fabuloso	Usos
01–04	*Projeção Astral*	1/dia
05–08	*Força do touro* (apenas no usuário; intensificado; +10 de bônus de Força)	1/dia
09–12	*Agilidade felina* (apenas no usuário; intensificada; +10 de bônus de Destreza)	1/dia
13–16	*Corrente de relâmpagos* (aprimorada; dano 20d6; CD 16[1])	1/dia
17–20	*Dominar monstros* (CD 19[1]) através do contato	1/dia
21–24	*Vigor* (apenas no usuário; intensificado; +10 de bônus de Constituição)	1/dia
25–28	*Drenar energia* (CD 19[1]) através do contato	1/dia
29–32	*Dedo da morte* (aumentado para 9º nível; CD 19[1])	1/dia
33–36	*Sexto sentido* (apenas no usuário)	1/dia
37–40	*Portal*	1/dia
41–44	*Velocidade* (apenas no usuário; estendida; duração 40 rodadas)	3/dia
45–48	*Invisibilidade aprimorada* (apenas no usuário; estendida; duração 40 minutos)	2/dia
49–52	*Cura completa em massa*	1/dia
53–56	*Chuva de meteoros* (CD 19[1])	1/dia
57–60	*Passagem invisível*	2/dia
61–64	*Esfera prismática* (CD 19[1])	1/dia
65–68	*Pele rochosa* (apenas no usuário; estendida; duração 400 minutos)	3/dia
69–72	*Invocar criatura IX*[2] (estendida; duração 40 rodadas)	1/dia
73–76	*Explosão solar* (elevada para 9º nível; CD 19[1])	2/dia
77–80	*Teletransporte exato*	2/dia
81–90	Jogue novamente duas vezes nesta tabela	—
91–100	Jogue novamente nesta tabela e escolha um propósito especial na Tabela 8–35 do *Livro do Mestre*	—

1 Escolha um valor de habilidade do item (geralmente o mais elevado) no momento da criação ou geração aleatória. Adicione o bônus desta habilidade na CD.

2 O item somente é capaz de invocar criaturas que não possuam uma tendência oposta à sua. Por exemplo, um escudo Leal e Bom não poderia invocar um monstro Caótico ou Mau.

PROPOSITO ESPECIAL DO ITEM

Os itens inteligentes com propósitos especiais são um desafio para o Mestre. Entretanto, eles valem a dificuldade, pois enriquecem profundamente qualquer campanha.

Propósito

Um propósito de um item deve combinar com seu tipo e tendência e sempre ser considerado cuidadosamente. A meta "derrotar/eliminar conjuradores arcanos" não significa que uma espada forçará o usuário a matar todos os magos que encontrar. Também não significa que a espada acredite que seja possível matar cada mago, feiticeiro e bardo do mundo. Esse propósito indica que o item detesta conjuradores arcanos e deseja arruinar a cabala local de magos, assim como terminar com o reinado de uma rainha feiticeira de uma região próxima. Da mesma forma, o objetivo "defender os elfos" não significa que se o usuário for um elfo, o item pretenda somente protegê-lo de qualquer ameaça, mas indica que um arco gostaria de ser utilizado em causas favoráveis aos elfos, derrotar seus inimigos e auxiliar seus líderes. O propósito "derrotar/assassinar qualquer criatura" não é apenas uma questão de autopreservação, mas significa que o item não descansará (ou

Tabela 4–33: Propósito do Item Inteligente

1d%	Propósito
01–20	Derrotar/eliminar a tendência exatamente oposta [1]
21–30	Derrotar/eliminar conjuradores arcanos (incluindo monstros que utilizam magias)
31–40	Derrotar/eliminar conjuradores divinos (incluindo entidades e servos divinos)
41–50	Derrotar/eliminar qualquer criatura, exceto conjuradores
51–55	Derrotar/eliminar um tipo específico de criatura (consulte o *Livro do Monstro* para obter escolhas)
56–60	Derrotar/eliminar uma raça ou tipo de criatura
61–70	Defender uma raça ou tipo de criatura
71–80	Derrotar/eliminar os seguidores de uma divindade
81–90	Defender os servos e interesses de uma divindade
91–95	Derrotar/eliminar qualquer criatura (exceto o item e o usuário)
99–100	Escolha do Mestre ou personagem

1 O propósito da versão Neutra (N) deste item seria preservar o equilíbrio ao derrotar/eliminar os seres poderosos das tendências extremas (LB, LM, CB, CM).

deixará seu usuário descansar) até estar acima de tudo e de todos. Certamente é um objetivo incomum — e provavelmente utópico.

Poderes Especiais de Propósito

Um poder especial de propósito funciona somente quando o item estiver perseguindo este objetivo. Ele sempre depende da análise do objeto, que deve perceber clara e diretamente os fins para justificar os meios. Ou seja, se o argumento de um jogador não convencer o item que uma determinada ação servirá aos seus interesses, o objeto não irá realizá-la.

EGO DO ITEM

O ego representa o poder absoluto e a força de personalidade de um item inteligente. Somente depois que todas as características de um item inteligente forem selecionadas será possível determinar seu valor de Ego. O ego é um fator que representa a dominância do item sobre o personagem, conforme detalhado a seguir.

Logo, uma *espada curta* +2 (2 pontos de Ego) com valores de Inteligência 10, Sabedoria 13 (1 ponto de Ego) e Carisma 11, mais a habilidade primária de *encontrar armadilhas* (1 ponto de Ego) teria um valor de Ego 4.

Por outro lado, considere uma *espada longa da detonação ígnea* +7 (15 pontos de Ego: 5 pelo bônus de melhoria até +5; 4 pelo bônus de melhoria até +7; 6 pelo valor +6 de bônus da *detonação ígnea* [veja a Tabela 4–15: Habilidades Especiais das Armas]) que tenha valores de Inteligência 23 (6 pontos de Ego), Sabedoria 19 (4 pontos de Ego) e Carisma 16 (3 pontos de Ego). Adicione as habilidades primárias *detectar magia*, *ver o invisível*, Iniciativa Aprimorada e evasão (4 pontos de Ego), os poderes extraordinários *detectar pensamentos* (2 pontos de Ego) e *velocidade* (2 pontos de Ego), e o poder fabuloso *passagem invisível* (6 pontos de Ego). Inclua o fato da arma se comunicar por telepatia (1 ponto de Ego) e ler idiomas (1 ponto de Ego), e esta espada terá um valor total de Ego 44.

Itens Contra Personagens

Quando um item possui um valor elevado de Ego, ele também possui vontade própria. Ele será, é óbvio, absolutamente fiel à sua tendência. Caso o personagem que carrega o item não seja coerente em relação aos objetivos da tendência ou ao propósito especial do item, o resultado será um conflito de personalidade — item contra personagem. De forma similar, qualquer item com um valor de Ego 20 ou maior sempre se considera superior a qualquer personagem e haverá um conflito de personalidade quando o usuário não concordar com ele.

Quando ocorre um conflito de personalidade, o usuário deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD = Ego do item). Caso obtenha sucesso, o portador controlará a situação. Se fracassar, o item estará no comando. Essa dominação permanece durante um dia ou até ocorrer uma situação crítica (como uma grande batalha, uma ameaça séria para o objeto ou o personagem, e assim por diante, a critério do Mestre). Caso o item vença o conflito, ele resistirá aos desejos do personagem e exigirá concessões, como as seguintes:

- Exclusão de aliados ou itens cuja tendência ou personalidade não sejam adequadas para o item.
- O personagem deve abandonar todos os outros objetos mágicos ou equipamentos de um certo tipo.
- Obediência do personagem, para que o item possa direcionar a jornada de acordo com seus próprios objetivos.
- Busca imediata para destruir as criaturas que o item detesta.
- Proteções e dispositivos mágicos para defender o item de qualquer perturbação quando não estiver em uso.

Tabela 4–34: Poderes Especiais de Propósito dos Itens Inteligentes

1d%	Poder Especial de Propósito
01–10	*Cegueira* [1] (CD 17 [2]) durante 2d6 rodadas
11–20	*Confusão* [1] (CD 19 [2]) durante 2d6 rodadas
21–25	*Medo* [1] (CD 19 [2]) durante 1d4 rodadas
26–55	*Imobilizar monstros* [1] (CD 19 [2]) durante 1d4 rodadas
56–65	*Matar* [1] (CD 20 [2])
66–75	*Desintegrar* (CD 21 [2])
76–80	*Ressurreição verdadeira* no usuário, uma única vez
81–100	+4 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, +4 de bônus de deflexão na CA, RM 30

1 Este poder afetará os oponentes do usuário do item durante um ataque, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade contra a CD indicada.
2 Escolha um valor de habilidade do item (geralmente o mais elevado) no momento da criação ou geração aleatória. Adicione o bônus desta habilidade na CD.

Tabela 4–35: Ego do Item

Atributo do Item	Pontos de Ego
Cada +1 de bônus de melhoria do item (até +5)	1
Cada +1 de bônus de melhoria do item (acima de +5)	2
Cada +1 de bônus de habilidades especiais	1
Cada habilidade primária	1
Cada poder extraordinário [1]	2
Cada poder fabuloso [1]	6
Propósito especial	4
Habilidade telepática	1
Habilidade de *ler magias*	1
Cada +1 de bônus de Inteligência	1
Cada +1 de bônus de Sabedoria	1
Cada +1 de bônus de Carisma	1

1 Se o limite diário foi dobrado, o mesmo acontece com os pontos de Ego.

- O personagem deve carregar o item consigo em qualquer ocasião.
- O personagem deve abandonar o item em favor de um usuário mais favorável, devido ao conflito de tendência ou conduta.

Em circunstâncias extremas, o item pode recorrer a medidas ainda piores.

- Forçar seu portador ao combate.
- Recusar-se a golpear oponentes.
- Atingir o usuário ou seus aliados.
- Forçar seu dono a se render para um oponente.
- Jogar-se no chão, fugindo das mãos do personagem.

Naturalmente, essas atitudes são improváveis quando existe harmonia entre as tendências do personagem e do item ou quando seus objetivos e personalidades são compatíveis. Mesmo assim, é possível que o item deseje que um personagem mais fraco seja seu portador para ser capaz de controlá-lo com maior facilidade, ou um usuário mais forte para alcançar seus objetivos mais facilmente.

Todos os itens mágicos com personalidade querem desempenhar um papel importante em suas atividades, especialmente durante o combate. Os objetos desse tipo são rivais, ainda que possuam a mesma tendência. Nenhum item inteligente quer dividir seu portador com os demais. O objeto está ciente da presença de qualquer outro item inteligente num raio de 18 m e a maioria tentará enganar ou distrair seu portador para que ele ignore ou destrua o rival. Obviamente, a tendência pode mudar este tipo de comportamento; uma *devastadora sagrada*, por exemplo, certamente não permitiria a destruição de qualquer item Leal e Bom, e seria capaz de encorajar sua descoberta, mesmo correndo o risco de enfrentar conflitos amargos posteriormente.

Os itens com personalidade nunca são completamente dominados ou silenciados pelos seus usuários, mesmo que nunca controlem o portador com sucesso. Eles podem ser incapazes de impor suas exigências, mas permanecem destemidos e continuam a declarar seus anseios e objetivos. Mesmo uma humilde arma +1 que tenha uma natureza incomum poderia ser um mártir, denegrindo suas próprias habilidades e implorando ao personagem que lhe conceda a oportunidade de se despedaçar contra um inimigo odiado.

Observação: O Mestre sempre deve representar a personalidade do item como faria com qualquer PdM. Consulte o Capítulo 5: Campanhas do *Livro do Mestre*, especialmente a Tabela 5–5: Uma Centena de Peculiaridades, para obter idéias sobre aspectos que tornem única a personalidade de um item inteligente.

ARTEFATOS

Mesmo em um mundo repleto de itens mágicos épicos, sempre haverá artefatos: relíquias lendárias de poderes misteriosos, com origens escondidas nos contos e lendas. Alguns destes itens são pouco mais que itens mágicos épicos únicos, com uma história relacionada, enquanto outros desafiam até os esforços dos grandes mestres do conhecimento que lutam para descobrir um lampejo sobre seus métodos de criação.

Independente da origem de um artefato, nenhum preço pode ser realmente atribuído a estes objetos. Na maioria dos casos, isto acontece porque é impossível atribuir categorias às suas habilidades. Outros itens estão muito além da capacidade dos mortais e nenhum preço pode ser atribuído à sua posse.

Mesmo que os personagens épicos sejam extremamente poderosos, o Mestre deve ser cauteloso quando inserir artefatos em sua campanha sem um planejamento adequado. Muitos deles têm poder suficiente para influenciar a campanha e sem um valor de mercado será difícil definir seu poder relativo em comparação aos outros itens mágicos. Entretanto, se existe uma campanha que precisa da inclusão de artefatos, é uma aventura épica. Ainda que o Mestre não forneça estes objetos como tesouro, sua mera presença ajudará a criar uma atmosfera mais "épica".

ARTEFATOS MENORES

Conforme indicado no *Livro do Mestre*, os artefatos menores não são necessariamente itens únicos; em vez disso, são itens mágicos que não podem mais ser fabricados pelos mortais através dos métodos comuns — nem mesmo pelos criadores épicos. Esses objetos não têm um preço de mercado pré-estabelecido (mas seu valor estimado ultrapassa as centenas de milhares de peças de ouro ou mais).

Apresentamos uma seleção de artefatos menores a seguir.

Bolsa de Fartura: Esta algibeira de couro é capaz de transformar uma única peça de ouro em muitas durante a noite. Se uma única peça de ouro for colocada em uma *bolsa de fartura* durante o pôr-do-sol, ela será substituída por 25 peças de ouro na alvorada. A *bolsa* não surte efeito caso mais de 1 PO seja guardada em seu interior ou se qualquer coisa diferente de ouro for colocada nela.

BASTIDORES: PREÇOS PARA ARTEFATOS

Uma vez que os itens mágicos épicos têm preços de mercado e pré-requisitos para criação, por que os artefatos não possuem as mesmas características? Para a maioria dos artefatos, esta é uma conseqüência do equilíbrio do sistema de regras. Se houvesse um preço de mercado para o artefato, ele demonstraria uma base para calcular seu custo de criação. Se qualquer personagem fosse capaz de criar *livros dos grandes feitos* ou *esferas da aniquilação*, a campanha (e por conseguinte o mundo inteiro) estaria fadada à destruição. A responsabilidade pela presença desses objetos deve repousar somente nas mãos do Mestre, que decidirá se deseja ou não um *baralho das surpresas* em sua campanha. Caso os artefatos tivessem preços, os personagens seriam capazes de fabricá-los conforme desejassem, retirando esse aspecto do cenário do alcance do Mestre.

Contudo, alguns artefatos (menores ou maiores) podem ser reproduzidos usando as regras de criação de itens mágicos épicos. Por exemplo, essencialmente a *maça de Cuthbert* é uma *maça de rompimento leal e sagrada +5* (efetivamente uma arma +11), com um poder especial (*luz cegante* de 20° nível, sem limite diário). De acordo com as regras de criação de itens mágicos, esta arma teria um preço de mercado de aproximadamente 2.500.000 PO. Um personagem que desejasse empunhar uma réplica da *maça de cuthbert* poderia fabricá-lo. Não seria a *maça* real, mas suas funções seriam praticamente idênticas.

Nível de Conjurador: 20º; *Peso*: 25 g.

Compêndio de Conjurações Benéficas: Este livro místico tem um grande valor para os conjuradores arcanos Bons (LB, NB, CB). O estudo do trabalho exige uma semana. Depois de terminar a leitura, um conjurador arcano Bom recebe +1 de bônus inerente no valor da habilidade chave de sua capacidade de conjuração arcana (Inteligência para magos e Carisma para bardos e feiticeiros) e pontos de experiência suficientes para alcançar a metade entre o XP do seu nível e o nível de experiência subseqüente. Caso o leitor tenha mais de uma classe de conjurador arcana, deverá escolher uma delas para ser afetada.

Os conjuradores que não sejam Bons (LN, N, CN, LM, NM ou CM) perdem definitivamente 1d4+1 pontos de Constituição e devem realizar uma penitencia (veja a magia *penitência*) para adquirir qualquer ponto de experiência.

Qualquer pessoa incapaz de conjurar magias arcanas que ler uma única palavra do compêndio deve obter sucesso em um teste de resistência Vontade (CD 20) ou ficará insana (veja a magia *insanidade*).

Exceto quando especificado o contrário, o texto de um *compêndio de conjurações benéficas* não pode ser diferenciado de qualquer outro livro, tomo e similares até que seja analisado com atenção. Uma vez terminada a leitura, o manuscrito desaparece e nunca será encontrado novamente e o mesmo personagem jamais obterá qualquer benefício quando ler um artefato similar.

Nível de Conjurador: 19º; *Peso*: 1,5 kg.

Compêndio de Danação Inefável: Este livro místico tem um grande valor para os conjuradores arcanos malignos (LM, NM, CM). O estudo do trabalho exige uma semana. Depois de terminar a leitura, um conjurador arcano Mau recebe +1 de bônus inerente no valor da habilidade chave de sua capacidade de conjuração arcana (Inteligência para magos e Carisma para bardos e feiticeiros) e pontos de experiência suficientes para alcançar a metade entre o XP do seu nível e o nível de experiência subseqüente. Caso o leitor tenha mais de uma classe de conjurador arcana, deverá escolher uma delas para ser afetada.

Os conjuradores que não sejam Maus (LN, N, CN, LB, NB ou CB) perdem definitivamente 1d4+1 pontos de Constituição e devem realizar uma penitencia (veja a magia *penitência*) para adquirir qualquer ponto de experiência.

Qualquer pessoa incapaz de conjurar magias arcanas que ler uma única palavra do compêndio deve obter sucesso em um teste de resistência Vontade (CD 20) ou ficará insana (veja a magia *insanidade*).

Exceto quando especificado o contrário, o texto de um *compêndio de danação inefável* não pode ser diferenciado de qualquer outro livro, tomo e similares até que seja analisado com atenção. Uma vez terminada a leitura, o manuscrito desaparece e nunca será encontrado novamente e o mesmo personagem jamais obterá qualquer benefício quando ler um artefato similar.

Nível de Conjurador: 19º; *Peso*: 1,5 kg.

Compêndio de Magia Prateada: Este livro místico tem um grande valor para os conjuradores arcanos Neutros (LN, N, CN). O estudo do trabalho exige uma semana. Depois de terminar a leitura, um conjurador arcano Neutro recebe +1 de bônus inerente no valor da habilidade chave de sua capacidade de conjuração arcana (Inteligência para magos e Carisma para bardos e feiticeiros) e pontos de experiência suficientes para alcançar a metade entre o XP do seu nível e o nível de experiência subseqüente. Caso o leitor tenha mais de uma classe de conjurador arcana, deverá escolher uma delas para ser afetada.

Os conjuradores Bons ou Maus (LM, NM, CM, LB, NB, CB) perdem definitivamente 1d4+1 pontos de Constituição e devem realizar uma penitencia (veja a magia *penitência*) para adquirir qualquer ponto de experiência.

Qualquer pessoa incapaz de conjurar magias arcanas que ler uma única palavra do compêndio deve obter sucesso em um teste de resistência Vontade (CD 20) ou ficará insana (veja a magia *insanidade*).

Exceto quando especificado o contrário, o texto de um *compêndio de magia prateada* não pode ser diferenciado de qualquer outro livro, tomo e similares até que seja analisado com atenção. Uma vez terminada a leitura, o manuscrito desaparece e nunca será encontrado novamente e o mesmo personagem jamais obterá qualquer benefício quando ler um artefato similar.

Nível de Conjurador: 19º; *Peso*: 1,5 kg.

Manual da Pujança Suprema em Combate: Esta pesquisa contém conselhos de especialistas e instruções sobre a arte do combate. Qualquer bárbaro, guerreiro, monge, paladino ou ranger que gastar uma semana estudando o manual recebe +1 de bônus inerente de Força e pontos de experiência suficientes para alcançar a metade entre o XP do seu nível e o nível de experiência subseqüente. Caso o leitor tenha mais de uma das classes listadas, deverá escolher uma delas para ser afetada.

Um personagem que não tenha níveis em nenhuma das classes indicadas não recebe qualquer bônus. Se um conjurador arcano sem níveis nas classes listadas analisar uma única palavra do manual, perderá 2d6 x 1.000 XP e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou perderá definitivamente 1 ponto de Inteligência.

Exceto quando especificado o contrário, o texto de um *manual da pujança suprema em combate* não pode ser diferenciado de qualquer outro livro, tomo e similares até que seja ana-

lisado com atenção. Uma vez terminada a leitura, o manuscrito desaparece e nunca será encontrado novamente e o mesmo personagem jamais obterá qualquer benefício quando ler um artefato similar.

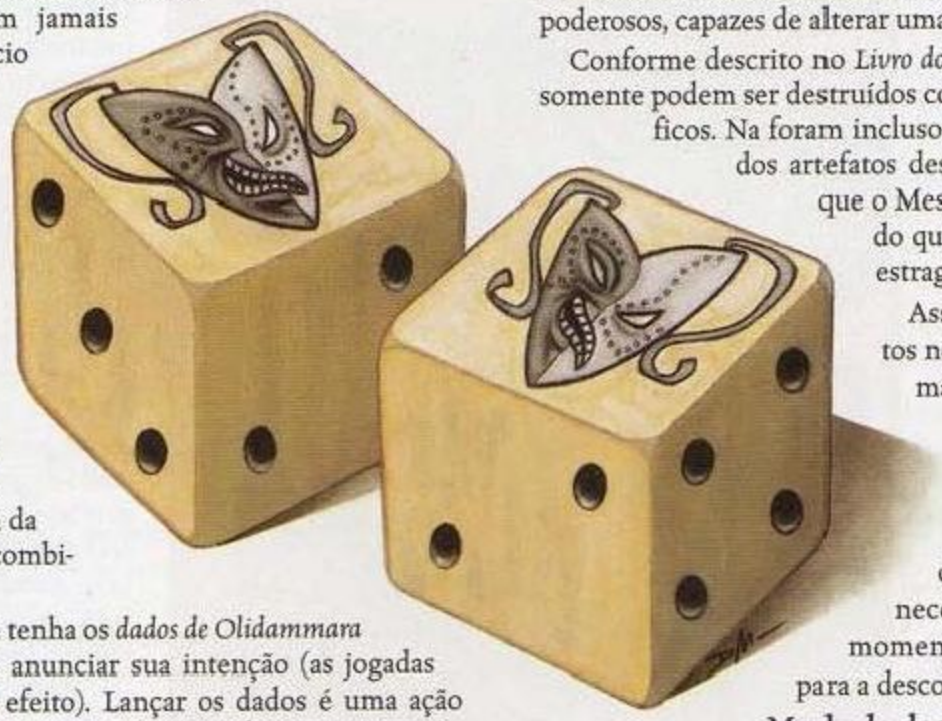
Nível de Conjurador: 19º; *Peso:* 1,5 kg.

Manual do Furto Sorrateiro: Este é um guia de roubos, furtos e golpes. Qualquer ladino que gastar uma semana estudando suas lições recebe +1 de bônus inerente de Destreza e pontos de experiência suficientes para alcançar a metade entre o XP do seu nível e o nível de experiência subseqüente.

Um personagem que não tenha níveis de ladino não recebe qualquer bônus. Se um conjurador divino sem níveis de ladino analisar uma única palavra do manual, perderá 2d6 x 1.000 XP e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou perderá definitivamente 1 ponto de Sabedoria.

Exceto quando especificado o contrário, o texto de um *manual do furto sorrateiro* não pode ser diferenciado de qualquer outro livro, tomo e similares até que seja analisado com atenção. Uma vez terminada a leitura, o manuscrito desaparece e nunca será encontrado novamente e o mesmo personagem jamais obterá qualquer benefício quando ler um artefato similar.

Nível de Conjurador: 19º; *Peso:* 1,5 kg.



Dados de Olidammara: Este par de cubos de marfim amarelado é semelhante a um conjunto comum de dados (6 lados), mas no lugar do "1" há o símbolo de Olidammara, a máscara da comédia e da tragédia combinadas.

Um personagem que tenha os *dados de Olidammara* e desejar jogá-los deve anunciar sua intenção (as jogadas acidentais não surtem efeito). Lançar os dados é uma ação padrão e ambos devem ser jogados simultaneamente para gerar qualquer efeito.

Para simular a utilização dos *dados de Olidammara*, o jogador deve lançar 2d6 e consultar a tabela abaixo.

2d6	Efeito
2	Perca 10.000 XP e jogue novamente na próxima rodada
3	Perca definitivamente 1d4+1 Des
4	Sofra 1d4 níveis negativos (Fortitude CD 20 para remover)
5	–1 de penalidade em todos os ataques, testes de resistência e testes durante 1 hora
6	–4 de penalidade na CA durante 10 minutos
7	+1 de bônus de moral em ataques e testes de resistência contra medo durante 10 minutos
8	Ganhe os efeitos de *nublar* durante 10 minutos
9	+1 de bônus de intuição em todos os ataques, testes de resistência e testes durante 1 hora
10	Ganhe os efeitos de *movimentação livre* durante 1 hora
11	Ganhe um *desejo restrito* (deve ser utilizado em 1 minuto)
12	Ganhe 10.000 XP e pode jogar novamente na próxima rodada

Nenhum personagem adquire qualquer efeito de uma jogada adicional dos dados nas próximas 24 horas, com duas exceções. Se o personagem obtiver um resultado 2, os dados são lançados automaticamente no início do seu próximo turno e ele sofrerá o resultado adicional. Se o personagem obtiver um resultado 12, ele pode jogar novamente na próxima rodada se desejar (caso passe mais de 1 rodada completa entre o resultado 12 e a jogada adicional, o personagem perderá sua chance).

Não existem métodos (mundanos ou mágicos) para prever ou influenciar o resultado de uma jogada dos *dados de Olidammara*. Mesmo as magias mais poderosas de adivinhação não conseguem predizer as conseqüências de uma jogada antes que seja realizada.

Nível de Conjurador: 20º; *Peso:* —.

ARTEFATOS MAIORES

Cada um destes itens únicos possui uma longa história — uma fabricação impossível de ser reproduzida, uma origem infame e diversas lendas sobre sua trajetória desde a Antigüidade até os dias atuais. Os artefatos maiores são objetos imensamente poderosos, capazes de alterar uma campanha.

Conforme descrito no *Livro do Mestre*, os artefatos maiores somente podem ser destruídos com métodos únicos e específicos. Na foram inclusos os processos de destruição dos artefatos descritos a seguir, permitindo que o Mestre os selecione (e impedindo que jogadores curiosos demais estraguem o mistério).

Assim como os artefatos descritos no *Livro do Mestre*, os artefatos maiores a seguir são exemplos. O Mestre deve elaborar artefatos adequados para seu cenário e sua campanha (incluindo a alteração dos objetos abaixo, quando necessário) e assegurar-se um momento decisivo na campanha para a descoberta do artefato.

Machado dos Senhores Anões: De acordo com a lenda dos anões, este machado é o último sobrevivente das Cinco Grandes Ferramentas forjadas pelo Primeiro Reino dos Anões. Durante gerações, o *machado dos senhores anões* surgiu e desapareceu em dezenas de ocasiões — seu aparecimento sempre premedita grandes mudanças e revoluções entre os anões.

Este *machado de combate anão, do arremesso afiado anti-criatura (goblinóides) +6* foi forjado para que a seção posterior de sua lâmina lembre um vulcão em erupção, com as chamas formando uma lâmina frontal denteada. Qualquer anão que empunhá-lo dobra o alcance de sua visão no escuro. Qualquer criatura de uma raça diferente que tocar o *machado* sofre 2 pontos de dano temporário de Carisma; estes pontos não podem ser recuperados ou restaurados de nenhuma forma enquanto o machado estiver sendo empunhado.

O portador do *machado* recebe +10 de bônus nos testes de Ofício (armoreiro, ferreiro, joalheiro, pedreiro e armeiro). O usuário é capaz de invocar um elemental da terra ancião (como *invocar criaturas IX*, duração 20 minutos) uma vez por semana.

Códice dos Planos Infinitos: Supostamente, a origem deste tomo supremo é anterior ao desenvolvimento de qualquer idioma escrito entre os humanos. Também conhecido como *Tomo de Yagrax*, o *códice dos planos infinitos* sobreviveu a catástrofes, guerras e às labaredas da Cidade de Latão, embora sua localização atual seja (felizmente) desconhecida.

O *códice* é enorme — dizem que ele exige dois homens fortes para ser erguido. As capas são moldadas em obsidiana pura e as páginas são feitas de chumbo flexível. As páginas encantadas contêm escritas estranhas e alienígenas, iluminadas por desenhos fantásticos e grotescos. Não importa quantas páginas sejam viradas, sempre haverá mais algumas.

Qualquer criatura que abrir o *códice* pela primeira vez será totalmente aniquilada, como o efeito da magia *destruição* (Fortitude CD 30 para reduzir a 10d6 pontos de dano). Um leitor que sobreviver poderá folhear as páginas e descobrir seus segredos, mas ainda haverá riscos. A cada dia gasto estudando o *códice*, o leitor deve obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 50) para aprender um dos poderes do tomo — escolha a habilidade aleatoriamente; adicione +1 de bônus de circunstância ao teste a cada dia de leitura depois do primeiro, até que o leitor obtenha sucesso no teste. Entretanto, cada dia de análise do *códice* também exige um teste de resistência de Vontade (CD 30 +1 por dia de estudo) para que o leitor não enlouqueça (como a magia *insanidade*).

Os poderes do *códice dos planos infinitos* são os seguintes: *projeção astral, banimento, grupo de elementais, portal, aliado extraplanar aprimorado, âncora planar aprimorada, viagem planar* e *prender a alma*. Cada um dos poderes não tem limite diário de utilização para o portador do *códice* (assumindo que ele descobriu como acessar o poder).

O *códice dos planos infinitos* possui 30º nível de conjurador para determinar os resultados de qualquer poder ou catástrofe e todas as CDs para os testes de resistência equivalem a 20 + nível da magia.

Ativar qualquer poder exige um teste de Concentração e outro de Identificar Magia (CD 40 + duas vezes o nível da magia do poder; não é possível 'escolher 10' neste teste). Um fracasso em qualquer teste indica que uma catástrofe assola o portador (consulte a tabela abaixo para determinar o efeito). O usuário sofrerá as conseqüências de somente uma catástrofe a cada ativação do poder, mesmo que fracasse nos dois testes.

1d%	Catástrofe
01–25	Fúria natural: Uma magia *terremoto* centrada no leitor é deflagrada a cada rodada durante 1 minuto e uma magia *tempestade da vingança* intensificada estará centrada e terá o leitor como alvo.
26–50	Vingança abissal: Um *portal* transporta 1d3 balor (demônio), senhores das profundezas (diabo) ou extra-planares malignos similares, que imediatamente invadem a área e tentam destruir o portador do *códice*.
51–75	Aprisionamento supremo: A alma do leitor é capturada (como a magia *aprisionar a alma*) em uma gema aleatória em algum lugar do plano, enquanto seu corpo é sepultado abaixo da superfície (como *aprisionamento*).
76–100	Morte: O leitor escuta um *grito da banshee* e logo depois é alvo da magia *destruição*. Isto se repete a cada rodada, durante 10 rodadas, até que o personagem seja eliminado.

Taça e Talismã de Al'Akbar: Estas relíquias sagradas foram carregadas pelo semideus Al'Akbar durante seus dias como mortal. Até hoje, os seguidores daquela divindade vasculham o plano, na tentativa de recuperar essas relíquias, esperando que elas sejam capazes de unir e fortalecer os fiéis.

A *taça de Al'Akbar* é um grande cálice dourado e ornado com gemas que exige duas mãos para ser erguido. Ele emite luz (como a magia *luz do dia*) incessantemente e dissipa de imediato quaisquer magias baseadas em escuridão nas áreas em que estiver. Se a taça for preenchida com água benta (cerca de 4 litros), a substância agirá como uma *poção de curar ferimentos críticos* ou uma *poção de neutralizar venenos* (à escolha do portador) quando ingerida. O líquido não pode ser guardado ou armazenado de qualquer maneira.

O *talismã de Al'Akbar* é uma pequena estrela de platina de oito pontas, pendurada em uma corrente de ouro e pérolas. O usuário adquire +6 de bônus de aprimoramento em Carisma e pode conjurar *remover cegueira/surdez, remover maldição* e *curar doenças* sem limite diário.

Além disso, se o *talismã* for colocado no interior da *taça* e esta for preenchida com água benta, o líquido se tornará um elixir especial de *ressurreição* (idêntico à magia). Este efeito funcionará somente uma vez por mês.

Qualquer indivíduo Caótico ou Mau que tocar a *taça* ou o *talismã* será afetado pela magia *palavra sagrada* (criatura maligna) ou *ditado* (criatura caótica) ou ambas para um personagem Caótico e Mau.

Olho de Gruuumsh: Esse fragmento de rocha possui uma safira negra no centro, tornando-a semelhante a um olho. As lendas dos orcs afirmam que a pedra é realmente o olho petrificado do próprio Gruumsh, arrancado há eras pela divindade élfica Corellon Larethian. Os sábios élficos ridicularizam esta lenda, insistindo que Corellon destruiu completamente o olho de Gruumsh.

No entanto, o *olho de Gruumsh* possui um imenso poder, em particular nas mãos de alguém com sangue orc. Quando é empunhado por um orc, ele concede +6 de bônus de aprimoramento de Força e Carisma, e a visão no escuro do orc tem seu alcance dobrado. As criaturas de raças diferentes que portarem o *olho* recebem +2 de

bônus de aprimoramento de Força, mas sofrem –2 de penalidade de Inteligência e Carisma.

Independente da raça do usuário, qualquer arma empunhada pelo portador do *olho* é considerada uma *arma anticriatura* (*elfos*). Além disso, quando segurar o fragmento diante do rosto, o usuário enxergará o mundo através da magia *visão da verdade* (conjurada sobre ele). Este poder é ativado somente uma vez por dia, mas permanece ativo enquanto o usuário se concentrar (exige uma ação padrão a cada rodada).

Armadura do Golem: Este traje enorme de ferro negro é uma *armadura de batalha* +10. O usuário adquire uma categoria de tamanho (limitado a Colossal). O usuário também recebe +10 de bônus de Força e torna-se imune a efeitos de ação mental, venenos, doenças e efeitos similares. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. Diferente do golem de ferro, que é utilizado para forjar a armadura, a *armadura do golem* é imune a ataques de ferrugem. O usuário da *armadura* adquire Redução de Dano 50/+3. Ele também não pode recuperar pontos de vida de qualquer maneira (mundana ou mágica) enquanto a armadura estiver sendo usada. É necessária 1 hora para vestir ou tirar a *armadura do golem*.

Capa Invulnerável de Arnd: Quando a humanidade era jovem, uma nação do extremo oeste estava subjugada pela tirania de um reimago, um dos primeiros dominar as artes arcanas. Diante da desgraça de sua nação, um humilde clérigo chamado Arnd rogou a seu deus por misericórdia e foi presenteado com uma veste de correntes brilhantes, que conseguiria enfrentar o adversário mais poderoso. Embora Arnd esteja morto há muitos séculos, sua *capa* ainda existe. Os rumores insistem que ela procura incessantemente por novos usuários para conduzi-la à batalha.

A *capa invulnerável de Arnd* é um *camisão de cota de malha de fortificação pesada* +5. Ela fornece ao usuário Redução de Dano 10/+5 e resistência 20 contra ácido, frio, eletricidade, fogo e energia sônica. Se o usuário é capaz de expulsar mortos-vivos, ele recebe +4 níveis efetivos para determinar os efeitos relacionados ao seu nível de conjurador, expulsar mortos-vivos, *destruir o mal* e cura pelas mãos. Por exemplo, um clérigo de 21° nível teria um nível de conjurador efetivo de 25°, enquanto um paladino de 21° nível poderia *curar pelas mãos* uma quantidade de dano equivalente a 25 x seu modificador de Carisma.

Manopla de Ferro de Hextor: Esta manopla de mão direita forjada de ferro negro foi usada por Hextor em sua primeira batalha contra seu meio-irmão Heironeous e está imbuída com uma fração de seu poder e intelecto. Desde aquele dia, a *manopla* foi transferida para vários tenentes e sumos-sacerdotes da igreja de Hextor, sempre buscando encontrar o portador adequado para atender seus instintos destrutivos.

A *manopla* fornece +8 de bônus de aprimoramento de Força. O usuário dobra o dano adicional causado em qualquer ataque de destruição que realizar. Caso o portador tenha o talento Liderança, seu valor de Liderança aumenta em +4, mas ele nunca poderá atrair ou manter seguidores ou parceiros que sejam Bons ou Caóticos. Uma vez por dia, o usuário é capaz de conjurar *implosão* com 20° nível de conjurador (CD 23).

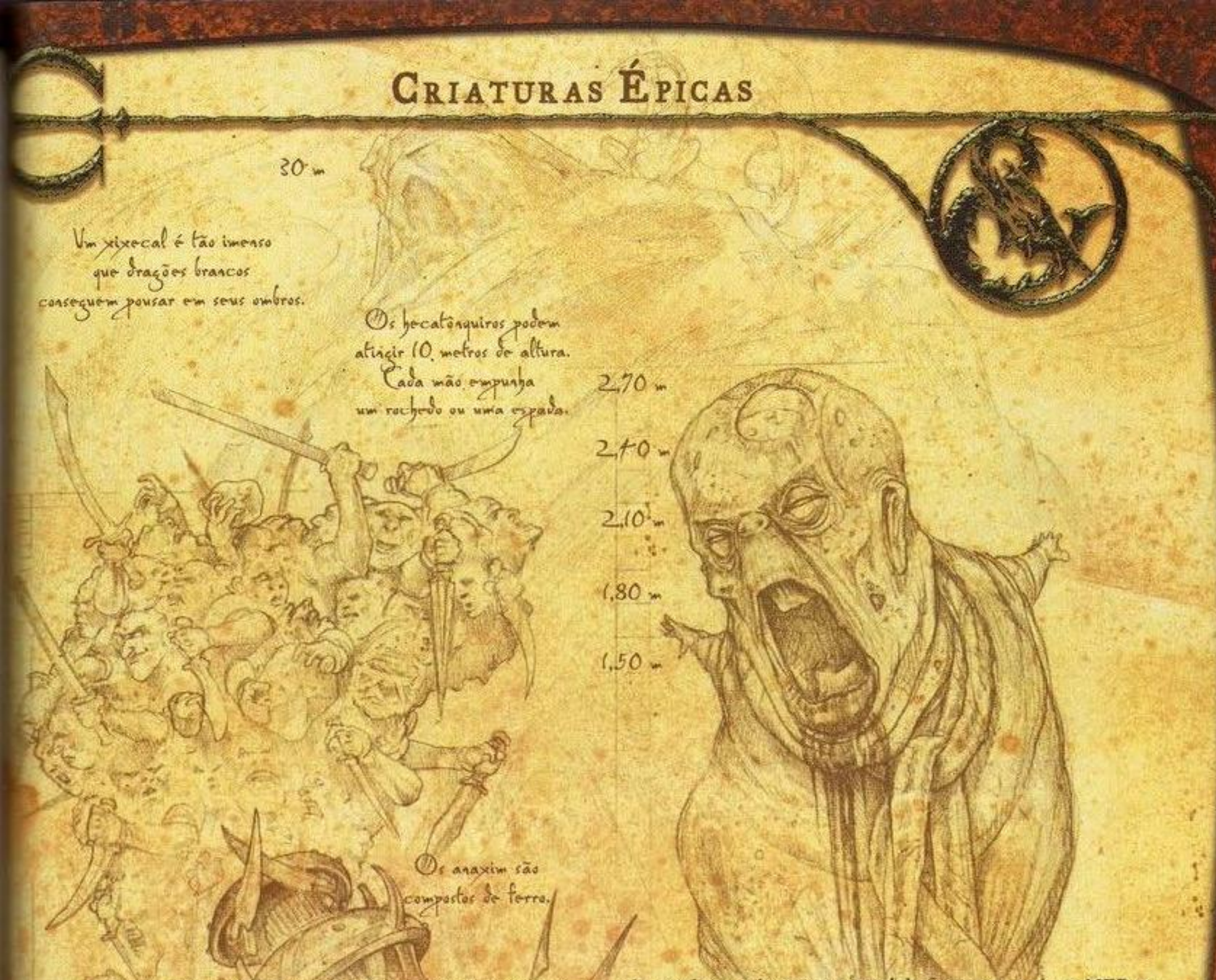
A *manopla de ferro de Hextor* é inteligente (Int 13, Sab 18, Car 24, Ego 26) e Leal e Má. Ela é capaz de se comunicar por telepatia com o usuário, mas não consegue falar. Ela sempre tentará dominar qualquer usuário que não seja Leal e Mau, forçando a criatura a cometer tarefas malignas ou encontrar um usuário mais adequado.

Anel de Gaxx: Este anel de platina tem um formato estranho e uma gema incrustada de nove facetas; cada face ostenta uma runa diferente e incompreensível; a origem do anel é desconhecida. A cada dia, durante o pôr do sol, a pedra gira para mostrar uma face diferente (sem qualquer padrão aparente, embora alguns usuários tenham relatado a habilidade de controlar esta atividade de alguma forma). A face ativa determina o poder do *anel* para aquele dia. A cada dia, jogue 1d10 para determinar a face (e o poder) que estará ativa.

Com uma grande quantidade de empenho, o usuário do *anel de Graxx* pode alterar a face ativa do artefato. Essa mudança exige uma ação de rodada completa, um teste bem-sucedido de Concentração (CD 50) e causa 2d6 pontos de dano por contusão ao usuário, independente do resultado. Caso obtenha sucesso, a nova face será determinada aleatoriamente.

Se o *anel de Graxx* for removido, o usuário sofre 2d6 pontos de dano por contusão a cada minuto, até recoloque o anel ou o dano por contusão exceda seus pontos de vida (no entanto, o dano por contusão retornará assim que o usuário recuperar a consciência).

1d10	Poder da Face Ativa
1	O usuário é imune a doenças
2	O usuário não precisa respirar para sobreviver
3	O usuário adquire +5 de bônus de armadura natural
4	O usuário adquire visão na penumbra
5	O usuário adquire cura acelerada 1
6	O usuário pode *voar* livremente
7	O usuário adquire resistência a frio 30
8	O usuário adquire *movimentação livre*
9	O usuário adquire +5 de bônus de resistência nos testes de resistência
10	O usuário pode selecionar a face que estará ativa



Este capítulo contém as estatísticas para mais de sessenta criaturas, a maioria hostil, para serem usadas nas aventuras de nível épico de DUNGEONS & DRAGONS.

Consulte a introdução e o glossário do *Livro dos Monstros* para obter detalhes sobre as descrições dos monstros.

AJUSTE DE NÍVEL

As raças incomuns que podem ser usadas como personagens dos jogadores têm (ou é possível designar) uma característica racial chamada Ajuste de Nível. Este conceito é discutido no Capítulo 2: Personagens do *Livro do Mestre*. De certa forma, o ajuste de nível pode ser definido como a "classe de monstro" de uma raça. Desse modo, os personagens que selecionarem uma destas raças e adquirirem seus primeiros níveis numa classe padrão estariam ingressando em um tipo especial de multiclasse. Embora as regras e restrições para multiclasse não se apliquem a estes personagens (exceto um, indicado a seguir), eles também não recebem Dados de Vida ou poderes especial da sua "classe de monstro", além das habilidades especiais atribuídas naturalmente à raça pertinente.

Quando estiver criando um personagem de uma raça incomum, adicione o ajuste de nível da raça ao total de níveis de classe do personagem para determinar seu nível de personagem final. Especificamente neste caso, passaremos a nos referir ao nível de personagem como Nível Efetivo de Personagem (NEP). Por exemplo, um inumano invernal com +25 de ajuste de nível que selecionar 1 nível de feiticeiro terá um NEP 26. Os personagens dos jogadores que tenham um ajuste de nível igual ou superior a +1 (os humanos e as outras raças básicas têm +0 de ajuste de nível) não terão todo seu poder advindo somente das habilidades dos seus níveis de classe.

Criando Personagens com NEP: Um jogador somente poderá criar um personagem de uma raça incomum com Ajuste de Nível quando o Mestre permitir e a campanha suportar um personagem padrão de níveis elevados e com poder equivalente ao NEP da criatura. Portanto, o feiticeiro inumano invernal com NEP 26 não poderia ingressar na campanha como PJ, a menos que o Mestre permitisse o ingresso de novos personagens de 26º nível.

Progredindo Personagens com NEP: O nível efetivo de personagem (NEP) equivale ao nível de classe dos PJs como medida de poder. Normalmente, o conceito de "nível de personagem" é a soma de todos os níveis de classe daquele personagem. Dessa forma, um humano feiticeiro 12/ladino 14 teria um nível de personagem 26. Da próxima vez que ele avançar um nível, ele será considerado um personagem de 27º nível; para fazê-lo, ele precisará acumular 325.000 XP, conforme a Tabela 1–2: Experiência e Benefícios Conforme o Nível.

É exatamente esta mesma quantidade de XP que um personagem com NEP devido à sua raça incomum precisaria para avançar de nível. Por exemplo, um inumano invernal feiticeiro 1/ ladino 3 teria NEP 29 (+25 de ajuste de nível da raça, +4 níveis de per-

MONSTROS CONFORME O NÍVEL DE DESAFIO

ND	Monstro	NEP
5	Mercano (Oculto)	7
9	Corcel branco	Inaplicável
9	Urso lendário	Inaplicável
10	Tigre lendário	Inaplicável
18	Águia behemot	Inaplicável
19	Gorila behemot	Inaplicável
21	Chichimec	27
21	Golem de mitral	Inaplicável
21	Esporo Mi	35
21	Troll pseudonatural	24
21	Slaad branco	24
22	Anaxim	38
22	Ha-naga	26
22	Torciáside	29
23	Braquiúro	38
23	Inumano magmático	32
23	Supra-devorador de mentes	26
23	Enxame da destruição	Inaplicável
23	Inumano invernal	32
24	Colosso de pedra	Inaplicável
24	Sirrush	40
24	Tayellah	34
24	Vermiurgo	42
25	Lúgubre	30
25	Golem de adamante	Inaplicável
25	Caçador branco	46
25	Hunefer	27
25	Tênue	36
25	Slaad negro	29
25	Ente ancião	50
26	Infernal	40
26	Neh-thalggu	32
26	Espectro do vácuo	35
26	Forma flamejante	35
26	Verme ambulante	27
27	Colosso de carne	Inaplicável
27	Orbe tagarelante	31
27	Uvuudaum	30
28	LeShay	50
28	Prismassauro	60
28	Sirrush de três cabeças	45
29	Demilich	33
29	Hagunemnon	36
30	Atropal	44
30	Genius loci	Inaplicável
30	Titã ancião	70
31	Dragão de energia adulto	45
31	Larva onírica	40
32	Mancha umbral	Inaplicável
33	Colosso de ferro	Inaplicável
33	Câmara viva	Inaplicável
34	Faetonte	Inaplicável
35	Elemental primal do ar	Inaplicável
35	Elemental primal da terra	Inaplicável
35	Elemental primal do fogo	Inaplicável
35	Elemental primal da água	Inaplicável
36	Xixecal	Inaplicável
39	Centopéia devastadora	Inaplicável
39	Dragão vermelho grande ancião avançado	61
41	Aranha devastadora	Inaplicável
42	Escorpião devastador	Inaplicável
50	Besouro devastador	Inaplicável
48	Dragão prismático ancião	58
57	Hecatônquiro	Inaplicável

sonagem). Para avançar um nível, este personagem deve utilizar seu NEP na coluna "Nível de Personagem" da Tabela 1–2. Neste caso, ele precisaria de um total de 435.000 XP para avançar para o próximo nível (como se estivesse avançando do 29º para o 30º nível).

Essencialmente, a quantidade de pontos de experiências necessária para que um personagem de uma raça incomum alcance o próximo nível é calculada de forma distinta. Em vez de acumular do nível de personagem x 1.000 XP para adquirir outro nível de classe, o personagem precisará de NEP x 1.000 para avançar ao nível subseqüente.

MONSTROS POR TIPO (E SUBTIPO)

Aberração: orbe tagarelante, ha-naga, neh-thalggu, supra-devorador de mentes, torciáside, vermiurgo, verme ambulante.

Animal: urso lendário, tigre lendário.

Besta Mágica: braquiúro, corcel branco, prismassauro, sirrush, tayellah, sirrush de três cabeças.

Constructo, Extra-planar (Ordem): anaxim.

Constructo: golem de adamante, colosso de carne, colosso de ferro, câmara viva, golem de mitral, colosso de pedra, mancha umbral.

Dragão: dragões avançados, dragão de energia, dragão prismático.

Elemental (Água): elemental primal da água

Elemental (Ar): elemental primal do ar

Elemental (Fogo): elemental primal do fogo

Elemental (Terra): elemental primal da terra

Extra-planar (Ar): chichimec.

Extra-planar (Caos): larva onírica, tênue, slaad negro, slaad branco, hecatônquiro, xixecal.

Extra-planar (Fogo): faetonte.

Extra-planar (Frio): xixecal.

Extra-planar (Mal): hecatônquiro, uvuudaum, atropal, chichimec, larva onírica, infernal, faetonte, tênue, xixecal.

Extra-planar (Mal, Caos): infernal.

Extra-planar (Mal, Ordem): infernal.

Extra-planar (Ordem): mercano (oculto), atropal, infernal.

Extra-planar: águia behemot, gorila behemot, titã ancião, troll pseudonatural.

Fada: caçador branco, leShay.

Humanóide Monstruoso: lúgubre.

Inseto: centopéia devastadora, aranha devastadora, escorpião devastador, besouro devastador.

Limo: genius loci, enxame da destruição.

Metamorfo: hagunemnon.

Morto-vivo (Fogo): inumano magmático, forma flamejante.

Morto-vivo (Frio): espectro do vácuo, inumano invernal.

Morto-vivo, Extra-planar (Mal): atropal.

Morto-vivo, Extra-planar (Ordem): atropal.

Morto-vivo: demilich, hunefer.

Planta: ente ancião, esporo mi.

ABOMINAÇÃO

As abominações são enganos — as proles indesejadas e imprevistas de relações ilegítimas entre divindades corrompidas. Abortadas de seus espíritos, as abominações se sustentam através dos seus poderes quase divinos e do ódio puro e primordial que nutrem pelos seus ancestrais e todas as criaturas formadas naturalmente.

As abominações são monstros deformados, grotescos e horrivelmente marcados pelas cicatrizes da agonia de seu parto. Existe uma variedade imensa de formas entre as abominações, todas terrivelmente desfiguradas. Amaldiçoadas pelo céu e pelo inferno, as abominações são exiladas do mundo durante eras. Entretanto, com o passar do tempo, algumas vezes estas criaturas são libertadas acidentalmente ou conseguem escapar por conta própria. O aspecto de todas as abominações pode aterrorizar nações, mundos e até mesmo planos de existência inteiros. Felizmente, a maior parte das abominações continua aprisionada em segurança por um decreto divino supremo.

As abominações têm uma faísca de divindade. Dessa forma, são virtualmente imortais até serem destruídas (na verdade, elas não são verdadeiramente imortais, mas envelhecem muito lentamente e precisam comer, dormir e até mesmo respirar tão raramente que a morte de uma abominação quase sempre só ocorre através de conflitos). Ainda que não sejam capazes de conceder magias aos seus seguidores, algumas abominações são veneradas como divindades.

Estas criaturas falam o idioma Abissal, Celestial, Infernal e muitas vezes um outro idioma associado ao seu exílio (Aquan, Auran, Terran ou Ignan).

Combate

As abominações nutrem um sabor profano pelos cataclismos. Projetando a ameaça repugnante que representam sobre o multiverso como um todo, elas procuram destruí-lo. A erradicação da vida, da morte e da própria existência é o objetivo da maioria das abominações. Embora elas dificilmente necessitem de comida, estas criaturas se satisfazem quando se alimentam, em especial de vítimas ainda vivas.

Características das Abominações

Todas as abominações compartilham as seguintes características.

Imunidades (Ext): As abominações são imunes a metamorfose, petrificação ou qualquer tipo de alteração de forma ou aparência. Também são imunes a drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais) e a um dos cinco tipos de energia (diferente para e cada abominação).

Resistências (Ext): Estas criaturas têm resistência 20 contra fogo e frio e Redução de Dano 30/+6, no mínimo (algumas abominações apresentam RD ainda maior). Todas as abominação tiver regeneração, ela sempre sofrerá dano normal de pelo menos duas fontes: uma será a antítese de seu subtipo (por exemplo, as abominações malignas sofrem dano normal causado por armas sagradas) e a outra fonte estará relacionada de alguma forma a uma característica única da própria abominação (por exemplo, uma abominação descendente de um deus-sol poderia sofrer dano normal causado por armas forjadas na escuridão da noite).

Armadura Natural: Todas as abominações possuem alguma armadura natural, que varia entre +10 e +100. Geralmente, as abominações com maior quantidade de DV terão bônus de armadura natural mais elevados, mas nem sempre é o caso.

Habilidades Similares à Magia: Todas as abominações têm acesso a diversos tipos de magias como habilidades similares à magia, que podem ser ativadas como se a criatura fosse um conjurador de 20º nível, conforme a abominação. Não há uma regra para determinar quantas habilidades similares à magia uma abominação terá, mas o infernal é um excelente exemplo de limite máximo.

Habilidades Únicas: Todas as abominações têm pelo menos uma habilidade relacionada aos aspectos de sua divindade ancestral ou ao seu método de encarceramento. Por exemplo, a abominação descendente de um deus-sol seria capaz de emitir uma luz cegante e incandescente de seu corpo — ou teria o poder de imergir uma área em trevas eternamente.

Resistência à Magia: Como regra geral, todas as abominações terão RM equivalente ao seu ND +12.

CRIANDO ABOMINAÇÕES

Os planos-prisão mantêm mais abominações exiladas do que é possível catalogar. Contudo, o Mestre pode criar novas abominações usando as seguintes informações.

"Abominação" é um grupo e não um tipo de criatura. Na verdade, todas as abominações se encaixam na categoria extra-planar, assim como os celestiais e os abissais pertencem à mesma categoria. A tabela a seguir indica os valores médios para as habilidades físicas básicas que as abominações de diferentes tamanhos apresentam.

As abominações também compartilham muitas outras características.

Características da Abominação: Todas elas descendem diretamente (ou indiretamente, no caso dos anaxim) de um deus ou de alguma outra criatura (ou ideal), mas nenhuma delas é favorecida, querida ou amada. Ainda assim, elas partilham uma parcela minúscula de energia divina, que lhes concede todas as características das abominações (Observação: Se estiver usando as regras apresentadas no livro *Divindades e Semideuses*, as abominações são divindades de posto divino 0).

Cura Acelerada e Regeneração: A maior parte das abominações possui uma determinada quantidade de cura acelerada ou regeneração, que varia entre 5 a 55 em ambas as habilidades. Geralmente, as abominações com mais DV possuem maiores valores de cura acelerada e regeneração, ainda que nem sempre seja o caso. Se uma abo-

Tamanho	For	Des	Con	r:# de DV	Pancada	Mordida	Garra	Chifres
Minúsculo	12–13	26–27	12–13	4d8–9d8	—	1d6	1d4	1d4
Mínimo	14–15	24–25	14–15	7d8–13d8	1d4	1d8	1d6	1d6
Miúdo	18–19	22–23	16–17	10d8–21d8	1d6	2d6	1d8	1d8
Pequeno	26–27	20–21	20–21	19d8–33d8	1d8	2d8	2d6	2d6
Médio	34–35	18–19	24–25	27d8–38d8	2d6	4d6	2d8	2d8
Grande	42–43	16–17	28–29	36d8–50d8+	2d8	4d8	4d6	4d6
Enorme	50–51	14–15	32–33	47d8–58d8+	4d6	8d6	4d8	4d8
Imenso	58–59	12–13	36–37	56d8–70d8+	4d8	8d8	8d6	8d6
Colossal	66–67	10–11	40–41	71d8+	8d6	16d6	8d8	8d

ções têm uma Resistência à Magia significativa. Elas também resistem a magias de detecção e são tratadas como se estivessem sob efeito da magia *dificultar detecção* com nível de conjurador equivalente aos DV da abominação.

Qualidades Especiais (Ext): Todas as abominações podem usar *visão da verdade* sem limite diário, como uma habilidade similar à magia, o que lhes permite ignorar ilusões, enxergar criaturas invisíveis e superar a proteção concedida por *deslocamento*, *nublar* ou efeitos similares. As abominações são imunes a morte por dano maciço e recebem o máximo de pontos de vida a cada Dado de Vida. Elas têm a habilidade extraordinária Percepção às Cegas com 150 m de alcance e podem selecionar talentos épicos e comuns entre seus talentos raciais.

Telepatia (Sob): As abominações podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 300 m.

Invocar Criatura (SM): As abominações são capazes de invocar criaturas relacionadas aos aspectos de seu progenitor divino e ao seu plano de exílio. Por exemplo, uma abominação descendente de uma divindade que inclui o Firmamento em seu aspecto seria capaz de invocar elementais do ar, enquanto as abominações exiladas nas profundezas da terra seriam capazes de invocar elementais da terra (independente dos aspectos de seus ancestrais). As criaturas invocadas servirão às abominações sem questionar, retornando automaticamente para seu lugar de origem dentro de 1 hora ou quando forem destruídas. Consulte as estatísticas específicas das abominações para obter maiores detalhes sobre invocações.

ANAXIM

Constructo, Extra-Planar (Médio — Leal)

Dados de Vida: 38d10 (380 PV)

Iniciativa: +7 (Des)

Deslocamento: 18 m, vôo 60 m (perfeito)

Classe de Armadura: 37 (+7 Des, +20 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 lâminas giratórias +40, 2 pancadas +35, toque corpo a corpo elétrico +35; ou toque à distância: raio elétrico +35 e à distância: 6 espinhos +30 (incremento de distância: 36 m)

Dano: lâmina giratória 2d6+12, pancada 2d6+6, toque elétrico 2d6+6 de eletricidade, raio elétrico 10d6 de eletricidade, espinhos 2d6+12

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dilacerar 4d6+18, rajada sônica, habilidades similares à magia, invocar golem de ferro

Qualidades Especiais: Características de abominação e constructo, imunidade à magia, cura acelerada 15, RM 34, RD 30/+6

Talentos: Trespassar, Trespassar Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +19, Von +17

Habilidades: For 35, Des 25, Con —, Int 20, Sab 20, Car 20

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, binário (2) ou linha de comando (2–5 anaxim e 5–12 golens de ferro)

Nível de Desafio: 22

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: 39–48 DV (Grande); 49–55 DV (Enorme); 56–70 DV (Imenso); 71–140 DV (Colossal)

Anaxim

Os anaxim são protótipos doentios criados pelos deuses da forja.

Diferente da maior parte das abominações, os anaxim não são gerados pela luxúria, e sim construídos peça por peça a partir de projetos inspirados por instintos apocalípticos. Os anaxim são constructos que não foram criados como deveriam e receberam uma pseudo-vida própria. Estas criaturas parecem aglomerados do tamanho de seres humanos, compostos de ferro, engrenagens, lâminas afiadas, pistões metálicos e outras peças móveis desconhecidas. Geralmente, eles surgem em movimentos desequilibrados, pesados e barulhentos, cheios de acessórios afiados em destaque. Um anaxim alça vôo através de um sistema especial de hélices que brotam de suas costas; uma vez liberadas, estas hélices giram sobre a cabeça da criatura causando um ruído constante conforme perturbam o ar.

A maior parte dos fracassos dos deuses da forja nunca é descoberta, mas os anaxim adquirem, de alguma forma, a centelha de poder divino que todas as abominações compartilham. Independente do seu passado artificial, os anaxim estão vivos e determinados a abrir seu próprio caminho pelo mundo, buscando vingança por terem sido rebaixados e descartados como lixo por seus criadores perfeccionistas.

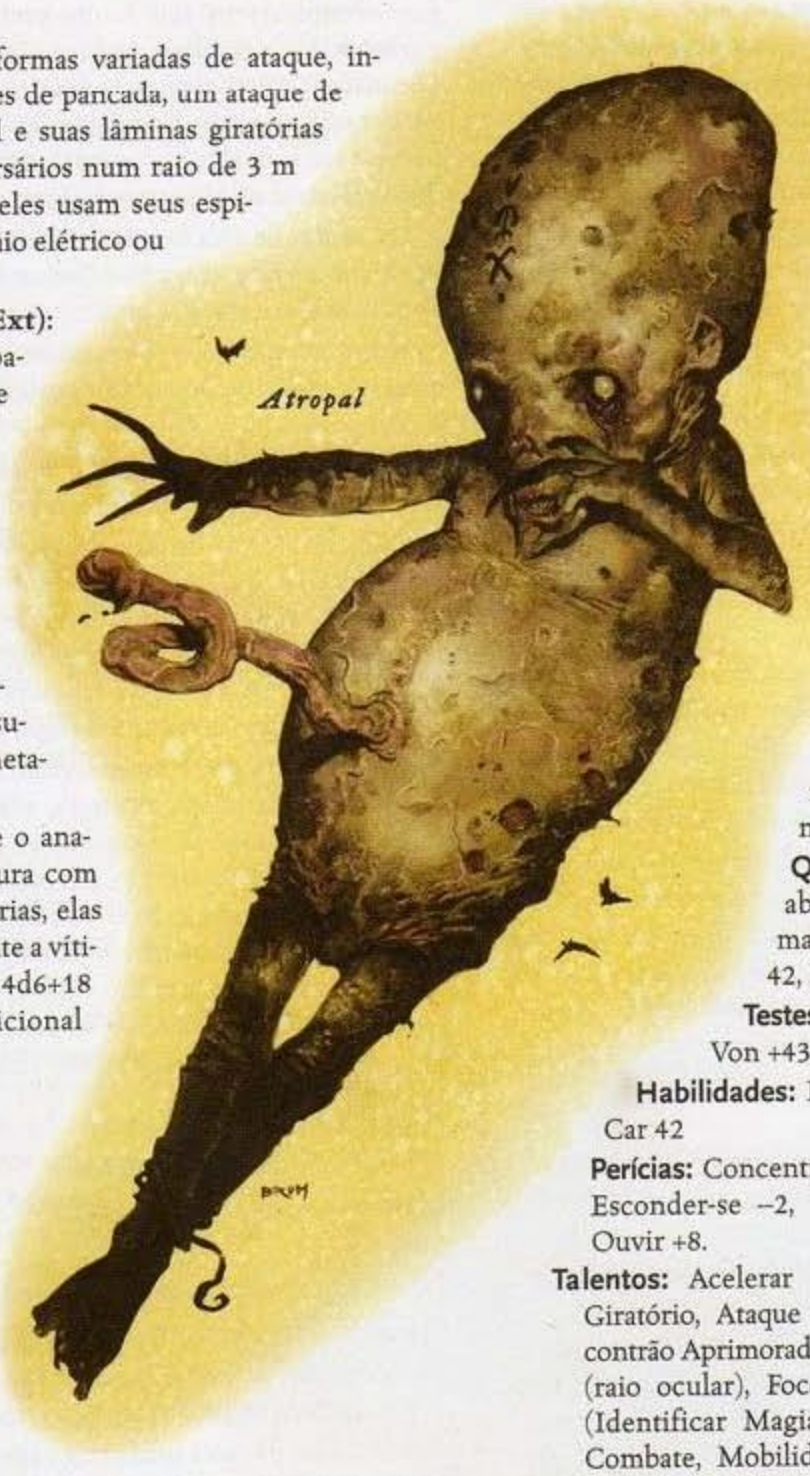
Combate

Os anaxim possuem formas variadas de ataque, incluindo ataques simples de pancada, um ataque de toque elétrico especial e suas lâminas giratórias favoritas. Contra adversários num raio de 3 m de distância ou mais, eles usam seus espinhos projetáveis, seu raio elétrico ou uma rajada sônica.

Rajada Sônica (Ext): Usando uma ação padrão, um anaxim pode emitir um cone com 18 m de energia sônica que causa 20d6 pontos de dano sônico a todas as criaturas que fracassarem num teste de resistência de Reflexos (CD 29); as vítimas que obtiverem sucesso sofrem apenas metade do dano.

Dilacerar (Ext): Se o anaxim atingir uma criatura com as duas lâminas giratórias, elas rasgarão profundamente a vítima. Este ataque causa 4d6+18 pontos de dano adicional automaticamente.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *dissipar magias aprimoradas, deslocamento, invisibilidade aprimorada, passeio etéreo*. Nível de Conjurador: 22º; CD do teste de resistência: 15 + nível da magia.



Invocar Golem de Ferro: **(SM)** Um anaxim é capaz de invocar um golem de ferro 4/dia.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

ATROPAL

Morto-vivo, Extra-Planar (Grande — Mal)

Dados de Vida: 66d12 (792 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 1,5 m, vôo 72 m (perfeito)

Classe de Armadura: 51 (–1 tamanho, +2 Des, +40 natural)

Ataques: Toque corpo a corpo: 2 toques +49; toque à distância: raios ópticos +30

Dano: Toque 2d6 de Constituição permanente, dec.19–20, raio óptico níveis negativos, dec. 19–20

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Dano de Constituição, drenar energia (2d4 níveis negativos, Fort CD 59), habilidades similares à magia, *invocar vulto noturno*

Qualidades Especiais: Características de abominação e morto-vivo, fascinar/comandar mortos-vivos, regeneração 20, RM 42, RD 40/+8, aura de energia negativa

Testes de Resistência: Fort +22, Ref +26, Von +43

Habilidades: For 43, Des 15, Con —, Int 28, Sab 22, Car 42

Perícias: Concentração +82, Conhecimento (arcano) +75, Esconder-se –2, Identificar Magia +80, Observar +19, Ouvir +8.

Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Corrida, Deslocamento, Encontrão Aprimorado, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (raio ocular), Foco em Arma (toque), Foco em Perícia (Identificar Magia), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (toque e raio ocular), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Devastador (toque), Sucesso Decisivo Avassalador (toque), Dominar Morto-Vivos, Zona Negativa

---

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 30

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 67–80 DV (Grande); 81–100 DV (Enorme)

Os atropal são fetos divinos natimortos que se transformam espontaneamente em mortos-vivos.

Um frio que entorpece a alma antecede e acompanha um atropal — a energia vital de criaturas heróicas está reprimida na sua aura profana e a força vital de criaturas menores já foi extinta. Um atropal é completamente negro, malformado e deformado pelo parto; claramente um morto-vivo. Seu corpo humanói-

de é úmido, franzido e inchado, com uma gigantesca cabeça careca e desproporcional. Seus olhos são vítreos e vazios. Sua boca obscena baba constantemente um líquido fétido. Seus braços são muito magros e suas mãos minúsculas terminam em unhas cruelmente afiadas, enquanto as pernas são atrofiadas, apenas apêndices mortos que pendem inúteis debaixo de seu corpo. Um atropal nunca caminha, flutuando sempre.

Quando um atropal nasce, ele atrai a atenção dos deuses que procuram banir esta criatura horrível, selando-o distante num plano-cemitério ou debaixo das criptas de civilizações mortas. A desgraça se abate sobre os grupos de aventureiros ou magos arqueólogos que libertam um atropal — depois de livre, o atropal mata tudo que estiver ao seu alcance, num raio cada vez maior, até que seja neutralizado de alguma modo. Algumas nações de mortos-vivos governados por reis necromantes através das eras já foram criadas por um atropal.

Combate

Os atropal enviam seus lacaios mortos-vivos e vultos noturnos antes de avançarem. Eles lançarão *dissipar magias aprimoradas* rapidamente sobre os adversários, em especial contra aqueles que estiverem usando magias de proteção contra energia negativa e que tiverem uma *proteção contra morte* preparada.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *aura profana, blasfêmia, cone glacial, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos menores, criar mortos-vivos, dedo da morte, dissipar magias aprimoradas, falar com mortos, invisibilidade aprimorada, mão espectral, matar, profanar, teletransporte exato, viagem planar*; 5/dia — *encarnação fantasmagórica, projetar imagem, velocidade.* Nível de conjurador: 30º; CD do teste de resistência: 26 + nível da magia.

Fascinar/Comandar Mortos-Vivos (Sob): Os atropall podem fascinar ou comandar mortos vivos como clérigos de nível equivalente à sua quantidade de DV.

Aura de Energia Negativa (Sob): Uma aura de energia negativa com 9 m de raio protege o atropal. Todos os mortos-vivos nessa área (incluindo o próprio atropal) são tratados como se tivessem +20 de resistência à expulsão e uma versão de cura acelerada 20 baseada em energia negativa. As criaturas vivas dentro da aura sofrem 10 níveis negativos, a menos que tenham alguma forma de proteção contra energia negativa ou proteção contra o mal. As criaturas com 10 DV ou menos perecem (e, caso o atropal deseje, retornam como espectros sob o comando do atropal um minuto depois).

Dano de Constituição (Sob): Quando um atropal atingir um oponente vivo com seu ataque de toque, o adversário sofrerá 5 pontos de dano permanente de Constituição ou 10 pontos no caso de um sucesso decisivo. Quando usa esta habilidade, o atropal recupera 20 pontos de vida (ou 40 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 59) para evitar o efeito.

Drenar Energia (Sob): Quando o atropal atinge um inimigo com seu ataque de toque à distância (um raio de escuridão absoluta emitido por um dos seus olhos, com alcance de 120 m), a energia descarregada impõe 4 níveis negativos (ou 8 no caso de um sucesso decisivo). Para cada nível negativo causado na vítima, o atropal recupera 10 pontos de vida (ou 20 no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. A vítima deve realizar outro teste de resistência de Fortitude (CD 59) para cada um dos níveis negativos sofridos 24 horas mais tarde. Caso obtenha sucesso, o nível negativo desaparece sem afetar a criatura; caso contrário, a vítima perderá um nível de experiência.

Os pontos de vida temporários obtidos através das habilidades Dano de Constituição e Drenar Energia permanecem ativos durante 1 hora.

Regeneração (Ext): Estas criaturas sofrem dano normal de armas sagradas ou conscientes (ou dotadas de qualquer outra forma de vida).

***Invocar Vulto Noturno* (SM):** Um atropal é capaz de invocar um vulto noturno 5/dia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

CHICHIMEC

Extra-Planar (Médio — Ar, Mal)
Dados de Vida: 27d8+189 (405 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 15 m, vôo 60 m (perfeito)
Classe de Armadura: 39 (+7 Des, +22 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 golpes das asas primárias +39, 2 golpes das asas secundárias +37, cauda +37
Dano: Golpe das asas primárias 2d6+12, golpe das asas secundárias 1d6+6, cauda 1d6+6 mais dano permanente de Carisma
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, invocar elemental do ar, dano de Carisma
Qualidades Especiais: Características de abominação, cura acelerada 10, RM 33, RD 20/+6, imunidade a eletricidade
Testes de Resistência: Fort +22, Ref +22, Von +17
Habilidades: For 34, Des 25, Con 24, Int 12, Sab 14, Car 30
Perícias: Conhecimento (planos) +31, Conhecimento (religião) +31, Diplomacia +12, Esconder-se +37, Furtividade +37, Intimidar +40, Observar +34, Ouvir +34, Procurar +17, Sentir Motivação +19
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Esquiva, Investida Aérea, Prontidão
Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante (x2)

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, par ou bando (6–9)

Nível de Desafio: 21
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 28–38 DV (Médio); 39–50 DV (Grande)

Os chichimec são a prole indesejada de divindades com aspectos do céu, do ar e similares.

Um chichimec assemelha-se a um aglomerado de asas batendo, agitando-se e retorcendo-se alucinadamente (alguns possuem asas de pássaros, outros de morcego). Uma única cauda comprida pende do centro da criatura, arrastando-se atrás dela. Sua coloração geralmente é branco-pálida, chegando a um azul doentio em algumas partes. A menos que um chichimec seja morto e dissecado, suas minúsculas bocas, olhos e demais órgãos sensoriais jamais ficam visíveis. Eles geralmente possuem cerca de 1,2 m de diâmetro.

Estas criaturas são muitas vezes confinadas em semi-planos invioláveis do ar, em alguma região distante do Plano Elemental do Ar ou mesmo mundos distantes e desabitados compostos inteiramente de gases venenosos.

Chichimec

Combate

Os chichimec enfrentam qualquer criatura que cruze seu caminho, golpeando com suas muitas asas e a cauda. Se estiverem cientes de uma ameaça, invocam o máximo possível de elementais do ar no tempo disponível. A menos que seus elementais estejam na área de alcance, o chichimec começa o combate com um *grito da banshee*.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *escuridão, telecinésia*; 3/dia — *controlar o clima, convocar relâmpagos, corrente de relâmpagos, grito da banshee, invisibilidade aprimorada, relâmpago*. Nível do conjurador 20º; CD do teste de resistência 20 + nível da magia.

***Invocar Elemental do Ar* (SM):** Um chichimec pode invocar um elemental do ar ancião 3/dia.

Dano de Carisma (Sob): Quando um chichimec atingir um oponente vivo com seu ataque de cauda, o adversário sofrerá 2 pontos de dano permanente de Carisma ou 4 pontos no caso de um sucesso decisivo. Quando usa esta habilidade, o chichimec recupera 10 pontos de vida (ou 20 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 33); caso obtenha sucesso, somente 1 porto de Carisma será perdido e o chichimec recupera 5 PV.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

FAETONTE

Extra-Planar (Imenso — Caótico, Mal, Fogo)
Dados de Vida: 62d8+806 (1.302 PV)
Iniciativa: +15 (+7 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 36 m, escavar 36 m
Classe de Armadura: 47 (–4 tamanho, +7 Des, +34 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 8 pancadas com os pseudópodes +83
Dano: Pancada 4d8+24 mais 2d6 de fogo
Face/Alcance: 9 m por 9 m/4,5 m
Ataques Especiais: Toque ígneo, atropelar ígneo, habilidades similares à magia, agarrar aprimorado, engolir, *invocar elemental do fogo ancião*
Qualidades Especiais: Características de abominação, imunidade a fogo, imunidades de limo, regeneração 25, cura acelerada 25, RM 46, RD 40/+8
Testes de Resistência: Fort +48, Ref +42, Von +39
Habilidades: For 58, Des 25, Con 36, Int 8, Sab 18, Car 39
Perícias: Conhecimento (geografia) +49, Escalar +51, Esconder-se –5, Espionar +59, Furtividade +66, Observar +66, Ofícios (alvenaria) +29, Ofícios (forjaria) +29, Ouvir +66, Procurar +59
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro
Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante (x5), Iniciativa Superior

---

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou em companhia de 1d10 elementais do fogo anciões
Nível de Desafio: 34
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 63–80 DV (Imenso); 81–186 DV (Colossal)

Os faetontes são as progênies ilegítimas dos deuses do fogo.

Nenhuma chama arde mais intensamente que a fúria personificada de um faetonte. Essas criaturas são imensas bolhas de magma consciente, queimando seus caminhos através das profundezas da terra. Quando despertam, arremetem em direção à superfície, criando vulcões em miniatura, somente para investirem contra o objeto ou criatura inflamável mais próxima, como uma onda avermelhada de rocha líquida.

Muitos mundos abrigam faetontes cativos em seu núcleo, incapazes de desafiar a compulsão que lhes foi imposta por entidades superiores. O calor no núcleo de alguns mundos é gerado somente por um faetonte (ou uma ninhada deles), aprisionado e irascível há eras. Algumas vezes, um faetonte escapa de seu jugo eterno durante um dia ou mais; nesse tempo, ele incinera qualquer coisa que consiga absorver e asfixiar.

Combate

Os faetontes exsudam até oito pseudópodes para golpear seus inimigos, tentando agarrá-los e prendê-los no interior de seus corpos liquefeitos.

Toque Ígneo (Ext): Tocar ou ser tocado por um faetonte inflige 2d6 pontos de dano por fogo.

Atropelar Ígneo (Ext): Se um faetonte conseguir atropelar um inimigo, considere que o alvo foi engolido (veja a seguir).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o faetonte precisa atingir um oponente Enorme ou menor com seu pseudópode. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano do pseudópode a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O faetonte tem a opção de concluir a manobra normalmente, simplesmente utilizando seu pseudópode para imobilizar o oponente, ou tentar absorver e engolir o inimigo. Cada sucesso obtido no teste de Agarrar nas rodadas subseqüentes automaticamente causa o dano normal do pseudópode.

Engolir (Ext): Um faetonte pode tentar engolir um oponente aprisionado de tamanho Enorme ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 10d6 pontos de dano por esmagamento, mais 20d6 pontos de dano por fogo a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode "nadar" para se libertar do magma vivo do faetonte, obtendo sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *bola de fogo controlável, bola de fogo, coluna de chamas, muralha de fogo, tempestade de fogo*; 1/dia — *observação*. Nível do conjurador 34º; CD do teste de resistência 24 + nível da magia.

***Invocar Elemental do Fogo Ancião* (SM)**: Os faetontes podem invocar até 10 elementais do fogo anciões por dia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Imunidades de Limo (Ext): Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, metamorfose, efeitos de ação mental e sucessos decisivos; não pode ser flanqueado; cego.

Regeneração (Ext): Os faetontes sofrem dano normal de armas ordeiras (ou axiomáticas) e forjadas a frio, e dano dobrado de armas do frio ou do gelo.

HECATÔNQUIRO

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Mal)
Dados de Vida: 52d8+572 (988 PV)
Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 30 m
Classe de Armadura: 70 (–2 tamanho, +30 natural, +20 intuição, +12 armadura [*meia armadura +5*])
Ataques: Corpo a corpo: 100 espadas largas +71; ou à distância: 100 rochas +53
Dano: Espada larga 2d6+20, dec. 17–20; ou rocha 2d8+20, dec. 19–20
Face/Alcance: 3 m por 3 m/4,5 m
Ataques Especiais: Combater com múltiplas armas superiores, habilidades similares à magia, invocar hecatônquiro
Qualidades Especiais: Características de abominação, imunidade a eletricidade, regeneração 40, cura acelerada 50, RM 70, RD 60/+12
Testes de Resistência: Fort +39, Ref +30, Von +27
Habilidades: For 50, Des 15, Con 32, Int 10, Sab 8, Car 24
Perícias: Conhecimento (história) +33, Diplomacia +15, Escalar +64, Esconder-se –12, Intimidar +40, Observar +99, Ouvir +99, Procurar +100, Saltar +64, Sentir Motivação +49, Sobrevivência +49
Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Múltiplas Armas, Destreza Múltipla, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma (rocha), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado

Faetonte

(espada larga), Sucesso Decisivo Aprimorado (rocha), Trespassar, Trespassar Aprimorado

Talentos Épicos: Penetrar Redução de Dano, Dilacerar com Armas Múltiplas

---

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 57
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 53–58 DV (Enorme); 59–70 DV (Imenso); 71–140 DV (Colossal)

Os hecatônquiros são as abominações mais antigas que existem, nascidas de protodivindades no início da história do multiverso.

No início dos tempos, tudo era possível. As definições de forma e função para as coisas vivas ainda não estavam estabelecidas, e foi então que nasceram os hecatônquiros, "os que possuem cem mãos". Os hecatônquiros são enormes, com mais de 9 m de altura, parecem uma árvore viva e repleta de galhos nodosos; cada um possui cem braços e cinqüenta cabeças. Não existem palavras para descrever a monstruosidade de suas formas ou a brutalidade de seu aspecto. Estão sempre armados, segurando uma espada larga ou uma rocha em cada mão. Usam meias armaduras mágicas, e às vezes também possuem uma ou mais armas mágicas.

Desde seu nascimento, os hecatônquiros foram exilados e aprisionados pelo demiurgo que os concebeu. Entretanto, outras divindades que precisavam de suas insanas capacidades marciais para derrotar seus rivais já os libertaram algumas vezes. Em cada ocasião, um antigo panteão foi destruído. Poucas criaturas podem rivalizar um hecatônquiro em combate, nem mesmo os deuses.

Hecatônquiro

Combate

Os hecatônquiros utilizam sua centena de membros para eliminar rapidamente seus inimigos sob uma rajada de golpes ou rochas.

Combater com Múltiplas Armas Superior (Ext): Um hecatônquiro luta com uma espada larga ou rocha em cada mão. Ele não sofre penalidades no ataque ou no dano quando atacar com cem armas. Entretanto, a quantidade de membros impede que o hecatônquiro desfira ataques coordenados com todos os seus braços; portanto, a criatura é capaz de realizar dez ataques contra uma criatura Pequena ou menor, quinze contra uma criatura Média, ou vinte contra uma criatura Grande na mesma ação (ele pode desferir todos os seus ataques em uma única ação contra criaturas Enormes ou maiores).

Perícias: As cinqüenta cabeças do hecatônquiro lhe concedem +50 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *arma mágica aprimorada, escudo arcano, vôo.* Nível do conjurador 50º; CD do teste de resistência 17 + nível da magia.

***Invocar Hecatônquiro* (SM):** Um hecatônquiro pode invocar outro de sua espécie uma vez por dia, embora evite fazê-lo para não ser igualmente obrigado a responder à invocação de seu semelhante. Um hecatônquiro invocado com esta habilidade não pode utilizar seu próprio poder de invocação.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Regeneração (Ext): Os hecatônquiros sofrem dano normal de armas sagradas ou armas temperadas com o sangue de uma divindade.

INFERNAL

Extra-Planar (Grande — Mal) (Caótico ou Leal)
Dados de Vida: 40d8+360 (680 PV)
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 24 m, vôo 72 m (perfeito)
Classe de Armadura: 50 (+7 Des, –1 tamanho, +34 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +56, mordida +50, 2 asas +50, cauda +50
Dano: Garra 4d6+16, mordida 4d8+8 mais absorção de magia, asa 2d6+8, cauda 4d8+8
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, absorção de magia, imunidade à magia adquirida, habilidades similares à magia, invocar abissal
Qualidades Especiais: Características de abominação, cura acelerada 15, regeneração 15, RM 38, RD 35/+7
Testes de Resistência: Fort +31, Ref +29, Von +30
Habilidades: For 43, Des 25, Con 28, Int 22, Sab 26, Car 29
Perícias: Acrobacia +50, Arte da Fuga +50, Concentração +52, Conhecimento (arcano) +49, Conhecimento (planos) +49, Diplomacia +13, Equilíbrio +11, Esconder-se +46, Espionar

+49, Furtividade +50, Identificar Magia +49, Observar +53, Ouvir +53, Procurar +49, Saltar +21, Sentir Motivação +51

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Separar, Trespassar, Trespassar Aprimorado

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante (x2), Magia Irredutível (*invisibilidade aprimorada*), Magia Irredutível (*nublar*)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou brigada do inferno (1 infernal e 1d4 balor ou 1 infernal e 1d4 lordes das profundezas)

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Padrão

Tendência: Leal e Mau ou Caótico e Mau

Progressão: 41–50 DV (Grande); 51–56 DV (Enorme); 57–72 DV (Imenso)

Os infernais nascem da união malfadada entre uma divindade e um abissal.

Mesmo os deuses podem ser seduzidos, e da união entre o céu e o inferno nascem as abominações abissais chamadas infernais. Os nascidos do consórcio entre deuses e baatezu são Leais, enquanto os frutos de deuses e tanar'ris são Caóticos. Entretanto, todos são horrores de aspecto demoníaco, humanóides cobertos por escamas completamente negras, com 4,5 m de altura ou mais. Imensas asas de dragão envolvem o infernal, mas não conseguem esconder as garras afiadas, a mandíbula demoníaca ou os olhos que brilham com a promessa de danação eterna.

Ao contrário de muitas das outras abominações, os infernais possuem mais liberdade para vagar nas regiões de seus infernos de origem, embora sejam proibidos de sair desses planos por um decreto divino. Isso agrada os diversos príncipes dos Nove Infernos e do Abismo, pois vários infernais são tão poderosos que poderiam desafiar até mesmo a supremacia de um príncipe. Por isso, a maioria das autoridades dos planos inferiores busca isolar ainda mais os infernais ou, se possível, até mesmo destruí-los. De sua parte, os infernais tramam e conspiram com maldade ímpar, esperando a hora certa de destroçar o multiverso.

Combate

Os infernais são criaturas poderosas e astutas. Em caso de conflito, procuram, se possível, neutralizar primeiro os conjuradores entre os inimigos. Sua mordida absorve as magias e a mente de suas vítimas. Os infernais conjuram *nublar* e *invisibilidade aprimorada* sobre si sempre que necessário para o combate.

Infernal

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o infernal precisa atingir um oponente Grande ou menor com suas garras. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da garra a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O infernal tem a opção de concluir a manobra normalmente ou apenas utilizar suas garras para imobilizar o oponente. Cada sucesso obtido no teste de Agarrar nas rodadas subseqüentes automaticamente causa o dano normal da garra, além do efeito automático de absorção de magia.

Absorção de Magia (Sob): Caso um infernal consiga morder um inimigo, este perderá uma de suas magias preparadas de nível mais elevado ou uma conjuração de seu limite diário que ainda não utilizou. A vítima escolhe a magia preparada que será perdida. Se não houverem magias preparadas ou conjurações disponíveis (porque a vítima já esgotou seu limite diário ou não é um conjurador), a mordida inflige 2 pontos de dano temporário de Inteligência.

Imunidade à Magia Adquirida (Sob): Se um infernal for afetado por uma magia lançada por um determinado conjurador, ele se tornará imune àquela magia sempre que for utilizada pelo mesmo conjurador. Por exemplo, se o infernal for atingido pela magia *evaporação* conjurada por Mialee, ele se tornará imune a esta magia sempre que for conjurada por Mialee. Entretanto, se Hennet conjurar *evaporação* contra o infernal, ele sofrerá os efeitos normalmente (mas somente na primeira ocasião).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *aura profana, blasfêmia, bola de fogo, círculo mágico contra o bem, conspurcar, criar chamas, criar mortos-vivos, criar mortos-vivos menores, detectar a ordem, detectar magia, detectar o bem, detectar o caos, dissipar magia aprimorado, enfeitiçar pessoas, escuridão, escuridão profunda, imagem maior, imobilizar pessoas, invisibilidade aprimorada, ler magias, medo, metamorfosear-se, muralha de fogo, nublar, nuvem profana, observação, pirotecnia, profanar, símbolo, sugestão, telecinésia, teletransporte exato* (pessoal mais 500 kg) 1/dia — *chuva de meteoros, explosão infernal* (consulte o Capítulo 2), *implosão, tempestade de fogo*. Nível do conjurador 26º; CD do teste de resistência 19 + nível da magia.

***Invocar Abissal* (SM):** Um infernal pode invocar quatro balor ou quatro senhores das profundezas por dia, dependendo de sua orientação quanto a ordem e caos (os infernais Leais invocam senhores das profundezas e os infernais Caóticos invocam balor).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Regeneração (Ext): Os infernais sofrem dano normal de armas sagradas. Os infernais

Caóticos também sofrem dano normal de armas ordeiras (ou axiomáticas) e vice-versa.

LARVA ONÍRICA

Extra-Planar (Grande — Caótico, Mal)
Dados de Vida: 40d8+360 (680 PV)
Iniciativa: +3 (Des)
Deslocamento: 24 m, vôo 72 m (perfeito)
Classe de Armadura: 52 (–1 tamanho, +3 Des, +40 natural)
Ataques: Corpo a corpo: Mordida +56, chifres +51, 4 tenazes +51, 4 garras +51
Dano: Mordida 4d8+16, chifres 4d6+8, tenazes 4d6+8, garras 4d6+8
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Pior pesadelo, agarrar aprimorado, enviar, habilidades similares a magia, invocar andarilho noturno
Qualidades Especiais: Características de abominação, imunidade sônica, regeneração 15, cura acelerada 15, RM 44, RD 40/+8
Testes de Resistência: Fort +31, Ref +25, Von +29
Habilidades: For 42, Des 17, Con 29, Int 16, Sab 24, Car 36
Perícias: Arte da Fuga +46, Concentração +52, Conhecimento (sonhos) +46, Diplomacia +17, Esconder-se +42, Espionar +46, Furtividade +46, Observar +50, Ofícios (tecelão onírico) +46, Ouvir +50, Procurar +28, Sentir Motivação +35
Talentos: Acelerar Habilidades Similares a Magia, Ataque Poderoso, Foco em Arma (chifres), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (tenazes), Investida Aérea, Reflexos de Combate, Separar, Trespassar, Trespassar Aprimorado

---

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, par ou solitário acompanhado por 1–4 andarilhos noturnos
Nível de Desafio: 31
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 41–65 DV (Grande); 66–84 DV (Enorme); 85–110 DV (Imenso)

As larvas oníricas são as proles bastardas de divindades da imaginação, do desejo e do sonho.

A maioria das criaturas conhece o espanto dos terrores noturnos — um arrepio de horror que acorda o sonhador de um sono profundo. As larvas oníricas são terrores noturnos que escapam dos sonhos para o mundo desperto, pesadelos materializados. Elas não possuem uma forma específica, mas são a manifestação do pior pesadelo de cada criatura — cada observador, ao olhar pela primeira vez para a larva onírica, a percebe como a criatura mais hedionda e amedrontadora imaginável. Para os que sobrevivem a essa visão escabrosa, as larvas oníricas surgem com o formato de humanóides compostos de milhares de larvas de vermes. Elas possuem chifres, uma boca repleta de terríveis presas, quatro braços terminados em garras, e mais quatro terminados em tenazes.

Ninguém sabe quantas larvas oníricas infestam as diversas regiões dos sonhos. A maioria dos adormecidos jamais tem os sonhos proibidos que enviariam seus pensamentos aos pesadelos eternos que escondem e aprisionam cada larva onírica. Esses sonhos proibidos normalmente somente são despertados pela descoberta de alguns manuscritos divinos banidos, que em sua maioria já foram expurgados do multiverso. Entretanto, ainda assim as larvas oníricas são perturbadas (ou invocadas propositalmente) em certas ocasiões. Quando isso acontece, elas perseguem o sonhador para o mundo desperto, e tentam mergulhar toda a criação num pesadelo real, concebido por elas.

Larva Onírica

Combate

A simples visão de uma larva onírica é capaz de matar qualquer criatura que não possua uma enorme força de vontade. As larvas oníricas que conseguem aprisionar seus inimigos podem enviá-los temporária, mas fisicamente, para pesadelos especialmente desenvolvidos. As larvas oníricas raramente executam qualquer tarefa sem invocar um andarilho noturno para ajudá-las a espalhar os terrores da noite durante a luz do dia.

Pior Pesadelo (Sob): Cada vez que uma criatura viva observar pela primeira vez uma larva onírica num raio de 9 m ou menos (ou através de um efeito de Espionar), ela enxergará a imagem da criatura mais hedionda imaginável. Não se trata de uma ilusão ou um fantasma; a larva onírica realmente se torna, apenas por um instante, o pior pesadelo do alvo. Mesmo que seja vista simultaneamente por dezenas de seres diferentes, a larva onírica aparece de forma diferente para cada um. As criaturas imunes a medo ou a efeitos de ação mental (ou sob o efeito das magias *proteção contra o mal* ou *proteção contra a morte*) são imunes a este poder; todos os demais devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 43) para não morrer ao encarar o horror sobrenatural. Os sobreviventes (e os que forem ressuscitados) estarão imunes ao uso futuro deste poder pela mesma larva.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *rajada prismática, velocidade, vôo*; 2/dia — *fuga onírica*

(veja o Capítulo 2). Nível do conjurador 31º; CD do teste de resistência 23 + nível da magia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a larva onírica precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com suas garras ou tenazes. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano normal a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Elas têm a opção de concluir a manobra normalmente, simplesmente utilizando a garra ou a tenaz para imobilizar o oponente, ou utilizar a habilidade enviar (veja adiante). Cada sucesso obtido nos testes de agarrar das rodadas subseqüentes automaticamente inflige o dano indicado para o ataque que iniciou a manobra, a menos que a criatura utilize enviar.

Enviar (Sob): Se a larva onírica desejar, pode arremessar fisicamente suas vítimas imobilizadas em um pesadelo, na ação subseqüente à conclusão da manobra Agarrar. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 43) para não ser aparentemente absorvida pelos milhares de vermes que compõem o corpo da larva onírica. Na verdade, a vítima é lançada em um turbilhão onírico onde é incapaz de fazer qualquer coisa, exceto observar. A vítima retorna fisicamente após 2d4 rodadas, aparentemente expelida do corpo da criatura (mas aparece mesmo se a larva onírica não estiver mais no local). O alvo do pesadelo sofre 4d6 pontos de dano temporário de Sabedoria, mas pode agir na mesma rodada em que retornar. Se a vítima sofrer mais dano de Sabedoria que seu valor nesta habilidade, o excedente deve ser tratado como dano temporário de Constituição.

T'ênue

Invocar Andarilho Noturno **(SM):** Uma larva onírica pode invocar um andarilho noturno 5/dia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Regeneração (Ext): As larvas oníricas sofrem dano normal de armas sagradas e ordeiras (ou axiomáticas) e armas forjadas por um ferreiro sonâmbulo.

TÊNUE

Extra-Planar (Grande — Caótico, Mal, Incorpóreo)
Dados de Vida: 36d8+324 (612 PV)
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 24 m, vôo 36 m (perfeito)
Classe de Armadura: 50 (–1 tamanho, +3 Des, +11 deflexão, +23 intuição)
Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +43
Dano: Toque incorpóreo 1d6 mais toque estático
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, toque estático, rajada temporal, absorção do tempo, *invocar duplicata temporal do passado*
Qualidades Especiais: Características de abominação, campo de tempo nulo, regressão temporal, cura acelerada 15, regeneração 15, RM 37, RD 30/+6, imunidade sônica
Testes de Resistência: Fort +31, Ref +29, Von +25
Habilidades: For —, Des 25, Con 28, Int 24, Sab 16, Car 33
Perícias: Acrobacia +46, Concentração +48, Conhecimento (arcano) +46, Conhecimento (planos) +46, Conhecimento (religião) +46, Diplomacia +15, Equilíbrio +11, Esconder-se +42, Espionar +46, Furtividade +46, Identificar Magia +46, Natação +33, Observar +44, Ouvir +44, Procurar +46, Saltar +4, Sentir Motivação +42
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (toque incorpóreo), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.
Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Mimetizar Magia (*parar o tempo*)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 25
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 37–50 DV (Grande); 51–65 DV (Enorme)

Os tênues são abominações perdidas no tempo, com pais divinos que possuíam aspectos relacionados ao tempo ou destino.

Não há dois tênues que compartilhem exatamente a mesma aparência, mas todos são sombrios e insubstanciais. Embora seja difícil distinguir as sombras fugazes de seus corpos, alguns são vagamente humanóides, todos são parcialmente bestiais, e muitos não são humanóides. Geralmente dois (às vezes mais) olhos cor de esmeralda ardem em suas formas sombrias.

Os tênues não são prisioneiros, mas estão perdidos tão longe no passado (ou no futuro) que o próprio tempo não tem

significado. Entretanto, algumas vezes um tênue escapa para as quatro dimensões de nosso multiverso. Uma vez aqui, eles se divertem colecionando vítimas e aprisionando-as definitivamente em estase temporal. Os tênues podem se alimentar da essência das criaturas que capturam dessa maneira. Outros tênues são mais ambiciosos e procuram alterar o destino de nações, mundos e planos — sempre para pior.

Combate

Os tênues são mais eficientes quando conseguem se aproximar de suas vítimas, arrastando-as para seu campo de tempo nulo. Caso consigam prender uma vítima, podem deslocá-la no tempo. Por serem incorpóreos, os tênues têm apenas 50% de chance de serem afetados por qualquer tipo de ataque, seja corporal, à distância ou mágico. Se estiver sob grande ameaça, o tênue utiliza sua habilidade de *parar o tempo*, descarrega suas rajadas temporais em alguns alvos e foge utilizando *teletransporte exato*. A tática favorita de um tênue é utilizar sua capacidade de invocar uma *duplicata temporal* do passado para semear confusão e incerteza, antes de atacar com todas as forças, quando a *duplicata* trair seus aliados. Eles também sempre usam suas habilidades similares a magia para criar uma *duplicata temporal* de si mesmos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar o bem, detectar magia, invisibilidade aprimorada* (pessoal); 5/dia — *aprisionar a alma, ataque certeiro, aura profana, idiomas, lentidão, teletransporte exato, velocidade em massa, velocidade*; 2/dia — *segurança temporal, duplicata temporal* (consulte o Capítulo 2); 1/dia — *parar o tempo*. Nível do conjurador 21º; CD do teste de resistência 21 + nível da magia.

Toque Estático (Sob): Idêntico a *estase temporal*, mas é uma habilidade sobrenatural sem limite diário. Nível do conjurador 25º; CD do teste de resistência 21 + nível da magia.

Rajada Temporal (Sob): Usando uma ação padrão, um tênue pode realizar um ataque de toque à distância contra qualquer criatura num raio de 30 m. Se obtiver sucesso, o alvo sofrerá um espasmo espaço-temporal que causa 15d6 pontos de dano.

Absorção do Tempo (Sob): A cada rodada de tempo aparente que vivencia, o tênue absorve automaticamente o "futuro" de qualquer criatura que tenha conseguido capturar em estase temporal graças a seu toque estático (mas não ao seu campo de tempo nulo), não importa a distância entre ele e a vítima ou a quantidade de alvos afetados. Naturalmente, para a vítima o tempo não passa, mas a cada rodada aparente vivida pelo tênue, ela envelhece 1d4 anos, ao mesmo tempo em que o tênue recupera 20 pontos de vida. Uma criatura que não seja libertada da estase temporal por um aliado capaz de conjurar *dissipar magia, dissipar magia aprimorado* ou outra magia adequada, eventualmente envelhecerá até morrer. As vítimas eliminadas desta forma automaticamente são expelidas da estase temporal como cascas ressequidas que se desintegram em um pó fino ao mais leve toque. Os efeitos físicos do envelhecimento devem ser aplicados imediatamente às vítimas libertadas antes da morte, mas os modificadores mentais não são aplicados (consulte a Tabela 6–5: Efeitos do Envelhecimento no *Livro do Jogador*).

***Invocar Duplicata Temporal do Passado* (SM)**: Uma vez por dia, um tênue pode invocar uma duplicata de um de seus inimigos, usurpada de um passado alternativo paralelo. A *duplicata temporal* possui as mesmas estatísticas e o mesmo equipamento do alvo original, mas considere que ela tem dois níveis negativos (para simular uma versão menos experiente). O tênue não é capaz de invocar uma *duplicata temporal* de uma criatura com mais de 25 DV (adicione níveis negativos suficientes para compensar o excesso de DV, se necessário). A duplicata, embora tenha a maior parte do conhecimento do original, serve ao tênue com lealdade, similar a qualquer criatura invocada. Se a *duplicata temporal* for destruída, o original não será afetado, pois ela foi retirada de um passado alternativo. Entretanto, talvez o original não compreenda esse detalhe, e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 30) para não ficar abalado durante 1d4 rodadas depois de testemunhar a morte de uma duplicata pela primeira vez.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Campo de Tempo Nulo (Ext): Os tênues geram continuamente um campo de tempo nulo em uma emanação de 9 m. Todas as criaturas e objetos nesta área, exceto o tênue, devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 30) a cada rodada para conseguirem executar ações. Caso fracassem no teste, estarão presos em um fluxo temporal estático até sua próxima rodada, quando devem realizar outro teste de resistência. Enquanto uma vítima estiver presa no fluxo temporal estático induzido pelo campo de tempo nulo, o tênue pode utilizar seu toque estático para tornar o efeito permanente, embora em todos os demais aspectos, a vítima esteja invulnerável a ataques e dano, como se estivesse em estase temporal.

Regressão Temporal (Sob): Caso utilize uma ação por rodada durante quatro rodadas, no final da 4ª rodada o tênue regressa quatro rodadas no tempo, ou seja, retornando à primeira rodada em que começou a se concentrar na regressão temporal. Em sua segunda passagem pelo mesmo fluxo temporal, a criatura pode executar ações completamente diferentes, baseadas em seu conhecimento do futuro (embora ao executar outras ações, os eventos originais também possam ser alterados).

Regeneração (Ext): Os tênues sofrem dano normal de armas sagradas, de armas forjadas no futuro ou num fluxo temporal de uma realidade alternativa (se houver).

XIXECAL

Extra-Planar (Colossal — Caótico, Frio, Mal)
Dados de Vida: 72d8+1.080 (1.656 PV)
Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 42 m
Classe de Armadura: 64 (–8 tamanho, +7 Des, +55 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +93, mordida +87, pisotear +87
Dano: Garra 2d8+28, dec. 19–20, mordida 4d6+14, pisotear 4d6+14
Face/Alcance: 12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais: Dilacerar 4d8+42, frio, habilidades similares à magia, sopro, *invocar dragão branco*, dano de Constituição
Qualidades Especiais: Características de abominação, subtipo (frio), inverno atroz, cura acelerada 30, regeneração 30, RM 48, RD 45/+9

Testes de Resistência: Fort +55, Ref +47, Von +39

Habilidades: For 66, Des 13, Con 40, Int 12, Sab 8, Car 34

Perícias: Concentração +90, Conhecimento (arcano) +76, Conhecimento (planos) +76, Conhecimento (religião) +76, Escalar +103, Esconder-se –9, Identificar Magia +76, Observar +76, Ouvir +49, Procurar +76

Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (garra), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro

Talentos: Mimetizar Magia (*invisibilidade aprimorada*), Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Sucesso Decisivo Devastador (garra), Velocidade Ofuscante (x4).

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou em companhia de 1d4+1 dragões brancos antigos

Nível de Desafio: 36

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 73–150 DV (Colossal)

Os xixecal nascem de deuses com aspectos que incluem Mal, Frio e Caos.

A tempestade do século se aproxima, gélida além de qualquer imaginação. Em seu centro algo se move — uma geleira ambulante com 30 m de altura ou mais. Seu corpo branco e gelado é vagamente humanóide, mas está sempre encoberto por uma tempestade de gelo que sibila e grita ao seu redor. Dragões do mais puro branco voam entre a tempestade, pousando impunemente nos ombros do colosso.

Xixecal

As regiões polares de vários mundos abrigam os frutos indesejados de uma gélida paixão divina. Congelados pela eternidade, os xixecal podem ser libertados quando cataclismos fazem o mundo tremer e se agitar, rachando suas prisões de gelo negro e rígido. Portanto, os xixecal não provocam períodos de transformação, mas podem acompanhá-los.

Combate

Os xixecal derrotam a maioria das criaturas simplesmente através da tempestade de frio sobrenatural que os acompanha. As criaturas capazes de suportar o castigo da tempestade estão sujeitas às terríveis garras, mordidas, patas e à habilidades de dilacerar da abominação — sem mencionar os dragões brancos que geralmente a acompanham, banhando-se na calamidade frígida de sua presença.

Dilacerar (Ext): Caso um xixecal atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 4d8+42 pontos de dano.

Frio (Sob): Um golpe corpo a corpo de um xixecal transmite um frio entorpecente. Seus adversários devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 58) para não serem afetados por um efeito equivalente à magia *lentidão* durante 10 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *aura profana, blasfêmia, cone glacial, dissipar magia aprimorado, dominar monstros, imobilizar pessoas, invisibilidade aprimorada, muralha de gelo, profanar*; 5/dia — *chuva de meteoros, velocidade*. Nível do conjurador 36º; CD do teste de resistência 22 + nível da magia.

Sopro (Sob): Cone de frio de 90 m, 3/dia, 12d6 pontos de dano, Fortitude (CD 61) para reduzir o dano à metade.

***Invocar Dragão Branco* (SM):** Um xixecal pode invocar um dragão branco antigo 5/dia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Dano de Constituição (Sob): Quando um xixecal atingir um oponente vivo com as garras, mordida ou a habilidade dilacerar, o adversário sofrerá 4 pontos de dano permanente de Constituição ou 8 pontos no caso de um sucesso decisivo ou dilacerar. Quando usa esta habilidade, o xixecal recupera 20 pontos de vida (ou 40 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo ou dilacerar), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 58) para evitar o efeito. Os pontos de vida temporários permanecem ativos durante 1 hora.

Características de Abominação: Imune a metamorfose, petrificação (e qualquer outro efeito que modifique aparência ou forma), drenar energia, dano de habilidade temporário e permanente, morte por dano maciço e efeitos de ação mental; resistência 20 contra fogo e frio; *dificultar detecção*; *visão da verdade* sem limite; percepção às cegas 150 m; telepatia 300 m.

Subtipo (Frio): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência (a resistência a frio 20 que a maioria das abominações possui não é compartilhada pelos xixecal). Nesse caso, sofrerá metade do

dano se obtiver sucesso do teste de resistência e o dobro caso fracasse.

Inverno Atroz (Sob): Um xixecal sempre está no centro de um efeito permanente, idêntico à magia *inverno atroz* (consulte o Capítulo 2). Se for dissipado, o efeito retorna 1 minuto depois — a única forma de eliminá-lo permanentemente é destruir o xixecal.

Regeneração: Os xixecal sofrem dano normal de armas ordeiras e dano dobrado de armas incendiárias e flamejantes.

ANIMAL LENDÁRIO

Os animais lendários possuem força, velocidade e poder dignas das canções dos bardos. De acordo com algumas teorias, eles teriam recebido uma capacidade superior aos outros animais para servir como defensores da natureza. Não importa sua origem, os animais lendários são extremamente raros.

Nem todos os animais possuem contrapartes lendárias — por exemplo, não existem pardais lendários. Geralmente, somente os principais predadores e os maiores herbívoros de cada clima possuem versões lendárias. Dois exemplos são fornecidos a seguir: o urso lendário e o tigre lendário.

LGW

TIGRE LENDÁRIO

O tigre lendário é um dos mais ferozes e perigosos predadores do reino animal, medindo entre 2,5 e 3 m e pesando até 300 kg.

Combate

Bote (Ext): Se um tigre lendário saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, poderá realizar um ataque total (inclusive usando a habilidade rasgar), mesmo se já executou uma ação de movimento na mesma rodada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre lendário precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la.

Rasgar (Ext): Um tigre lendário pode realizar dois ataques (corpo a corpo +30) contra uma criatura imobilizada utilizando suas patas traseiras, infligindo 2d6+5 pontos de dano com cada garra. Se um tigre lendário saltar sobre um oponente, também poderá usar esta habilidade.

Perícias: Os tigres lendários recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de matagal ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se aumenta para +16.

URSO LENDÁRIO

Um urso lendário geralmente não ataca os seres humanos, apesar de sua enorme força. A maior parte de sua dieta consiste de plantas e peixes.

	Urso Lendário Animal (Grande)	Tigre Lendário Animal (Grande)
Dados de Vida:	20d8+140 (230 PV)	26d8+182 (299 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+4 (Des)
Deslocamento:	15 m	15 m
Classe de Armadura:	21 (–1 tamanho, +2 Des, +10 natural)	23 (–1 tamanho, +4 Des, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +27, mordida +22	Corpo a corpo: 2 garras +29, mordida +24
Dano:	Garra 2d6+13, mordida 4d6+6	Garra 2d6+11, mordida 2d8+5
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/1,5 m	1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado	Bote, Agarrar aprimorado, rasgar 2d6+5
Qualidades Especiais:	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +19, Ref +14, Von +9	Fort +22, Ref +19, Von +10
Habilidades:	For 36, Des 14, Con 24, Int 2, Sab 16, Car 12	For 32, Des 18, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 10
Perícias:	Ouvir +8, Observar +8, Natação +18	Esconder-se +8*, Furtividade +12, Observar +7, Ouvir +5, Natação +14, Saltar +15
Talentos:	—	—
Terreno/Clima:	Florestas, colinas, montanhas, planícies ou subterrâneo/Qualquer	Florestas, colinas, montanhas, planícies ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou casal	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	9	10
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	21–40 DV (Grande)	27–48 DV (Grande)

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso lendário precisa atingir um oponente com sua garra.

BEHEMOT

Os behemot são extra-planares com forma de animais e proporções épicas, ainda maiores e mais poderosos que os animais atrozes.

Em quase todos os aspectos, os behemot são semelhantes aos animais naturais, mas são absurdamente maiores que suas contrapartes mundanas, e se originam além do Plano Material Primário. São mais inteligentes que seus semelhantes e sua origem lhes confere níveis de resistência místico que não são encontrados nas versões terrenas.

ÁGUIA BEHEMOT

Uma águia behemot é uma ave de rapina inteligente e com visão aguçada, que muitas vezes se relaciona com criaturas boas. Ela tem cerca de 6 m de altura e a envergadura das asas atinge 24 m.

Combate

Uma águia behemot geralmente ataca de grandes alturas, mergulhando em direção ao solo com uma velocidade incrível. Quando não pode executar esta manobra, utiliza suas garras poderosas e seu bico cortante para atingir a cabeça e os olhos dos adversários.

Perícias:* Uma águia behemot recebe +8 de bônus racial nos testes de Observar durante o dia.

Capacidade de Carga: Uma carga leve para uma águia behemot corresponde a 1.200 kg; a carga média será entre 1.201 e 2.400 kg; a carga pesada será entre 2.401 e 3.600 kg.

GORILA BEHEMOT

Um gorila behemot tem 7,5 m de altura ou mais e pesa cerca de 10.000 kg. Possui garras longas e dentes afiados.

Combate

Um gorila behemot pode dilacerar os oponentes com suas garras, assim como mordê-los profundamente. A criatura também é capaz de agarrar e imobilizar o alvo e em seguida golpear o inimigo indefeso.

Dilacerar (Ext): Caso um gorila behemot atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá ao oponente e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 8d8+20 pontos de dano.

BRAQUIÚRO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 38d10+684 (893 PV)
Iniciativa: +18 (+14 Des, +4 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 24 m
Classe de Armadura: 40 (+14 Des, –1 tamanho, +17 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +48, mordida +46
Dano: Garra 2d6+10, dec. 19–20, mordida 3d6+5, dec. 19–20
Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais: Uivo aterrador, selvageria 15d6+25
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 72 m, RD 30/+5, visão no escuro 18 m, cura acelerada 10, visão na penumbra, RM 32, faro, resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica 20
Testes de Resistência: Fort +41, Ref +37, Von +25
Habilidades: For 30, Des 38, Con 47, Int 18, Sab 32, Car 19
Perícias: Esconder-se +20, Furtividade +34, Observar +35, Ouvir +33

	Águia Behemot Extra-Planar (Colossal)	Gorila Behemot Extra-Planar (Enorme)
Dados de Vida:	21d8+126 (220 PV)	21d8+252 (346 PV)
Iniciativa:	+20 (+12 Des, +8 Iniciativa Superior)	+12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, vôo 48 m (ruim)	18 m, escalar 9 m
Classe de Armadura:	24 (+12 Des, –8 tamanho, +10 natural)	38 (+8 Des, –2 tamanho, +22 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +25, mordida +15	Corpo a corpo: 2 garras +29, mordida +24
Dano:	Garra 5d10+7, mordida 4d12+3	Garra 4d8+10, mordida 3d10+5
Face/Alcance:	12 m por 24 m/4,5 m	3 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais:	Dilacerar 8d8+20	—
Qualidades Especiais:	Evasão, RM 30, RD 20/+6	Faro, RM 30, RD 20/+6
Testes de Resistência:	Fort +18, Ref +24, Von +16	Fort +24, Ref +20, Von +16
Habilidades:	For 25, Des 34, Con 23, Int 17, Sab 19, Car 16	For 31, Des 26, Con 35, Int 6, Sab 15, Car 12
Perícias:	Conhecimento (geografia) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (planos) +27, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +24, Observar +40*, Ouvir +30, Sentir Motivação +24, Sobrevivência +28	Equilíbrio +32, Escalar +42, Furtividade +29, Intimidar +22, Observar +23, Saltar +25
Talentos:	Acuidade com Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão	Ataque Poderoso, Deslocamento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Vontade de Ferro
Talentos Épicos:	Foco Épico em Perícia (Observar), Iniciativa Superior	—
Terreno/Clima:	Florestas, colinas, montanhas e planícies/Qualquer	Florestas e montanhas/Quente
Organização:	Solitário ou par	Solitário ou companhia (5–8)
Nível de Desafio:	18	19
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	21–42 DV (Colossal)	22–42 DV (Enorme)

Talentos: Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante (x2)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, par ou matilha (5–10)

Nível de Desafio: 23

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: 39–48 DV (Grande); 49–58 DV (Enorme); 59–66 DV (Imenso); 67–135 DV (Colossal)

Os braquiúros são a espécie atávica de onde se desenvolveram todos os lobos e canídeos menores. O próprio Lobo Fenris da mitologia descende diretamente de espécimes de braquiúros.

Os braquiúros se parecem com lobos extraordinariamente grandes, com jubas brancas eriçadas e pelagem castanha-avermelhada. Seus dentes e garras parecem grandes demais, mesmo para seu tamanho descomunal, mas não são desajeitadas. O uivo de um braquiúro pode assustar até os aventureiros mais experientes.

Os braquiúros vagam por savanas antigas, perdidas no tempo, áreas selvagens de outros planos, ou solitários em meio a seus parentes menores em mundos onde sua presença não é importante. Os caçadores esotéricos valorizam bastante a pele dos braquiúros, mas freqüentemente esses caçadores se transformam em caça.

Os braquiúros sabem falar o idioma Comum e podem se comunicar com todos os lobos.

Combate

Os braquiúros são extremamente diretos quando caçam. Eles emitem seu uivo aterrador para separar os oponentes, em seguida escolhem uma vítima em fuga ou um indivíduo deixado para trás. A tática preferida dos braquiúros envolve utilizar a Imobilização Aprimorada em um inimigo e logo depois atacá-lo com selvageria enquanto estiver imobilizado. Os braquiúros que lutam como uma matilha são especialmente perigosos quando estão adjacentes a inimigos imobilizados.

Uivo Aterrador (Sob): Como uma ação padrão, um braquiúro pode emitir um uivo numa emanação de 18 m que afeta os oponentes com menos Dados de Vida ou níveis que a criatura. Os alvos afetados devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 33) para não ficarem abalados. Um sucesso indica que o alvo ficará imune ao uivo aterrador daquele indivíduo durante um dia inteiro.

Selvageria (Ext): Caso um braquiúro consiga imobilizar seu oponente, se prenderá a ele e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 15d6+25 pontos de dano adicionais.

Braquiúro

Se um oponente cair ou estiver imobilizado por qualquer motivo (talvez em conseqüência do ataque Imobilização Aprimorada de outro braquiúro) em uma área ameaçada pela criatura, ela poderá atacar com a selvageria como uma ação livre (considere seu ataque de oportunidade daquela rodada), mesmo que não tenha se envolvido na imobilização ou queda do inimigo.

CAÇADOR BRANCO

Os caçadores brancos são fadas malignas que aparecem em noites frias e enluaradas para caçar viajantes por esporte, escolhendo suas presas, perseguindo-as e arrastando-as para o reino noturno da Corte Unseelie, onde serão aprisionadas pela eternidade.

Embora seja difícil de enxergar, graças ao hálito mágico de sua montaria, um caçador branco se parece com um homem ou um elfo esquálido, mas com traços acentuados, exagerados e perturbadores. Tudo ao seu redor é branco, desde seus cabelos rebeldes aos botões perolados e luminescentes de seu casaco. Exatamente à meia-noite, quando a temperatura está abaixo de 0º e a lua brilha sobre a água congelada, o caçador surge, inicialmente como uma névoa acompanhada pelo eco de cascos galopantes. Desmontado e a céu aberto, um caçador branco parece alguma aparição fantasmagórica, mas não se trata de um morto-vivo.

Um caçador branco cavalga um magnífico cavalo voador, um corcel albino cujo hálito se acumula em grandes nuvens de vapores gélidos e cujos olhos azuis brilham friamente na escuridão. Dizem que as criaturas escolhidas como presas de um caçador branco sabem que seu destino se aproxima pelo som do galope e o brilho estrelado dos olhos eqüinos disparando em sua direção através das brumas.

Combate

O caçador branco prefere investir contra sua presa a cavalo, golpeando com sua *espada longa afiada do aprisionamento* +6. Um sucesso decisivo (ou um golpe que mataria ou deixaria o oponente inconsciente) desta lâmina não causa ferimentos à vítima. Em vez disso, ela será fisicamente transportada (como a magia *prender a alma* elevada ao 16º nível, CD 30) para um grande diamante branco na extremidade do cabo da arma. Em seguida, o caçador retorna ao seu reino, levando consigo o prisioneiro para ser escravizado.

Raramente um caçador branco encontra seres poderosos o suficiente para desafiá-lo, mas nessas ocasiões, utiliza suas habilidades similares a magia para cansá-los, tornando mais fácil sua captura. Caso uma vítima selecionada consiga escapar do caçador durante 1 hora ou derrotar a fada, a caçada não terminará. Um caçador branco não pode ser morto enquanto estiver caçando (veja adiante). Ele retornará na próxima noite fria e enluarada com um segundo caçador para auxiliá-lo, e tentará novamente capturar sua vítima. Se falhar novamente, esse padrão se repete a cada noite apropriada, até que a presa seja apanhada ou que transcorram cinco tentativas. Se a vítima escapar em todas as cinco noites, o caçador branco nunca mais a perturbará.

Mudar-se para climas mais quentes apenas adiará o inevitável. O caçador branco é paciente, esperando durante anos se necessário, e voltará quando as condições forem apropriadas. Nem sequer fugir para outro plano de existência impedirá a caçada; um caçador segue sua presa a qualquer reino do multiverso durante o período da caçada; ele e seus companheiros podem surgir em qualquer plano para recomeçar a caçada, desde que haja um luar e temperaturas congelantes.

Caçador Branco e Cordel Branco

	Caçador Branco Fada (Médio — Frio)	Corcel Branco Besta Mágica (Grande — Frio)
Dados de Vida:	46d6 (759 PV)	12d10 (102 PV)
Iniciativa:	+19 (+11 Des, +8 Iniciativa Superior)	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m	12 m, vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura:	46 (+11 Des, +15 intuição, +10 natural)	23 (–1 tamanho, +4 Des, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: *espada longa afiada do aprisionamento* +6 +46/+41/+36/+31	Corpo a corpo: 2 cascos +17, mordida +15
Dano:	*Espada longa afiada do aprisionamento* +6 1d8+27, dec. 15–20/+1d6 mais *prisão*	Casco 3d6+6, mordida 5d8+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia	—
Qualidades Especiais:	Resistência a frio 50, RM 36, RD 20/+6	Resistência a frio 25, andar no ar, projeção astral e forma etérea, círculo mágico contra o bem, hálito enevoado, RM 20, RD 10/+3, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +28, Ref +36, Von +31	Fort +11, Ref +12, Von +5
Habilidades:	For 38, Des 33, Con 36, Int 31, Sab 23, Car 26	For 22, Des 18, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 14
Perícias:	Cavalgar +33, Intimidar +30, Observar +38, Ouvir +35, Procurar +40, Senso de Direção +28, Sobrevivência +36	Ouvir +12, Observar +12
Talentos:	Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, Deslocamento, Especialista, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Investida Montada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespassar, Trespassar Aprimorado	Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos
Talentos Épicos:	Foco Épico em Arma (espada longa), Iniciativa Superior, Investida Atroz, Sucesso Decisivo Avassalador (espada longa)	—
Terreno/Clima:	Frio/qualquer	Frio/qualquer
Organização:	Solitário ou companhia (2–5)	Solitário (com o cavaleiro)
Nível de Desafio:	25	9
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	47+ DV (Médio)	13–24 DV (Grande); 25–36 DV (Enorme)

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *ataque certeiro, discernir localização, imobilizar monstros, névoa, viagem planar*; 3/dia — *âncora dimensional, dissipar magia aprimorado, dominar monstros*; 1/dia — *a disjunção de Mordenkainen, retorno e ressurreição contingente**. Nível do conjurador 23º; CD do teste de resistência 18 + nível da magia.

* *Retorno e ressurreição contingente* é uma variação de uma magia épica descrita no Capítulo 2: Magias Épicas. Quando o caçador branco for aparentemente destruído, na verdade ele será transportado, juntamente com sua montaria, de volta ao reino das fadas, onde será ressuscitado e poderá recomeçar a caçada. A única forma de matar realmente um caçador branco é derrotá-lo em seu reino natal, depois que sua magia épica estiver exaurida para aquele dia.

CORCEL BRANCO

A montaria de um caçador branco é um besta sobrenatural de elegância e habilidades extraordinárias. É completamente leal a seu cavaleiro e não permite que nenhum outro indivíduo se aproxime ou cavalgue-a.

Combate

Um corcel branco pode atacar com seus dois cascos e morder com ferocidade a cada rodada.

Andar no Ar (Sob): Um corcel branco pode cavalgar pelo ar, assim como no solo, como se estivesse sob efeito contínuo da magia *andar no ar*.

Projeção Astral e Forma Etérea (Sob): Estas habilidades funcionam exatamente como as magias homônimas lançadas por um conjurador de 20º nível.

Círculo Mágico Contra o Bem (Sob): Esta habilidade duplica continuamente o efeito da magia. O corcel branco não pode neutralizar esta habilidade.

Hálito Enevoado (Sob): O hálito de um corcel branco funciona constantemente como a magia *névoa obscurecente*.

Imunidades (Ext): Um corcel branco é imune a todas as magias e habilidades de *enfeitiçar* e *imobilizar*.

CÂMARA VIVA

Constructo Colossal
Dados de Vida: 96d10 (528 PV)
Iniciativa: –2 (Des)
Deslocamento: 3 m (incapaz de correr)
Classe de Armadura: 60 (–8 tamanho, –2 Destreza, +60 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +99
Dano: Pancada 10d6+35
Face/Alcance: 12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais: *Aprisionamento*
Qualidades Especiais: Identificação, *proteção*, características de constructo, imunidade à magia, RD 30/+7
Testes de Resistência: For +32, Ref +30, Von +33
Habilidades: For 80, Des 7, Con —, Int 9, Sab 12, Car 7

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 33
Tesouro: Padrão (veja o texto)
Tendência: Neutro
Progressão: Nenhuma

Uma câmara viva é o que seu nome indica — uma câmara magicamente animada, construída pelos magos épicos mais poderosos, para guardar e proteger pertences muito valiosos.

Uma câmara viva é primariamente uma entidade defensiva, elaborada para guardar tesouros de qualquer tipo, embora seja capaz de atacar quando necessário. Ela tem uma grande variedade de funções mágicas poderosas que lhe permitem evitar as tentativas mais agressivas de invadir seu interior. Mesmo as criaturas vivas podem ser guardadas na câmara viva, cuidadosamente trancadas para interrogatórios posteriores.

A aparência básica de uma câmara viva é uma estrutura de pedra marrom acinzentada, de 15 m por 15 m e 3 m de altura; no entanto, uma vez construída, a câmara viva consegue alterar suas dimensões para uma imensa variedade de formatos, para se encaixar em dimensões específicas, contanto que a soma total da área de armazenamento tenha 750 m3. As câmaras longas e estreitas são comuns, assim como as altas e apertadas. A forma do constructo não importa, mas o volume deve permanecer constante. As câmaras vivas podem criar patas de rocha como uma ação livre para se deslocarem.

Para acessar a câmara, seu criador deve invocar o constructo de seu isolamento através da magia *enviar mensagem*. A câmara não tem uma abertura óbvia; no entanto, os itens podem ser guardados e retirados por meio dos seus nomes (a câmara viva fornece um inventário para seu criador quando solicitado). O item que será armazenado parece afundar na câmara viva, como se as paredes fossem de argila. Do mesmo modo, os itens que serão retirados surgem na parede externa da câmara viva. Guardar e retirar itens dessa maneira exige uma rodada por transação.

Qualquer criatura que não seja o mestre da câmara e desejem acessar o inventário precisarão destruir a câmara para fazê-lo. Se a câmara for destruída, todos os objetos e criaturas armazenadas emergem imediatamente.

Combate

A câmara viva não tem ataques corpo a corpo, mas certamente se beneficia de uma grande variedade de ataques e defesas mágicas.

Aprisionamento **(SM)**: Duas vezes por dia, como uma ação simples, a câmara viva é capaz de projetar um cone de 18 m. As criaturas que estiverem na área afetada devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 58) ou serão afetadas pela magia *aprisionamento*, embora sejam enviadas para o interior da câmara. A câmara viva consegue armazenar duas criaturas Imensas, oito Enormes, trinta e duas Grandes, cento e vinte e oito Médias e assim por diante. Essas quantidades assumem que o resto da câmara esteja relativamente vazio, portanto um tesouro muito volumoso reduzirá o número de criaturas que a câmara viva é capaz de aprisionar simultaneamente.

Se a magia *libertação* for conjurada exatamente no lugar onde as vítimas do *aprisionamento* desapareceram, elas serão libertadas. Elas não aparecerem no lugar em que estavam, mas em um espaço adjacente à localização atual da câmara viva.

Identificação (Ext): Uma vez pronta, a câmara viva responde somente ao seu criador; nenhuma outra criatura consegue acessar o seu interior. Ela não pode ser enganada por indivíduos disfarçados e consegue distinguir entre seu verdadeiro mestre e duplicatas falsas, mesmo com disfarces perfeitos aplicados em conjunto com *alterar forma, alterar-se, transformação momentânea, metamorfosear-se, modificar aparência, simulacro* e efeitos similares. A câmara, no entanto, responderá ao produto da magia *clone*.

Proteção **(SM)**: Sem limite diário, a câmara viva pode usar uma habilidade que combina os efeitos de *refugiar itens* e *viagem planar*, concedendo ao constructo invisibilidade a qualquer forma de visão ou adivinhação e, ao mesmo tempo, transferindo-o para uma região aleatória do Plano Astral. Quando estiver sob esta proteção, a câmara viva responderá somente à magia *enviar mensagem* de seu mestre, retornando ao local onde estava e tornando-se material novamente.

As criaturas ou objetos que estejam guardados na câmara são considerados sob o efeito de *refugiar itens*, não importa se a câmara também está ou não. Em geral, as criaturas são transportadas para o interior da câmara através de *aprisionamento*, mas é possível trancar vítimas inconscientes ou subjugadas como se fossem objetos; nesse caso, o alvo não poderá realizar o teste de resistência contra o efeito.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Imunidade à Magia (Ext): Uma câmara viva é imune a todas as magias e efeitos sobrenaturais, exceto a seguinte: a magia *libertação* conjurada sobre a câmara anulará uso da habilidade *aprisionamento* durante 10 rodadas.

	Colosso de Pedra Constructo (Colossal)	Colosso de Carne Constructo (Colossal)	Colosso de Ferro Constructo (Colossal)
Dados de Vida:	64d10 (352 PV)	100d10 (550 PV)	96d10 (528 PV)
Iniciativa:	–3 (Des)	+2 (–2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	–2 (Des)
Deslocamento:	12 m (incapaz de correr)	12 m (incapaz de correr)	15 m (incapaz de correr)
Classe de Armadura:	44 (–8 tamanho, –3 Des, +45 natural)	45 (–8 tamanho, –2 Des, +25 natural, +20 profano)	60 (–8 tamanho, –2 Des, +60 natural)
Ataques:	Corpo a Corpo: 2 pancadas +70	Corpo a Corpo: clava Colossal +79 ou 2 pancadas +79; ou à distância: objeto arremessado +65	Corpo a Corpo: 2 pancadas +99
Dano:	Pancada 8d6+30	Clava Colossal +79 ou pancada 4d6+12 ou objeto arremessado (pesando 10 t ou menos) 4d6+12	Pancada 12d6+35
Face/Alcance:	12 m por 12 m/7,5 m	12 m por 12 m/7,5 m (alcance de 12 m com a clava Colossal)	12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais:	Despedaçar	Presença aterradora, aparência horripilante, pisotear, mau odor	Sopro
Qualidades Especiais:	Características de constructo, Imunidade à Magia, campo antimagia, RD 30/+6	Características de constructo, Imunidade à Magia, RD 20/+7, afinidade por energia negativa	Características de constructo, Imunidade à Magia, campo antimagia, inoxidável, RD 30/+7
Testes de Resistência:	Fort +21, Ref +18, Von +21	Fort +33, Ref +31, Von +33	Fort +32, Ref +30, Von +33
Habilidades:	For 70, Des 5, Con —, Int 7, Sab 10, Car 5	For 35, Des 6, Con —, Int 1, Sab 11, Carisma 3 ou de acordo com o espírito controlador	For 80, Des 7, Con —, Int 9, Sab 12, Car 7
Perícias:	—	— ou de acordo com o espírito controlador	—
Terreno/Clima:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	24	27	33
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Neutro e Mau ou Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	65–192 DV (Colossal)	Nenhuma (as habilidades podem variar de acordo com o nível do espírito controlador)	97–288 DV (Colossal)

COLOSSO

Um colosso, como seu nome sugere, é um constructo similar a um golem de tamanho Colossal. Os colossos são autômatos criados através de magia, com poderes quase divinos. Sua construção envolve o emprego de magias épicas e forças elementais.

Combate

Os colossos são praticamente irrefreáveis em combate e dificilmente não atingem o alvo escolhido. Eles seguem instruções literalmente e são incapazes de elaborar estratégias ou táticas.

O criador de um colosso pode comandá-lo se estiver num raio de 36 m e a criatura conseguir enxergá-lo e ouvi-lo. A menos que receba outro comando, geralmente o colosso seguirá sua última instrução da melhor forma possível, embora retribua qualquer ataque. O criador pode elaborar um comando simples para direcionar o colosso em sua ausência, como "ataque todas as criaturas que entrarem neste semiplano" ou "ataque um tipo específico de criatura".

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso resiste completamente à maioria dos efeitos mágicos e sobrenaturais, com as exceções descritas adiante.

Campo Antimagia (Ext): Um colosso emana constantemente um campo antimagia com raio de 30 m. O campo é

uma barreira invisível e impermeável à maioria dos efeitos mágicos, incluindo magias, habilidades similares e habilidades sobrenaturais. Da mesma forma, impede o funcionamento de quaisquer itens mágicos ou magias no interior de sua área, exceto pelas próprias habilidades sobrenaturais do colosso. Este efeito é idêntico a um *campo antimagia* de um conjurador de 25º nível.

Construção

O custo de construção atribuído a cada colosso inclui a matéria-prima de seu corpo e todos os materiais e componentes de magia consumidos ou que se tornam parte permanente do constructo. Exceto pelas exigências mais complexas, a construção de um colosso é semelhante à fabricação de um golem.

COLOSSO DE CARNE

A epítome da arte dos necromantes, um colosso de carne espalha o terror e a destruição em seu rastro.

Uma horrenda massa humanóide de carne apodrecida, o colosso de carne assemelha-se a um zumbi Colossal, mas na verdade é um constructo extremamente poderoso. Sua construção complexa é revelada somente pela textura grosseira de sua pele acinzentada.

Um colosso de carne conhece todos os idiomas que eram falados em vida pelo fantasma que atua como seu espírito controlador. Quando o espírito controlador é neutralizado, o colosso murmura em todos os idiomas falados pelos cadáveres que o compõem.

Colosso de Carne

Combate

Desajeitado devido à sua enorme estatura, um colosso de carne utiliza métodos simples que não exigem delicadeza — como arrancar árvores pelas raízes e usá-las como enormes clavas, erguer carroças ou cabanas (ou qualquer outro objeto que pese menos de 10 toneladas) e arremessá-las como entulho, apanhar os inimigos e esmagá-los contra paredes ou simplesmente pisotear qualquer agressor até transformá-lo numa mancha de sangue.

Presença Aterradora (Ext): Um colosso de carne irradia malevolência para todos os seres vivos, forçando as criaturas que se aproximam a menos de 1,5 km a realizar um teste de resistência de Vontade (CD 56). Caso obtenham sucesso, as vítimas ficarão abaladas. Se fracassarem com uma margem igual ou inferior a 20 pontos, ficarão assustadas. Se fracassarem com uma margem entre 21 e 40 pontos, estarão em pânico. Se fracassarem com uma margem igual ou superior a 41 pontos, estarão aterrorizadas (consulte o Resumo das Condições no *Livro do Mestre*).

Aparência Horripilante (Sob): Uma vez por dia, o espírito controlador do colosso de carne pode utilizar a energia negativa latente no construto para transformar sua fisionomia em uma visão apavorante. As criaturas num raio de 90 m que enxergarem a transformação devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 56) ou sofrerão 2d4 pontos de dano temporário de Força, Destreza e Constituição.

Pisotear (Ext): Concentrando toda sua energia em um só ataque (em uma ação de rodada completa), um colosso de carne é capaz de pisotear qualquer inimigo adjacente (ou seja, qualquer criatura na área ameaçada pelo colosso). Seu modificador de ataque para esta ação é +65 (+75 base, –2 Des, –8 tamanho). Se obtiver sucesso, o ataque inflige o dobro do dano (8d6+24) e imobiliza a vítima até que o colosso decida libertá-la.

Mau Odor (Ext): O odor desagradável de carniça que cerca um colosso de carne é tão revoltante que todas as criaturas com sentido de olfato que se aproximarem num raio de 90 m do constructo devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 60) para não ficarem enjoadas (incapazes de atacar, conjurar magias, concentrar-se em magias, ou fazer qualquer outra coisa que exija atenção, exceto um único movimento ou ação equivalente a movimento a cada rodada). Se obtiverem sucesso no teste, sofrem –4 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência pelos próximos 2d6+4 minutos.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso de carne é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais, exceto os que utilizam energia negativa (veja adiante).

Afinidade por Energia Negativa (Sob): Um colosso de carne conserva algum resíduo da energia negativa que animava os cadáveres usados na sua criação. Qualquer magia que utilize energia negativa dirigida ao colosso repara os danos sofridos pelo constructo à razão de 1d10 pontos de dano por nível da magia.

Construção

Apenas um mestre necromante de poder extraordinário conseguiria criar um colosso de carne. Os cadáveres previamente animados de trezentas criaturas humanóides Médias ou maiores devem ser descarnados, separando a carne e os ossos, que em

seguida são triturados em dois grandes tonéis. A pasta de ossos semi-liquefeitos resultante desse processo é moldada em um esqueleto articulado descomunal, e então a carne triturada é aplicada como se fosse argila úmida, para esculpir a figura. Finalmente, o necromante deve prender um fantasma de pelo menos 10 DV (quanto mais poderoso, melhor) ao colosso para agir como seu espírito controlador. Sem este espírito, o colosso é apenas um zumbi superdesenvolvido; com o fantasma, ele será um enorme golem de aparência repugnante. Se não houver fantasmas disponíveis, o próprio necromante pode ocupar o colosso utilizando a magia *recipiente arcano*.

O custo de criação do colosso é 760.000 PO, incluindo 100.000 PO para o corpo. Esculpir o corpo não exige grande habilidade e muitos colossos de carne revelam isso em suas formas grosseiras.

O criador deve pertencer ao 29º nível ou superior e ser capaz de conjurar magias épicas. Completar o ritual gasta 30.600 XP do criador e exige as magias *recipiente arcano, desejo restrito, metamorfosear objetos* e *dedo da morte*.

COLOSSO DE FERRO

Um colosso de ferro tem 24 m de altura cu mais e pesa cerca de 175.000 kg. Seu aspecto pode variar bastante, como os colossos de pedra, embora quase sempre exiba algum tipo de armadura. Seus traços são muito mais refinados que os aspectos de um colosso de pedra. Muitas vezes, eles empunham armas exóticas Enormes em uma das mãos.

Um colosso de ferro é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal.

Combate

Quando um colosso de ferro acerta um golpe (ou seja, praticamente sempre), ele é potencialmente letal, pois o dano provavelmente ativará a regra de morte por dano maciço (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*).

Sopro (Sob): Cone de gás venenoso de 12 m; como ação livre a cada 1d4 rodadas, 3d6 pontos de dano de Constituição primário, 2d6 pontos de dano de Constituição secundário, Fortitude (CD 58) para reduzir o dano a metade.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso de ferro é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais, com a seguinte exceção: os efeitos de eletricidade recuperam 1 Ponto de Vida a cada 3 pontos de dano que causariam.

Inoxidável (Ext): Ao contrário dos golens de ferro, um colosso de ferro não é afetado por ataques enferrujantes.

Construção

O corpo de um colosso de ferro é esculpido a partir de 75.000 kg de ferro puro.

O custo de criação do colosso é 1.000.000 PO, incluindo 100.500 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (armoreiro) ou Ofícios (armeiro) (CD 42).

O criador deve pertencer ao 35º nível ou superior e ser capaz de conjurar magias épicas. Completar o ritual gasta 50.000 XP do criador e exige as magias *névoa mortal, tarefa/missão, desejo restrito* e *metamorfosear objetos*.

Colosso de Ferro

COLOSSO DE PEDRA

Um colosso de pedra tem 21 m de altura e pesa cerca de 125.000 kg. Seu corpo é de pedra esculpida, freqüentemente ornamentada conforme o gosto de seu criador. Por exemplo, pode ser uma réplica perfeita de um criador narcisista.

Um colosso de pedra é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal.

Combate

Os colossos de pedra são oponentes formidáveis, sendo poderosos fisicamente e resistentes a dano.

Despedaçar (Sob): Um colosso de pedra pode utilizar *despedaçar* contra as armas ou outros itens de seus oponentes, como uma ação livre, a cada 2 rodadas, com 24º nível de conjurador.

Imunidade à Magia (Ext): Um colosso de pedra é imune a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes: a magia *pedra em lama* o deixará lento (como os efeitos da magia *lentidão*) durante 1 rodada, sem direito a teste de resistência, enquanto *lama em pedra* recupera todos os seus Pontos de Vida. A magia *pedra em carne* não surte efeito em um colosso de pedra.

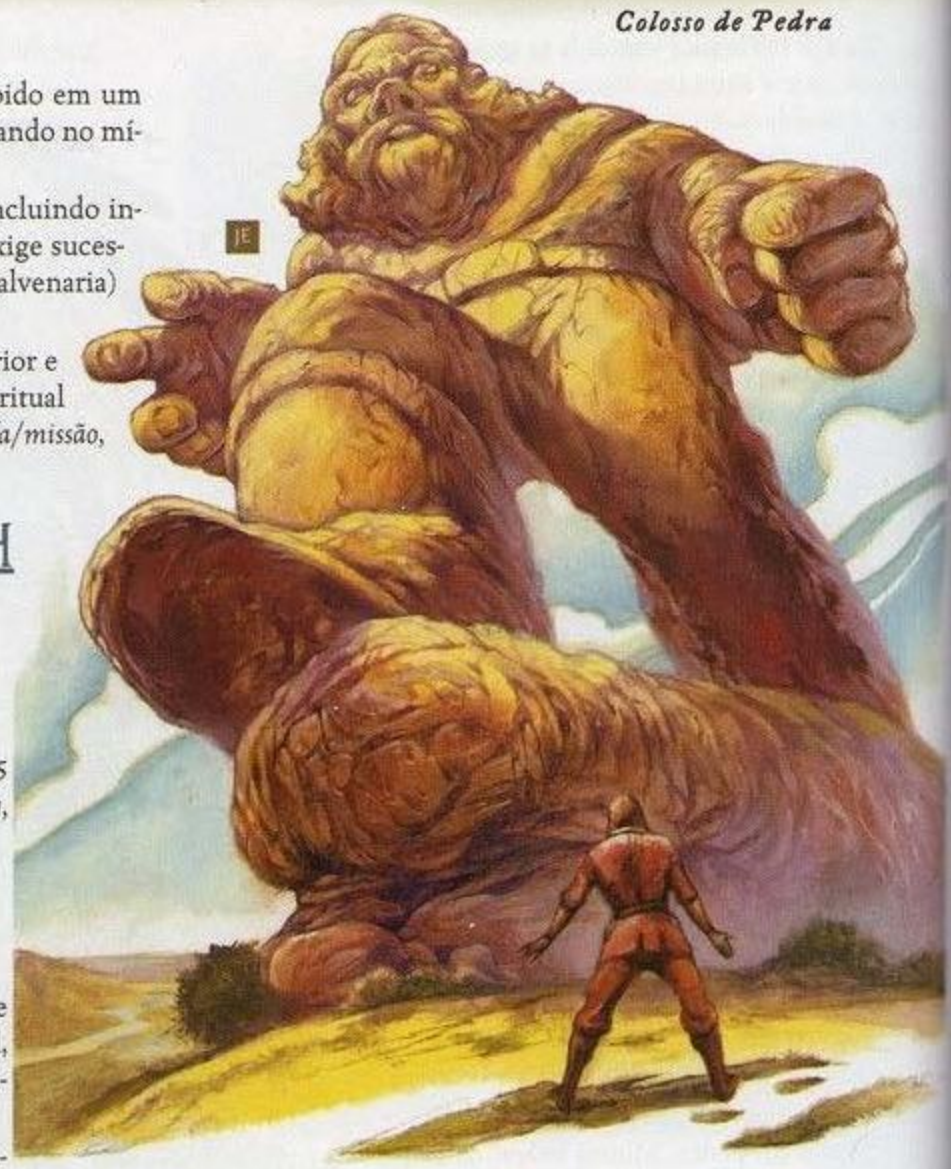
Construção

O corpo de um colosso de pedra deve ser esculpido em um único bloco de rocha maciça, como o granito, pesando no mínimo 187.500 kg.

O custo de criação do colosso é 760.000 PO, incluindo inclui 100.000 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (escultura) ou Ofícios (alvenaria) (CD 37).

O criador deve pertencer ao 25º nível ou superior e ser capaz de conjurar magias épicas. Completar o ritual gasta 30.600 XP do criador e exige as magias *tarefa/missão*, *desejo restrito*, *metamorfosear objetos* e *despedaçar*.

Colosso de Pedra



DEMILICH

Morto-Vivo (Mínimo)
Dados de Vida: 21d12 (130 PV)
Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: Vôo 54 m (perfeito)
Classe de Armadura: 51 (+4 tamanho, +3 Des, +5 armadura natural, +8 *braçadeiras da armadura*, +2 *anel de proteção*, +21 intuição)
Ataques: Corpo a corpo: toque +21
Dano: Toque 10d6+20 mais toque paralisante
Face/Alcance: 30 cm por 30 cm/0 m
Ataques Especiais: Aprisionar a alma, aura de temor, toque paralisante, mago de 21º nível, Magia Sem Gestos Automática Perfeita, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Imunidade à magia, transferência da filactéria, resistência à expulsão +20, RD 30/—, características de morto-vivo, resistência a ácido 20, resistência a fogo 20, resistência sônica 20, imune a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +12, Von +17
Habilidades: For 10, Des 16 (com as *luvas*), Con —, Int 39 (com a *tiara*), Sab 24, Car 20
Perícias: Alquimia +38, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +38, Conhecimento (história) +28, Conhecimento (local) +28, Conhecimento (nobreza e realeza) +28, Conhecimento (os planos) +28, Conhecimento (religião) +38, Esconder-se +27, Espionar +27, Furtividade +27, Identificar Magias +38, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +38, Sentir Motivação +26
Talentos: Acelerar Magia, Aumentar Magia, Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Vitalidade
Talentos Épicos: Acelerar Magia Automática, Conjuração Épica, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Magia Irredutível (qualquer uma)

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 29
Tesouro: Padrão
Tendência: Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem.

Os demiliches são mais velhos, sábios e mortais que os lich comuns.

Um demilich muitas vezes aparece como um crânio com jóias valiosas afixadas às cavidades oculares e dentárias. Outros podem surgir como outros tipos de ossos cravejados de jóias, como uma mão ou uma coluna vertebral. As gemas brilham malignamente com a luz de almas roubadas, sendo devoradas lentamente.

Alguns lich muitíssimo poderosos descobrem o segredo da manufatura das gemas espirituais, e evoluem para demiliches. Nesta forma, estão livres para vagar em planos distantes na forma astral, deixando para trás seus restos físicos, jazendo em tumbas sombrias de horror. Em suas peregrinações planares que abrangem séculos, os demiliches procuram descobrir todos os segredos do multiverso, e além, dedicando-se ao estudo de magias épicas, a localização de artefatos únicos, e as chaves para libertar e controlar as abominações. Muitos perseguem metas ainda mais intrincadas, que podem eventualmente fornecer o controle sobre vastas extensões do multiverso ou mesmo a própria centelha divina.

Os demiliches falam os idiomas que conheciam como lich e criaturas vivas.

Combate

Embora os demiliches possuam um conhecimento excepcional de magias de ataque e defesa, geralmente contentam-se em confiar em suas defesas inatas e imunidades mágicas, assim como na habilidade de absorver a alma diretamente do corpo de seus adversários.

Aprisionar a Alma (Sob): Um demilich pode aprisionar as almas de oito criaturas vivas por dia. Para utilizar esta habilidade, basta selecionar um alvo visível num raio de 90 m. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 36). Se obtiver sucesso, sofre quatro níveis negativos (e a utilização de aprisionar a alma não é considerada). Se fracassar, a alma é instantaneamente arrancada de seu corpo e aprisionada em uma das jóias incorporadas à forma do demilich. A gema brilha malignamente durante 24 horas, indicando a presença da alma cativa. O corpo, desprovido da alma, apodrece e desfaz-se em pó em uma única rodada. Se não for perturbado, o demilich consome a alma lentamente durante um período de 24 horas — no final desse tempo, a alma será completamente absorvida e a vítima estará perdida para sempre.

Se o demilich for derrotado antes que a alma seja devorada, a alma será libertada quando a jóia for esmagada, ficando livre para buscar o pós-vida ou ser devolvida ao corpo por meio de *ressurreição, ressurreição verdadeira, clone* ou *milagre*. Uma vítima potencial sob o efeito de *proteção contra a morte* não estará imune a esta habilidade, mas recebe +5 de bônus no teste de resistência de Fortitude. A magia *proteção contra energia negativa* impede a atribuição de níveis negativos.

Aura de Temor (Sob): Os demiliches são envolvidos em uma aura apavorante de medo e maldade. As criaturas com menos de 5 DV em um raio de 18 m que observarem o demilich devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 19) para não sofrerem os efeitos da magia *medo* lançada por um conjurador de 21° nível.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva que seja tocada por um demilich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 36) ou será paralisada permanentemente. *Remover paralisia* ou qualquer outra magia que consiga remover maldições é capaz de libertar a vítima (consulte a magia *rogar maldição*). O efeito não pode ser dissipado. Qualquer criatura paralisada por um demilich parece morta, embora um sucesso em um teste de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) revelará que a vítima ainda está viva.

Magias: O demilich pode conjurar todas as magias que possuía como um lich. O monstro deste exemplo era um mago de 21° nível (magias por dia: 4/12/8/7/7/7/7/6/6/6/3). Os últimos valores do limite diário representam 3 magias de 10° nível que podem ser utilizadas para efeitos metamágicos de 0–9° nível.

Magia Sem Gestos Automática Perfeita (Ext): Um demilich pode conjurar todas as magias que conhece sem a necessidade de gestos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, dissipar magia aprimorado, doença plena* (geralmente utilizada para curar a si mesmo), *drenar força vital, drenar temporário, encarnação fantasmagórica, invocar criatura I-IX, projeção astral, telecinésia*; 2/dia — *aliado extra-planar aprimorado*. Os demiliches utilizam estas magias como conjuradores de nível correspondente ao seu nível de conjurador, mas a CD dos testes de resistência será 36.

Imunidade à Magia (Ext): Os demiliches são imunes a todas as magias e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes: a magia *despedaçar* afeta um demilich como se fosse uma criatura cristalina, mas inflige metade do dano. A magia *dissipar o mal* inflige 3d6 pontos de dano (Fortitude reduz o dano à metade). A magia *destruição sagrada* afeta o demilich normalmente.

Transferência da Filactéria (Sob): As tiaras, cintos, anéis, mantos e outros itens que devem ser usados junto ao corpo transferem todos os seus benefícios para o demilich se estiverem próximos de sua filactéria, não importa a distância entre a gema e a criatura. Os limites normais de itens do mesmo tipo que podem ser utilizados simultaneamente não são afetados. O demilich do exemplo acima "usa" *braçadeiras da armadura +8, tiara do intelecto +6, pedra iônica rosa, anel arcano I, anel de proteção +2* e *luvas da Destreza +2*.

Características de Morto-Vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Imunidades (Ext): Os demiliches são imunes a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.

CRIANDO UM DEMILICH

"Demilich" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer lich, utilizando todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com as seguintes exceções.

A forma de um demilich está concentrada em uma única parte de seu corpo original, geralmente o crânio. Parte do processo de se tornar um demilich inclui a incorporação de gemas caras à parte escolhida; consulte Criando Gemas Espirituais, adiante.

Tamanho: Os lich Médios e Grandes tornam-se demiliches Mínimos. Os lich Enormes tornam-se demiliches Pequenos, os Imensos se tornam Médios, e os Colossais serão demiliches Grandes.

Dados de Vida: Idênticos ao lich.

Deslocamento: Muda para vôo 54 m (perfeito). Se o lich possuía um deslocamento de vôo sobrenatural, ele conserva esta habilidade.

Classe de Armadura: O demilich conserva o bônus de armadura natural +5 do lich e adquire um bônus de intuição equivalente aos seus Dados de Vida, assim como um ajuste provável na CA devido ao tamanho (por exemplo, +4 correspondendo ao novo tamanho [Mínimo], no caso de um demilich que era Médio).

Ataques: O demilich recebe um bônus de intuição equivalente aos seus Dados de Vida em seus ataques de toque.

Dano: O demilich possui um ataque de toque superior ao ataque de sua forma anterior (agora ele utiliza todo o seu crânio voador para desferir o golpe), incluindo o toque paralisante. O ataque de toque do demilich utiliza energia negativa para infligir 10d6+20 pontos de dano a criaturas vivas (sem teste de resistência). Os demais ataques naturais do lich são perdidos.

Ataques Especiais: O demilich conserva todos os ataques especiais do lich e também adquire os seguintes:

Aprisionar a Alma (Sob): Um demilich é capaz aprisionar as almas de oito criaturas vivas por dia. Para utilizar esta habilidade, basta selecionar um alvo visível num raio de 90 m. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10

+ DV do demilich + modificador de Carisma). Se obtiver sucesso, sofre quatro níveis negativos (e a utilização de aprisionar a alma não é considerada). Se fracassar, a alma é instantaneamente arrancada de seu corpo e aprisionada em uma das jóias incorporadas à forma do demilich. A gema brilha malignamente durante 24 horas, indicando a presença da alma cativa. O corpo, desprovido da alma, apodrece e desfaz-se em pó em uma única rodada. Se não for perturbado, o demilich consome a alma lentamente durante um período de 24 horas — no final desse tempo, a alma será completamente absorvida e a vítima estará perdida para sempre.

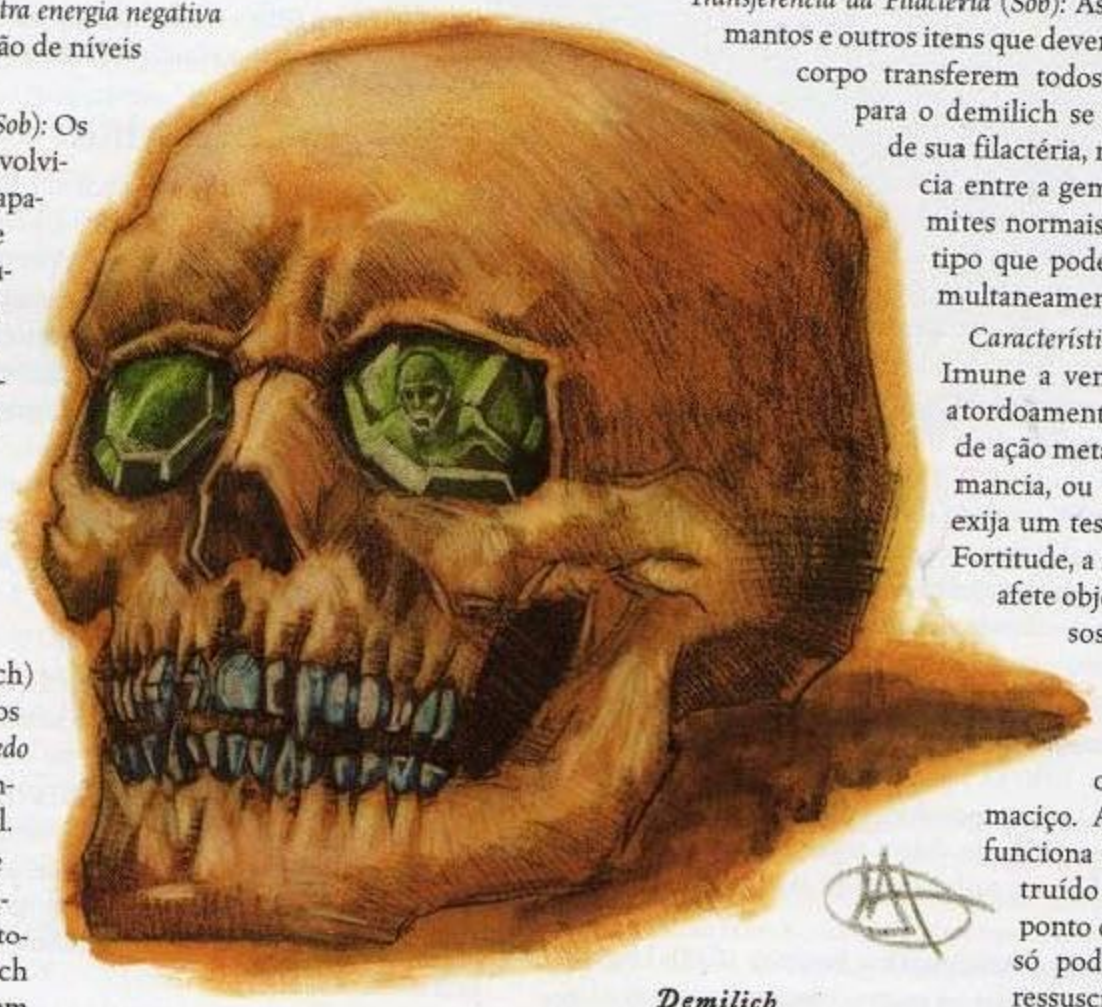
Se o demilich for derrotado antes que a alma seja devorada, a alma será libertada quando a jóia for esmagada, ficando livre para buscar o pós-vida ou ser devolvida ao corpo por meio de *ressurreição, ressurreição verdadeira, clone* ou *milagre*. Uma vítima potencial sob o efeito de *proteção contra a morte* não estará imune a esta habilidade, mas recebe +5 de bônus no teste de resistência de Fortitude. A magia *proteção contra energia negativa* impede a atribuição de níveis negativos.

Aura de Temor (Sob): Os demiliches são envolvidos em uma aura apavorante de medo e maldade. As criaturas com menos de 5 DV em um raio de 18 m que observarem o demilich devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14 + modificador de Carisma do demilich) para não sofrerem os efeitos da magia *medo* lançada por um conjurador de 21º nível.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva que seja tocada por um demilich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + DV do demilich + modificador de Carisma) ou será paralisada permanentemente. *Remover paralisia* ou qualquer outra magia que consiga remover maldições é capaz de libertar a vítima (consulte a magia *rogar maldição*). O efeito não pode ser dissipado. Qualquer criatura paralisada por um demilich parece morta, embora um sucesso em um teste de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) revelará que a vítima ainda está viva.

Magias: O demilich pode conjurar todas as magias que possuía como um lich.

Magia Sem Gestos Automática Perfeita (Ext): Um demilich pode conjurar todas as magias que conhece sem a necessidade de gestos.



Demilich

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se, criar mortos-vivos aprimorados, criar mortos-vivos, dissipar magia aprimorado, doença plena* (geralmente utilizada para curar a si mesmo), *drenar força vital, drenar temporário, encarnação fantasmagórica, invocar criatura I-IX, projeção astral, telecinésia*; 2/dia — *aliado extra-planar aprimorado*. Os demiliches utilizam estas magias como conjuradores de nível correspondente ao seu nível de conjurador, mas a CD dos testes de resistência será 10 + DV do demilich + modificador de Carisma.

Qualidades Especiais: O demilich conserva todas as qualidades especiais do lich e também adquire as seguintes.

Imunidade à Magia (Ext): Os demiliches são imunes a todas as magias e efeitos sobrenaturais, exceto os seguintes: a magia *despedaçar* afeta um demilich como se fosse uma criatura cristalina, mas inflige metade do dano. A magia *dissipar o mal* inflige 3d6 pontos de dano (Fortitude reduz o dano à metade). A magia *destruição sagrada* afeta o demilich normalmente.

Transferência da Filactéria (Sob): As tiaras, cintos, anéis, mantos e outros itens que devem ser usados junto ao corpo transferem todos os seus benefícios para o demilich se estiverem próximos de sua filactéria, não importa a distância entre a gema e a criatura. Os limites normais de itens do mesmo tipo que podem ser utilizados simultaneamente não são afetados.

Características de Morto-Vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Imunidades (Ext): Os demiliches são imunes a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.

Resistência a Expulsão (Ext): Um demilich possui resistência à expulsão +20.

Redução de Dano (Sob): Um demilich perde qualquer Redução de Dano que possuía, substituindo-a por RD 30/— (30 pontos de danos são subtraídos de todos os ataques corpo a corpo, não importa o bônus de melhoria da arma). As armas *vorpais*, independente do seu bônus de melhoria, ignoram esta redução, mas causam apenas metade do dano (os demiliches não podem ser decapitados).

Resistências (Ext): Os demiliches possuem resistência a ácido 20, resistência a fogo 20 e resistência sônica 20.

Testes de Resistência: Idênticos ao lich.

Habilidades: Um demilich adquire +10 de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Perícias: Os demiliches recebem +20 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. As demais permanecem idênticas ao lich (esse bônus substitui o bônus racial recebido pelo lich, não se acumula).

Talentos: Idênticos ao lich.

Talentos Épicos: Os demiliches adquirem os talentos Velocidade Ofuscante, Magia Irredutível e Acelerar Magia Automático.

Terreno/Clima: Idêntico ao lich.

Organização: Solitário ou consistório (1 demilich e 3–6 lich).

Nível de Desafio: Idêntico ao lich +6.

Tendência: Qualquer Mau.

Progressão: Conforme a classe do personagem.

PERSONAGENS DEMILICHES

O processo para se tornar um demilich só pode ser empreendido por um lich agindo voluntariamente. O demilich conserva todas as habilidades de classe que possuía como lich.

CRIANDO GEMAS ESPIRITUAIS

Assim como os lich, os demiliches possuem uma filactéria que lhes permitem ressurgir 1d10 dias após sua morte aparente. Eles também possuem oito gemas espirituais, e cada uma funciona como uma filactéria. Se todas as gemas espirituais, assim como a filactéria do demilich, não forem destruídas quando o demilich é derrotado, ele retornará depois de 1d10 dias. As gemas espirituais também permitem que o demilich utilize sua habilidade mais devastadora, aprisionar a alma (veja acima).

Cada demilich deve criar suas próprias gemas espirituais, o que exige o talento Criar Item Maravilhoso. O lich deve ser um feiticeiro, mago ou clérigo de 21º nível ou superior. A criação de cada gema espiritual exige 120.000 PO e 4.800 XP, e a gema possui um nível de item equivalente ao nível de conjurador de seu criador no momento da fabricação.

As gemas espirituais se parecem com jóias ovais de qualidade impressionante. São sempre incorporadas diretamente na forma concentrada do demilich. Por exemplo, um crânio demilich poderia incrustar as gemas em suas cavidades oculares e dentárias, ao passo que uma mão demilich poderia disfarçá-las como juntas falsas.

DRAGÃO AVANÇADO

Os dragões do *Livro dos Monstros* — e as novas variedades apresentadas neste capítulo — possuem doze categorias de idade, de filhote a grande ancião. Teoricamente, as regras de progressão do *Livro dos Monstros* permitem uma progressão infinita, mesmo superior ao estágio grande ancião. Este livro permite que os dragões aumentem outras características além de seus Dados de Vida, conforme progridem aos pináculos do poder épico.

Categorias de Idade: Um dragão padrão (incluindo todos os dragões do *Livro dos Monstros* e do *Monstros de Faerûn*) adquire uma "categoria de idade virtual" a cada 3 Dados de Vida que recebe além do estágio de grande ancião. Um dragão vermelho com 64 Dados de Vida, 21 DV a mais que o grande ancião padrão, adquire sete categorias de idade virtuais, significando que sua categoria de idade efetiva equivaleria a 19. As habilidades que funcionam uma vez por dia por categoria de idade, ou que usam a categoria de idade do dragão como parte de um cálculo, utilizam este número ajustado.

Os dragões épicos (o dragão de energia e o dragão prismático, apresentados neste capítulo) adquirem uma categoria de idade a cada 5 Dados de Vida além do estágio grande ancião.

Tamanho: Um elemento importante da progressão de um dragão é o aumento de tamanho. Os dragões que não atingem o tamanho Colossal ao chegarem no estágio grande ancião jamais o farão, de acordo com as regras de progressão normais. Quando criar um dragão avançado, considere seu grupo básico de tamanho: menor (os dragões brancos, negros, de latão e de cobre), comum (verdes, azuis e de bronze), maior (vermelhos, de prata e de ouro) ou épico (de energia e prismáticos). Um dragão Miúdo quando filhote pertence ao grupo dos menores, um dragão Pequeno quando filhote e que nunca chega a Colossal pertence aos comuns e um dragão que varia entre Pequeno a Grande quando filhote e chega a Colossal ao atingir o estágio de grande ancião está entre os maiores.

Um dragão menor torna-se Colossal ao adquirir duas categorias de idade acima do estágio grande ancião (6 Dados de Vida), e passa a Colossal+ ao receber mais quatro categorias de idade (12 DV). Assim, um grande ancião branco torna-se Colossal com 42 DV e Colossal+ com 54 DV, enquanto um grande ancião de latão torna-se Colossal com 45 DV e Colossal+ com 57 DV.

Um dragão comum torna-se Colossal ao adquirir uma categoria de idade acima do estágio grande ancião (3 Dados de Vida), e passa a Colossal+ ao receber mais quatro categorias de idade (12 DV). Assim, um grande ancião verde torna-se Colossal com 41 DV e Colossal+ com 53 DV, enquanto um dragão de bronze torna-se Colossal com 42 DV e Colossal+ com 54 DV.

Um dragão maior torna-se Colossal+ ao adquirir quatro categorias de idade (12 DV) acima do necessário para atingir o tamanho Colossal. Assim, um dragão de prata ou vermelho torna-se Colossal+ com 52 DV, enquanto um dragão de ouro torna-se Colossal+ com 50 DV.

Os dragões épicos, que já têm o tamanho Colossal+ ao atingir o estágio de grande ancião, não aumentam de tamanho posteriormente.

Utilize as informações apresentadas no verbete Dragão Épico para determinar as estatísticas de um dragão Colossal+.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural de um dragão aumenta em +1 a cada Dado de Vida que recebe acima do estágio grande ancião (o Mestre também pode utilizar esta regra para a progressão dos dragões inferiores, já que a armadura natural e os Dados de Vida sempre aumentam na mesma proporção).

Sopro: Se o sopro de um dragão inflige dano, este normalmente aumenta em 2 dados a cada categoria de idade virtual que o dragão adquirir. As duas exceções no *Livro dos Monstros* são os dragões de latão e brancos, cujo dano de sopro aumen-

ta somente 1 dado por categoria de idade. A CD do teste de resistência contra o sopro de um dragão ainda equivale a 10 + 1/2 dos Dados de Vida do dragão + modificador de Constituição.

Resistência a Magia: Para os dragões avançados comuns, a Resistência à Magia aumenta em 2 pontos a cada categoria de idade adicional. Para os dragões épicos, a Resistência à Magia aumenta em 3 pontos (para os dragões de energia) ou em 6 pontos (para os dragões prismáticos) a cada categoria de idade adicional.

Deslocamento: Quando um dragão se torna Colossal, seu deslocamento de vôo aumenta em 15 m e sua capacidade de manobra torna-se desajeitada. Ao atingir Colossal+, seu deslocamento aumenta mais 15 m e a capacidade de manobra não sofre alterações. O deslocamento terrestre e outros tipos especiais de movimento (natação, escavar, etc.) não se alteram.

Valores de Habilidade: Os valores de Força e Constituição de um grande ancião aumentam em +2 a cada categoria de idade virtual que o dragão adquirir. Sua Destreza permanece inalterada. Os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma aumentam em +2 a cada duas categorias de idade.

Habilidades Especiais: Os dragões não recebem habilidades similares a magia adicionais, mas sua Redução de Dano continua aumentando conforme adquirem Dados de Vida. Para a maioria dos dragões (com exceção dos dragões de energia e prismáticos), a Redução de Dano do grande ancião aumenta em 5/+1 a cada duas categorias de idade virtuais que adquire além do estágio ancião. Os dragões épicos descritos neste capítulo recebem Redução de Dano 10/+1 a cada duas categorias de idade (10 Dados de Vida) acima do estágio ancião.

Nível do Conjurador: O nível do conjurador de um grande ancião aumenta em 2 pontos a cada categoria de idade virtual que o dragão adquirir. Assim como os dragões épicos descritos neste capítulo, os dragões avançados recebem o talento Capacidade Mágica Aprimorada como talento adicional a cada três níveis de conjurador acima do 20º.

Talentos: Semelhante aos dragões comuns, os dragões avançados recebem um talento a cada 4 Dados de Vida. Os talentos adquiridos após atingir a idade de grande ancião podem ser talentos épicos.

Nível de Desafio: Para os dragões padrão, o ND aumenta em 2 pontos para cada categoria de idade adicional. Para os dragões épicos, o ND aumenta em 3 pontos por categoria de idade adicional.

Todas as demais estatísticas do dragão são idênticas àquelas descritas para os dragões em geral e suas variedades específicas no *Livro dos Monstros* e outras fontes de consulta oficiais.

Exemplo de Dragão Avançado

Este exemplo utiliza um dragão vermelho avançado até 61 Dados de Vida. Isso representa um aumento de 21 DV, ou sete categorias de idade virtuais.

Grande Ancião Vermelho Avançado

Dragão (Colossal — Fogo)

Dados de Vida: 61d12+1.037 (1.433 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 12 m, vôo 75 m (desajeitado)

Classe de Armadura: 70 (–8 tamanho, +3 Des, +60 natural, +5 *braçadeiras*)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +77, 2 garras +73, 2 asas +72, golpe de cauda +72

Dano: Mordida 8d6+24, garra 4d8+12, asa 4d6+12, golpe de cauda 4d8+36

Face/Alcance: 12 m por 24 m/6 m

Ataques Especiais: Esmagar 8d6+36 (CD 57), rasteira com a cauda 4d6+36 (CD 57), sopro, presença aterradora (CD 51), magias (nível do conjurador 33º), habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Imunidades, RD 35/+6, RM 46, percepção às cegas, sentidos aguçados (visão no escuro 2.280m), subtipo (fogo)

Testes de Resistência: Fort +49, Ref +35, Von +43

Habilidades: For 59, Des 16 (com as *luvas*), Con 45, Int 32, Sab 33, Car 32

Perícias: Arte da Fuga +36, Avaliação +44, Blefar +72, Concentração +78, Conhecimento (arcano) +72, Conhecimento (história) +72, Conhecimento (local) +72, Conhecimento (natureza) +72, Cura +41, Diplomacia +78, Equilíbrio +33, Escalar +54, Identificar Magias +72, Intimidar +78, Natação +54, Observar +72, Ouvir +72, Procurar +72, Saltar +85, Senso de Direção +41

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia, Acelerar Magia, Arrebatar, Ataque de Oportunidade Mágico, Ataque Poderoso, Bloquear Conjuração, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Capacidade Mágica Aprimorada (11º), Capacidade Mágica Aprimorada (12º), Capacidade Mágica Aprimorada (13º), Esquiva, Foco em Arma (garra), Inversão, Magias em Combate, Mobilidade, Pairar, Reflexos de Combate, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Visão no Escuro Aprimorada..

Nível de Desafio: 39

Sopro (Sob): Cone de fogo de 24 m; 38d10 pontos de dano, Reflexos (CD 57) para reduzir o dano a metade.

Habilidades Similares a Magia: 19/dia — *localizar objeto*; 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *encontrar o caminho, discernir localização*. Nível do conjurador 33º; CD do teste de resistência 21 + nível da magia.

Imunidades: *Sono*, paralisia.

Subtipo (Fogo): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2/2/1/1; CD base 21 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magia, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *aumentar, causar medo, recuo acelerado, reduzir, ventriloquismo*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão, reflexos, teia, ver o invisível*; 3º — *arma mágica aprimorada, bola de fogo, muralha de vento, velocidade*; 4º — *confusão, metamorfosear outro, metamorfosear-se, pele rochosa*; 5º — *criar passagens, muralha de energia, recipiente arcano, teletransporte*; 6º — *carne para pedra, dissipar magia aprimorado, visão da verdade*; 7º — *bola de fogo controlável, controlar mortos-vivos, rajada prismática*; 8º — *evaporação, forma etérea, símbolo*; 9º — *chuva de meteoros, palavra de poder, matar, desejo*.

Inventário: Braçadeiras da armadura +5, luvas da Destreza +6, anel de reverter magia, anel da resistência elemental maior (frio), diamante do caos, 2.000 PO.

DRAGÃO ÉPICO

Assim como os outros dragões, os dragões de energia e prismáticos são répteis alados gigantescos. Mas os dragões épicos não se encaixam em absoluto nas categorias comumente aceitas de dragões cromáticos e metálicos, e podem ser originários de outros planos de existência. Eles distinguem-se ainda mais dos dragões comuns descritos no *Livro dos Monstros* devido a seu enorme tamanho (mesmo quando filhotes), sua expectativa de vida maior (correspondendo a mais poder conforme envelhecem) e seu domínio de efeitos incomuns — energia e prismáticos.

Embora os dragões comuns possam ser facilmente categorizados conforme a tendência e o temperamento, os dragões épicos exibem mais variações individuais nessa área. Estes dois dragões geralmente são Neutros, perseguindo seus próprios interesses em vez das grandes causas morais e éticas. Alguns são extremamente egoístas e geniosos, enquanto outros são tão benevolentes quanto os dragões de ouro. Entretanto, como os outros dragões, quase todos os dragões épicos cobiçam e acumulam riquezas.

Todos os dragões épicos falam o idioma Dracônico.

Combate

Os dragões épicos compartilham todas as características de combate dos dragões comuns, descritas no *Livro dos Monstros*. No entanto, mesmo quando filhotes, já são Enormes, e podem atacar com as manobras esmagar e rasteira com a cauda. Embora não exista uma categoria de tamanho acima de Colossal, os dragões épicos mais velhos possuem maior alcance e infligem mais dano com seus ataques que os demais dragões Colossais, conforme demonstrado nas tabelas Face e Alcance dos Dragões Épicos e Ataques dos Dragões Épicos, a seguir. Além disso, o sopro dos dragões épicos mais antigos é um cone maior que a área afetada pelos dragões Colossais comuns. O modificador de tamanho para esses dragões permanece como –8.

Os filhotes de dragões épicos possuem certas habilidades que os dragões comuns só adquirem mais tarde, incluindo presença aterradora, capacidade de conjurar magias e Resistência à Magia. Um dragão épico com nível de conjurador acima do 20º adquire o talento adicional Capacidade Mágica Aprimorada a cada três níveis superiores ao 20º. Qualquer dragão épico pode escolher talentos épicos — quando atender aos pré-requisitos — e também possuem acesso aos talentos descritos no *Livro dos Monstros*, assim como os talentos adicionais descritos neste livro.

Potencializar Habilidade Similar a Magia: Um dragão épico é capaz de aplicar o talento Potencializar Magia a uma de suas habilidades similares a magia que tenha duas utilizações diárias ou mais. Se esta habilidade similar é limitada (por exemplo, 3/dia), a habilidade potencializada equivale a duas ativações normais. Se o dragão não tiver um limite de utilização para a habilidade, não há custo para potencializá-la. O dragão não precisa selecionar uma habilidade quando escolher este talento; ele conseguirá aplicá-lo a qualquer habilidade similar a magia disponível.

Categorias de Idade dos Dragões Épicos

	Categoria	Idade (Anos)
1	Filhote	0–10
2	Muito Jovem	11–30
3	Jovem	31–50
4	Adolescente	51–100
5	Jovem Adulto	101–200
6	Adulto	201–400
7	Experiente	401–800
8	Antigo	801–1.200
9	Muito Antigo	1.201–1.600
10	Venerável	1.601–2.000
11	Ancião	2.001–2.400
12	Grande Ancião	2.401+

Face e Alcance dos Dragões Épicos

Tamanho	Face	Alcance
Enorme	3 m por 6 m	3 m
Imenso	6 m por 12 m	4,5 m
Colossal	12 m por 24 m	4,5 m
Colossal+	12 m por 24 m	6 m

Ataques dos Dragões Épicos

Tamanho	Mordida	2 Garras	2 Asas	Cauda	Golpe de Esmagar	Cauda
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	2d4
Imenso	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
Colossal+	8d6	4d8	4d6	4d8	8d6	4d6

Sopros dos Dragões Épicos

Tamanho	Cone* (Comprimento)
Enorme	15 m
Imenso	18 m
Colossal	21 m
Colossal+	24 m

* Um cone possui a mesma altura e largura que seu comprimento.

Deslocamento de Vôo dos Dragões Épicos em Movimento de Viagem

	Deslocamento de Vôo		
	75 m	90 m	105 m
Uma Hora			
Normal	60 km	75 km	90 km
Marcha	120 km	150 km	180 km
Um Dia			
Normal	480 km	600 km	720 km

Maximizar Habilidade Similar a Magia: O dragão é capaz de aplicar o talento Maximizar Magia a uma de suas habilidades similares a magia que tenha três utilizações diárias ou mais. Se esta habilidade similar é limitada (por exemplo, 3/dia), a habilidade maximizada equivale a três ativações normais. Se o dragão não tiver um limite de utilização para a habilidade, não há custo para maximizá-la. O dragão não precisa selecionar uma habilidade quando escolher este talento; ele conseguirá aplicá-lo a qualquer habilidade similar a magia disponível.

Os dragões épicos voam ainda mais rápido que os dragões comuns, e podem atravessar distâncias maiores.

Exceto pelas exceções descritas acima e a seguir, os dragões épicos utilizam as informações e regras gerais que se aplicam a todos os dragões, apresentadas no *Livro dos Monstros*.

Dragões de Energia Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Medo	RM
Filhote	Enorme	20d12+100 (230)	31 (–2 tamanho, +4 deflexão, +19 natural)	+28	+17	+12	+16	5d12 (25)	24	24
Muito jovem	Enorme	25d12+150 (312)	38 (–2 tamanho, +6 deflexão, +24 natural)	+35	+20	+14	+20	10d12 (28)	28	27
Jovem	Imenso	30d12+210 (405)	43 (–4 tamanho, +8 deflexão, +29 natural)	+40	+24	+17	+25	15d12 (32)	33	30
Adolescente	Imenso	35d12+315 (542)	50 (–4 tamanho, +10 deflexão, +34 natural)	+47	+28	+19	+29	20d12 (36)	37	33
Jovem adulto	Imenso	40d12+440 (700)	57 (–4 tamanho, +12 deflexão, +39 natural)	+54	+33	+22	+34	25d12 (41)	42	36
Adulto	Imenso	45d12+585 (877)	64 (–4 tamanho, +14 deflexão, +44 natural)	+61	+37	+24	+38	30d12 (45)	46	39
Experiente	Colossal	50d12+750 (1.075)	67 (–8 tamanho, +16 deflexão, +49 natural)	+64	+42	+27	+43	35d12 (50)	51	42
Antigo	Colossal	55d12+935 (1.292)	74 (–8 tamanho, +18 deflexão, +54 natural)	+71	+46	+29	+47	40d12 (54)	55	45
Muito Antigo	Colossal	60d12+1.140 (1.530)	81 (–8 tamanho, +20 deflexão, +59 natural)	+78	+51	+32	+52	45d12 (59)	60	48
Venerável	Colossal	65d12+1.365 (1.787)	88 (–8 tamanho, +22 deflexão, +64 natural)	+85	+55	+34	+56	50d12 (63)	64	51
Ancião	Colossal+	70d12+1.610 (2.065)	95 (–8 tamanho, +24 deflexão, +69 natural)	+92	+60	+37	+61	55d12 (68)	69	54
Grande Ancião	Colossal+	75d12+1.875 (2.362)	102 (–8 tamanho, +26 deflexão, +74 natural)	+99	+64	+39	+65	60d12 (72)	73	57

Habilidades dos Dragões de Energia Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível do Cojurador
Filhote	18 m, vôo 75 m (ruim)	31	10	21	18	19	18	Redução de Dano 15/+2, energia deflexiva, imunidade a energia	3º
Muito jovem	18 m, vôo 75 m (ruim)	35	10	23	22	23	22		6º
Jovem	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	39	10	25	26	27	26	Redução de Dano 20/+4	9º
Adolescente	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	43	10	29	30	31	30	*A esfera resiliente de Otiluke*, nublar	12º
Jovem adulto	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	47	10	33	34	35	34	Redução de Dano 30/+6	15º
Adulto	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	51	10	37	38	39	38	Muralha de Energia	18º
Experiente	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	55	10	41	42	43	42	Redução de Dano 40/+8	21º
Antigo	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	59	10	45	46	47	46	*Cubo de energia*, deslocamento	24º
Muito Antigo	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	63	10	49	50	51	50	Redução de Dano 50/+10	27º
Venerável	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	67	10	53	54	55	54	*Labirinto*	30º
Ancião	18 m, vôo 105 m (desajeitado)	71	10	57	58	59	58	Redução de Dano 60/+12	33º
Grande Ancião	18 m, vôo 105 m (desajeitado)	75	10	61	62	63	62	*A esfera telecinética de Otiluke*, invisibilidade	36º

DRAGÃO DE ENERGIA

Dragão (Energia)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e jovem adulto: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião ou grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 mais 2–5 descendentes)

Nível de Desafio: Filhote 13; muito jovem 19; jovem 21; adolescente 25; jovem adulto 28; adulto 31; experiente 35; antigo 37; muito antigo 39; venerável 43; ancião 50; grande ancião 59.

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Filhote 21–24 DV (Enorme); muito jovem 26–29 DV (Enorme); jovem 31–34 DV (Imenso); adolescente 36–39 DV (Imenso); jovem adulto 41–44 DV (Imenso); adulto 46–49 DV (Imenso); experiente 51–54 DV (Colossal); antigo 56–59 DV (Colossal); muito antigo 61–64 DV (Colossal); venerável 66–69 DV (Colossal); ancião 71–74 DV (Colossal+); grande ancião 76+ DV (Colossal+)

Os dragões de energia são arrogantes e altivos, e costumam preferir a solidão e o isolamento à companhia do que consideram criaturas inferiores. Os únicos seres que respeitam são os dragões prismáticos e algumas divindades.

Um filhote de dragão de energia emerge de um ovo do tamanho da cabana de um fazendeiro, coberto de escamas cintilantes como minúsculos diamantes. Conforme envelhece, suas escamas tornam-se menos brilhantes, mas ainda refratam a luz, muitas vezes rodeando o dragão em um halo de luminosidade tremulante. Os dragões de energia grandes anciões são naturalmente invisíveis, pois a luz atravessa seus corpos com suavidade. As escamas translúcidas do dragão de energia engrossam e endurecem conforme ele envelhece, tornando a pele de um grande ancião quase tão impenetrável quanto uma *muralha de energia*. Ao contrário dos dragões comuns, os espécimes de energia não exalam nenhum odor.

Os dragões de energia se refugiam em regiões remotas afastadas da civilização, mas não demonstram preferência por um tipo específico de terreno. Florestas veneráveis, montanhas imponentes, amplos desertos e profundos abismos sub-

terrâneos podem servir como covil para esses seres reclusos. Apesar do seu enorme tamanho, os dragões de energia comem pouco, alternando períodos de caçada ativa com longas hibernações. Podem ingerir qualquer tipo de carne, mas os sábios especulam que também se alimentam de efeitos de energia ou mesmo de poder mágico bruto.

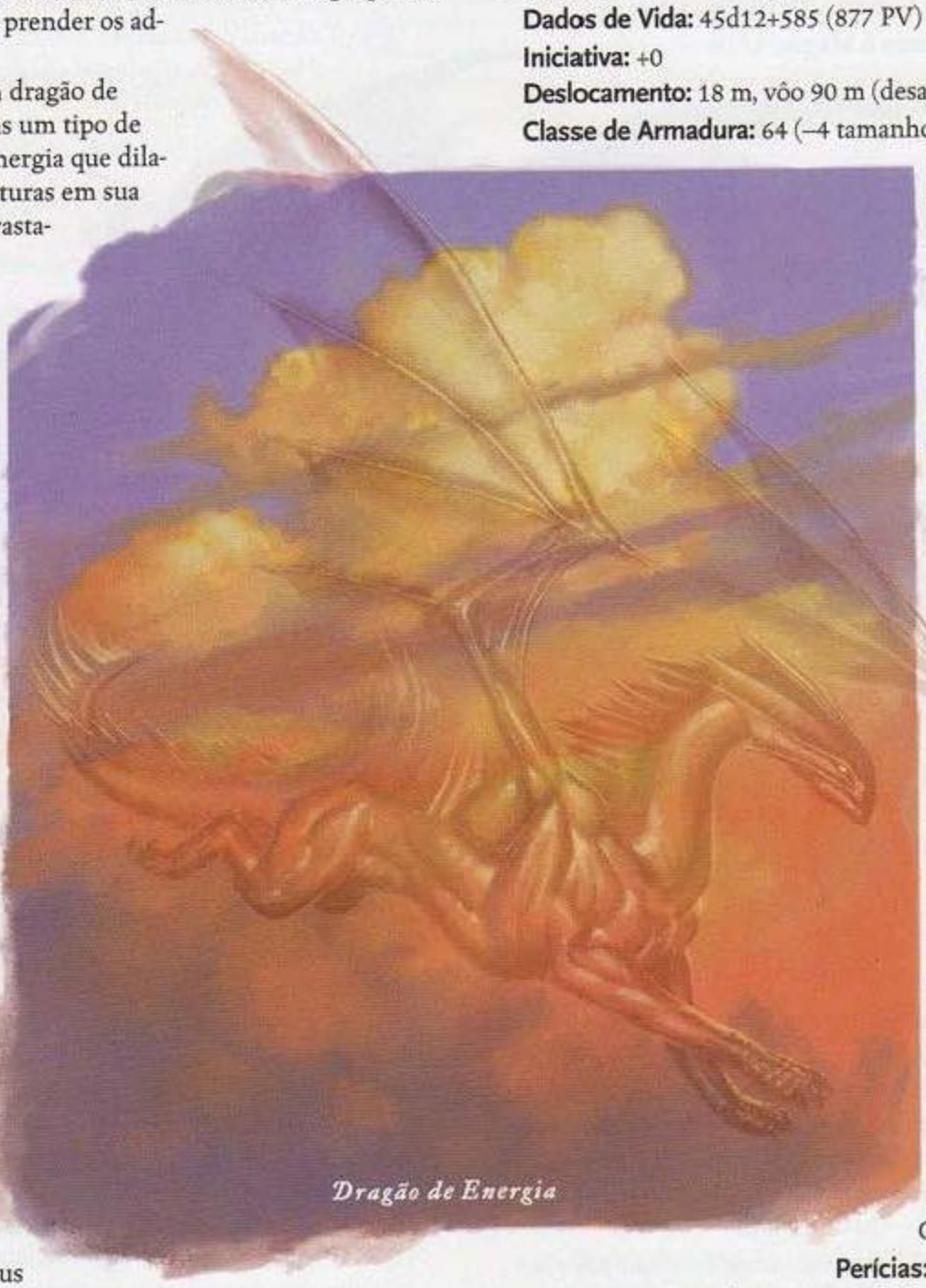
Combate

Os dragões de energia raramente procuram o combate, mas agridem os intrusos em seus domínios com uma ferocidade incrível, atacando incessantemente até que seus inimigos sejam mortos ou expulsos. Não se interessam por diálogos e argumento, pois duvidam que qualquer intelecto inferior teria conhecimentos superiores aos seus. Preferem usar seu sopro para atacar e suas habilidades similares a magia para separar os oponentes e prender os adversários perigosos.

Sopro (Sob): Um dragão de energia possui apenas um tipo de sopro, um cone de energia que dilacera os objetos e criaturas em sua área, com efeitos devastadores.

Imunidade à Energia (Ext): Um dragão de energia não sofre dano de qualquer efeito de energia, incluindo *mísseis mágicos, runas explosivas, a espada de Mordenkainen*, as diversas *esferas de Otiluke*, ou qualquer outra magia ou efeito com o descritor Energia. Ele consegue deslocar-se livremente através de barreiras compostas de energia, como uma *muralha de energia*.

Energia Deflexiva (Sob): Um dragão de energia é protegido por um campo de energia que concede um bônus de deflexão à sua CA. O bônus de deflexão equivale ao bônus de Carisma do dragão.



Dragão de Energia

Nublar (Sob): Quando o dragão de energia atinge a idade adolescente, a energia em torno de seu corpo distorce a luz ao seu redor, tornando difícil determinar sua localização exata. Isso funciona como a magia *nublar* com efeito contínuo, concedendo meia camuflagem ao dragão (20% de chance de falha).

Deslocamento (Sob): A deflexão de um dragão de energia antigo distorce a luz ainda mais, concedendo-lhe os benefícios da magia *deslocamento* (camuflagem total, 50% de chance de falha). Isso substitui a habilidade *nublar*.

Invisibilidade (Sob): Um dragão de energia grande ancião é uma criatura de pura energia, e se torna completamente invisível (como os efeitos da magia *invisibilidade aprimorada*). Uma criatura capaz de enxergar seres invisíveis ainda sofre os efeitos da habilidade *deslocamento* do dragão.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *cubo de energia, esfera resiliente de Otiluke, esfera telecinética de Otiluke, labirinto, muralha de energia.*

Exemplo — Dragão de Energia Adulto

Dragão (Imenso — Energia)

Dados de Vida: 45d12+585 (877 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 18 m, vôo 90 m (desajeitado)

Classe de Armadura: 64 (–4 tamanho, +14 deflexão, +44 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +61, 2 garras +56, 2 asas +56, golpe de cauda +56

Dano: Mordida 4d6+20, garra 2d8+10, asa 2d6+10, golpe de cauda 2d8+30

Face/Alcance: 6 m por 12 m/4,5 m

Ataques Especiais: Esmagar 4d6+30 (CD 45), rasteira com a cauda 2d6+30 (CD 45), sopro, presença aterradora (CD 46), magias (18º nível de conjurador), habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Imunidades, RD 30/+6, RM 39, percepção às cegas, sentidos aguçados, energia deflexiva, nublar (20% de chance de falha)

Testes de Resistência: Fort +37, Ref +24, Von +38

Habilidades: For 51, Des 10, Con 37, Int 38, Sab 39, Car 38

Perícias: Alquimia +36, Arte da Fuga +45, Avaliação +36, Blefar +38, Concentração +58, Conhecimento (arcano) +59, Conhecimento (geografia) +59, Conhecimento (história) +59, Conhecimento (local) +59, Conhecimento (natureza) +59, Conhecimento (nobreza e realeza) +59, Conhecimento (planos) +59, Conhecimento (religião) +59, Diplomacia +59, Espionar +59, Identificar Magia +59, Intimidar +61, Observar +76*, Ouvir +61, Procurar +74*, Sentir Motivação +38.

Talentos: Ataque Poderoso, Conhecimento Mágico, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Maximizar Habilidade Similar a Magia, Pairar, Potencializar Habilidade Similar a Magia, Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Trespassar.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer
Organização: Solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 descendentes)
Nível de Desafio: 31
Tesouro: Dobro do padrão
Progressão: 46–49 DV (Imenso)

Sopro (Sob): Cone de energia de 18 m; 30d12 pontos de dano, Reflexos (CD 45) para reduzir o dano a metade.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *a esfera resiliente de Otiluke, muralha de energia.* Nível do conjurador: 18º; CD do teste de resistência 24 + nível da magia.

Imunidades: Imune a *sono* e paralisia. Imune a efeitos de energia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/10/10/9/9/9-/9/8/7/5; CD base 24 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magia, luz, marca arcana, som fantasma;* 1º — *alterar-se, ataque certeiro, compreensão de linguagens, detectar portas secretas, mísseis mágicos;* 2º — *agilidade felina, escuridão, força do touro, localizar objetos, reflexos;* 3º — *bola de fogo, clarividência/clariaudiência, relâmpago, velocidade;* 4º — *enfeitiçar monstros, invisibilidade aprimorada, observação, pele rochosa;* 5º — *contato extraplanar, imobilizar monstros, sonho, teletransporte;* 6º — *analisar encantamento, dissipar magia aprimorado, visão da verdade;* 7º — *cubo de energia, invocar criaturas VII, reverter magia;* 8º — *metamorfosear objetos, proteção contra magias;* 9º — *parar o tempo*

Inventário: Bola de cristal com visão da verdade, halo dos olhos, pérola do poder* (magia de 7º nível), 8.000 PO.

* Variação do *robe dos olhos*; os benefícios estão incluídos nos modificadores de Procurar e Observar.

DRAGÃO PRISMÁTICO

Dragão (Luz)
Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer
Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e jovem adulto: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião ou grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 mais 2–5 descendentes)
Nível de Desafio: Filhote 14; muito jovem 16; jovem 22; adolescente 30; jovem adulto 34; adulto 39; experiente 43; antigo 48; muito antigo 52; venerável 57; ancião 61; grande ancião 66.
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Filhote 24–27 DV (Enorme); muito jovem 29–32 DV (Enorme); jovem 34–37 DV (Imenso); adolescente 39–42 DV (Imenso); jovem adulto 44–47 DV (Imenso); adulto 49–52 DV (Colossal); experiente 54–57 DV (Colossal); antigo 59–62 DV (Colossal); muito antigo 64–67 DV (Colossal); venerável 69–72 DV (Colossal); ancião 74–77 DV (Colossal+); grande ancião 79+ DV (Colossal+)

Dragão Prismático

Os dragões prismáticos são vistosos, educados e encantadores, bem diferentes dos arrogantes dragões de energia, embora sejam indiscutivelmente superiores. Eles apreciam a fantástica diversidade da vida, em especial o incrível espectro das personalidades humanas. Embora raramente se aventurem até as comunidades de humanóides, gostam de receber visitantes em seus covis longínquos e raramente atacam qualquer criatura, a menos que sejam provocados.

Um filhote de dragão prismático é recoberto por escamas minúsculas e brilhantes, e cercado por uma aura tremeluzente de luzes multicoloridas. Até mesmo as escamas de um grande ancião são pequenas e delicadas, tornando sua couraça lisa como a pele de uma cobra, embora seja virtualmente invulnerável. Similares aos dragões de energia, os espécimes prismáticos são completamente inodoros.

Os dragões prismáticos estabelecem seus covis em qualquer local agradável. Enquanto alguns preferem vastidões remotas, longe de qualquer sinal da civilização, outros escolhem habitar cavernas marinhas próximas de cidades portuárias, ruínas nos arredores de prósperas cidades comerciais, ou florestas além dos campos de um vilarejo. Eles parecem comer pouco em relação ao seu tamanho descomunal, e normalmente preocupam-se em caçar em grandes territórios para não

Dragões Prismáticos Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Medo	RM
Filhote	Enorme	23d12+138 (287)	35 (–2 tamanho, +5 deflexão, +22 natural)	+30	+19	+13	+18	27	26	24
Muito jovem	Enorme	28d12+196 (378)	42 (–2 tamanho, +7 deflexão, +27 natural)	+37	+23	+16	+23	31	31	30
Jovem	Imenso	33d12+297 (511)	47 (–4 tamanho, +9 deflexão, +32 natural)	+42	+27	+18	+27	35	35	36
Adolescente	Imenso	38d12+418 (665)	54 (–4 tamanho, +11 deflexão, +37 natural)	+49	+32	+21	+32	40	40	42
Jovem adulto	Imenso	43d12+559 (838)	61 (–4 tamanho, +13 deflexão, +42 natural)	+56	+36	+23	+36	44	44	48
Adulto	Colossal	48d12+720 (1.032)	64 (–8 tamanho, +15 deflexão, +47 natural)	+59	+41	+26	+41	49	49	54
Experiente	Colossal	53d12+901 (1.245)	71 (–8 tamanho, +17 deflexão, +52 natural)	+66	+45	+28	+45	53	53	60
Antigo	Colossal	58d12+1.102 (1.479)	78 (–8 tamanho, +19 deflexão, +57 natural)	+73	+50	+31	+50	58	58	66
Muito Antigo	Colossal	63d12+1.323 (1.732)	85 (–8 tamanho, +21 deflexão, +62 natural)	+80	+54	+33	+54	62	62	68
Venerável	Colossal	68d12+1.564 (2.006)	92 (–8 tamanho, +23 deflexão, +67 natural)	+87	+59	+36	+59	67	67	74
Ancião	Colossal+	73d12+1.825 (2.299)	99 (–8 tamanho, +25 deflexão, +72 natural)	+94	+63	+38	+63	71	71	80
Grande Ancião	Colossal+	78d12+2.106 (2.613)	106 (–8 tamanho, +27 deflexão, +77 natural)	+101	+68	+41	+68	76	76	86

Habilidades dos Dragões Prismáticos Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível do Cojurador
Filhote	18 m, vôo 75 m (ruim)	29	10	23	20	21	20	Redução de Dano 15/+3, energia deflexiva, *padrão hipnótico*, imunidade a luz e cegueira	5º
Muito jovem	18 m, vôo 75 m (ruim)	33	10	25	24	25	24		8º
Jovem	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	37	10	29	28	29	28	Redução de Dano 20/+5	11º
Adolescente	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	41	10	33	32	33	32	*Padrão prismático*	13º
Jovem adulto	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	45	10	37	36	35	36	Redução de Dano 30/+7	17º
Adulto	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	49	10	41	40	41	40	*Raio de sol*	20º
Experiente	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	53	10	45	44	45	44	Redução de Dano 40/+10	23º
Antigo	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	57	10	49	48	49	48	*Explosão solar*	26º
Muito Antigo	18 m, vôo 90 m (desajeitado)	61	10	53	52	53	52	Redução de Dano 50/+12	29º
Venerável	18 m, vôo 105 m (desajeitado)	65	10	57	56	57	56	*Muralha prismática*	32º
Ancião	18 m, vôo 105 m (desajeitado)	69	10	61	60	61	60	Redução de Dano 60/+15	35º
Grande Ancião	18 m, vôo 105 m (desajeitado)	73	10	65	64	65	64	*Esfera prismática*	38º

exaurir os recursos naturais ou irritar os criadores de gado locais. Comem qualquer tipo de carne e podem até obter sustento da própria luz.

Combate

Um dragão prismático lutará apenas quando for atacado, preferindo conversar com os intrusos inadvertidos para ampliar seu conhecimento em relação às peculiaridades e fraquezas das outras criaturas. Entretanto, quando resolve lutar, utiliza seu sopro, ataques corpo a corpo e habilidades similares à magia em sincronia mortífera, escolhendo cuidadosamente o ataque mais apropriado para cada adversário.

Sopro (Sob): Um dragão prismático tem apenas um tipo de sopro, um efeito de *rajada prismática*. O tamanho do cone varia de acordo com a idade do dragão, e não está limitado ao parâmetro normal da magia.

Energia Deflexiva (Sob): Um dragão prismático é protegido por um escudo de luz tremeluzente similar a um *manto do caos* que concede um bônus de deflexão à sua CA. O bônus de deflexão equivale ao bônus de Carisma do dragão.

Imune à Luz e Cegueira (Ext): Os dragões prismáticos não sofrem dano ou efeitos de qualquer tipo de luz, incluindo as magias de Evocação [Luz], *luz cegante* e as diversas magias prismáticas (*esfera, rajada, muralha*). Além disso, são imunes a qualquer magia ou efeito que cause cegueira.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *padrão hipnótico, padrão prismático*; 3/dia — *esfera prismática, explosão solar, muralha prismática, raio de sol.*

Exemplo — Dragão Prismático Antigo

Dragão (Colossal)
Dados de Vida: 58d12+1.102 (1.479 PV)
Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 18 m, vôo 90 m (desajeitado)
Classe de Armadura: 78 (–8 tamanho, +19 deflexão, +57 natural)
Ataques: Corpo a corpo: mordida +74, 2 garras +69, 2 asas +68, golpe de cauda +69
Dano: Mordida 4d8+23, garra 4d6+11, asa 2d8+11, golpe de cauda 4d6+34

Face/Alcance: 12 m por 24 m/4,5 m

Ataques Especiais: Esmagar 4d8+34 (CD 58), rasteira com a cauda 2d8+34 (CD 58), sopro, presença aterradora (CD 58), magias (26º nível de conjurador) habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Imunidades, RD 40/+10, RM 66, percepção às cegas, sentidos aguçados, energia deflexiva

Testes de Resistência: Fort +50, Ref +31, Von +50

Habilidades: For 57, Des 10, Con 49, Int 48, Sab 49, Car 48

Perícias: Abrir Fechaduras +29, Acrobacia +29, Arte da Fuga +58, Blefar +48, Concentração +77, Conhecimento (arcano) +77, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +77, Conhecimento (geografia) +77, Conhecimento (história) +77, Conhecimento (local) +77, Conhecimento (natureza) +77, Conhecimento (nobreza e realeza) +77, Conhecimento (planos) +77, Conhecimento (religião) +77, Cura +48, Diplomacia +81, Equilíbrio +33, Esconder-se +13, Espionar +77, Furtividade +29, Identificar Magias +77, Intimidar +23, Observar +77, Operar Mecanismo +48, Ouvir +77, Procurar +77.

Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade Mágica Aprimorada (9º), Capacidade Mágica Aprimorada (9º), Conhecimento de Magia (x4), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (golpe de cauda), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Separar, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 proles)

Nível de Desafio: 48

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 59–62 DV (Colossal)

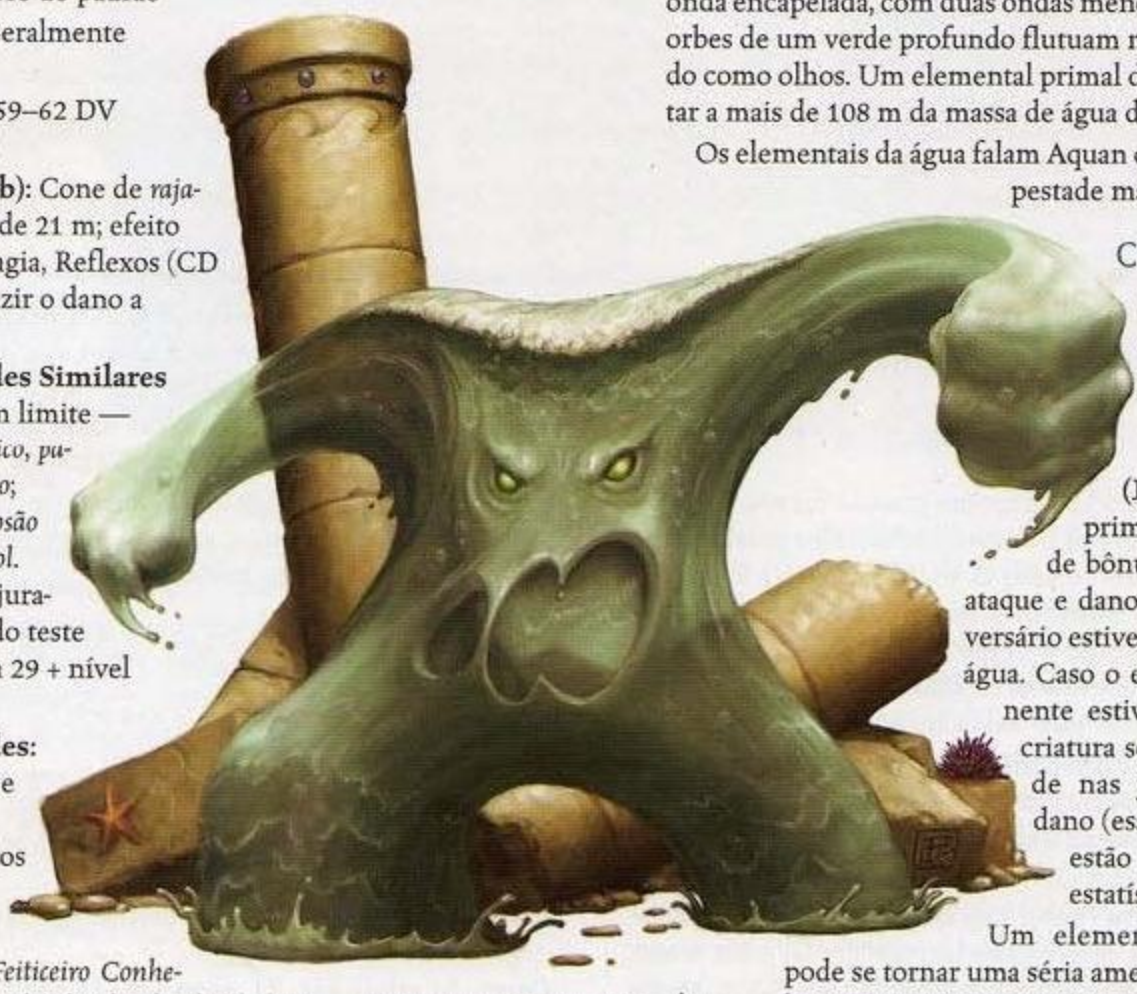
Sopro (Sob): Cone de *rajada prismática* de 21 m; efeito idêntico à magia, Reflexos (CD 58) para reduzir o dano a metade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *padrão hipnótico, padrão prismático*; 3/dia — *explosão solar, raio de sol.* Nível do conjurador 26º; CD do teste de resistência 29 + nível da magia.

Imunidades: Imune a *sono* e paralisia. Imune a efeitos de luz e cegueira.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/11/11/11/10/10/10/10/9/11; CD base 29 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magia, luz, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *armadura arcana, ataque certeiro, aumentar, escudo arcano, mísseis mágicos, servo invisível*; 2º — *alterar-se, detectar pensamentos, escuridão, levitação, nublar*; 3º — *arma mágica aprimorada, bola de fogo, idiomas, muralha de vento, piscar, velocidade*; 4º — *confusão, metamorfosear outro, metamorfosear-se, observação, pele rochosa*; 5º — *compor, criar passagens, expulsão, muralha de energia*; 6º — *campo antimagia, dissipar magia aprimorado, visão da verdade*; 7º — *cubo de energia, refugiar itens, reverter magia, teletransporte exato*; 8º — *âncora planar aprimorada, enfeitiçar multidões, símbolo*; 9º — *aprisionamento, desejo, dominar monstros, estase temporal, parar o tempo, portal.*

Inventário: *Cajado do cosmos, anel de regeneração*, 15.563 PO.



Elemental Primal da Água

ELEMENTAL PRIMAL

Os elementais primais são as encarnações mais poderosas dos elementos que compõem a existência.

Combate

Os elementais possuem diversas táticas e habilidade de combate, mas todos compartilham as mesmas características de elemental.

Características de Elemental: Imune a venenos, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

ELEMENTAL PRIMAL DA ÁGUA

Um elemental primal da água é a materialização de uma tempestade em mar aberto.

Um elemental primal da água surge como uma grande onda encapelada, com duas ondas menores como braços. Dois orbes de um verde profundo flutuam na face da onda, servindo como olhos. Um elemental primal da água na pode se afastar a mais de 108 m da massa de água de onde emergiu.

Os elementais da água falam Aquan com a voz de uma tempestade marítima.

Combate

Um elemental primal da água pode submergir e esmurrar seus inimigos até a morte.

Maestria Aquática (Ext): Um elemental primal da água recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com a água. Caso o elemental ou seu oponente estiver em terra firme, a criatura sofrerá –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Um elemental primal da água pode se tornar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. O elemental pode

	Elemental Primal do Ar Elemental (Colossal — Ar)	Elemental Primal da Terra Elemental (Colossal — Terra)
Dados de Vida:	96d8+864 (1.296 PV)	96d8+960 (1.392 PV)
Iniciativa:	+24 (+16 Des, +8 Iniciativa Superior)	–1 (Des)
Deslocamento:	Vôo 30 m (perfeito)	6 m, escavar 12 m
Classe de Armadura:	66 (–8 tamanho, +16 Des, +48 natural)	49 (–8 tamanho, –1 Des, +48 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +81/+76/+71/+66	Corpo a corpo: pancada +83/+78/+73/+68
Dano:	Pancada 4d8+16	Pancada 4d10+24, dec. 19–20
Face/Alcance:	12 m por 12 m/7,5 m	12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, vendaval	Maestria terrestre, empurrar
Qualidades Especiais:	Características de elemental, RD 35/+8, RM 42, subtipo (ar)	Características de elemental, RD 35/+8 (mais 9/—), RM 42, subtipo (terra)
Testes de Resistência:	Fort +43, Ref +68, Von +35	Fort +60, Ref +33, Von +35
Habilidades:	For 32, Des 43, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 13	For 43, Des 8, Con 31, Int 8, Sab 13, Car 13
Perícias:	Ouvir +75, Observar +75	Ouvir +75, Observar +75
Talentos:	Acuidade com Arma (pancada),Esquiva, Deslocamento, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.	Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.
Talentos Épicos:	Iniciativa Superior, Reflexos de Combate Aprimorados, Velocidade Ofuscante (x2)	Foco Épico em Arma (pancada), Redução de Dano (x3), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Sucesso Decisivo Avassalador (pancada)
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	35	35
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	97–288 DV (Colossal)	97–288 DV (Colossal)

	Elemental Primal do Fogo Elemental (Colossal — Fogo)	Elemental Primal da Água Elemental (Colossal — Água)
Dados de Vida:	96d8+864 (1.296 PV)	96d8+960 (1.392 PV)
Iniciativa:	+22 (+14 Des, +8 Iniciativa Superior)	+14 (Des)
Deslocamento:	15 m	6 m, natação 27 m
Classe de Armadura:	64 (–8 tamanho, +14 Des, +48 natural)	64 (–8 tamanho, +14 Des, +48 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +79/+74/+69/+64	Corpo a corpo: pancada +81/+76/+71/+66
Dano:	Pancada 4d8+16/+4d8 de fogo	Pancada 4d10+24, dec. 19–20
Face/Alcance:	12 m por 12 m/7,5 m	12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais:	Incendiar	Maestria aquática, enxurrada, vórtice
Qualidades Especiais:	Características de elemental, RD 35/+8, RM 42, subtipo (fogo)	Características de elemental, RD 35/+8 (mais 9/—), RM 42, subtipo (água)
Testes de Resistência:	Fort +43, Ref +66, Von +39	Fort +60, Ref +48, Von +35
Habilidades:	For 32, Des 39, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 13	For 42, Des 38, Con 31, Int 8, Sab 13, Car 13
Perícias:	Ouvir +75, Observar +75	Ouvir +75, Observar +75
Talentos:	Acuidade com Arma (pancada), Ataque Poderoso, Deslocamento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro
Talentos Épicos:	Iniciativa Superior, Investida Atroz, Velocidade Ofuscante, Vontade Épica,	Redução de Dano (x3), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Sucesso Decisivo Avassalador (pancada)
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	35	35
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	97–288 DV (Colossal)	97–288 DV (Colossal)

naufragar com facilidade embarcações grandes (com menos de 140 m de comprimento) e impedir a passagem de fragatas enormes (até 288 m). Mesmo os transoceânicos imensos (navios até 576 m) podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade.

Enxurrada (Ext): O toque de um elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Imensa ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* com nível de conjurador equivalente aos DV do elemental (96).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o elemental primal é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental (48 rodadas). Na forma de vórtice, o elemental ainda pode se mover através da água ou ao longo do leito com seu deslocamento de natação.

O vórtice terá 1,5 m de comprimento na base e até 15 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura. O elemental primal controla a altura exata, mas a altura mínima será de 3 m.

Todas as criaturas Imensas ou menores podem sofrer dano quando quando forem aprisionadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 68) ou sofrerá 4d10 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos (CD 68) para que a criatura não seja arrastada e submersa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente 4d8 pontos de dano por rodada. Uma criatura que saiba nadar poderá realizar um teste de Reflexos (CD 68) por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar.

O elemental é capaz de libertar qualquer criatura presa em suas correntezas quando desejar, largando-a no local onde o redemoinho estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vórtice. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 68 + nível da magia).

Elemental Primal do Ar

ELEMENTAL PRIMAL DO AR

Os elementais do ar estão entre as criaturas mais rápidas e ágeis que existem. Os elementais primais do ar parecem tempestades violentíssimas quando deixam seu plano natal.

Um elemental primal do ar surge como uma nuvem amorfa e instável. Áreas de vapor mais carregado criam a aparência de dois olhos e uma boca.

Os elementais primais do ar conhecem o idioma Auran, embora raramente falem. Suas vozes ecoam como trovões.

Combate

Os elementais primais do ar são mestres do ar.

Maestria do Ar (Ext): Todas criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra os elementais do ar.

Vendaval (Sob): O elemental é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental. Nesta forma, o elemental pode se mover com seu deslocamento de vôo, seja no ar ou sobre a superfície.

Este vendaval primordial terá 3 m de comprimento na base e até 12 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura. O elemental controla a altura exata, mas a base deve estar a 3 m do solo, no mínimo.

Todas as criaturas Imensas ou menores podem sofrer dano quando forem aprisionadas pelo vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 67) ou sofrerá 4d8 pontos de dano.

Elemental Primal do Fogo

É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos (CD 67) para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente 4d8 pontos de dano a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar.

O elemental é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 67 + nível da magia).

ELEMENTAL PRIMAL DO FOGO

Os elementais primais do fogo são rápidos e ágeis, a personificação da fúria das chamas.

Um elemental primal do fogo se assemelha a uma coluna de fogo colossal, com labaredas no lugar dos braços. Essas labaredas parecem se fundir ao corpo flamejante da criatura, irrompendo novamente segundos depois. Os únicos traços faciais são duas áreas de chamas brilhantes e azuladas que parecem funcionar como olhos.

Um elemental primal do fogo é incapaz de entrar na água ou qualquer outro líquido não-inflamável. Ao contrário dos elementais do fogo inferiores, um elemental primal do fogo pode tentar evaporar uma massa de água que esteja bloqueando seu caminho. Um elemental primal do fogo tem pelo menos 20 m de altura, mas pesa somente 12 kg.

Os elementais do fogo falam o idioma Ígneo, com uma voz semelhante ao som de um incêndio numa encosta de montanha.

Combate

Um elemental primal do fogo tenta reduzir as criaturas e objetos do Plano Material a cinzas.

Incendiar (Ext): As criaturas atingidas pelo ataque de pancada do elemental primal do fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 67) ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas (consulte Queimando no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Uma criatura que esteja em chamas pode usar uma ação de movimento para extinguir o fogo.

As criaturas que atingirem um elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo como se tivessem sido tocadas pelo elemental e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso no teste de resistência de Reflexos.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

ELEMENTAL PRIMAL DA TERRA

Os elementais primais da terra são tão fortes quanto os alicerces do mundo.

Um elemental primal da terra se assemelha a um humanóide rochoso colossal. Quando é invocado para o Plano Material (através de uma magia épica personalizada), será composto de qualquer tipo de poeira, rochas, metais preciosos ou gemas do local da invocação. O elemental sempre tem um rosto frio e inexpressivo, com uma cavidade similar a uma boca e dois olhos que brilham como jóias lapidadas. Um elemental primal da terra terá pelo menos 21 m de altura e pesa 125.000 kg ou mais.

Os elementais da terra falam o idioma Terran, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes parecem o ribombar de um terremoto.

Combate

Os elementais primais da terra preferem reduzir os objetos (e inimigos) a pó.

Maestria Terrestre (Ext): Um elemental da terra recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com o solo. Caso o oponente esteja voando ou nadando, o elemental sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Empurrar (Ext): Um elemental da terra pode iniciar a manobra Encontrão sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam nos testes resistidos de Força do elemental.

Deslizar na Terra (Ext): Um elemental da terra pode deslizar através de rochas, solo ou praticamente qualquer outro tipo de terreno (exceto metal) com a mesma facilidade com que um peixe nada através da água. Ele não deixa nenhum tipo de túnel ou buraco para trás, nem sequer causa ondulações ou outros sinais de sua presença. A magia *mover terra* conjurada sobre uma área contendo um ele-

Elemental Primal da Terra

mental da terra submerso o arremessa a 9 m de distância, atordoando a criatura durante 1 rodada, a menos que ela obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + nível da magia).

ENTE ANCIÃO

Planta (Colossal)
Dados de Vida: 50d8+800 (1.025 PV)
Iniciativa: +3 (–1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 18 m
Classe de Armadura: 41 (–1 Des, –8 tamanho, +40 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas + 49
Dano: Pancada 10d6+19, dec. 19–20
Face/Alcance: 12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais: Animar árvores, atropelar, dano triplo contra objetos, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de planta, ignorar dano, RM 29, RD 20/+6
Testes de Resistência: Fort +45, Ref +17, Von +33
Habilidades: For 48, Des 8, Con 42, Int 19, Sab 33, Car 35
Perícias: Conhecimento (qualquer um) +14, Diplomacia +14, Esconder-se –12*, Intimidar +32, Observar +23, Ouvir +43, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +22
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Vontade de Ferro
Talentos Épicos: Vontade Épica

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou com bosques de entes
Nível de Desafio: 25
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: 51 — 150 DV (Colossal)

Os entes anciões são uma variedade enorme de árvores animadas — criaturas conscientes que se parecem com as maiores árvores conhecidas, como a sequóia gigante.

Pacíficos por natureza, os entes anciões combinam aspectos de árvores e seres humanos. Assim como seus semelhantes menores, os entes anciões odeiam o mal e a utilização irresponsável do fogo, considerando-se os guardiões das árvores e dos outros entes. Eles são tranqüilos e ponderados, muito lentos para agir, mas sempre decidem suas estratégias com disposição e propósito.

Os entes anciões falam o antigo idioma dos Entes, Comum e Silvestre.

COMBATE

Os entes raramente se envolvem em um combate, preferindo vigiar o perigo com os benefícios de sua altura e invocar outras criaturas para ajudá-los.

***Animar Árvores* (SM):** Um ente ancião é capaz de conceder movimento às arvores num raio de 150 m, sem limite de uso diário, e controlar até seis delas ao mesmo tempo. É preciso uma ação de rodada completa para uma árvore normal desenraizar-se. Depois disso, ela lutará de forma idêntica a um ente. As árvores animadas perderão sua capacidade de se mover caso o ente responsável seja incapacitado ou saia do alcance.

Atropelar (Ext): Um ente ancião é capaz de atropelar criaturas Imensas ou menores, causando 8d20+40 pontos de dano. Os oponentes que não desferirem ataques de oportunidade contra o ancião podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 54) para reduzir o dano à metade.

Dano Triplo Contra Objetos (Ext): Um ente ancião que realizar um ataque total contra um objeto ou estrutura causará o triplo do dano.

Características de Planta: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos e efeitos de ação mental.

Ignorar Dano (Ext): Sempre que um ente ancião sofrer dano de ataques corpóreos, ele reduzirá o dano causado à metade, pois a madeira de seu corpo não sente os ferimentos da mesma forma que a carne das criaturas normais.

Perícias e Talentos: Os entes anciões adquirem perícias e talentos como se fossem uma criatura do tipo Fada. *Eles recebem +24 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas florestais.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *conto das rochas, controlar plantas, falar com plantas, mensageiro animal*; 3/dia — *ampliar plantas, círculo da cura* (apenas plantas), *explosão solar, muralha de espinhos*; 1/dia — *homens vegetais*; Nível de Conjurador 23º; CD 22 + nível da magia.

ENXAME DA DESTRUIÇÃO

Limo (Colossal)
Dados de Vida: 50d10+500+40 (815 PV)
Iniciativa: +16 (Des)
Deslocamento: vôo 27 m (perfeito)
Classe de Armadura: 18 (–8 tamanho, +16 Des)
Ataques: —
Dano: —
Face/Alcance: 30 m por 30 m/0 m
Ataques Especiais: Engolfar
Qualidades Especiais: Enxame, características de limo, percepção às cegas 60 m, cura acelerada 15
Testes de Resistência: For +26, Ref +32, Von +22
Habilidades: For 42, Des 42, Con 30, Int —, Sab 23, Car 32

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Nenhum
Tendência: Neutro
Progressão: 50–150 DV (Colossal)

Um enxame da destruição é composto por dezenas de milhares de insetos agindo como um único organismo maligno — um limo voador de tamanho colossal.

Um enxame da destruição parece uma nuvem amorfa e mutável de escuridão, com 30 m de diâmetro ou mais, que invade os céus como uma coluna de fumaça sinalizando um local assolado pela ruína. Um enxame emite um zombar en-

surdecedor (como o zunido de um zangão) que pode ser ouvido num raio de 1,5 km; a uma distância de 27 m do enxame, os zumbidos encobrem todos os sons ambientes. Conforme o limo voador atravessa o ar, sua forma se mistura, contorce e transforma constantemente, muitas vezes se dividindo em duas ou mais nuvens separadas que se reúnem novamente segundos depois.

Enxame da Destruição

Um enxame da destruição se origina em áreas de contaminação ou vazamento mágico ou através de uma experiência de estudiosos arcanos. Uma vez constituído, para todos os propósitos o enxame da destruição será considerado um organismo único do tipo limo — cada indivíduo do enxame não possuirá mais suas vulnerabilidades e poderes.

Um enxame da destruição possui resquícios de inteligência, mas não fala qualquer idioma.

COMBATE

Um enxame da destruição tem apenas uma tática: mergulhar e engolfar qualquer criatura para saciar sua fome infindável.

Engolfar (Ext): Um enxame da destruição precisa somente se deslocar para a área ocupada por qualquer criatura Imensa ou menor para engolfar a vítima. Além disso, o enxame é capaz de alterar sua forma como uma ação equivalente a movimento para engolfar a criatura. Por exemplo, ele conseguiria se achatar em um túnel cilíndrico vertical com 60 m de diâmetro, mas somente 3 m de altura. De fato, considere o enxame como um efeito de dispersão que se desloca conforme desejar. As vítimas que invadirem a área do enxame ou forem engolfadas pela movimentação da criatura sofrem 6d6 pontos de dano (Reflexos para reduzir à metade, CD 46). As criaturas devem realizar o teste de resistência a cada rodada em que permanecerem no espaço ocupado pelo enxame. Nessa situação, é necessário obter sucesso em um teste de Concentração para lançar magias.

Além de sofrerem o dano a cada rodada, as vítimas no interior do enxame da destruição são picadas constantemente pelos insetos. Elas não conseguem enxergar (nem mesmo com visão no escuro) e seu deslocamento é reduzido pela metade. As criaturas que tentarem correr devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 46) ou serão derrubadas.

As criaturas eliminadas pelo enxame terão sua carne arrancada do corpo e restarão somente alguns ossos (se a criatura tiver um esqueleto).

Enxame (Sob): Embora seja originalmente composto por insetos individuais, um enxame da destruição é considerado um organismo único do tipo limo.

Características de Limo: Um limo é uma criatura amorfa ou mutável. Eles são imunes a venenos, *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Não possuem frente e retaguarda definidas e portanto são imunes a sucessos decisivos ou flanquear. Os limos são cegos, mas possuem a qualidade especial percepção às cegas. Não têm valor de Inteligência logo são imunes a todos os efeitos de ação mental (encantamento, compulsão, fantasmas, padrões e efeitos morais).

ESPECTRO DO VÁCUO

Morto-Vivo (Grande — Incorpóreo, Frio)

Dados de Vida: 35d12 (227 PV)

Iniciativa: +17 (+9 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 9 m, vôo 18 m (bom)

Classe de Armadura: 48 (–1 tamanho, +9 Des, +10 deflexão, +20 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +25

Dano: Toque incorpóreo 2d6 mais fogo gélido

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Fogo gélido, cria, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +6, subtipo frio, aura gélida, RM 36, RD 20/+6

Testes de Resistência: For +13, Ref +20, Von +26

Habilidades: For —, Des 29, Con —, Int 21, Sab 25, Car 31

Perícias: Diplomacia +12, Esconder-se +25, Intimidar +24, Observar +47, Ouvir +36, Procurar +17, Senso de Direção +17, Sentir Motivação +15

Talentos: Ataque Giratório, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate

Talentos Épicos: Bloquear Conjuração, Iniciativa Superior, Reflexos de Combate Aprimorados, Velocidade Ofuscante.

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2–5)

Nível de Desafio: 26
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 36–42 DV (Grande); 43–70 DV (Enorme)

Um espectro do vácuo é uma manifestação de malevolência gélida, um espírito condenado a uma pós-vida de sofrimento gélido e eterno.

Um espectro do vácuo parece um humanóide incorpóreo de 3 m de altura, composto de chamas sem qualquer calor, labaredas negras que crepitam com uma energia gélida. A única característica discernível do espectro do vácuo são dois olhos azuis e penetrantes. Esses espectros geralmente são encontrados longe do Plano Material, quase sempre acompanhados de inumanos invernais.

As criaturas denominadas inumanos invernais originalmente são criadas pelos espectros do vácuo, embora alguns desses inumanos superiores tenham sido criados artificialmente por demiliches poderosos. Sempre que um espectro do vácuo descobre um inumano invernal artificial, ele tenta matá-lo.

COMBATE

Os espectros do vácuo preferem se aproximar de seus adversários devido ao seu mortífero fogo gélido.

Fogo Gélido (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de toque incorpóreos de um espectro do vácuo entram em combustão com chamas sobrenaturais, geladas e negras que envolvem todo o seu corpo, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 37) ou perdem 6 pontos de Constituição permanentemente. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 6 rodadas subseqüentes (um efeito total de 7 turnos) para evitar a perda permanente de mais 6 pontos de Constituição. O espectro recupera 30 pontos de vida sempre que os pontos de Constituição da vítima são perdidos dessa forma, convertendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo. Se um oponente for destruído devido ao fogo gélido, restarão apenas fragmentos de gelo, que se erguerão posteriormente como um inumano invernal.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um espectro do vácuo se ergue como um inumano invernal em 1d4 rodadas. Os inumanos invernais estão sob o comando do espectro do vácuo que os criou e permanecem escravizados até a morte. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida, mas conservam os conhecimentos gerais da criatura original. Esse conhecimento é usado para objetivos maléficos, se possível.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *escuridão profunda, esfera gélida de Otiluke*. Nível de conjurador: 24º; resistência CD 20 + nível da magia.

Incorpóreo: Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Subtipo (Frio): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência. Nesse caso, sofrerá metade do dano se obtiver sucesso do teste de resistência e o dobro caso fracasse.

Aura Gélida (Sob): O espectro do vácuo está envolvido por uma aura gélida com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (frio) na área (incluindo o espectro do vácuo) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao frio sofrem 2d10 pontos de dano por frio a cada rodada em que permanecerem na aura gélida.

Espectro do Vácuo

ESPORO MI

Planta (Colossal)
Dados de Vida: 35d8+315 (472 PV)
Iniciativa: –3 (Des)
Deslocamento: 12 m
Classe de Armadura: 27 (–3 Des, –8 tamanho, +28 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 4 tentáculos +31, mordida +26
Dano: Tentáculo 2d6+13, mordida 4d6+6
Face/Alcance: 12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais: Nuvem de esporos, agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Resistência a ácido 20, percepção às cegas 63 m, RD 25/+5, cura acelerada 10, características de planta, pegajoso
Testes de Resistência: For +28, Ref +8, Von +20
Habilidades: For 36, Des 5, Con 29, Int 18, Sab 28, Car 28

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, par ou pólipo (3–7)
Nível de Desafio: 21
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 36+ HD (Colossal)

Esporo Mi

Os esporo mi são criaturas do tamanho de uma sequóia, compostas de um fungo nocivo, que caminham nas terras de escuridão perpétua.

Um esporo mi parece um cogumelo ambulante com 18 m de altura ou mais. O píleo (ou chapéu) imenso e mosqueado do esporo mi é invertido — em comparação a um cogumelo normal; ele aponta para cima e serve como a enorme boca da criatura. Uma infinidade de tentáculos com esporos se estende nas laterais da criatura. Os esporos mi vagam na escuridão a maior parte do tempo e apresentam um tonalidade negra; no entanto, sob a luz é possível distinguir a coloração vermelha e brilhante do fungo.

Essas plantas vagam nos mundos onde a luz direta do sol raramente brilha — em geral, isso indica vastos domínios subterrâneos, mas alguns esporos mi vivem sob fabulosas folhagens densas (mais fantásticas que eles em estatura) ou nas sombras de montanhas e estruturas gigantescas. Eles atacam qualquer criatura que encontram, em busca de alimento.

Os esporos mi falam os idiomas Comum e Terran.

Combate

É muito difícil de se aproximar de um esporo mi devido à sua nuvem de esporos — e as criaturas que conseguem se aproximar para um combate corporal normalmente são imobilizadas ou engolidas.

Nuvem de Esporos (Sob): A cada 1d4 rodadas, o esporo mi pode liberar uma nuvem de esporos subterrâneos. Esses esporos são considerados um sopro em um cone de 30 m. Os esporos causam 20d8 pontos de dano em todas as criaturas e estruturas da área afetada; as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 36) para reduzir o dano à metade.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o esporo mi precisa atingir um oponente Imenso ou menor com seu tentáculo. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano do tentáculo a cada rodada, e poderá tentar iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O esporo tem a opção de concluir a manobra normalmente, utilizando seu tentáculo para imobilizar o oponente, ou tentar engolir o inimigo. Cada sucesso obtido no teste de Agarrar nas rodadas subseqüentes automaticamente causa o dano normal do tentáculo.

Engolir (Ext): Um esporo mi pode tentar engolir um oponente aprisionado na rodada anterior com um teste de Agarrar. Se obtiver sucesso, o esporo causará o dano da mordida e engolirá a vítima.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre o dobro do dano da mordida a cada rodada. A criatura estará presa na manobra Agarrar, mas o esporo estará livre para agir. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 33 pontos de dano ao sistema digestivo do fungo ou obtendo sucesso em um teste resistido de Agarrar. Nesse último caso, a vítima retorna para a boca do esporo mi, onde poderá ser engolida ou sofrer o dano da mordida normalmente.

Pegajoso (Ext): Tentáculos pegajosos recobrem o corpo do esporo mi, em quantidade imensamente superior aos quatro tentáculos usados no combate. Qualquer criatura que tocar ou obtiver sucesso em um ataque corporal contra o esporo deverá realizar um teste resistido de Agarrar contra a planta, como se o esporo tivesse atacado o adversário com seus tentáculos. A criatura que estiver empunhando a arma branca pode soltar imediatamente o equipamento para evitar o teste resistido. Caso solte a arma, ela será engolida pelo fungo na rodada subseqüente. As criaturas que atacarem o esporo mi sem qualquer arma (caso somente disponham de ataques naturais, por exemplo) não podem usar esta opção e devem realizar o teste resistido de Agarrar.

Características de Planta: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos e efeitos de ação mental.

FORMA FLAMEJANTE

Morto-Vivo (Grande — Fogo, Incorpóreo)
Dados de Vida: 35d12 (227 PV)
Iniciativa: +17 (+9 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 9 m, vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 48 (–1 tamanho, +9 Des, +10 deflexão, +20 intuição)
Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +25
Dano: Toque incorpóreo 2d6 mais chama incandescente
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Chama incandescente, cria, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +6, subtipo fogo, aura de calor, RM 36, RD 20/+6
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +20, Von +26
Habilidades: For —, Des 29, Con —, Int 21, Sab 25, Car 31
Perícias: Diplomacia +13, Esconder-se +25, Intimidar +24, Observar +47, Ouvir +36, Procurar +17, Senso de Direção +17, Sentir Motivação +15
Talentos: Ataque Giratório, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate.
Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Reflexos de Combate Aprimorados, Bloquear Conjuração, Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou grupo (2–5)
Nível de Desafio: 26
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 36–42 DV (Grande); 43–70 DV (Enorme)

Uma forma flamejante é uma manifestação de malevolência causticante e branca, o espírito condenado a uma pós-vida de sofrimento eterno nas chamas.

Uma forma flamejante parece um humanóide incorpóreo de 3 m de altura, composto de chamas incandescentes, labaredas brancas que crepitam com energia causticante. A única característica discernível de uma forma flamejante são dois olhos vermelhos e penetrantes. Essas criaturas geralmente são encontradas longe do Plano Material, quase sempre acompanhadas de inumanos magmáticos.

Combate

As formas flamejantes preferem se aproximar de seus adversários devido a suas mortíferas chamas incandescentes.

Chama Incandescente (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de toque incorpóreos de uma forma flamejante entram em combustão com chamas incandescentes, brancas e bruxuleantes que envolvem todo o seu corpo, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 37) ou perdem 10 Pontos de Vida permanentes. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 6 rodadas subseqüentes (um efeito total de 7 turnos) para evitar a perda permanente de mais 10 Pontos de Vida por rodada. A forma flamejante recupera a mesma quantidade de pontos de vida sempre que os Pontos de Vida da vítima são perdidos dessa forma, convertendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo. Se um oponente for destruído devido às chamas incandescentes, restarão apenas cinzas enegrecidas.

Os Pontos de Vida consumidos pela ação da chama incandescente nunca se curam naturalmente e não podem ser restaurados por magias — eles são realmente perdidos.

Cria (Sob): Qualquer humanóide destruído por uma forma flamejante se ergue como um inumano magmático em 1d4 rodadas. Os inumanos estão sob comando da forma flamejante que os criou e permanecem escravizados até a morte. Eles não possuem nenhuma das habilidades que tinham em vida.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *tempestade de fogo, nuvem incendiária. Nível de Conjurador:* 24º; resistência CD 20 + nível da magia.

Incorpóreo: Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Subtipo (Fogo): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência. Nesse caso, sofrerá metade do dano se obtiver sucesso do teste de resistência e o dobro caso fracasse.

Aura de Calor (Sob): A forma flamejante está envolvida por uma aura de calor com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (fogo) na área (incluindo a forma flamejante) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao fogo sofrem 2d10 pontos de dano de fogo a cada rodada em que permanecerem na aura de calor.

GENIUS LOCI

Limo (Colossal)
Dados de Vida: 70d10+1.400+40 (1.825 PV)
Iniciativa: –2 (Des)
Deslocamento: 1,5 m, escavar 1,5 m
Classe de Armadura: 0 (–2 Des, –8 tamanho)
Ataques: Corpo a corpo: 10 pancadas +64
Dano: Pancada 4d10+20
Face/Alcance: Variável (consulte o texto)
Ataques Especiais: Escravizar, agarrar aprimorado, constrição 4d10+30
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 60 m, cura acelerada 50, características de limo

Testes de Resistência: Fort +43, Ref +21, Von +30
Habilidades: For 50, Des 6, Con 50, Int —, Sab 24, Car 26

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 30
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Qualquer Mau
Progressão: Nenhuma

Algumas vezes, uma parte do próprio ambiente adquire consciência e se torna uma única entidade. Um genius loci, ou "espírito do local" é um lugar assim, de natureza maligna.

É difícil perceber um genius loci, já que ele se parece com qualquer outra parte da paisagem. Talvez seja similar a uma montanha, um vale isolado, um pequeno lago, uma caverna profunda, um campo, uma lua ou até um (pequeno) semiplano. Embora seja uma criatura, sua aparência duplica quase exatamente todas as texturas e características de uma paisagem natural, tanto que animais e plantas vivem e crescem normalmente em um genius loci como se ele fosse parte do ambiente local.

Genius Loci

O próprio genius loci não possui inteligência, mas "imita" a consciência de qualquer criatura que esteja escravizando (veja adiante). Uma criatura escravizada pelo genius loci habita sua extensão da melhor forma possível — alguns escravos vivem em estruturas (na verdade, parte do monstro), enquanto outras se abrigam em árvores ou tocas. Cada genius loci escraviza apenas uma criatura de cada vez, embora outras criaturas também possam habitar sua superfície.

Qualquer criatura que caminhe sobre um genius loci e obtenha sucesso em um teste de Sobrevivência (CD 31) perceberá que há algo errado, embora seja difícil distinguir exatamente o que está errado — pelo menos até que a própria paisagem ganhe vida e comece a esmurrar, agarrar e constringir os intrusos. O genius loci se alimenta absorvendo as criaturas mortas recentemente.

Os genius loci são gerados espontaneamente em áreas que ficaram isoladas durante muitas eras. Com o tempo, a personalidade do lugar deixa de ser uma metáfora e torna-se real. A maioria dessas criaturas é maligna, perseguindo os invasores com prazer, mas alguns são bondosos, oferecendo proteção para diversos povos silvestres.

Os genius loci não falam diretamente, mas podem fazê-lo através de seu serviçal escravizado.

Combate

Um genius loci pode tocar diretamente qualquer criatura sobre sua superfície usando partes animadas de si mesmo, desferindo terríveis ataques de pancada. Ele também comanda seu serviçal escravizado para atacar seus oponentes. Caso o escravo seja destruído, ele simplesmente escolhe um de seus inimigos como seu próximo e mais novo escravo. Assim que um genius loci animar uma parte de si para atacar, como uma árvore, uma coluna de terra, ou uma ondulação do terreno, os limites de sua forma imensa tornam-se evidentes, e a criatura fica vulnerável a ataques (os testes de Sobrevivência não são mais necessários para determinar sua extensão). A porção animada do genius loci tem alcance de 4,5 m.

Escravizar (Ext): Um genius loci pode utilizar a magia épica *escravizar* uma vez por rodada, como ação livre, até conseguir escravizar um inimigo (Vontade CD 53 anula). Assim que obtiver um escravo, a criatura não pode escravizar outro indivíduo até que o atual seja destruído, *aprisionado* ou retirado do seu domínio de alguma outra forma. O escravo será libertado quando seu mestre for eliminado.

O genius loci obriga o escravo a permanecer ao seu lado, embora possa enviá-lo para visitar locais próximos e atrair vítimas incautas. Na verdade, o "propósito" do genius loci será influenciado (até certo ponto) por seu escravo atual. O genius loci não possui um valor próprio de Inteligência, por isso, ao imitar a inteligência de seu escravo, muitas vezes as atitudes e objetivos são transferidos. Entretanto, o escravo só pode influenciar seu mestre inerte, e não consegue tentar se libertar voluntariamente do genius loci.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o genius loci precisa atingir um oponente Imenso ou menor com sua pancada. Caso prenda a criatura, inflige dano normal e poderá tentar inicia a manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. O genius loci tem a

opção de concluir a manobra normalmente, ou simplesmente utilizar a parte animada de seu corpo para imobilizar o oponente. Cada sucesso obtido nos testes resistidos de agarrar nas rodadas subseqüentes automaticamente inflige o dano do ataque de pancada, além do dano da constrição.

Constrição (Ext): Um genius loci esmaga seu oponente, infligindo 4d10+30 pontos de dano por concussão caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Características de Limo: Um limo é uma criatura amorfa ou mutável. Eles são imunes a venenos, *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Não possuem frente e retaguarda definidas e portanto são imunes a sucessos decisivos ou flanquear. Os limos são cegos, mas possuem a qualidade especial percepção às cegas. Não têm valor de Inteligência logo são imunes a todos os efeitos de ação mental (encantamento, compulsão, fantasmas, padrões e efeitos morais).

Golem de Adamante

GOLEM

Os golens são autômatos poderosos, criados através da magia. Sua construção envolve o emprego de magias potentes e forças elementais.

Estes golens compartilham todas as características de um golem normal e dos constructos, descritas no *Livro dos Monstros*.

GOLEM DE ADAMANTE

Um golem de adamante tem cinco vezes a altura de um ser humano e pesa cerca de 16.000 kg. Normalmente se parece com um golem de ferro Enorme, mas com o brilho característico do adamante.

Um golem de adamante é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal, nem possui um odor perceptível. Ele se desloca em um ritmo lento, mas fluido, com metade do deslocamento de um humano normal. Cada passo estremece o chão numa área de 30 m em todas as direções.

Combate

Os golens de adamante utilizam sua estupenda força física para esmagar seus inimigos.

Atropelar (Ext): A cada rodada usando uma ação padrão durante seu turno, o golem de adamante pode literalmente atropelar um oponente que tenha uma categoria de tamanho inferior a ele. Esse ataque inflige 8d10+30 pontos de dano por concussão. Os inimigos atropelados podem desferir um ataque de oportunidade com –4 de penalidade ou obter sucesso em um teste de Reflexos (CD 57) para reduzir o dano à metade.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de adamante é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais.

Construção

O corpo de um golem de adamante deve ser esculpido a partir de 45.000 kg de ferro puro e em seguida metamorfoseado em adamante (utilizando *metamorfosear objetos*).

O custo de criação do golem é 500.000 PO, incluindo 25.000 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (armoreiro) ou Ofícios (armeiro) (CD 40).

O criador deve pertencer ao 30º nível ou superior, possuir o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual gasta 10.000 XP do criador e exige as magias *mão esmagadora de Bigby, tarefa/missão, metamorfosear objetos* e *desejo*.

GOLEM DE MITRAL

Um golem de mitral tem 5,40 m de altura e pesa cerca de 6.000 kg. Pode ser construído com qualquer aspecto, mas normalmente assemelha-se a um humanóide robusto.

Um golem de mitral é incapaz de falar ou emitir qualquer ruído vocal e não possui um odor perceptível. Ele se desloca com agilidade e graça paradoxais para o seu tamanho, e ao contrário da maioria dos golens, consegue correr como uma criatura normal.

Golem de Mitral

	Golem de Mitral Constructo (Enorme)	Golem de Adamante Constructo (Enorme)
Dados de Vida:	36d10 (198 PV)	54d10 (297 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)	–1 (Des)
Deslocamento:	12 m	6 m (incapaz de correr)
Classe de Armadura:	42 (–2 tamanho, +4 Des, +26 natural, +4 velocidade)	37 (–2 tamanho, –1 Des, +30 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +39	Corpo a corpo: 2 pancadas +58
Dano:	Pancada 4d10+14	Pancada 6d10+20
Face/Alcance:	3 m por 3 m/3 m	3 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Atropelar
Qualidades Especiais:	Características de constructo, imunidade a magia, RD 50/+5, alacridade	Características de constructo, imunidade a magia, RD 50/+7
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +16, Von +12	Fort +18, Ref +17, Von +18
Habilidades:	For 32, Des 19, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 51, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	21	25
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	37–54 DV (Enorme); 55–72 DV (Imenso)	55–82 DV (Enorme); 83–108 DV (Imenso)

Combate

Os golens de mitral são inimigos mortíferos, especialmente contra os adversários que supõe que eles sejam tão lentos quanto os golens de ferro.

Alacridade (Sob): Uma vez por rodada, o golem de mitral pode executar uma ação parcial adicional (antes ou depois de suas demais ações na rodada).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de mitral é imune a todos os efeitos mágicos e sobrenaturais, com as seguintes exceções: a magia *lentidão* anula sua alacridade durante 1d4 rodadas, enquanto a magia *velocidade* restaura 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (limitado a 10d6) ou restaura sua alacridade, se o golem estiver sob efeito da magia *lentidão*. Diversas conjurações da magia *lentidão* apenas estendem a duração do efeito.

Construção

O corpo de um golem de mitral deve ser esculpido a partir de 8,5 toneladas de ferro puro e em seguida metamorfoseado em mitral (utilizando *metamorfosear objetos*).

O custo de criação do golem é 125.000 PO, incluindo 5.000 PO para o corpo. Esculpir o corpo exige sucesso em um teste de Ofícios (armoreiro) ou Ofícios (armeiro) (CD 30).

O criador deve pertencer ao 25º nível ou superior, possuir o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual gasta 5.000 XP do criador e exige as magias *tarefa/missão*, *velocidade*, *metamorfosear objetos* e *desejo*.

HAGUNEMNON (PROTEIFORME)

Metamorfo (Grande)
Dados de Vida: 44d8+616 (814 PV)
Iniciativa: +17 (+13 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 15 m
Classe de Armadura: 50 (–1 tamanho, +13 Des, +28 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 5 pancadas +53
Dano: Pancada 2d6+21, dec. 19–20
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Psiquismo, desestabilizar forma
Qualidades Especiais: Alterar forma, RD 25/+6, visão no escuro 36 m, imunidades, regeneração 50, Resistência à Magia 39
Testes de Resistência: Fort +40, Ref +39, Von +32
Habilidades: For 53, Des 37, Con 39, Int 20, Sab 23, Car 34
Perícias: Blefar +32, Diplomacia +16, Disfarces +32, Esconder-se +9, Intimidar +14, Observar +15, Ouvir +28, Sentir Motivação +21
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro
Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Avassalador (pancada), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Velocidade Ofuscante .

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 29
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Neutro
Progressão: 45–59 DV (Grande); 60–74 DV (Enorme); 75–89 DV (Enorme)

Um hagunemnon é o metamorfo supremo e pode assumir as habilidades extraordinárias de qualquer outra criatura que não seja uma divindade.

Os hagunemnons, também conhecidos como proteiformes, não possuem uma forma natural; eles parecem estar constantemente em estado de fluxo, incorporando os atributos físicos de duas, três ou mais criaturas simultaneamente.

Seus corpos fervilham de possibilidades e raramente um determinado aspecto permanece durante mais de um minuto. Mesmo os recém-nascidos são marés de carne em constante mutação.

Maculados pelo caos no momento da criação de sua raça, a estabilidade desfrutada pela maioria das criaturas foi negada aos proteiformes. Isso despertou um ódio eterno contra todos os seres que não sejam metamorfos (eles toleram outros metamorfos, mas desprezam-nos por permanecerem na mesma forma durante dias ou mesmo horas). Os hagunemnons viajam incessantemente, procurando novas criaturas para duplicar e novas habilidades extraordinárias para assimilar. Sua xenofobia geralmente resulta numa tentativa de exterminar os outros seres depois de copiar suas capacidades.

Os hagunemnons possuem um idioma em constante evolução, que se altera tão rapidamente que somente outro proteiforme é capaz de compreendê-lo. Eles podem falar e compreender o idioma de qualquer criatura.

Combate

Os hagunemnons são oportunistas, aproveitando-se de qualquer forma de ataque que seja adequada à situação. Raramente repetem as mesmas estratégias, mas se descobrirem uma boa combinação de habilidades extraordinárias (como a percepção às cegas e a presença aterradora de um dragão, juntamente com a mordida venenosa de um yuan-ti e a habilidade de escavação de um xorn), podem conservá-la durante algum tempo.

Hagunemnon

Psiquismo (SM): Sem limite — *arrombar, detectar pensamentos, dificultar detecção, passeio etéreo, porta dimensional, sugestão, viagem planar.* Nível do conjurador 20°, CD do teste de resistência 22.

Desestabilizar Forma (Sob): Se um proteiforme atingir um oponente com dois ou mais ataques de pancada na mesma rodada, ele desestabiliza parcialmente a forma de seu adversário. O corpo do inimigo fervilha e modifica-se de forma incontrolável, infligindo 4d6+31 pontos de dano adicionais e 2 pontos de dano temporário de Constituição. Se a vítima for reduzida a Constituição 0, seu corpo sem vida transforma-se em um fluido transparente que se dispersa aleatoriamente, a menos que seja preservado por seus aliados.

Alterar Forma (Ext): Um proteiforme pode assumir a forma de qualquer combinação de criaturas físicas (exceto as divinas) simultaneamente como uma ação livre. De fato, a forma de um hagunemnon fervilha constantemente e ela precisa de uma ação equivalente a movimento a cada rodada para sustentar uma determinada forma (mesmo que seja uma combinação de várias outras). Não importa sua forma atual, o proteiforme conserva todas as suas próprias qualidades especiais. Além disso, adquire os benefícios de até quatro habilidades extraordinárias das formas simuladas (mas não os poderes sobrenaturais ou similares a magia). A forma não pode ser menor que uma pulga, nem maior que 30 m (certifique-se de considerar as regras de alcance e os modificadores de tamanho na CA e nos ataques corpo a corpo). As características dos seres incorpóreos também podem ser imitadas e serão consideradas uma única habilidade extraordinária.

A despeito da sua forma, o proteiforme jamais pode desferir mais de cinco ataques utilizando uma ação de rodada completa. Entretanto, ele é capaz de substituir um de seus ataques de pancada por outra variação de ataque corpo a corpo usando seu próprio bônus base de ataque e seu modificador de Força para o cálculo do dano, mas infligindo o dano básico apropriado para aquele tipo de golpe. Por exemplo, se o proteiforme desenvolver a cabeça de um dragão, ele trocará um de seus ataques de pancada por uma mordida, conservando os quatro ataques de pancada normais, ou qualquer combinação de ataques corpo a corpo que não exceda quatro.

HA-NAGA

Aberração (Colossal)
Dados de Vida: 20d8+220 (310 PV)
Iniciativa: +22 (+14 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 18 m, vôo 36 m (perfeito)
Classe de Armadura: 40 (–8 tamanho, +14 Des, +24 armadura natural)

Ataques: Corpo a corpo: açoite +21, ferrão +19, mordida +13
Dano: Açoite 4d6+8, ferrão 2d8+4 mais veneno, mordida 4d8+4
Face/Alcance: 4,5 m por 4,5 m (enrolada)/4,5 m
Ataques Especiais: Olhar encantador, veneno, agarrar aprimorado, constrição 4d6+12
Qualidades Especiais: Vôo, RM 30, RD 15/+7
Testes de Resistência: Fort +17, Ref +22, Von +22
Habilidades: For 27, Des 38, Con 32, Int 35, Sab 31, Car 36
Perícias: Arte da Fuga +24, Esconder-se +29, Furtividade +30, Identificar Magia +22, Observar +17, Procurar +22
Talentos: Acelerar Magia, Acuidade com Arma (açoite), Acuidade com Arma (ferrão), Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Magia Penetrante, Magias em Combate, Reflexos Rápidos
Talentos Épicos: Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/temperado e quente
Organização: Solitário ou ninho (2–4)
Nível de Desafio: 22
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 21–40 DV (Colossal)

Ha-Naga
LGW

Um ha-naga é um enorme e poderoso senhor dos nagas, freqüentemente cultuado como um deus pelas nagas espirituais.

Um ha-naga assume a mesma forma geral de uma naga, embora com poder e tamanho imensos, atingindo 30 m de comprimento ou mais. Ele não possui uma coloração determinada, mas adapta a tonalidade de suas escamas de acordo com o ambiente, como um camaleão. Sua cabeça lembra um homem formoso ou uma mulher de beleza clássica.

Os ha-nagas preferem estabelecer seus covis nas ruínas de civilizações antigas, naturalmente depois de provocar sua ruína. O lugar predileto para um ninho é um antigo centro social: um templo, uma sala do trono ou um coliseu. Neste lugar, o ha-naga reúne os tesouros da sociedade, trazendo seus objetos de arte, jóias finas e registros históricos como um tributo à sua própria capacidade de destruição.

Combate

Um ha-naga é capaz de voar, tremulando e contorcendo-se no ar de forma semelhante ao movimento de uma cobra d'água, e tira o máximo proveito disso, circulando sobre seus oponentes enquanto dispara ataques visuais ou conjura magias. Como seus primos menores, ele prefere utilizar magias durante o combate, recorrendo ao confronto corporal apenas em última instância. Quando decide lutar, sua grande velocidade e seus reflexos rápidos o tornam um inimigo formidável, picando com sua cauda ou constringindo os adversários com seu corpo.

Vôo (Sob): Idêntico à magia homônima, 36 m (perfeito). Esta habilidade concede ao ha-naga +6 de bônus nos testes de Furtividade.

Olhar Encantador (Sob): Idêntico à magia *enfeitiçar multidões*, 27 m, teste de resistência de Vontade (CD 33).

Camaleão (Ext): Os ha-nagas podem mesclar-se ao ambiente, recebendo +8 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o ha-naga precisa atingir um oponente com seu açoite. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um ha-naga causa 4d6+12 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar contra criaturas Enormes ou menores.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 31); dano inicial e secundário: 2d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: Os ha-nagas podem conjurar magias como feiticeiros de 21º nível, e também lançar magias divinas e magias dos domínios do Caos e do Mal com magias arcanas (CD do teste de resistência 33 + nível da magia).

HUNEFER

Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida: 50d12+3 (603 PV)
Iniciativa: +16 (+12 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 30 m
Classe de Armadura: 52 (+12 Des, +20 natural, +10 intuição)
Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +44
Dano: Pancada 3d6+18, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo) mais podridão do hunefer
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Desespero, podridão do hunefer, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 90 m, resistência a golpes, RD 20/+5, cura acelerada 30, RM 37, características de morto-vivo, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência: Fort +18, Ref +30, Von +41
Habilidades: For 47, Des 35, Con —, Int 18, Sab 38, Car 36
Perícias: Concentração +40, Conhecimento (mortos-vivos) +31, Espionar +21, Identificar Magias +31, Observar +43, Ouvir +43
Talentos: Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialista, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vitalidade.

Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Avassalador (pancada), Sucesso Decisivo Devastador (pancada), Mimetizar Magia (*teletransporte exato*)

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, par ou corte (5–9)
Nível de Desafio: 25
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 51–56 DV (Médio); 57–60 DV (Grande); 61–66 DV (Enorme); 67–70 DV (Imenso); 71+ DV (Colossal)

Um hunefer é a múmia de um semideus, cujo poder não foi totalmente transportado para os reinos astrais.

Os huneferes são criaturas apodrecidas e ressequidas. Seu aspecto facial oculta-se sob mortalhas milenares. Eles se deslocam com uma velocidade inacreditável, defendendo rápida e eficientemente seus locais de descanso. A maioria dos huneferes é adornada com os símbolos e ídolos que já foram importantes para o semideus.

Os huneferes constantemente procuram recuperar sua essência divina, embora a separação da carne (o hunefer) e do espírito (as ilhas no Plano Astral) seja incrivelmente difícil de ser superada — na verdade, o hunefer é uma criatura completamente diferente, impulsionada pela memória do antigo poder de seu corpo, mas destinada a jamais possuí-lo. Quando um deus morto se ergue de seu túmulo no Plano Astral, a carne abandonada do hunefer provavelmente é esquecida, e sua condição permanece inalterada, exceto por seu ódio irrefreável de ter sido abandonado.

Os huneferes falam todas os idiomas, embora demorem 1d4 rodadas para mudar de uma para outra, enquanto recobra suas memórias.

Combate

Os huneferes utilizam suas habilidades similares a magia durante o combate, e asseguram-se de conjurar a maior quantidade possível de magias defensivas antes de iniciar um confronto. Um hunefer sob o efeito da magia *velocidade* prefere gastar uma ação parcial para desferir um ataque de pancada e a ação parcial livre para utilizar uma habilidade similar a magia.

Desespero (Sob): A simples visão de um hunefer força os observadores a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 48) para não ficarem paralisados de medo durante 1d4 rodadas. Não importa o resultado do teste, o alvo estará imune à habilidade desespero daquele hunefer durante 24 horas.

Podridão do Hunefer (Sob): Doença sobrenatural — transmissão através da pancada, Fortitude (CD 35), período de incubação instantâneo; 1d6 de dano temporário de Constituição. Ao contrário de doenças normais, a podridão do hunefer exige que a vítima obtenha sucesso em um teste de resistência a cada rodada para não sofrer mais 1d6 de dano temporário de Constituição. A podridão persiste até que a vítima seja reduzida a Constituição 0 (e morra) ou seja alvo da magia *remover doenças* ou similar.

Quando morrer, a criatura afligida pela doença transforma-se em areia, a menos que as magias *remover doenças* e *reviver os mortos* (ou superiores) sejam conjuradas sobre os restos em 2 rodadas ou menos. Caso contrário, na terceira rodada a areia se aglutina, formando uma múmia de 18 DV com o mesmo equipamento do falecido, e sob comando do hunefer (a magia *cinzas da múmia* no Capítulo 2 fornece as estatísticas para uma múmia de 18 DV).

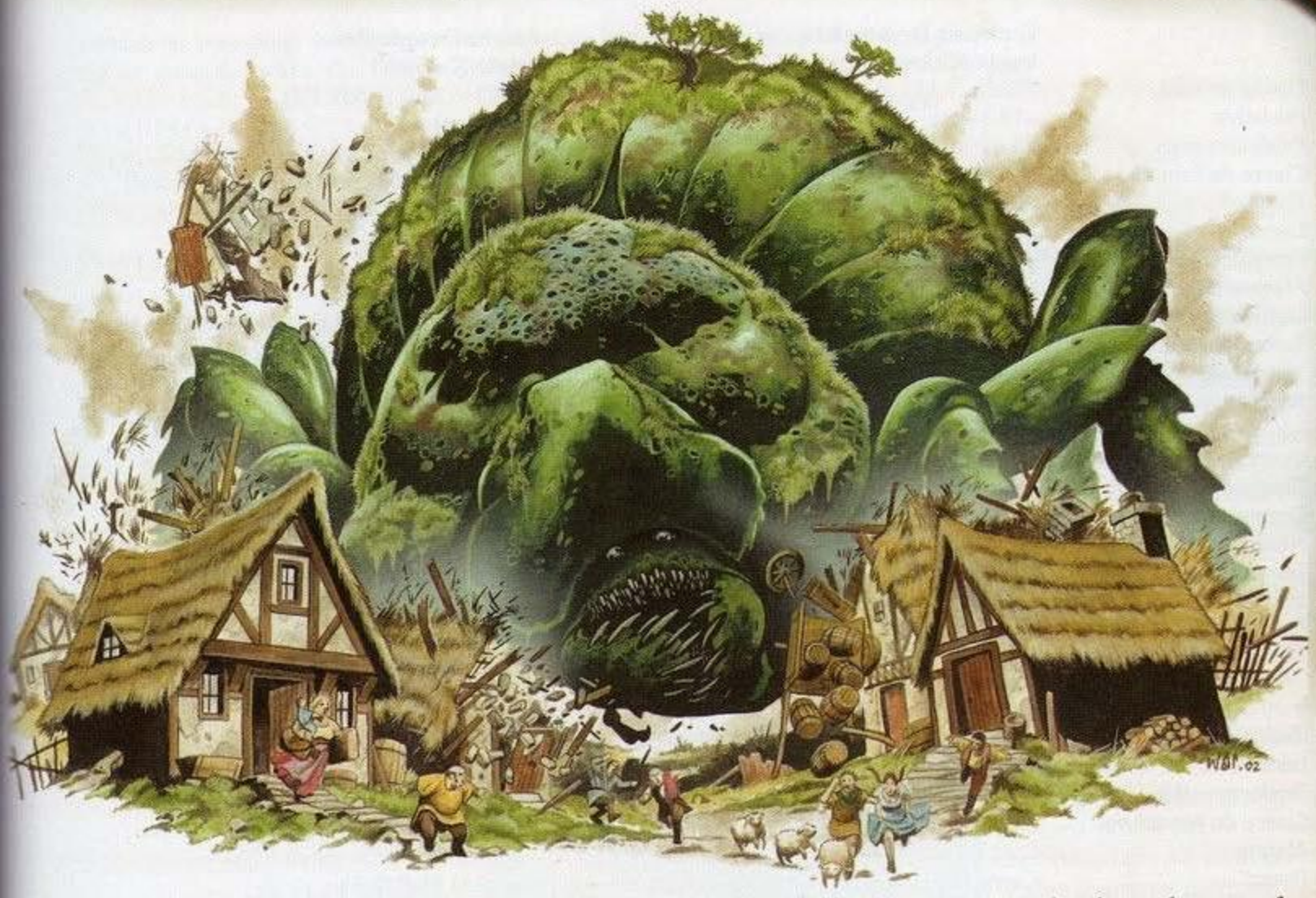
Resistência a Golpes (Ext): Os ataques físicos infligem somente metade do dano normal nos huneferes. Aplique este efeito antes da Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *arrombar, aura profana, corrente de relâmpagos, criar passagens, deslocamento, dissipar magia aprimorado, encarnação fantasmagórica, observação, teletransporte exato, velocidade, visão da verdade*; 1/dia — *ruína* (consulte o Capítulo 2). Nível do conjurador 27º; CD do teste de resistência 23 + nível da magia.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): Um hunefer sofre dano dobrado de ataques de fogo, a menos que permitam um teste de resistência para reduzir o dano à metade. Nesse caso, ele sofrerá metade do dano se obtiver sucesso no teste de resistência e o dobro se fracassar.

Hunefer



INSETO DEVASTADOR

Os insetos devastadores são agentes irrefreáveis de destruição, remanescentes esquecidos pelo tempo de um multiverso alternativo que está em sincronia com o Plano Material somente em intervalos de milhões de anos.

Os insetos devastadores são criaturas que dormiram sob a superfície da terra durante incontáveis séculos, escondidos e intocados. Com freqüência, esses monstros são despertados quando a civilização invade a área acima de seu covil ou seus ninhos. Quando são perturbados, eles emergem do solo famintos, deixando trilhas de destruição enquanto se alimentam.

Características de Inseto: Imune aos efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais).

ARANHA DEVASTADORA

As aranhas devastadoras são predadoras agressivas que se dividem em dois grupos: caçadoras e tecelãs. As caçadoras perseguem suas presas em vez de utilizar as teias para capturar alimento (embora ainda tenham a capacidade de tecê-las, utilizando-as para criar seu ninho), enquanto as tecelãs criam armadilhas para obter alimento. As aranhas caçadoras são mais rápidas (seus valores de deslocamento, mais altos, estão entre parênteses).

Combate

As aranhas devastadoras usam sua mordida venenosa para subjugar ou matar suas presas.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 94); dano inicial e secundário: 2d12 pontos de dano temporário de Constituição.

Teia (Ext): Os dois tipos de aranhas devastadoras com freqüência aguardam em suas teias, descendo silenciosamente em fios de seda para atacar as presas que passam na área. Um único fio é forte o suficiente para suportar a aranha e outra criatura Imensa.

As aranhas devastadoras tecelãs podem lançar suas teias oito vezes por dia. Essa manobra é similar a um ataque com uma rede, mas tem um alcance máximo de 45 m, com incremento de distância de 9 m, e funciona somente contra alvos Imensos ou menores (consulte o Capítulo 7 do *Livro do Jogador* para obter mais informações sobre ataques com uma rede). A teia prende o alvo, impedindo qualquer movimento.

Uma criatura enredada pode escapar obtendo sucesso em um teste de Arte da Fuga (CD 38) ou destruindo a teia com um teste de Força (CD 44). Ambos exigem uma ação padrão.

As aranhas tecelãs são capazes de expelir lençóis de teias com cerca de 100 m2. Elas geralmente posicionam as teias para aprisionar criaturas voadoras, mas também podem capturá-las no solo. As criaturas que se aproximarem devem obter sucesso em um teste de Observar (CD 20) para perceber a teia; caso contrário, não conseguem enxergá-la e ficam enredadas, semelhante a um ataque com a teia (veja acima). As tentativas para escapar ou destruir a teia recebem +5 de bônus de circunstância se a criatura aprisionada tiver um local para se apoiar ou agarrar enquanto tenta se libertar. Cada seção de 1,5 m tem 24 pontos de dano e os lençóis de teia têm Redução de Dano 20/fogo. Uma aranha devastadora é capaz de percorrer seu deslocamento de escalada em sua própria teia e consegue determinar a localização exata de qualquer criatura aprisionada.

Perícias: As aranhas devastadoras tecelãs recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar. As aranhas caçadoras recebem +6 de bônus racial nos testes de Saltar e +8

	Centopéia Devastadora Inseto (Colossal)	Aranha Devastadora Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	128d8+1.152 (1.728 PV)	128d8+1.280 (1.856 PV)
Iniciativa:	+13 (Des)	+14 (Des)
Deslocamento:	24 m	18 m, escalar 12 m (24 m, escalar 12 m)
Classe de Armadura:	55 (–8 tamanho, +13 Des, +40 natural)	58 (–8 tamanho, +14 Des, +42 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +99	Corpo a corpo: mordida +101
Dano:	Mordida 20d10+16 mais veneno	Mordida 18d10+19 mais veneno
Face/Alcance:	15 m por 105 m/6 m	36 m por 36 m/6 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 90 m, RM 50, RD 40/+9	Visão no escuro 90 m, RM 50, RD 35/+8
Testes de Resistência:	Fort +75, Ref +55, Von +42	Fort +76, Ref +56, Von +42
Habilidades:	For 33, Des 37, Con 29, Int —, Sab 10, Car 2	For 37, Des 39, Con 30, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +19, Esconder-se +5, Observar +8	Escalar +15, Esconder-se +2*, Saltar +15 (+21), Furtividade +14*, Observar +14 (+18)
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário ou aglomerado (2–5)	Solitário ou aglomerado (2–5)
Nível de Desafio:	39	41
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Nenhuma	Nenhuma

	Escorpião Devastador Inseto (Colossal)	Besouro Devastador Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	128d8+1.408 (1.984 PV)	128d8+2.304 (2.880 PV)
Iniciativa:	+12 (Des)	+10 (Des)
Deslocamento:	30 m	21 m
Classe de Armadura:	60 (–8 tamanho, +12 Des, +46 natural)	72 (–8 tamanho, +10 Des, +60 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +102, ferrão +97	Corpo a corpo: mordida +104
Dano:	Garra 10d10+14, ferrão 8d10+7 mais veneno	Mordida 25d10+24
Face/Alcance:	36 m por 72 m/6 m	30 m por 45 m/6 m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, constrição, veneno	Atropelar 30d10+24, nuvem ácida
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 90 m, RM 50, RD 45/+8	Visão no escuro 90 m, RM 60, RD 50/+10
Testes de Resistência:	Fort +77, Ref +54, Von +42	Fort +84, Ref +52, Von +42
Habilidades:	For 38, Des 35, Con 32, Int —, Sab 10, Car 2	For 42, Des 31, Con 46, Int —, Sab 10, Car 9
Perícias:	Escalar +22, Esconder-se +4, Observar +8	Ouvir +6, Observar +6
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário ou aglomerado (2–5)	Solitário ou aglomerado (2–5)
Nível de Desafio:	42	50
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Nenhuma	Nenhuma

nos testes de Observar (utilizando os modificadores entre parênteses). *Todas as aranhas devastadoras recebem +8 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade quando usam suas teias.

BESOURO DEVASTADOR

Os besouros devastadores emergem famintos, consumindo tudo ao seu redor.

Combate

Um besouro devastador usa seu enorme tamanho e suas habilidades especiais para conseguir alimento.

Atropelar (Ext): Um besouro devastador é capaz de atropelar criaturas Imensas ou menores, infligindo 30d10+24 pontos de dano. Os oponentes que não desferirem ataques de oportunidade contra o besouro devastador podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 90) para reduzir o dano à metade.

Nuvem Ácida (Ext): Um besouro devastador exala constantemente um vapor que se irradia em todas as direções num raio de 18 m. Esse vapor inflige 6d6 pontos de dano de ácido a cada rodada a qualquer criatura na área afetada.

CENTOPÉIA DEVASTADORA

As centopéias devastadoras conseguem percorrer grandes distâncias rapidamente, consumindo criaturas Grandes ou menores enquanto se deslocam.

Combate

Além de sua mordida poderosa, a centopéia devastadora injeta um veneno letal que deixa suas vítimas indefesas.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 93); dano inicial e secundário: 2d12 pontos de dano temporário de Destreza.

Perícias: As centopéias devastadoras recebem +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se e Observar.

ESCORPIÃO DEVASTADOR

O escorpião devastador é um caçador agressivo, vasculhando o terreno à procura de comida.

Combate

Além de suas garras mortais, o escorpião devastador possui um ferrão altamente tóxico em sua cauda.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o escorpião devastador precisa atingir um oponente com suas garras. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um escorpião devastador causa o dano das duas garras e do ferrão caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Imensas ou menores.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 95); dano inicial e secundário: 2d12 pontos de dano temporário de Força.

Perícias: Os escorpiões da devastação recebem +4 de bônus racial nos testes de Escalar, Esconder-se e Observar.

INUMANO INVERNAL

Morto-Vivo (Médio — Frio)
Dados de Vida: 32d12 (208 PV)
Iniciativa: +12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 18 m
Classe de Armadura: 46 (+8 Des, +28 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +40, cabeçada +32
Dano: Garra 3d8+21, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo) mais fogo gélido, cabeçada 2d6+10 mais fogo gélido
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Dilacerar 6d8+31, fogo gélido, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, subtipo frio, aura gélida, RM 34, RD 20/+6, dureza gélida
Perícias: Conhecimento (mortos-vivos) +30, Ouvir +36, Observar +38
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespassar.
Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (garra), Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofuscante.
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +18, Von +24
Habilidades: For 52, Des 27, Con —, Int 10, Sab 32, Car 28
Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 33–42 DV (Médio); 43–55 DV (Enorme)

Inumano Invernal

Os inumanos invernais são horrores mortíferos envoltos em gelo.

Eles surgem como esqueletos humanóides envolvidos em uma pele grossa de gelo. O gelo serve como a "carne" congelada do inumano invernal, e não atrapalha seus movimentos de qualquer modo. Enormes fragmentos de gelo afiado se projetam de cada dedo, servindo como garras. Somente o crânio de um inumano invernal não está recoberto de gelo. Sobre ele, um halo de chamas de ébano brilha como uma coroa.

Os inumanos invernais foram criados por um demilich lendário que buscava os limites do poder necromântico. Felizmente, os inumanos invernais são raros, quase sempre aprisionados em cidadelas esquecidas e decadentes do Plano Astral ou do Plano de Energia Negativa. Alguns lich, vampiros e demiliches extremamente poderosos invocam inumanos invernais como aliados temporários.

Os inumanos invernais falam os idiomas Comum e Infernal.

COMBATE

Os inumanos invernais preferem usar as garras e cabeçadas contra os inimigos, tentando envolvê-los com suas chamas gélidas.

Dilacerar (Ext): Caso um inumano invernal atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 6d8+31 pontos de dano.

Fogo Gélido (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de um inumano invernal entram em combustão com chamas sobrenaturais, geladas e negras que envolvem todo o seu corpo, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 35) ou perdem 4 pontos de Constituição permanentemente. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 4 rodadas subseqüentes (um efeito total de 5 turnos) para evitar a perda permanente de mais 4 pontos de Constituição. O inumano invernal recupera 10 pontos de vida sempre que os pontos de Constituição da vítima são perdidos dessa forma, convertendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo.

Se um oponente for destruído devido ao fogo gélido, restarão apenas fragmentos de gelo.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *cone glacial, controlar o clima, imunidade à magia* (bola de fogo), *muralha de gelo, nevasca* (um inumano invernal é imune aos efeitos da magia *nevasca*), *porta dimensional*. Nível de Conjurador 23º; teste de resistência CD 19 + nível da magia.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Subtipo (Frio): Imune ao dano por frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência. Nesse caso, sofrerá metade do dano se obtiver sucesso do teste de resistência e o dobro caso fracasse.

Aura Gélida (Sob): O inumano invernal está envolvido por uma aura gélida com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (frio) na área (incluindo o inumano invernal) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao frio sofrem 2d10 pontos de dano por frio a cada rodada em que permanecerem na aura de frio.

Dureza Gélida (Ext): A pele congelada do inumano invernal lhe concede Redução de Dano 10/—. A Redução de Dano padrão da criatura não é cumulativa, mas substitui esta habilidade. Entretanto, nos casos em que a RD padrão não pode ser aplicada, a dureza gélida permanece ativa.

INUMANO MAGMÁTICO

Morto-Vivo (Médio — Fogo)
Dados de Vida: 32d12 (208 PV)
Iniciativa: +12 (+8 Des, +28 natural)
Deslocamento: 18 m
Classe de Armadura: 46 (+8 Des, +28 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +38, cabeçada +32
Dano: Garra 3d8+21, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo) mais chama incandescente, cabeçada 2d6+10 mais chama incandescente
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Dilacerar 6d8+31, chama incandescente, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, subtipo (fogo), aura de calor, RM 34, RD 20/+6, dureza ígnea
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +18, Von +24
Habilidades: For 52, Des 27, Con —, Int 10, Sab 22, Car 28
Perícias: Conhecimento (mortos-vivos) +30, Ouvir +36, Observar +38
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespassar, Trespassar Aprimorado.
Talentos Épicos: Foco Épico em Arma (garra), Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofuscante

Inumano Magmático

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 33–42 DV (Médio); 43–55 DV (Enorme)

Os inumanos magmáticos são horrores mortíferos envoltos em magma derretido.

Eles surgem como esqueletos humanóides envolvidos em uma pele grossa de rocha derretida. O magma serve como a "carne" ardente do inumano magmático, e não atrapalha seus movimentos de qualquer modo. Grandes lascas de obsidiana brilhantes e afiadas como navalhas se projetam de cada dedo, servindo como garras. Somente o crânio de um inumano magmático não está recoberto de lava. Sobre ele, um halo de chamas brancas brilha como uma coroa.

Os inumanos magmáticos são criados a partir dos restos mortais das vítimas destruídas pelas criaturas denominadas formas flamejantes e falam os idiomas Comum e Infernal.

Combate

Os inumanos magmáticos preferem usar as garras e cabeçadas contra os inimigos, tentando envolvê-los com suas chamas incandescentes.

Dilacerar (Ext): Caso um inumano magmático atinja um oponente com as duas garras, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 6d8+31 pontos de dano.

Chama Incandescente (Sob): As criaturas vivas que sofrerem dano dos ataques de um inumano magmático entram em combustão com chamas incandescentes brancas e bruxuleantes que envolvem todo o seu corpo e devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 35) ou perdem 4 Pontos de Vida permanentes. A vítima deve realizar um novo teste de resistência durante as 6 rodadas subseqüentes (um efeito total de 7 turnos) para evitar a perda permanente de mais 4 Pontos de Vida por rodada. O inumano magmático recupera a mesma quantidade de pontos de vida sempre que os Pontos de Vida da vítima são perdidos dessa forma, conver-

tendo o excesso em pontos de vida temporários, que permanecem ativos durante 1 hora, no máximo. Se um oponente for destruído devido às chamas incandescentes, restarão apenas cinzas enegrecidas.

Os Pontos de Vida consumidos pela ação da chama incandescente nunca se curam naturalmente e não podem ser restaurados por magias — eles são realmente perdidos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *bola de fogo, flecha de chamas, Imunidade à Magia (nevasca), muralha de fogo, porta dimensional.* Nível de conjurador 22º; CD do teste de resistência 19 + nível da magia.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Aura de Calor (Sob): O inumano magmático está envolvido por uma aura de calor com uma dispersão de 3 m de raio. Considere que todas as criaturas com o subtipo (fogo) na área (incluindo o inumano magmático) possuem resistência a expulsão +6 (se forem mortos-vivos) e cura acelerada 10. As criaturas suscetíveis ao fogo sofrem 2d10 pontos de dano de fogo a cada rodada em que permanecerem na aura de calor.

Subtipo (Fogo): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Dureza Ígnea (Ext): A pele derretida do inumano magmático lhe concede Redução de Dano 10/—. A Redução de Dano padrão da criatura não é cumulativa, mas substitui esta habilidade. Entretanto, nos casos em que a RD padrão não pode ser aplicada, a dureza ígnea permanece ativa.

LESHAY

Fada (Médio)

Dados de Vida: 50d6+650+3 (828 PV)

Iniciativa: +21 (+17 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m

Classe de Armadura: 52 (+17 Des, +20 intuição, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 *espadas bastardas afiadas de energia brilhante* +10 +53/+48/+43/+38

Dano: *Espada bastarda afiada de energia brilhante* 1d10+15, dec. 15–20

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ataque visual, habilidades similares a magia, amas LeShay

Qualidades Especiais: Combater com duas armas superior, RD 30/+7, características raciais dos elfos, imune a veneno e doenças, visão na penumbra, RM 42, cura acelerada 10

Testes de Resistência: Fort +29, Ref +44, Von +35

Habilidades: For 21, Des 45, Con 37, Int 33, Sab 23, Car 47

Perícias: Blefar +38, Concentração +33, Diplomacia +35, Disfarces +38, Arte da Fuga +37, Intimidar +20, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (natureza) +31, Ouvir +30, Furtividade +37, Procurar +13, Falar Idioma (quaisquer cinco), Observar +27

Talentos: Acuidade com Arma (armas LeShay), Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (armas LeShay), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (armas Le Shay), Tolerância, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: , Mimetizar Magia (*cura completa*), Poliglota, Velocidade Ofuscante

Leshay

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 28

Tesouro: Padrão

Tendência: Qualquer

Progressão: Nenhuma

Os LeShay são para os elfos exatamente o que a raça élfica representa para os seres humanos (mas de forma ainda mais intensa): uma raça imortal, enigmática e excepcionalmente poderosa.

Os LeShay parecem elfos altos, magros e albinos, mas não possuem as orelhas alongadas dos verdadeiros elfos (assemelham-se mais aos meio-elfos nesse aspecto) e, embora tenham o cabelo completamente branco e brilhante de um albino autêntico, seus olhos são poços de escuridão. Alguns preferem uma cor ou um estilo específico, mas outros alteram seu vestuário constantemente. Todos se preocupam bastante com a etiqueta, o decoro e em receber o respeito que consideram que lhes seja devido. Não satisfazer seus padrões de boas maneiras, ou simplesmente desafiar seus caprichos, pode ser fatal.

Os LeShay nuca morrem devido a idade ou doenças, apenas quando são assassinados. Eles são os remanescentes de uma raça, outrora grandiosa, cujas origens se perderam na história. Eles alegam que são anteriores ao multiverso atual e fazem referências soturnas a uma catástrofe que não apenas destruiu seu povo, mas também alterou o próprio fluxo temporal, de forma que sua era jamais existiu, mesmo no passado mais remoto. Qualquer tentativa de desfazer os efeitos do desastre resultaria em uma hecatombe ainda mais terrível, portanto os raros sobreviventes — inferiores aos deuses, superiores aos mortais — em geral simplesmente procuram se divertir e espantar o tédio enquanto cumprem seus próprios destinos.

Os LeShay possuem uma grande facilidade com idiomas (graças ao talento épico Poliglota) e conseguem falar qualquer língua segundos após ouvi-la pela primeira vez, reproduzindo até mesmo a pronúncia mais sofisticada ou impressionante.

Combate

Os LeShay raramente iniciam combates, já que preferem uma reação eficiente. Entretanto, sua longa experiência os transformou em analistas perspicazes das capacidades alheias e estrategistas habilidosos. Seu ataque visual, além de suas terríveis armas, torna-os adversários temíveis. Os LeShay também são eficazes quando utilizam suas habilidades similares a magia para se preparar para o combate — ou para fugir dele. Nenhum LeShay hesita em abandonar uma luta que esteja perdida, retornando ao campo de batalha somente quando as probabilidades lhes forem mais favoráveis, talvez anos ou décadas depois.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se, arrombar, cura completa, deslocamento, detectar pensamentos, dissipar magia aprimorado, falar com plantas, invisibilidade aprimorada, libertação, respirar na água, reverter magia, teletransporte exato.* Nível do conjurador 28º; CD do teste de resistência 28 + nível da magia.

Armas LeShay (Sob): Cada LeShay carrega duas armas pessoais de combate corpo a corpo, manifestadas a partir de sua própria essência vital. As armas podem mudar de forma conforme ele adquire classes de personagem, mas geralmente surgem como espadas bastardas (uma em cada mão). Quando não estão sendo utilizadas, elas simplesmente deixam de existir, mas os LeShay podem "desembainhá-las" a partir do ar como uma ação livre. As armas LeShay são consideradas leves, não importa seu tamanho.

Combater com Duas Armas Superior (Ext): Um LeShay empunha uma arma racial em cada mão. Como essas armas são extensões de seu próprio corpo, o LeShay não sofrerá penalidades de ataque ou dano quando utilizar as duas armas.

Ataque Visual (Sob): Todas as criaturas num raio de 9 m que fitarem os olhos de um LeShay sofrem os efeitos da magia *enfeitiçar monstros.* Obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 53) anulará o efeito. Cada oponente ao alcance do ataque visual deve realizar um teste de resistência a cada rodada, no início de seu turno, conforme a ordem de Iniciativa. Um LeShay também pode utilizar esta habilidade de ativamente, escolhendo um alvo a seu alcance, que deverá realizar imediatamente o teste de resistência. Os LeShay são imunes ao próprio ataque visual.

Características Raciais dos Elfos: Imune à magia *sono* e efeitos similares; +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento; visão na penumbra (pode enxergar até duas vezes mais longe que os humanos em condições de iluminação precária); pode realizar um teste de Procurar quando passar a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida, como se estivesse procurando ativamente; Usar Arma Comum (arco longo composto, arco curto composto, arco longo, espada longa e sabre) como talentos adicionais; +2 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar (incluídos nos valores acima).

LÚGUBRE

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 25d8+225 (337 PV)

Iniciativa: +26 (+18 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 18 m

Classe de Armadura: 40 (+18 Des, +12 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: *adaga afiada aterradora (humanos)* +10 +54/+49/+44/+39

Dano: *Adaga afiada aterradora (humanos)* +10 1d4+21, dec. 15–20/+1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Olhar amedrontador, ataque furtivo +13d6

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, oportunismo, quietude, habilidades similares a magia, RM 35, RD 25/+6

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +32, Von +21

Tesouro: Incomum (apenas a sua adaga)

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 25 DV ou mais (Médio)

Um lúgubre é um assassino que se esconde em uma camuflagem sobrenatural, permanecendo na periferia do campo de visão e caçando sua presa nas sombras mais escuras.

Um lúgubre se parece bastante com um humano do pescoço para baixo, com pele negra e emborrachada. Sua cabeça, entretanto, é bem diferente. Completamente destituído de pêlos, o lúgubre também não possui olhos. Sua boca exagerada, eternamente distendida em um sorriso diabólico, é repleta de dentes negros e irregulares. Apesar de sua aparente falta de órgãos visuais, um lúgubre parece enxergar perfeitamente. Eles quase sempre se vestem com roupas elegantes, apropriadas para um funeral (de acordo com os costumes da

cultura local), confortáveis e sempre negras. Um lúgubre utiliza uma *adaga afiada aterradora (humanos)* +10. Nas mãos de qualquer outra criatura (@Mc:**Habilidades:** For 46, Des 46, Con 29, Int 26, Sab 25, Car 30

Perícias: Esconder-se +46, Furtividade +66, Observar +29, Ouvir +29.

Talentos: Acuidade com Arma (adaga), Ataque Poderoso, Deslocamento, Esquiva, Foco em Arma (adaga), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (adaga), Trespassar.

Talentos Épicos: Ataque de Oportunidade Furtivo, Iniciativa Superior, Sucesso Decisivo Avassalador (adaga), Sucesso Decisivo Devastador (adaga), Velocidade Ofuscante.

Terreno/Clima: Urbano/qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 25

exceto o lúgubre), a arma será uma *adaga afiada +5*.

Combate

Um lúgubre possui a habilidade excepcional de alcançar sua presa movendo-se de uma sombra para outra — literalmente. Combinando essa capacidade com seu talento para se manter totalmente em silêncio, muitas vezes o lúgubre consegue atacar e desaparecer antes que os companheiros de sua vítima percebam que há algo errado.

Olhar Amedrontador (Sob): A visão do rosto do lúgubre inspira o terror. As criaturas que o observarem devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 32) ou sofrerão os efeitos da magia *medo* lançada por um conjurador de 20º nível.

Oportunismo (Ext): Esta habilidade funciona exatamente como a característica de classe homônima do ladino.

Ataque Furtivo (Ext): Um lúgubre pode desferir ataques furtivos como um ladino de 25º nível, infligindo +13d6 pontos de dano adicional.

Quietude (Sob): Um lúgubre está sempre em silêncio, como o efeito da magia homônima, embora a área não se estenda além da própria criatura. Esta qualidade concede +20 de bônus racial nos testes de Furtividade (um lúgubre ainda pode emitir ruído, derrubando algo no chão ou soando uma campainha, por exemplo). O lúgubre pode neutralizar este efeito conforme desejar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *andar nas sombras*; 3/dia — *ataque certeiro*. Nível do conjurador 20º; CD do teste de resistência 20 + nível da magia.

MANCHA UMBRAL (ESFERA NEGRA)

Constructo (Médio)

Dados de Vida: 57d10 (313 PV)

Iniciativa: +10 (Des)

Deslocamento: Vôo 27 m (perfeito)

Classe de Armadura: 40 (+10 Des, +20 natural)

Ataques: Corpo a corpo: toque de desintegração +42

Dano: 5d6 mais desintegração (Fortitude CD 38)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Toque de desintegração, vórtice

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 60 m, características de constructo, cura acelerada 10, viagem planar, RM 44, resistência contra ácido 30, frio 30, eletricidade 30, fogo 30 e energia sônica 30

Testes de Resistência: Fort +19, Ref +29, Von +29

Habilidades: For 10, Des 30, Con ¾, Int 20, Sab 30, Car 30

Mancha Umbral Esfera Negra

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 32

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 58–63 DV (Médio); 64–79 DV (Grande); 80–95 DV (Enorme); 96–171 DV (Imenso)

Uma mancha umbral (também chamada de esfera negra) é uma esfera flutuante de vácuo absoluto, um oponente extraordinariamente perigoso para qualquer um criatura.

Quando está em repouso, uma esfera negra se parece exatamente como uma enorme *esfera da aniquilação*, um círculo de escuridão absoluta. De fato, muitas vezes elas são confrontadas por um conjurador arcano munido de um *talismã da esfera*, que tenta comandá-las com a suposição errônea de que são apenas *esferas de aniquilação* e não uma criatura realmente perigosa como a mancha umbral. Em certas ocasiões, o constructo decide obedecer ao suposto mestre durante algum

tempo, antes de traí-lo no momento mais inoportuno e desintegrá-lo devido à sua presunção.

Alguns sábios afirmam que os Antigos, os deuses que existiram antes das divindades atuais, criaram as manchas umbrais como mensageiros ou mesmo assassinos. Alguns inclusive insistem que elas são identificadas como os "Assassinos dos Deuses Ancestrais" em determinados manuscritos antigos, pois foram criadas por deuses esquecidos de outrora, destruíram seus progenitores e desde então vagam sem destino pelo cosmos, em busca de qualquer divindade que tenha escapado.

Uma mancha umbral é absolutamente silenciosa; ela nunca pronuncia uma palavra. Talvez compreenda a linguagem perdida dos Antigos mas, neste caso, não existe mais ninguém capaz de dialogar com elas hoje em dia.

COMBATE

Uma mancha umbral simplesmente avança até que esteja em contado com seus adversários e desintegre a vítima, demonstrando sutileza somente quando enfrenta adversários evasivos. Entretanto, ela prefere surpreender seus inimigos, surgindo por uma direção que estes não esperam, e muitas vezes desintegra seu caminho através do solo ou do teto conforme investe para atacar.

Toque da Desintegração (Ext): Qualquer objeto material que entre em contato com uma esfera negra é imediatamente desintegrado, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 38). Um personagem ou objeto que seja desintegrado por uma mancha umbral desaparece completamente, e não restará sequer cinzas para marcar o local da morte. As vítimas que obtiverem sucesso no teste de resistência ainda sofrem 5d6 pontos de dano de desintegração. Da mesma forma, as armas ou objetos que obtiverem sucesso sofre a mesma quantidade de dano. Lembre-se que os objetos vestidos ou empunhados realizam seus testes de resistência usando o modificador de seus portadores.

Vórtice (Ext): Em certas ocasiões, uma mancha umbral enfrenta um adversário particularmente ágil e veloz, capaz de se esquivar do seu toque. Nessas situações, o constructo ativa um vórtice para atacar. Normalmente, uma esfera negra se isola de alguma forma do ar ao seu redor (caso contrário, ela seria o centro de uma tempestade de ventos incontrolável). Se desejar, a mancha umbral é capaz de neutralizar esse efeito, suprimindo o isolamento e gerando uma repentina corrente de vento de todas as direções para seu interior. O vórtice absorve o ar de uma sala de 9 m x 9 m x 9 m em uma única rodada, gerando um deslocamento de ar violento na direção da esfera. Todas as criaturas voadoras ou flutuantes num raio de 9 m da massa umbral devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 38) ou serão arrastadas pelo vento até a esfera negra. As criaturas terrestres num raio de 9 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 19) ou também serão arrastadas. O contato com a massa umbral ativa a habilidade desintegração, conforme descrito acima.

Imunidade à Magia (Ext): Além das magias ignoradas pela massa umbral devido às suas características de constructo, ela é imune a magias de *desintegração* e suas variantes.

Viagem Planar (Ext): Uma esfera negra é capaz de manipular o espaço livremente, permitindo que utilize as magias *passeio etéreo*, *porta dimensional*, *teletransporte exato* ou *viagem planar* como uma ação padrão.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

MERCANO

Extra-Planar (Grande — Leal)
Dados de Vida: 7d8+21 (52 PV)
Iniciativa: +2 (Des)
Deslocamento: 9 m
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural)
Ataques: Corpo a corpo: falcione (obra-prima) +9/+4
Dano: Falcione 2d4+3
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Qualidades Especiais: RM 25, habilidades similares a magia, telepatia
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +8
Habilidades: For 15, Des 15, Con 16, Int 20, Sab 17, Car 15
Perícias: Avaliação +19, Blefar +12, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (planos) +15, Diplomacia +16, Intimidar +9, Mensagens Secretas +15, Observar +9, Obter Informação +12, Sentir Motivação +13
Talentos: Especialização, Desarme Aprimorado

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Companhia (1–4 mercanos e 3–18 guarda-costas guerreiros de 5º nível) ou progressão (1 mercano, 3 guerreiros de 14º nível, 1 guerreiro de 21º nível/Sentinela de União de 2º nível)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Leal e Neutro
Progressão: De acordo com a classe do personagem

Os mercanos, também chamados de Ocultos, são comerciantes extra-planares que vendem armas, magias e outros tesouros entre os planos.

Eles declaram neutralidade em qualquer conflito e rivalidade nos planos que visitam, preferindo concluir seus negócios e continuar a viagem. Mas, sob a fachada de imparcialidade dos mercanos, escondem-se motivações próprias, e eles muitas vezes contratam aventureiros para executarem seus planos.

Um mercano se destaca mesmo no mercado mais superlotado. Ele é uma criatura de 3,60 m de altura, pele azulada, usando trajes volumosos e se deslocando com uma graça lenta e lânguida. Suas mãos são compridas, finas e delicadas, com uma junta adicional em cada dedo.

Todos os mercanos falam os idiomas Abissal, Celestial, Dracônico, Infernal e pelo mais dois idiomas.

Combate

Os mercanos deixam o combate para seus lacaios e guarda-costas — eles sabem que suas habilidades pertencem à mesa de negociação, não ao campo de batalha. Se forem pressionados, tentam desarmar seus oponentes ou usam *invisibilidade* e *porta dimensional* para escapar. Um mercano quase sempre possui uma *arca secreta de Leomund* repleta de tesouros e magias preparada, e não hesita em invocá-la para recuperar uma varinha poderosa — ou simplesmente subornar um inimigo inoportuno.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *porta dimensional*, *invisibilidade*; 1/dia — *a arca secreta de Leomund*, *viagem planar*. Nível do conjurador 14º, CD do teste de resistência 12 + nível da magia.

Telepatia (Sob): Os mercanos são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 metros que possua um idioma.

Perícias: Como nascem e crescem em uma cultura mercantil, os mercanos recebem +4 de bônus racial nos testes de Avaliação.

SOCIEDADE DOS MERCANOS

Nômades por natureza, os mercanos viajam muito, comprando e vendendo mercadorias. Eles gostam de imponência, portanto costumam alugar ou emprestar mansões e palácios quando se estabelecem durante algum tempo em qualquer local. Como são famosos como mercadores ricos, sempre possuem um esquadrão de guarda-costas nas proximidades. Eles atraem bandidos e ladrões como moscas, logo os mercanos são cautelosos com qualquer estranho com o qual tenham contato.

Os mercanos apresentam um comportamento paciente e elegante enquanto exercem sua atividade comercial. Eles nunca brigam entre si, e um rival que insulta um mercano quase sempre descobre que o ressentimento é partilhado pelos outros membros da raça. Sua estrutura familiar e hábitos de reprodução são desconhecidos, já que os adolescentes e os anciões nunca são vistos pelas criaturas de outras raças.

Em União, geralmente um mercano é acompanhado por um esquadrão de Sentinelas de União (dois soldados [Gue 14] e um sargento [Gue 21/Sentinela de União 2]) enquanto caminha pela cidade, mas ele costuma contratar guarda-costas para executar tarefas específicas, de acordo com as capacidades do grupo e a missão. Se uma companhia de mercanos tem negócios no Abismo, por exemplo, provavelmente estará acompanhada por tieflings ou demônios. Naturalmente, as missões comerciais excepcionalmente perigosas exigem auxílio adicional, e uma companhia de mercanos geralmente tem motivos para contratar os serviços de aventureiros.

O patrono dos mercanos é Boccob.

PERSONAGENS MERCANOS

A classe favorecida de um mercano é mago; o mercano mais velho de qualquer companhia geralmente será um mago. Os clérigos da raça veneram Boccob. Os PdJs mercanos têm +7 de Ajuste de Nível (consulte a seção sobre Ajuste de Nível no início deste capítulo).

NEH-THALGGU

(COLECIONADOR DE CÉREBROS)

Aberração (Enorme — Incorpóreo)

Dados de Vida: 32d8+192 (336 PV)

Iniciativa: +12 (+4 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 18 m ou *porta dimensional*

Classe de Armadura: 35 (–2 tamanho, +4 Des, +3 deflexão, +20 intuição)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +26, ataque de toque: 10 tentáculos +21

Dano: Mordida 4d10+12 mais veneno, tentáculos 2d10 mais dano de habilidade

Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Extrair cérebros (ataque à distância), *veneno*, magias

Qualidades Especiais: *Viagem dimensional*, RD 25/+6, incorpóreo, fisiologia amorfa, manifestar mandíbula, RM 30, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: For +16, Ref +14, Von +23

Habilidades: For —, Des 19, Con 22, Int 20, Sab 20, Car 17

Perícias: Concentração +21, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (planos) +18, Esconder-se +21, Espionar +15, Identificar Magia +10., Procurar +20

Talentos: Ataque Poderoso, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Maximizar Magia, Mobilidade, Reflexos de Combate

Talentos Épicos: Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário ou tropa (1 neh-thalggu e 2d4 ilitides) ou dupla de comando (1 neh-thalggu e 1 supra-ilitide)

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro, Neutro e Mau ou Caótico e Mau

Progressão: 33–66 DV (Imenso); 67–112 DV (Colossal)

Os neh-thalggu (também chamados de colecionadores de cérebros) são criaturas bizarras, famosas pelo hábito desagradável de coletar cérebros humanóides, a despeito da opinião de seus donos atuais, que vagam eternamente em busca de novas peças para suas coleções.

Os colecionadores de cérebros têm uma aparência horrenda, corpos laranja avermelhados, inchados e oleosos, com dezenas de pequenos tentáculos contorcidos. Dez tentáculos mais longos circundam a boca repleta de dentes vermelhos e irregulares, distribuídos em várias camadas subseqüentes. Acima da mandíbula, há quatro olhos grandes, amarelos, bulbosos e de íris avermelhada; atrás dos olhos, há uma grande quantidade de protuberâncias sobrepostas com cerca de 30 cm cada.

Essas protuberâncias armazenam os cérebros humanos e humanóides que o colecionador obteve até o momento (limitados a 13 simultaneamente), que ele utiliza para alimentar suas próprias habilidades especiais. É preciso descartar um dos cérebros "apagados" para armazenar um novo. A criatura se desloca com agilidade surpreendente, usando doze pernas segmentadas como as patas de um caranguejo (os espécimes maiores têm dezoito ou até vinte e quatro patas, os mais jovens têm apenas seis). Os colecionadores de cérebros não têm uma anatomia interna fixa e podem redistribuir as funções dos seus órgãos conforme desejarem, tornando-os difíceis de matar.

Os colecionadores de cérebros viajaram de uma realidade distante, batizada pelos sábios apenas como Reino Distante ou Dimensão dos Pesadelos. Ocasionalmente, espécimes jovens (Grande, 10 DV, CA 20) são encontrados em locais isolados, mas os indivíduos completamente adultos, como a criatura descrita acima, são muito raros. Jovens e adultos visitam os reinos mundanos para obter os cérebros necessários para fornecer acesso total às suas habilidades. Um jovem extrairá qualquer cérebro de personagens de 5º nível ou superior se houver oportunidade, mas os adultos absorvem somente os cérebros de conjuradores arcano de 15º nível ou superior, entregando as vítimas rejeitadas para seus lacaios menos exigentes, os devoradores de mentes. Uma criatura que teve o cérebro extraído pelo colecionador não pode ser *revivida*, *reencarnada* ou *ressuscitada* enquanto sua mente estiver com a criatura, uma vez que os neh-thalggu retêm e utilizam a alma e a personalidade básica das criaturas durante o período em que o cérebro ainda é útil. Um colecionador de cérebros pode ser convencido a restituir um cérebro específico, mas somente quando trocá-lo por um espécime melhor (nível mais elevado).

Geralmente, os colecionadores atraem um contingente de 1d4+1 seguidores entre os devoradores de mentes, influenciados pelo desejo de estudar a técnica da aberração em extrair cérebros a distancia e sua habilidade de acessar o poder arcano do cérebro assimilado. Alguns estudiosos atribuem a devoção dos ilitides como simples egoísmo (os ilitides podem reivindicar as vítimas rejeitadas que não satisfazem as exigências específicas do neh-thalggu), enquanto outros afirmam que existe uma afinidade que beira a adoração. Em raras ocasiões, um neh-thalggu está acompanhado de um único supra-devorador de mentes, que jurou servi-lo durante algum tempo.

O idioma dos neh-thalggu é uma linguagem de sinais silenciosa, "falada" por meio de seus tentáculos contorcidos. Eles também são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 30 m.

Combate

Os neh-thalggu são perspicazes e poderosos, coletando incessantemente novos cérebros em qualquer lugar que não apresente um risco exagerado.

Veneno (Ext): A mordida dos neh-thalggu inocula um veneno debilitante (Fortitude, CD 32) que afeta a Constituição da vítima. Caso fracasse no primeiro teste de resistência, ela perderá metade dos seus pontos de Constituição imediatamente; se fracassar no segundo teste de resistência, 1 minuto depois, perderá metade da Constituição restante. Se o personagem sobreviver, ele recupera esse dano de habilidade normalmente (1 ponto por dia).

Tentáculos (Ext): Os tentáculos compridos e similares a chicotes que circundam a face do colecionador de cérebros são capazes de desferir um ataque de toque perigoso; caso o monstro obtenha sucesso, a vítima sofrerá desidratação e envelhecimento (2d10 pontos de dano de desintegração). Além disso, cada golpe bem-sucedido dos tentáculos reduzirá 1 ponto de Força, Destreza e Constituição. O dano de habilidade é permanente e somente será recuperado com as magias *restauração*, *restauração aprimorada* e similares. Em geral, os neh-thalggu utilizam esse ataque para imobilizar o alvo e depois extrair seu cérebro. Ele consegue direcionar todos os tentáculos contra um único alvo ou separá-los contra até 10 adversários diferentes na sua área ameaçada.

***Extrair Cérebros* (SM):** Uma vez a cada 1d4 rodadas, usando uma ação de rodada completa, o colecionador é capaz de extrair o cérebro de uma criatura que esteja em sua linha de visão. Essa habilidade é um ataque de natureza psíquica e pode ser neutralizado se houver uma magia *âncora dimensional* afetando o alvo. A vítima deve obter sucesso em um teste de

resistência de Vontade (CD 31) para evitar a extração. Se fracassar, seu cérebro é arrancado, intacto, do crânio através de métodos extra-dimensionais e absorvido pelo neh-thalggu, que irá armazená-lo em uma protuberância vaga acima dos olhos. Mesmo que a vítima obtenha sucesso no teste de resistência, ela sofrerá 9d6 pontos de dano e ficará atordoada durante 1d4+1 rodadas. Um colecionador prefere extrair os cérebros de conjuradores arcanos de níveis elevados, mas é totalmente capaz de fazê-lo com outros inimigos para destruí-los com ataques extremamente eficazes.

No início de qualquer encontro, um neh-thalggu terá uma reserva completa de 13 cérebros extraídos. Cada cérebro a menos em seu "estoque" impõe um nível negativo à criatura (embora nunca reduza seu nível ou DV definitivamente), o que representa um excelente incentivo para que o neh-thalggu mantenha suas protuberâncias sempre cheias.

Um neh-thalggu é capaz de utilizar todos os Conhecimentos armazenados em cada cérebro extraído, usando a graduação base das perícias de cada cérebro, ajustadas pelos seus próprios modificadores de habilidade para a perícia Conhecimento em questão (ou seu modificador de Inteligência, caso o monstro não tenha graduações naquela perícia).

***Viagem Dimensional* (SM):** Um colecionador de cérebros consegue se deslocar com uma velocidade surpreendente para uma criatura do seu tamanho, mas seu método de locomoção predileto envolve a magia *porta dimensional*, que ele é capaz de ativar como uma ação acelerada, uma vez por rodada. Ele também pode conjurar *teletransporte exato* ou *viagem planar* sem limite diário, como uma ação equivalente a movimento. Um neh-thalggu prefere combinar a *porta dimensional* com o talento Deslocamento para surgir na retaguarda das defesas de seus inimigos e atacá-los de surpresa de direções diferentes a cada rodada.

***Magias* (SM):** Um colecionador de cérebros adulto pode conjurar magias como um feiticeiro de 13º nível (um nível de conjuração por cérebro armazenado).

Incorpóreo: Um neh-thalggu não está completamente em uma única realidade, uma vez que parte de seu corpo se encontra em um espaço extra-dimensional. Dessa forma, ele somente será afetado por seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias e psiquismo. Caso seja atingido por uma fonte corpórea, há 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Ele é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos (exceto a mordida, que é considerada um ataque corpóreo). Um colecionar sempre se desloca em silêncio.

Fisiologia Amorfa (Ext): Um colecionador de cérebros não possui órgãos fixos como as formas de vida de nossa realidade. Desse modo, ele é imune a sucessos decisivos, morte por dano maciço, ataques furtivos e golpes de misericórdia.

Manifestar Mandíbula: Embora seja uma criatura incorpórea, um neh-thalggu consegue manifestar sua mandíbula em estado corpóreo usando uma ação padrão. Enquanto estiver nessa forma, a boca é capaz de desferir ataques de mordida contra adversários corpóreos ou apanhar objetos. Considere que a mandíbula tem Força 35 para calcular as jogadas de ataque e dano.

Talentos: Um neh-thalggu adquire Ataque Poderoso como um talento adicional, embora tenha um valor de Força nulo.

ORBE TAGARELANTE

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 27d8+216+3 (340 PV)

Iniciativa: +20 (+12 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 1,5 m, vôo 6 m (bom)

Classe de Armadura: 48 (+12 Des, –2 tamanho, +16 armadura natural, +12 intuição)

Ataques: Toque à distância: 24 raios oculares +31, corpo a corpo: 12 mordidas +28

Dano: Mordida 2d8+5, dec. 19–20

Face/Alcance: 6 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Tagarelar, agarrar aprimorado, engolir, raios ópticos, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão 360º, vôo, amorfo, RM 37, RD 25/+6

Testes de Resistência: Fort +23, Ref +23, Von +24

Habilidades: For 32, Des 35, Con 27, Int 40, Sab 24, Car 22

Perícias: Concentração +33, Conhecimento (arcano) +45, Falar Idioma (cinco quaisquer), Identificar Magias +47, Observar +33, Ouvir +9, Procurar +37

Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (raio óptico), Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Perícia (Observar), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vitalidade, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: Fortitude Épica, Iniciativa Superior, Magias em Combate Aprimoradas, Poliglota

Orbe Tagarelante

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 27

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 27–54 DV (Enorme); 55–108 DV (Imenso)

A orbe tagarelante é uma enorme massa disforme flutuante de olhos e bocas, talvez um ancestral comum do abocanhador matraqueante e do beholder.

Uma orbe tagarelante é uma esfera pulsante de carne acinzentada, com 6 m de diâmetro ou mais. Ela flutua acima do solo, parecendo se contorcer e tremer enquanto se move, como se algo em seu interior estivesse se arremessando contra a superfície interna da esfera numa tentativa desesperada de escapar. Centenas de olhos e bocas de diversas formas e tamanhos giram ao redor da orbe como luas em torno de um planeta, obscurecendo parcialmente a massa central. Não há parte superior ou inferior aparente em uma orbe tagarelante; olhos e bocas giram e circulam uns sobre os outros em um frenesi incessante. Os olhos encaram e piscam, e as bocas babam, gritam e entoam litanias de blasfêmia. Poucos sobreviveram a um encontro com uma orbe tagarelante, e menos ainda conseguiram se aproximar o suficiente para determinar sua forma real.

Uma orbe tagarelante vaga pelos planos e os espaços intermediários entre eles, procurando criaturas vivas que possam ser consumidas para saciar seu apetite avassalador. Embora pareça uma criatura insana e incoerente, na verdade a orbe tagarelante é muito inteligente. Em alguns aspectos, ele atua como uma mente coletiva, com as percepções e capacidades de diversas criaturas presas no interior de seu corpo. Ela conhece e fala todos os idiomas, e cada uma de sua miríade de bocas murmura constantemente em uma língua diferente, combinando sons em uma cacofonia de ruídos que enlouquece os ouvintes em questão de instantes.

Quando encontra outra criatura, a orbe tagarelante ataca com descaso, tentando dizimar sua presa com seus raios oculares e em seguida devorá-la com suas bocas. Ela sempre tenta engolir seus inimigos vivos, tanto pelo alimento quanto pelo conhecimento mágico contido em suas mentes. Por isso, o tesouro de uma orbe tagarelante está sempre no interior do seu corpo.

Combate

A orbe tagarelante é capaz de morder seus inimigos estendendo pseudópodes — uma de suas bocas projeta-se visivelmente da extremidade, voltada para o lado externo de seu corpo, e ataca com uma velocidade surpreendente. A orbe pode estender quatro deles na direção a cada inimigo, num total de doze a cada rodada. Ao mesmo tempo, as legiões de olhos possuem a habilidade de disparar várias magias rapidamente e com grande efeito.

Tagarelar (Sob): A cacofonia de vozes emanando das centenas de bocas que compõem a orbe obriga as criaturas em um raio de 18 m a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 40) a cada rodada para não sofrer os efeitos da magia *insanidade*.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a orbe tagarelante precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da mordida a cada rodada, e pode tentar engolir a vítima.

Engolir (Ext): Uma orbe tagarelante pode tentar engolir um oponente aprisionado de tamanho Grande ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 4d8 pontos de dano por esmagamento, mais 3d10 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo da orbe tagarelante.

Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 20 pontos de dano ao sistema digestivo da orbe tagarelante num único golpe (CA 16, a RD 25/+6 ainda se aplica). Depois que a vítima sair, a estrutura orgânica e fluida da orbe fechará a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho. Quando uma criatura engolida morre (ou quando a orbe tagarelante devora uma criatura morta), a orbe absorve suas magias conhecidas e preparadas e suas habilidades similares a magia, e pode utilizar duas dessas habilidades a cada rodada como ação livre. Cada uma se origina de um olho que não esteja empregando um raio óptico (veja adiante) nessa rodada. As magias e habilidades similares roubadas são perdidas após 24 horas.

Raios Ópticos (Sob): Vinte e quatro olhos podem disparar raios ópticos a cada rodada, cada um simulando uma magia da lista abaixo, lançada por um conjurador de 27º nível. A CD dos testes de resistência, quando aplicáveis, equivale a 16 + nível da magia. Uma orbe tagarelante não possui limitações direcionais para posicionar seus olhos, pois eles orbitam seu corpo e podem de destacar e flutuar sempre que necessário. Entretanto, a orbe tagarelante nunca conseguirá apontar mais de cinco raios para um único alvo, devido a restrições de mira. Todos os raios possuem um alcance de 45 m. Cada um destes efeitos é considerado um raio (consulte Mirando uma Magia no Capítulo 10 do *Livro do Jogador*), não importa os parâmetros normais da magia similar. Em outras palavras, cada um pode ser utilizado contra um único alvo e exige um ataque de toque à distância. Os raios ópticos são: *carne para pedra, cone glacial, dança irresistível de Otto, dedo da morte, desintegrar, disjunção de Mordenkainen, dissipar magia aprimorado, doença plena, dominar monstros, drenar energia, enfraquecer o intelecto, estase temporal, evaporação, imobilizar monstros, implosão, infligir ferimentos críticos, matar, metamorfosear objetos, mísseis mágicos, palavra de poder, atordoar, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, rajada prismática* e *relâmpago*.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — Duas magias ou habilidades similares a magia roubadas a cada rodada. Nível do conjurador 27º, CD do teste de resistência 16 + nível da magia.

Visão 360º (Ext): Os diversos olhos da orbe tagarelante lhe concedem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar.

Vôo (Ext): O corpo da orbe tagarelante é mais leve que o ar. Isso lhe permite voar como a magia homônima, como ação livre, deslocando-se 6 m, além de conceder um efeito permanente de *queda suave* com efeito pessoal.

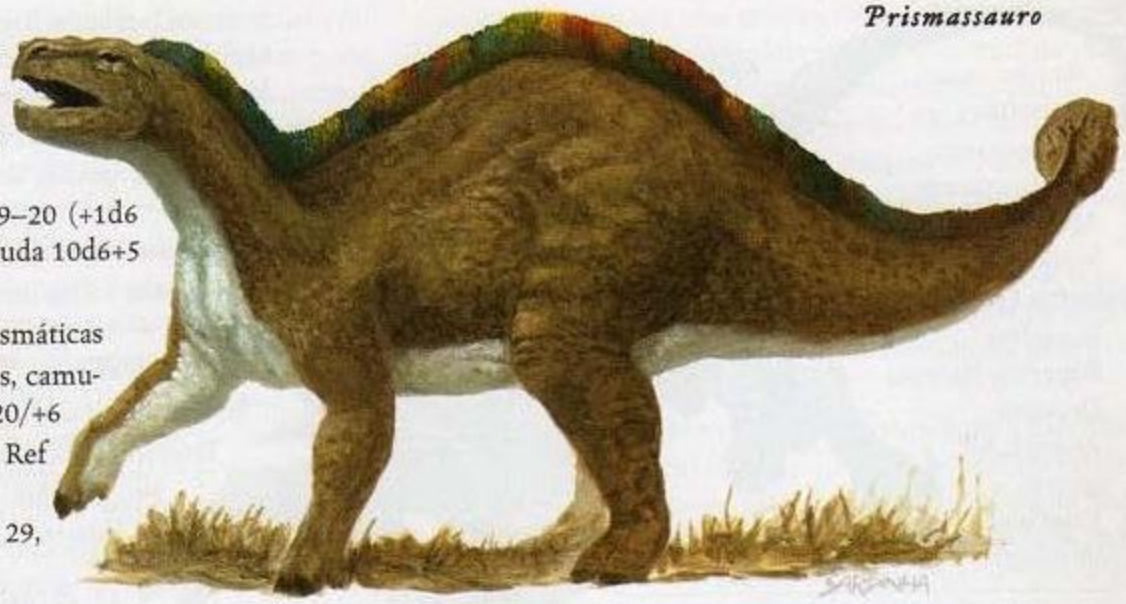
Amorfo (Ext): Uma orbe tagarelante é imune a sucessos decisivos. Não possui frente ou retaguarda definida, portanto não pode ser flanqueada.

PRISMASSAURO

Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida: 60d10+540 (870 PV)
Iniciativa: +15 (+7 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 9 m
Classe de Armadura: 55 (–2 tamanho, +7 Des, +40 natural)
Ataques: Corpo a corpo: mordida +72, cauda +65
Dano: Mordida: 8d10+11, dec 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo), cauda 10d6+5
Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m
Ataques Especiais: Emanações prismáticas
Qualidades Especiais: Imunidades, camuflagem prismática, RM 38, RD 20/+6
Testes de Resistência: For +41, Ref +39, Von +24
Habilidades: For 32, Des 25, Con 29, Int 4, Sab 19, Car 10
Perícias: Ouvir +38, Observar +38
Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (cauda), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Tolerância, Trespassar, Trespassar Aprimorado
Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (mordida), Iniciativa Suprema, Sucesso Decisivo Avassalador (mordida), Sucesso Decisivo Devastador (mordida).

Prismassauro



Terreno/Clima: Terrestre/Quente
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 28
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 61–90 DV (Enorme); 91–150 DV (Imenso)

As escamas deslumbrantes do prismassauro criam um arco-íris mortífero que afeta todos que observam a criatura. Um prismassauro tem cerca de 6 m de comprimento do nariz até a base da cauda e 2,40 m na altura dos ombros. Ele tem um espinhaço dorsal externo ao longo das costas, desde o pescoço até o final da cauda, recoberto por escamas cristalinas especiais. O focinho da criatura é alongado e ela apresenta uma mandíbula poderosa e repleta de dentes molares. A ponta da cauda ostenta uma estrutura óssea espessa coberta de protuberâncias afiadas de marfim.

COMBATE

As escamas espinhais da besta são mágicas e refletem e refratam a luz em uma miríade de cores, emanando uma grande variedade de energias arcanas que transformam o prismassauro em um adversário formidável. Usando essas energias, a criatura incapacita seus oponentes para se alimentar, consumindo a presa independente das condições impostas pelos seus efeitos prismáticos.

Além dos ataques prismáticos do prismassauro, ele é capaz de desferir mordidas poderosas e esmagar as vítimas com sua cauda.

Emanações Prismáticas (Sob): A reflexão e refração de luz emanada pela espinha dorsal cristalina do prismassauro é muito similar à magia *rajada prismática*. Qualquer criatura com 8 DV ou menos num raio de 9 m do prismassauro ficará automaticamente cega (veja *cegueira/surdez*) durante 2d4 rodadas. Além disso, qualquer criatura num raio de 6 m será atingida aleatoriamente por um ou mais raios de luz, conforme indicado na tabela da magia *rajada prismática* no *Livro do Jogador*. Esse efeito é similar à magia *rajada prismática* em uma expansão de 9 m de raio, lançada por um conjurador de 20º nível (CD 49).

Imunidades (Sob): Devido à natureza mágica da espinha dorsal cristalina do prismassauro, ele sofre metade do dano infligido por quaisquer armas. A criatura é imune a veneno, gases, petrificação e efeitos de ação mental.

Camuflagem Prismática (Ext): A reflexão e refração de luz que constantemente cercam o prismassauro nublam sua silhueta, tornando-a difícil de atingir. Todos os ataques corporais e à distância desferidos contra ele sofrem 50% de chance de falha.

SIRRUSH

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 40d10+680 (900 PV)
Iniciativa: +23 (+15 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 27 m
Classe de Armadura: 44 (+15 Des, –1 tamanho, +20 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 4 garras +56, mordida +54
Dano: Garra 2d6+16, dec. 19–20 (+1d6 em caso de sucesso decisivo), mordida 4d6+8; dec. 19–20
Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais: Bote, rugido atordoante
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 90 m, RD 30/+5, visão no escuro 18 m, cura acelerada 20, visão na penumbra, RM 39, faro, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10, fogo 10 e energia sônica 10
Testes de Resistência: Fort +41, Ref +39, Von +29
Habilidades: For 42, Des 40, Con 44, Int 35, Sab 38, Car 28
Perícias: Escalar +17, Esconder-se +36, Furtividade +35, Observar +36, Ouvir +36, Saltar +40
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Saltar), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo

Sirrush de uma cabeça

Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro
Talentos Épicos: Iniciativa Superior, Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofuscante (x4).

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, casal ou bando (4–9 sirrush e 1–2 sirrush de três cabeças)
Nível de Desafio: 24
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 41–50 DV (Grande), 51–60 DV (Enorme), 61+ DV (Imenso)

SIRRUSH DE TRÊS CABEÇAS

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 45d10+855 (1.102 PV)
Iniciativa: +25 (+17 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 36 m
Classe de Armadura: 50 (+17 Des, –1 tamanho, +24 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 4 garras +63, 3 mordidas +61
Dano: Garra 3d6+18, dec. 19–20 (1d6 em caso de sucesso decisivo), mordida 4d6+9; dec. 19–20
Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais: Bote, rugido atordoante
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 105 m, RD 35/+6, visão no escuro 18 m, cura acelerada 25, visão na penumbra, RM 42, faro, resistência a ácido 15, frio 15, eletricidade 15, fogo 15 e energia sônica 15
Testes de Resistência: Fort +45, Ref +43, Von + 33
Habilidades: For 47, Des 45, Con 49, Int 40, Sab 43, Car 33
Perícias: Escalar +19, Esconder-se +38, Furtividade +43, Observar +41, Ouvir +43, Saltar +40
Talentos: Prontidão, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Esquiva, Grande Fortitude, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Deslocamento, Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (garra)
Talentos Épicos: Iniciativa Superior, Sucesso Decisivo Avassalador (garra), Velocidade Ofuscante (x7)

Sirrush de três cabeças

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, casal ou bando (1–2 sirrush de três cabeças e 4–9 sirrush)
Nível de Desafio: 28
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 46–55 DV (Grande); 56–65 DV (Enorme), 66+ DV (Imenso)

O sirrush é um predador quadrúpede com uma ferocidade indiscutível e um apetite interminável.

Um sirrush tem a aparência de um felino carnívoro esguio, com escamas de dragão espessas no lugar da pelagem. Ele pesa cerca de 320 kg e possui uma coloração preta mosqueada e prata. No lugar de uma juba, ele apresenta uma placa óssea protetora, que resguarda a cabeça e o pescoço de golpes potencialmente letais; da mesma forma, as escamas de dragão ignoram os piores efeitos dos elementos naturais e mágicos. Presas incisivas enormes sobressaem da boca igualmente imensa e as patas com garras não deixam dúvidas de que a criatura é um predador temível.

Sirrush de Três Cabeças: Os sirrush de três cabeças são espécimes mais raros e extremamente letais que dominam os sirrush comuns. Com freqüência, eles lideram bandos de sirrush menores.

Estas criaturas caçam qualquer presa, mas são especializadas em eliminar dragões (embora os sirrush sejam inteligentes e consigam analisar rapidamente se um dragão é muito poderoso para o bando). Um único dragão é suficiente para alimentar um bando de sirrush durante uma semana — isto necessariamente não impede que as criaturas ainda espreitem outras vítimas por diversão.

Os sirrush falam os idiomas Silvestre e Dracônico.

COMBATE

Assim que o sirrush farejar e analisar furtivamente os poderes de uma refeição em potencial, ele espreitará a vítima durante um dia antes de atacá-la com uma fúria irrefreável. Devido às suas táticas sorrateiras, em geral ele utiliza a rodada surpresa para emitir seu rugido atordoante e depois salta sobre a vítima em sua ação subseqüente. Um sirrush é um carnívoro tão eficiente que consegue morder e golpear a presa com suas quatro garras na mesma rodada, usando uma ação de ataque total.

Rugido Atordoante (Ext): A cada 1d4 rodadas, um sirrush pode emitir um ataque sônico com volume suficiente para atordoar todas as criaturas em uma dispersão de 18 m durante 1d4 rodadas; as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 47, CD 51 para um sirrush de três cabeças) para evitar este efeito.

Bote (Ext): Caso um sirrush salte ou utilize a manobra Investida contra um oponente durante a primeira rodada de combate, ele poderá desferir um ataque total, mesmo se já executou uma ação de movimento na mesma rodada.

Resistência à Decapitação (Ext): Uma placa óssea rígida protege o pescoço de um sirrush como um escudo e fornece resistência a golpes que normalmente poderiam decapitá-lo, como uma arma *vorpal*. Quando um sirrush ou um sirrush de três cabeças se tornar alvo de um efeito capaz de decapitá-lo, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 DV + modificador de Força do atacante). Se fracassar, o sirrush será afetado normalmente pela decapitação; se obtiver sucesso, a habilidade *vorpal* simplesmente não surte efeito. Um sirrush comum morre quando é decapitado; um sirrush de três cabeças continuará lutando até que todas as cabeças sejam decepadas (a única penalidade sofrida é a redução de um ou dois ataques de mordida durante um ataque total).

SLAAD

Os slaad são representantes arquetípicos dos planos de formas e energias instáveis, embora os espécimes mais poderosos — os slaad branco e negro — raramente sejam identificados ou reconhecidos.

Semelhantes aos seus primos mais fracos, os slaad brancos e negros são criaturas do caos e sua aparência lembra um sapo humanóide com aspectos terríveis. Alguns possuem características físicas variáveis (consulte Variações dos Slaad no *Livro dos Monstros*).

Todos os slaad falam seu próprio idioma, o Slaad. Os slaad brancos e negros também falam os idiomas Comum, Celestial e Infernal, mas possuem a capacidade de se comunicar por telepatia.

COMBATE

Os slaad geralmente atacam com suas garras e sua mordida. Eles apreciam o combate corporal, mas são espertos o suficiente para utilizar suas habilidades de invocação e similares a magia para obter melhores resultados.

Sangue Caótico (Ext): Os slaad negros e brancos estão em sintonia absoluta com o princípio legítimo do caos quando comparados aos seus primos inferiores. Dessa forma, os slaad brancos e negros podem invocar a energia do caos para degradar e destruir os adversários mordidos, atingidos por sua saliva ou tocados. O caos, uma vez liberado, queimará todas as substâncias como ácido. Mesmo as criaturas protegidas contra o caos, como em um *círculo mágico contra o caos*, sofrem metade do dano.

Resistências (Ext): Os slaad negros e brancos têm resistência 20 a ácido, frio, eletricidade, fogo e energia sônica. Os slaad brancos e negros também são imunes aos seus próprios ataques de caos.

***Invocar Slaad* (SM)**: Os slaad compartilham a habilidade de invocar outros de sua espécie, de forma semelhante à conjuração de *invocar criaturas*, mas possuem uma margem limitada de sucesso. Jogue 1d% e consulte a probabilidade indicada para a criatura: caso fracasse, nenhum slaad responde à invocação. As criaturas invocadas retornam automaticamente depois de uma hora. Um slaad convocado dessa forma será incapaz de utilizar suas próprias habilidades de invocação durante uma hora.

A maioria dos slaad não utiliza essa capacidade levianamente, pois geralmente desconfiam e temem uns aos outros. Em geral, a invocação será ativada apenas quando necessário e para salvar a própria vida.

Personagens Slaad

Os slaad raramente nutrem a dedicação necessária para se devotar a uma classe. Os brancos, algumas vezes, se tornam guerreiros e os slaad negros recebem treinamento como clérigos (e os rumores afirmam que servem e veneram os enigmáticos Lordes Slaad).

Slaad Branco

SLAAD BRANCO

Um slaad da morte (veja o *Livro dos Monstros*) que sobreviver durante mais de um século imergirá em um isolamento de um ano ou mais. Ele retornará como uma variação maior e mais forte de slaad — o branco — e dedicará a maior parte de seu tempo e devoção ao estudo de uma arte ainda mais letal. Um slaad branco é pálido como a neve e parece brilhar na luminosidade mais precária.

Combate

Um slaad branco é capaz de empunhar armas mágicas, se encontrar um equipamento poderoso o suficiente para superar suas fabulosas habilidades naturais.

Atordoar (Ext): Um slaad branco é capaz de realizar um ataque com os efeitos do talento Ataque Atordoante (veja o Capítulo 5 do *Livro do Jogador*) 9 vezes por dia. O teste de resistência de Fortitude tem CD 30.

Sangue do Caos (Ext): Caso obtenha sucesso em um ataque de mordida, o slaad causa 8d4 pontos de dano adicionais de energia caótica. A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, ela causará 4d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subseqüente, durante 9 rodadas.

Saliva do Caos (Ext): Um slaad branco é capaz de expelir um globo de caos contra qualquer alvo na sua linha de visão num raio de 18 m como um ataque de toque à distância. A saliva inflige 10d4 pontos de dano de energia caótica (somente no alvo). A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, o globo causará 5d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subseqüente, durante 9 rodadas.

Partir Armas (Ext): Quando um slaad branco utiliza o talento Separar, ele realiza duas jogadas de dano e utiliza o resultado mais elevado para quebrar a arma.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *animar objetos, bola de fogo, círculo da morte, círculo mágico contra a ordem, dedo da morte, despedaçar, dissipar a ordem, dissipar magias aprimorado, escuridão profunda, identificação, invisibilidade, manto do caos, martelo do caos, medo, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra do caos, teletransporte exato, ver o invisível, viagem planar, vôo*; 1/dia — *implosão, reflexão épica de projéteis, ruína* (veja o Capítulo 2). *Nível de Conjurador*: 21º; CD 18 + nível da magia.

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, um slaad branco é capaz de alterar entre sua forma natural e qualquer forma humanóide usando uma ação padrão.

O slaad branco consegue permanecer indefinidamente na nova forma. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica a magia *alterar-se* conjurada por um feiticeiro de 21º nível.

***Invocar Slaad* (SM)**: Três vezes por dia, um slaad branco pode invocar 2–4 slaad cinza (80% de chance sucesso) ou 1–2 slaad da morte (40% de chance sucesso).

Telepatia (Sob): Os slaad brancos podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

SLAAD NEGRO

Um slaad branco que sobreviver durante mais de um século imergirá em um isolamento de um ano ou mais. Ele retornará como uma variação maior e mais forte de slaad — o negro. O poder de um slaad negro obscurece as habilidades de algumas abominações e dos dragões mais antigos. Um slaad negro é uma mancha de escuridão, uma concentração de vácuo em forma de sapo com apenas duas estrelas negras que brilham como seus olhos.

Combate

Os slaad negros sempre lutam em uma área de *escuridão profunda*, pois conseguem enxergar nessas condições, enquanto a maioria das criaturas não é capaz. O slaad negro tem uma língua preênsil de 4,5 m de comprimento, dividida em pedaços iguais, permitindo que a utilize em quatro ataques de toque corporais a cada rodada. Ele sempre ativa a habilidade *visão da verdade* para enxergar através de *invisibilidade, nublar, deslocamento* ou artimanhas similares dos adversários.

Atordoar (Ext): Um slaad negro é capaz de realizar um ataque com os efeitos do talento Ataque Atordoante (veja o Capítulo 5 do *Livro do Jogador*) 11 vezes por dia. O teste de resistência de Fortitude tem CD 34. A criatura pode utilizar as garras e as línguas com esta habilidade.

Sangue do Caos (Ext): Caso obtenha sucesso em um ataque de toque com a língua, o slaad causa 10d4 pontos de dano adicionais de energia caótica. A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, ela causará 5d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subseqüente, durante 11 rodadas.

Saliva do Caos (Ext): Um slaad negro é capaz de expelir um globo de caos contra qualquer alvo na sua linha de visão num raio de 36 m como um ataque de toque à distância. A saliva inflige 20d4 pontos de dano de energia caótica (somente no alvo). A menos que a energia que infeccionar o ferimento seja neutralizada de alguma forma, o globo causará 10d4 pontos de dano adicionais a cada rodada subseqüente, durante 11 rodadas.

Partir Armas (Ext): Quando um slaad negro utiliza o talento Separar, ele realiza duas jogadas de dano e utiliza o resultado mais elevado para quebrar a arma.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *animar objetos, bola de fogo, círculo da morte, círculo mágico contra a ordem, dedo da morte, despedaçar, dissipar a ordem, dissipar magias aprimorado, drenar força vital, escuridão profunda, identificação, invisibilidade aprimorada, manto do caos, martelo do caos, medo, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, palavra do caos, proteção contra a ordem, relâmpago, teletransporte exato, ver o invisível, viagem planar, vôo*; 1/dia — *implosão, reflexão épica de*

Slaad Negro

	Slaad Branco Extra-Planar (Grande — Caótico)	Slaad Negro Extra Planar (Enorme — Caótico)
Dados de Vida:	24d8+312+20 (440 PV)	29d8+406 (536 PV)
Iniciativa:	+12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+10 (+2 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento:	12 m	24 m
Classe de Armadura:	40 (+8 Des, –1 tamanho, +23 natural)	48 (+6 Des, –2 tamanho, +34 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +36, mordida +34; ou toque à distância: saliva do caos +31	Corpo a corpo: 2 garras +43, 4 línguas +42 (toque); ou toque à distância: saliva do caos +33
Dano:	Garra 5d6+13, mordida 2d10+6 mais sangue caótico; saliva 8d4	Garras 5d8+16, língua 10d4, dec. 19–20 mais sangue caótico, saliva do caos 20d4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m	3 m por 3 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Saliva do caos, habilidades similares à magia, invocar slaad, atordoar, partir armas	Saliva do caos, toque do caos, habilidades similares à magia, invocar slaad, atordoar, partir armas
Qualidades Especiais:	Cura acelerada 15, RD 35/+5, resistências, alterar forma	Cura acelerada 30, RM 45/+7, resistências, alterar forma, visão no escuro 96 m
Testes de Resistência:	Fort +27, Ref +22, Von +22	Fort +30, Ref +22, Von +26
Habilidades:	For 36, Des 26, Con 37, Int 26, Sab 27, Car 27	For 42, Des 22, Con 38, Int 29, Sab 30, Car 31
Perícias:	Acrobacia +39, Conhecimento (arcano) +35, Arte da Fuga +35, Conhecimento (local) +23, Conhecimento (planos) +35, Conhecimento (religião) +26, Diplomacia +12, Saltar +44 Escalar +40, Esconder-se +31, Observar +35, Ouvir +35, Procurar +35, Sentir Motivação +35, Equilíbrio +39, Furtividade +35,Equilíbrio +42	Acrobacia +42, Arte da Fuga +38, Blefar +42, Conhecimento (arcano) +41, Conhecimento (local) +41, Conhecimento (planos) +41, Conhecimento (religião) +41, Diplomacia +18, Esconder-se +30, Espionar +22, Furtividade +38, Intimidar +14, Observar +42, Ouvir +42, Procurar +41, Saltar +52, Sentir Motivação +42
Talentos:	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Separar	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (língua), Iniciativa Aprimorada, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (língua), Trespassar
Talentos Épicos:	Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica	Iniciativa Superior
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou casal	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	21	25
Tesouro:	Dobro do padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Neutro	Geralmente Caótico e Neutro (às vezes Caótico e Mau)
Progressão:	25–29 DV (Grande); 30 — 44 DV (Enorme)	30–45 DV (Enorme); 56–70 DV (Imenso)

projéteis, ruína, sorvedouro mágico (veja o Capítulo 2). *Nível de Conjurador*: 25º; CD 20 + nível da magia.

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, um slaad negro é capaz de alterar entre sua forma natural e qualquer forma humanóide usando uma ação padrão.

O slaad negro consegue permanecer indefinidamente na nova forma. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica a magia *alterar-se* conjurada por um feiticeiro de 21º nível.

***Invocar Slaad* (SM)**: Três vezes por dia, um slaad negro pode invocar 2–4 slaad da morte (80% de chance sucesso) ou 1–2 slaad brancos (40% de chance de sucesso).

Telepatia (Sob): Os slaad negros podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

SUPRA-DEVORADOR DE MENTES

Aberração (Média)

Dados de Vida: 8d8+64 mais 96 (224 PV)

Iniciativa: 17 (+8 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 27 m

Classe de Armadura: 50 (+9 Des, +7 natural, +12 intuição, +12 sorte)

Ataques: Corpo a corpo: 4 tentáculos +40

Dano: tentáculos 1d4+28

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Rajada mental, psiquismo, agarrar aprimorado, extração

Qualidades Especiais: RM 35, telepatia, resistência a fogo e frio 10, RD 20/+6 (3/—), cura acelerada 23

Testes de Resistência: For +22, Ref +21, Von +27

Habilidades: For 27, Des 29, Con 27, Int 34, Sab 32, Car 32

Perícias: Blefar +30, Concentração +29, Conhecimento (dois quaisquer) +30, Diplomacia +13, Esconder-se +28, Furtividade +28, Intimidar +32, Observar +33, Ouvir +32

Talentos: Acuidade com Arma (tentáculo), Deslocamento, Especialização, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mobilidade, Prontidão

Talentos Épicos: Armadura de Pele, Redução de Dano, Cura Acelerada, Resistência à Magia Aprimorada, Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário, par ou grupo (2 supra-devoradores de mentes mais 4–8 devoradores de mente)
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem

Os supra-devoradores de mentes são para os ilitides comuns o que os deuses representam para a maioria das criaturas. Eles são os espécimes mais insidiosos, cruéis e poderosos de sua raça. Seus poderes mentais são extremamente refinados.

Os supra-devoradores não são muito diferentes de sua espécie inferior; ele atingem 1,80 m de altura e têm um formato corporal essencialmente humanóide. Sua pele é emborrachada e cor de malva, além de brilhar como lodo. Sua cabeça lembra um polvo de quatro tentáculos, e se torna ainda mais horripilante devido aos olhos saltados e brancos. Sua boca é uma abertura nojenta, que parece a boca de um polvo, sempre pingando uma gosma oleosa, exceto quando está extraindo o cérebro de uma presa viva.

Geralmente, os supra-devoradores vivem isolados de seus inferiores. Caso a localização de um supra-devorador fosse conhecida, os ilitides menores constantemente levariam seus problemas para que ele solucionasse ou tentariam retirar o cérebro do supra-devorador em benefício do Cérebro Ancião localizado no centro de cada cidade governada pelos ilitides.

Ocasionalmente, alguns supra-devoradores assumem a liderança de um grande império dos ilitides e se tornam o poder secreto e invencível nos bastidores da expansão da raça.

Os supra-devoradores de mentes falam os idiomas Subterrâneo, Comum, Celestial, Infernal e Dracônico, mas preferem se comunicar por telepatia.

Supra-Devoradores de Mentes

COMBATE

Os supra-devoradores de mentes preferem lutar à distância usando suas habilidades psíquicas, em particular *rajada mental* e *sugestão*, dedicada a voltar seus inimigos uns contra os outros (a *sugestão* favorita é convencer um personagem com Sabedoria baixa de que um de seus aliados é o devorador de mentes e o ilitide é o aliado, uma substituição supostamente realizada pelos terríveis poderes de ilusão do devorador). Ele prefere permanecer afastado dos guerreiros e, se possível, cravar seus tentáculos nos conjuradores do grupo.

Rajada Mental **(SM)**: Esse ataque psíquico afeta um cone de 18 m. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 38) ou ficará atordoada durante 3d4 rodadas. Os ilitides freqüentemente utilizam esse poder para caçar e então arrastam uma ou duas vítimas para devorá-las em segurança.

Psiquismo **(SM)**: Sem limite — *detectar pensamentos, enfeitiçar monstros, levitação, projeção astral, sugestão, viagem planar*; 3/dia — *dissipar magias aprimorado, velocidade, ver o invisível*. Nível de conjurador: 23º; resistência CD 34 + nível da magia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o supra-devorador de mentes precisa atingir um oponente Pequeno, Médio ou Grande com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá a cabeça da vítima com seu tentáculo. É possível agarrar uma criatura Enorme ou maior, mas o supra-devorador precisa alcançar a cabeça da vítima de alguma forma.

Se um supra-devorador iniciar seu turno com pelo menos um tentáculo preso na criatura, ele poderá travar seus outros tentáculos com um único teste resistido de Agarrar. A vítima poderá escapar se obtiver sucesso em um único teste de Agarrar ou Arte da Fuga, mas o ilitide recebe +2 de bônus de circunstância para cada tentáculo travado no início do turno do adversário.

Extração (Ext): Um supra-devorador que iniciar seu turno com os quatro tentáculos travados na vítima e obtiver sucesso em um teste resistido de Agarrar extrairá automaticamente o cérebro do oponente, matando-o instantaneamente.

Telepatia (Sob): Os supra-devoradores de mentes são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 300 m.

SUPRA-CRIATURAS

"Supra" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura (daqui por diante denominada "criatura-base").

Entre a população de todas as espécies existem os indivíduos mais fracos e incapazes. Da mesma forma, qualquer raça apresenta as supra-criaturas: os representantes mais fortes, espertos, sortudos e poderosos da espécie. As supra-criaturas podem representar a Primeira Criatura mítica, criada em sua forma perfeita pela divindade progenitora da raça, ou talvez o ápice evolucionário da espécie depois de milhares de anos de aprimoramento constante. Muitas vezes, as supra-criaturas simplesmente se desenvolvem por acidente, quando todos os fatores estão no lugar.

O tipo da criatura-base não muda. A supra-criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

DV: As supra-criaturas sempre adquirem o máximo de pontos de vida a cada DV. Elas também recebem 12 PV adicionais por Dado de Vida.

Tayellah

Deslocamento: O deslocamento de uma supra-criatura é triplicado, em todas as variedades de deslocamento.

Classe de Armadura: As supra-criaturas recebem +12 de bônus de intuição e +12 de bônus de sorte na CA. Elas também adquirem +5 de bônus de armadura natural (se a criatura tiver armadura natural, use o valor maior).

Ataques: Uma supra-criatura recebe +25 de bônus de sorte em todas as suas jogadas de ataque.

Dano: Uma supra-criatura recebe +20 de bônus de sorte nas jogadas de dano com armas brancas os arremessadas.

Ataques Especiais: Os ataques especiais de uma supra-criatura (se houver) recebem +13 de bônus de intuição, quando aplicável. Por exemplo, uma supra-criatura que tenha um ataque especial, capaz de criar os efeitos da magia *sono* se as vítimas fracassarem em um teste de resistência de Vontade (CD 15) aplicaria este bônus e aumentaria a CD para 28. Da mesma forma, considere a habilidade especial dilacerar; nesse caso, o bônus de intuição (+13) é adicionado ao dano. O bônus de intuição somente pode ser aplicado uma única vez a qualquer habilidade especial.

Um exemplo de um ataque especial em que o bônus de intuição não é aplicável é a habilidade *assombrar os sonhos* da bruxa da noite (veja o *Livro dos Monstros*).

***Habilidades Similares à Magia* (SM) ou *Psíquicas* (SM):** Se a criatura-base possui habilidades similares à magia, ela recebe +15 níveis de conjurador efetivos para ativar essas habilidades. Por exemplo, uma supra-criatura que utilizava uma habilidade similar à magia como um feiticeiro de 10º nível seria capaz de ativá-la como um conjurador de 25º nível. A supra-criatura também adquire a habilidade de conjurar *dissipar magias aprimorado, velocidade* e *ver o invisível* 3/dia, com 15º nível de conjurador, mesmo se não tivesse habilidades similares à magia anteriormente.

Qualidades Especiais: Uma supra-criatura conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes:

- Resistência ao fogo e ao frio 10. Caso a criatura-base tenha essa habilidade, utilize o valor mais elevado.
- Redução de Dano 20/+6. Caso a criatura tenha Redução de Dano, use o maior valor.
- Resistência à Magia equivalente ao ND da criatura-base +10. Caso a criatura tenha Resistência à Magia, utilize o melhor valor.
- Cura acelerada 20. Se a criatura já tem cura acelerada, use o melhor valor.

Testes de Resistência: A supra-criatura recebe +10 de bônus de intuição em todos os testes de resistência.

Habilidades: Todos os valores de habilidades são 15 pontos mais elevados do que os valores da criatura-base.

Perícias: A supra-criatura recebe +10 de bônus de competência nos seus testes de perícias.

Talentos: Mesmo da criatura-base, mais 2 talentos adicionais.

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer

Organização: Idêntico à criatura-base.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +15.

Tesouro: Padrão para uma criatura com o ND ajustado.

Tendência: Idêntico a criatura-base.

Progressão: Idêntico a criatura base.

TAYELLAH

Besta Mágica (Imensa)

Dados de Vida: 34d10+408 (595 PV)

Iniciativa: +27 (+19 Des, +8 Iniciativa Superior)

Deslocamento: 30 m

Classe de Armadura: 44 (+19 Des, –4 tamanho, +15 intuição, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +44, 3 mordidas +39, ferrão +37

Dano: Mordida 2d8+11, garra 2d6+5, ferrão 3d6+5 mais veneno

Face/Alcance: 6 m por 12 m/3 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, rasgar 4d6+15

Qualidades Especiais: RM 34, RD 15/+6

Testes de Resistência: Fort +31, Ref +38, Von +22

Habilidades: For 32, Des 48, Con 34, Int 14, Sab 32, Car 19

Perícias: Esconder-se +19, Furtividade +31, Observar +22, Ouvir +22

Talentos: Acuidade com Arma (ferrão), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada

Talentos Épicos: Foco em Arma Épico (mordida), Foco em Arma Épico (garra), Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Terrestre/Temperado ou frio

Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 24
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 35–68 DV (Imenso); 69–102 DV (Colossal)

Os tayellah são caçadores solitários de origem sobrenatural.

Um tayellah é uma criatura felina musculosa. Ela parece um lince imenso, negro, com três cabeças, e atinge 9 metros na altura dos ombros. Seus olhos sem pupilas são amarelos e brilhantes. Ele ostenta uma cauda em forma de tentáculo que termina em um ferrão terrível. Um tayellah é extremamente sorrateiro, utilizando sua agilidade para espreitar e saltar sobre sua presa surpreendida. Os tayellah caçam nas regiões mais selvagens, mesmo em locais distantes do Plano Material. Algumas de suas presas favoritas incluem águias e lagartos gigantes.

COMBATE

O tayellah prefere emboscar sua presa, utilizando a habilidade de se ocultar e saltar em seu beneficio. Quando confronta uma criatura que representa uma ameaça, o tayellah costuma manter seu adversário ocupado com sua imensa agilidade e o ferrão de sua cauda.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 39); dano inicial e secundário: 2d10 pontos de dano temporário de Constituição.

Bote (Ext): Se um tayellah saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, poderá realizar um ataque total (inclusive usando a habilidade rasgar), mesmo se já executou uma ação de movimento na mesma rodada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, o tayellah precisa atingir um oponente com suas duas garras. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la.

Rasgar (Ext): Um tayellah pode realizar dois ataques (corpo a corpo +44) contra uma criatura imobilizada utilizando suas patas traseiras, infligindo 4d6+5 pontos de dano com cada garra. Se um tayellah saltar sobre um oponente, também poderá usar esta habilidade.

TITÃ ANCIÃO

Extra-Planar (Colossal)
Dados de Vida: 70d8+700 (1.015 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 45 m
Classe de Armadura: 58 (–8 tamanho, +32 natural, +24 intuição)
Ataques: Corpo a corpo: *martelo de combate Colossal +5* +87/+82/+77/+72; ou à distância: *azagaia Colossal +5* +70/+65/+60/+55
Dano: *Martelo de combate Colossal +5* 4d8+30, dec. 19–20 (+2d6 em caso de sucesso decisivo); ou *azagaia Colossal +5* 2d10+22, dec. 19–20
Face/Alcance: 12 m por 12 m/7,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, magias
Qualidades Especiais: RD 45/+7, RM 40
Testes de Resistência: Fort +47, Ref +37, Von +50
Habilidades: For 45, Des 10, Con 31, Int 33, Sab 37, Car 26
Perícias: Concentração +43, Conhecimento (arcano, Decifrar Escrita +44, Diplomacia +45, Falar Idioma (quaisquer 10), Identificar Magia +44, mais quaisquer 20) +44, Observar +46, Obter Informação +41, Ofícios (quaisquer 10) +44, Ouvir +46, religião, Sentir Motivação +46
Talentos: Ataque Poderoso, Especialização, Foco em Arma (azagaia), Foco em Arma (martelo de combate), Lutar às Cegas, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (azagaia), Sucesso Decisivo Aprimorado (martelo de combate), Trespassar, Trespassar Aprimorado
Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Devastador (martelo de combate), Conjuração Épica, Foco em Arma Épico (martelo de combate), Foco em Arma Épico (azagaia), Foco em Arma Épico (azagaia), Sucesso Decisivo Avassalador (martelo de combate), Poliglota

---

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 30
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 71–140 DV (Colossal)

Os titãs anciões são considerados os primeiros antepassados dos titãs — criaturas imensas e pensativas que imergiram profundamente na contemplação sobre o funcionamento do universo em detrimento de todo o resto.

Os anciões são muitas eras mais antigos que seus semelhantes inferiores, atingem 22 m de altura ou mais e pesam cerca de 200 toneladas. Cada um possui uma aparência única, nem sempre totalmente humana. Devido à natureza de seu raciocínio, os titãs anciões são muito introspectivos, residindo nas extremidades mais distantes do multiverso, locais desolados e hostis à maioria das outras criaturas, onde raramente serão perturbados. Cada um assimila diversas características dos ambientes que habitam, permitindo que seu corpo se altere com o tempo, enquanto ele se torna cada vez mais uma parte da região. Por este motivo, os titãs anciões costumam personalizar suas habilidades especiais para se adaptarem ao meio-ambiente, embora não sejam considerados um subtipo associado com o terreno ou plano de existência.

Escondidos em seus refúgios elementais, os titãs anciões passam a maior parte de seu tempo analisando linhas de raciocínio nas profundezas de suas mentes ou vasculhando magicamente os planos em busca de conhecimentos obscuros. Com freqüência, os titãs anciões são erroneamente considerados menos cognitivos ou inteligentes que seus primos mais ativos, mas na verdade eles apenas abandonaram os prazeres da existência física e se regozijam quase exclusivamente nas conquistas da mente. Eles têm uma consciência limitada dos seus arredores físicos, mas o percebem bem o suficiente para se defender, e consideram o multiverso como sua biblioteca particular, um local para armazenar o conhecimento como uma meta extremamente louvável.

Embora não mantenha este conhecimento em segredo, um titã ancião não aprecia distúrbios em suas contemplações. Na verdade, é extremamente difícil chamar a atenção de um desses seres, de tão submersos em pensamentos. Mesmo depois que for retirado de seu estado de "sonho desperto", um titã an-

ção será lento para reagir, primeiro que não estará avesso a abandonar seus pensamentos inacabados e, segundo, porque estará analisando cuidadosamente as novas informações. Uma vez irritado, ele será um adversário formidável, precisamente consciente dos seus arredores e dotado de uma compreensão que beira a pré-cognição sobre as táticas de batalha dos adversários; ele se envolve no combate com a intenção de eliminar as perturbações da forma mais rápida e eficaz possível.

Os titãs anciões devotaram tantos séculos à sua busca por conhecimento que são capazes de falar e ler qualquer idioma (esta é a habilidade do talento Poliglota), mas é provável que ignorem uma intrusão tão mundana como simples palavras e continuem a desenvolver suas ponderações e reflexões.

Uma vez a cada dois milênios ou mais, um titã ancião se levanta para encontrar outros de sua espécie, em busca de companhia, treinamento de combate ou qualquer atividade agradável. Este acontecimento quase sempre ocorre em algum plano menor e desolado, onde as distrações serão mínimas.

COMBATE

Os titãs anciões não abandonaram completamente seus vínculos com seus semelhantes inferiores, portanto ainda lutam com suas poderosas marretas de combate e azagaias maciças, assim como os titãs. Em combate, as táticas de um titã ancião dependem totalmente dos arredores. Em espaços abertos, um titã utilizará sua habilidade similar à magia *vôo* para afastar-se dos adversários e arremessar azagaias e outros efeitos similares a magias. Em locais fechados (relativamente falando), ele tentará desferir uma chuva de golpes de seu martelo de combate nos adversários.

Um titã ancião costuma utilizar suas habilidades similares à magia de forma que reflitam seu ambiente predileto. Desse modo, um titã ancião que habita as profundezas abaixo da superfície do oceano utilizaria *alterar-se* para se transformar em uma criatura que respira na água, enquanto outro que vive no centro de um vulcão utilizaria *proteção contra elementos* para resistir ao enorme calor. Da mesma forma, alguns preferem *névoa* em combate, enquanto outros usam *criar chamas*.

Em qualquer situação, um titã ancião somente entrará em combate direto com o único propósito de aniquilar rápida e eficientemente as fontes dos distúrbios, eliminando as distrações persistentes aos seus estudos. Para o titã, não importa se o adversário foi erradicado ou simplesmente expulso — o resultado essencial do combate é um retorno à paz e tranqüilidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se, amolecer terra e pedra, analisar encantamento, ataque visual, comunhão com a natureza, criar chamas, curar ferimentos críticos, enviar mensagem, falar com animais, falar com plantas, invocar criaturas VI, ler magias, movimentação livre, muralha de vento, névoa, proteção contra elementos, remover maldição, santuário, teletransporte exato, vôo*; 3/dia — *contato extra-planar, cúpula de proteção contra vida, dissipar magias aprimorado, observação aprimorada, projeção astral, purgar invisibilidade, viagem planar*; Nível de Conjurador 29º; teste de resistência CD 18 + nível da magia.

Magias: Um titã ancião é capaz de utilizar magias arcanas como um mago de 29º nível e magias divinas como um clérigo de 29º nível, usando a lista de magias do clérigo e dos domínios Conhecimento e Magia. Ele também conhece pelo menos três magias épicas e o processo para desenvolvê-las, embora talvez ainda não o tenha feito.

TORCIÁSIDE

Aberração (Média)
Dados de Vida: 29d8+348 (478 PV)
Iniciativa: +22 (+14 Des, +8 Iniciativa Superior)
Deslocamento: 21 m
Classe de Armadura: 42 (+14 Des, +18 natural)
Ataques: Toque corpo a corpo: 2 patas +36, 2 antenas +30
Dano: Pata 0 mais dano de habilidade permanente, antena 0 mais dano de habilidade permanente
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Dano de habilidade permanente, drenar energia, casulo
Qualidades Especiais: RD 20/+6, visão no escuro 72 m, faro, RM 34, resistência a fogo 30
Testes de Resistência: Fort +21, Ref +25, Von +25
Habilidades: For 22, Des 38, Con 34, Int 25, Sab 29, Car 30
Perícias: Blefar +30, Concentração +32, Diplomacia +12, Esconder-se +24, Furtividade +24, Intimidar +12, Observar +41, Ouvir +27
Talentos: Acuidade com Arma (antena), Acuidade com Arma (pata), Desarme Aprimorado, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (pata), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos
Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante, Iniciativa Superior

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário, casal ou infestação (4–7)
Nível de Desafio: 22
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 30–36 DV (Médio); 37–42 DV (Grande)

Os torciáside são os parasitas supremos, que sobrevivem a partir da força vital de outras criaturas.

Eles são criaturas semelhantes a insetos; parecem uma barata ex-

Torciáside

tremamente compacta e absurdamente grande. Um torciáside é ágil, tem diversas patas e a coloração de madeira queimada. Ele se desloca utilizando as quatro patas traseiras e luta com duas patas dianteiras e duas antenas terríveis, que desferem ataques que absorvem a força vital das presas.

Os torciáside podem ser encontrados em qualquer lugar, mas geralmente preferem os locais mais escuros ou sombrios da região que infestam. Muitas vezes, eles embrulham suas vítimas para quaisquer necessidades futuras, armazenando-as em ninhos grandes e repletos de câmaras, escondidos de modo perspicaz nas partes internas e inferiores de ruínas, cordilheiras, esgotos, embarcações marítimas ou planares naufragadas, ou locais ainda mais surpreendentes.

Os torciáside falam os idiomas Comum, Élfico, Anão e Gigante.

COMBATE

Os torciáside são incrivelmente rápidos e ágeis e utilizam essas características para obter a maior vantagem possível em combate. Se um torciáside surpreender um oponente, sua primeira ação será utilizar a habilidade casulo para restringir o adversário no local. Quando enfrentar muitos inimigos, ele prenderá um adversário no lugar e tentará desferir ataques de toque corporais para drenar a energia e as habilidades dos demais, retornando ao adversário original para finalizar o processo do casulo. Durante um combate padrão, um torciáside sempre utilizará o talento Deslocamento para manter seus oponentes em movimentação constante, especialmente se conseguir atraí-los até um local onde existe alguma armadilha preparada (o que é possível, se a luta ocorrer no ninho de um torciáside).

Casulo (Ext): Um torciáside é capaz de expelir uma rajada de uma substância pegajosa e nociva que se solidifica ao menor contato, potencialmente restringindo o alvo no lugar e atrapalhando seu deslocamento e ações. Usando uma ação padrão, o torciáside realiza um ataque de toque à distância contra qualquer oponente na sua linha de visão num raio de 18 m. Caso obtenha sucesso no ataque de toque, o casulo e o alvo devem realizar um teste resistido da manobra Agarrar. O torciáside realiza o teste de Agarrar; ele recebe +10 de bônus de competência e possui +37 de modificador total no teste. Caso a vítima fracasse, a substância se solidifica em um casulo parcial e o alvo estará envolvido na manobra Agarrar com o casulo (mas o torciáside estará livre para agir). O alvo pode quebrar o casulo (ou utilizar a perícia Arte da Fuga) a cada rodada, realizando um teste resistido de Agarrar contra o casulo (+37 de modificador do teste para o casulo).

Um torciáside é capaz de reforçar um casulo parcial usando uma ação padrão para expelir mais da mesma substância. Cada ação padrão adicional concede +5 ao modificador do teste resistido de Agarrar do casulo. Visualmente, a vítima estará cada vez mais recoberta pelo muco e finalmente será enclausurada. Embora as criaturas enclausuradas ainda possam respirar, o torciáside conseguirá drenar a força vital do casulo conforme desejar.

Dano de Habilidade (Sob): Caso obtenha sucesso em um ataque de toque com as patas dianteiras, o torciáside causa 1d4+1 pontos de dano permanente de Força, 1d4+1 pontos de dano permanente de Destreza e 1 ponto de dano permanente de Constituição contra a vítima. O torciáside recupera 20 pontos de vida sempre que os pontos de habilidade da vítima são perdidos dessa forma.

Drenar Energia (Sob): Quando o torciáside atinge um inimigo com um ataque de toque da sua antena, ele impõe um nível negativo. Para cada nível negativo causado na vítima, o torciáside recebe +1 de bônus de Constituição que permanece ativo durante 24 horas. A vítima deve realizar outro teste de resistência de Fortitude (CD 34) para cada um dos níveis negativos sofridos 24 horas mais tarde. Caso obtenha sucesso, o nível negativo desaparece sem afetar a criatura; caso contrário, a vítima perderá um nível de experiência. Uma combinação da capacidade de dano de habilidade e drenar energia do torciáside lhe fornece toda a "nutrição" que ele necessita para sobreviver.

TROLL PSEUDONATURAL

Extra-Planar (Grande)
Dados de Vida: 6d8+66 (114 PV)
Iniciativa: +7 (Des)
Deslocamento: 18 m
Classe de Armadura: 51 (–1 tamanho, +7 Des, +35 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 5 tentáculos +35
Dano: Tentáculos 2d8+17
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Intuição constante, agarrar aprimorado, dilacerar 4d8+25, constrição putrescente
Qualidades Especiais: RD 25/+6, RM 30, resistência a ácido e eletricidade 20, regeneração 5, faro, habilidades similares à magia, alterar forma, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: For +16, Ref +9, Von +8
Habilidades: For 45, Des 24, Con 33, Int 6, Sab 19, Car 6
Perícias: Ouvir +10, Observar +10
Talentos: Prontidão, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–4)

Troll Pseudonatural ou Pseudotroll

Nível de Desafio: 21
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem

Os trolls pseudonaturais (chamados de pseudonatrolls ou simplesmente pseudotrolls) são criaturas descendentes dos trolls e de um protoplasma alienígena, proveniente de um reino *muito* afastado do multiverso conhecido.

Um pseudotroll tem um formato ligeiramente humanóide, com 2,70 m de altura e 250 kg. Sua pele verde musgo é emborrachada e mosqueada de cinza e verde. No lugar dos braços, ele possui cinco tentáculos repletos de ventosas, farpas, olhos e bocas com muitas presas. Uma massa contorcida, similar a uma peruca, recobre o crânio antinatural. As pernas terminam em grandes pés com três dedos.

Os pseudotrolls falam o idioma Gigante (usando todas as bocas dos tentáculos simultaneamente).

COMBATE

Os pseudotrolls não temem a morte. Eles mergulham no combate sem hesitar, estraçalhando furiosamente o inimigo mais próximo. Mesmo quando são confrontados com fogo, eles tentam circundar as chamas e atacar.

Intuição Constante (Sob): Um pseudotroll desfere todos os seus ataques (incluindo a manobra Agarrar) com +15 de bônus de intuição (inclusos nas estatísticas acima). A criatura não é afetada pela chance de falha aplicada aos ataques contra alvos camuflados.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o pseudotroll precisa atingir um oponente menor que ele com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar (Ext): Caso um troll pseudonatural atinja um oponente com dois tentáculos ou mais, ele se prenderá à vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 4d8+25 pontos de dano e pode ser utilizado em conjunto com Agarrar Aprimorado.

Constrição Putrescente (Ext): Assim que o pseudotroll tiver imobilizado um oponente, ele causará 2d4 pontos de dano permanente de Constituição a cada teste bem-sucedido subseqüente da manobra Agarrar e recupera 10 pontos de vida. Ele não adquire o excesso como pontos de vida temporários.

Regeneração (Ext): Fogo e ácido causam dano normal ao pseudotroll.

Caso o pseudotroll perca um tentáculo ou uma parte do seu corpo, ela crescerá novamente em 1 minuto. A criatura é capaz de recuperar instantaneamente o membro ou parte decepada segurando-a contra o ferimento.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *conspurcar, escudo arcano, nublar, porta dimensional.* Nível de conjurador: 20º; teste de resistência: CD 8 + nível da magia.

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, um pseudotroll é capaz de assumir a forma de uma massa grotesca e repleta de tentáculos (ou qualquer forma alienígena adequada escolhida pelo Mestre), embora todas as suas habilidades permaneçam inalteradas, não importa a nova forma ou aparência. Essa habilidade exige uma ação padrão. Os adversários sofrem –1 de penalidade de moral nas jogadas de ataque contra um pseudotroll nessa forma alienígena.

CRIANDO UMA CRIATURA PSEUDONATURAL

"Pseudonatural" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base").

As criaturas pseudonaturais habitam regiões além das estrelas, muito distantes dos planos conhecidos, ou proliferam em reinos isolados da insanidade. Quando são invocadas para o Plano Material, geralmente assumem a forma e simulam as habilidades de uma criatura familiar, embora tenham uma aparência mais repulsiva do que sua contraparte natural. Por outro lado, a criatura pseudonatural é capaz de assumir um aspecto condizente com sua origem: uma combinação entre a forma mundana e uma massa de tentáculos retorcidos é comum.

O tipo da criatura muda para "extra-planar". Ela possui todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com as seguintes alterações (Observação: Se você utiliza o suplemento *Linhagens e Tomos* e o *Livro dos Níveis Épicos* em conjunto, o modelo a seguir representa uma versão mais poderosa do modelo pseudonatural descrito no livro de classe. A classe de prestígio exobiólogo, apresentada em *Linhagens e Tomos*, não é capaz de controlar uma criatura pseudonatural desenvolvida com as regras do *Livro dos Níveis Épicos*.)

DV: Uma criatura pseudonatural sempre adquire o máximo de Pontos de Vida em cada Dado de Vida.

Deslocamento: O deslocamento de uma criatura pseudonatural é dobrado, em todas as variedades de deslocamento.

Classe de Armadura: Uma criatura pseudonatural recebe +3 de bônus de armadura natural. Se a criatura tiver um bônus de armadura natural, use o maior valor.

Ataques: Substitua os ataques corpo a corpo da criatura-base por ataques com tentáculos enquanto ela estiver na forma pseudonatural. Por exemplo, uma criatura-base que tenha dois ataques de garras e uma mordida em sua forma mundana terá, no mínimo, 3 ataques com tentáculos (todos usando seu bônus de ataque mais elevado) na forma pseudonatural. Ela também adquire ataques adicionais com os tentáculos (também usando o bônus de ataque mais elevado), conforme descrito na tabela abaixo.

Dano: Os tentáculos de uma criatura pseudonatural causam 2d8 + modificador de Força pontos de dano.

Ataques Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os seguintes:

Intuição Constante (Sob): A criatura recebe +15 de bônus de intuição em todos os seus ataques. Ela nunca será afetada pela chance de falha em ataques contra alvos camuflados.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a criatura pseudonatural precisa atingir um oponente menor que ela com seus tentáculos. Ela causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Constrição Putrescente (Ext): Assim que a criatura tiver imobilizado um oponente, ela causará 2d4 pontos de dano permanente de Constituição a cada teste bem-sucedido subseqüente da manobra Agarrar e recuperará 10 pontos de vida. Ela não adquire o excesso como pontos de vida temporários.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — Sem limite — *conspurcar, escudo arcano, nublar, porta dimensional.* Nível de conjurador: 20º.

Qualidades Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes:

- Resistência a ácido e eletricidade com uma variação relacionada aos Dados de Vida (veja a tabela a seguir). Caso a criatura tenha resistência a esses elementos, use o maior valor.
- Redução de Dano com uma variação relacionada aos Dados de Vida (veja a tabela a seguir). Caso a criatura tenha Redução de Dano, use o maior valor.
- Resistência à Magia equivalente aos DV da criatura x 5. Caso a criatura tenha Resistência à Magia, use o valor mais elevado.
- Um ataque com tentáculo adicional a cada 4 DV (a criatura é capaz de utilizar outro de seus diversos tentáculos para atacar, sem nenhuma penalidade, enquanto estiver na forma pseudonatural).

Dados de Vida	Resistência a Ácido e Eletricidade	Redução de Dano	Ataque com Tentáculo Adicional
1–3	15	20/+5	1
47	20	25/+6	2
8–11	25	30/+7	3
12–15	30	35/+8	4
16–19	35	40/+9	5
21–24	40	45/+10	6
a cada 4 DV	+5	+5/+1	+1

Alterar Forma (Sob): Conforme desejar, uma criatura pseudonatural é capaz de assumir a forma de uma massa grotesca e repleta de tentáculos (ou qualquer forma alienígena adequada escolhida pelo Mestre), embora todas as suas habilidades permaneçam inalteradas, não importa a nova forma ou aparência. Essa habilidade exige uma ação padrão. Os adversários sofrem –1 de penalidade de moral nas jogadas de ataque contra a criatura transformada.

Testes de Resistência: Idêntico à criatura-base.

Habilidades: A criatura-base recebe os seguintes modificadores: For +22, Con +10, Des +10, Sab +10, Int 3+

Perícias: Idêntico à criatura-base.

Talentos: Idêntico à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer.

Organização: Idêntico à criatura-base.

Nível de Desafio: Até 6 DV, idêntico à criatura-base +16; entre 7 DV e 15 DV, idêntico à criatura-base +13; 16 DV ou mais, idêntico à criatura-base +10.

Tesouro: Idêntico à criatura-base.

Tendência: Idêntico à criatura-base.

Progressão: Idêntico à criatura-base.

UVUUDAUM

Extra-Planar (Grande — Mal)

Dados de Vida: 38d8+646 (817 PV)

Iniciativa: +14 (Des)

Deslocamento: 24 m, escalar 12 m

Classe de Armadura: 52 (+14 Des, –1 tamanho, +29 natural)

Ataques: Corpo a corpo: espinho cranial +51

Dano: Espinho cranial 10d6+21, dec. 19–20 mais dano de Sabedoria

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Aura de confusão, habilidades similares à magia, dano de Sabedoria

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 150 m, RD 25/+6, resistência a eletricidade 30, cura acelerada 20, regeneração 5, RM 39

Testes de Resistência: Fort +40, Ref +37, Von +41

Habilidades: For 39, Des 38, Con 44, Int 42, Sab 38, Car 46

Perícias: Acrobacia +59, Alquimia +57, Arte da Fuga +55, Concentração +58, Conhecimento (arcano, Diplomacia +22, Equilíbrio +18, Escalar +32, Esconder-se +51, Espionar +57, Furtividade +55, história, Identificar Magia +57, Intimidar +59, local, mortos-vivos) +57, Natação +55, natureza, Observar +55, Ouvir+55, planos, Procurar +57, religião, Saltar +59, Sentir Motivação +55

Talentos: Magias em Combate, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (espinho cranial)

Talentos Épicos: Magia Irredutível (*deslocamento*), Magia Irredutível (*pele rochosa*), Magia Irredutível (*velocidade*), Mimetizar Magia (*parar o tempo*), Reflexos de Combate Épicos, Reflexos Épicos

Uvuudaum

Organização: Solitário, casal ou hospício (3–6)

Nível de Desafio: 27

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Raramente, os senhores de reinos muito distantes do multiverso invadem nossa realidade, deixando um rastro de loucura em seu caminho. Um uvuudaum é uma manifestação de um reino distante, onde as regras de dimensão e comprimento são insignificantes. Quando um uvuudaum se manifesta nos reinos comuns da matéria e pensamento, ele é uma visão terrível.

Um uvuudaum é uma criatura humanóide com dois braços comuns, que se estendem no local do torso onde os membros humanos estariam, embora a parte inferior do corpo apresente seis braços no lugar das pernas, distribuídos como as patas

de uma aranha; em geral, farrapos de roupas recobrem os grotescos membros inferiores. O horror principal é o apêndice em forma de cauda que substitui a cabeça de uma criatura natural. Na extremidade deste apêndice, há um espinho com rijeza do ferro.

Os uvuudaum se originam de um espaço além dos planos exteriores, terrivelmente distantes considerando a geografia planar padrão. As criaturas que habitam esse plano são incoerentes, diferentes e alienígenas. Isolados do tempo, monstros indescritíveis sussurram verdades aterrorizantes para os indivíduos que se atrevem a escutá-las. Os uvuudaum são integrantes e compartilham essa insanidade, que apreciam e propagam através de sua presença nas realidades mais estruturadas.

Os uvuudaum são capazes de se comunicar com qualquer criatura num raio de 150 m que tenha um idioma.

COMBATE

As criaturas diante de um uvuudaum estão sujeitas à sua aura de confusão. Os oponentes que conseguirem manter a razão serão fuzilados pelas habilidades similares a magia disponíveis ao uvuudaum. Os inimigos capazes de se engajar em combate direto com o monstro serão golpeados pelo espinho cranial, que inflige um dano considerável e afeta a Sabedoria da vítima. Um uvuudaum sempre conjura *velocidade, deslocamento* e *pele rochosa* se dispor de tempo para se preparar.

Aura de Confusão (Sob): Esta habilidade é similar aos efeitos de uma magia *confusão* constantemente ativa em um raio de 9 m. As vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 47) para evitar o efeito. As criaturas afetadas pela aura podem realizar outro teste a cada 4 rodadas para anular o efeito. Uma vez que obtiver sucesso no teste de resistência, o alvo se tornará imune à aura de confusão durante 24 horas.

Verme Ambulante

Dano de Sabedoria (Sob): Quando um uvuudaum atingir um oponente vivo com seu espinho cranial, o adversário sofrerá 2d4 pontos de dano permanente de Sabedoria ou 4d4 pontos no caso de um sucesso decisivo. O golpe insufla seqüências de imagens incompreensíveis e obscenas na mente do alvo, destruindo seu bom senso e causando o dano de Sabedoria. Quando usa esta habilidade, o uvuudaum recupera 5 pontos de vida (ou 10 pontos de vida no caso de um sucesso decisivo), adquirindo os pontos de vida que ultrapassarem seu limite como pontos de vida temporários. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 47) para evitar o efeito.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *armadura arcana, ataque certeiro, confusão, deslocamento, dissipar magias aprimorado, escudo arcano, invisibilidade, metamorfosear-se, mísseis mágicos, pele rochosa, porta dimensional, relâmpago, teia, velocidade*; 3/dia — *cone glacial, corrente de relâmpagos, desintegração, dominar pessoas, muralha de energia, observação, rajada prismática, teletransporte exato, viagem planar*; 1/dia — *crucificar nos céus, duplicata temporal* (veja o Capítulo 2), *parar o tempo, ressurreição contingente*; Nível de Conjurador 27º; CD teste de resistência 28 + nível da magia.

Regeneração (Ext): Os uvuudaums sofrem dano normal de armas sagradas, frio e fogo.

VERME AMBULANTE

Aberração (Médio)

Dados de Vida: 23d18 +46 +10 (159 PV)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

Classe de Armadura: 47 (+4 Des, +8 *braçadeiras, +3 anel, +2 amuleto*, +20 intuição)

Ataques: Corpo a corpo *bordão +4* +15/+10

Dano: *Bordão +4* 1d6+4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, engolfar, presença aterradora

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 90 m, pontos de vida adicionais, RM 36, desincorporar, imunidades

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +14, Von +17

Habilidades: For 10, Des 14 (18 com *luvas*), Con 13 (15 com *pedra iônica*), Int 20 (26 com *tiara*), Sab 12, Car 8

Perícias: Alquimia +34, Concentração +27, Conhecimento (quaisquer dois) +34, Conhecimento (quaisquer quatro) +11, Esconder-se +24, Espionar +23, Furtividade +24, Identificar Magia +34, Ouvir +21, Senso de Direção +21

Talentos: Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

Talentos Épicos: Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Capacidade Mágica Aprimorada (11º)

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 26

Tesouro: Conforme o personagem

Tendência: Qualquer Mau

Progressão: Conforme o personagem

Um verme ambulante é a memória corrompida de um conjurador arcano cuja vontade e personalidade sobreviveram à dissolução de seu corpo e foram transferidas para os vermes e larvas que devoraram seu cadáver.

Um verme ambulante tem um aspecto realmente horrível — uma criatura formada por centenas de vermes ou larvas que constantemente se contorcem e revolvem enquanto sustentam uma forma vagamente humanóide. Essa aberração costuma se disfarçar quando abandona seu covil, quase sem-

pre com uma capa e capuz, algumas vezes acompanhados por uma máscara. Os aventureiros que já se depararam com uma delas invariavelmente reconhecem o cheiro de terra ou argila que acompanha os vermes ambulantes.

O processo para se tornar um verme ambulante é imprevisível, e ocorre espontaneamente quando um conjurador arcano maligno com uma imensa personalidade falece com a mente repleta de magias preparadas ou disponíveis. Sua consciência é transferida para os vermes cegos e sem mente que consomem a argila do sepulcro, permitindo que ele se levante com uma nova aparência.

Um verme ambulante raramente fala, embora conserve o conhecimento de todos os idiomas que sabia em vida, assim como quaisquer outros que tenha aprendido posteriormente. Todos os insetos das espécies que compõem sua forma obedecem aos seus comandos silenciosos sem questionar.

COMBATE

Um verme ambulante sempre entrará em combate sob os efeitos das magias *velocidade, reflexos, deslocamento, globo de invulnerabilidade* e *escudo arcano*. Ele prefere confrontar os oponentes usando suas magias ofensivas, mas caso seja forçado ao combate corporal, utilizará a habilidade engolfar como uma poderosa forma de dissuasão.

Magias: Um verme ambulante é capaz de conjurar quaisquer magias que o personagem conjurava em vida. Este exemplo de verme ambulante era um mago de 23º nível (magias por dia: 4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1/1). Os últimos valores do limite diário representam magias de 10º e 11º nível, respectivamente, e podem ser utilizadas para efeitos metamágicos de 0–9º nível.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *cativar animais* (insetos), *ampliar animais* (insetos), *mensageiro animal* (insetos), *forma animal* (insetos), *transe animal* (insetos), *inseto colossal* (como *inseto gigante*, mas aumenta o tamanho de uma criatura Grande para Imenso, e de Enorme para Colossal), *destruição rastejante, inseto gigante, invocar enxames* (insetos), *invocar inseto* (como *invocar aliado da natureza*, mas invocará 10 DV de vermes por nível) e *praga de vermes* (como *praga de insetos*). Nível de Conjurador 20º; teste de resistência CD 9 + nível da magia.

Engolfar (Ext): Um verme ambulante é capaz de engolfar um oponente que tenha (no máximo) uma categoria de tamanho superior à sua. Ele precisa abraçar a vítima, obtendo sucesso em um ataque de toque corpo a corpo, que será automaticamente envolvida e recoberta por uma massa de larvas e insetos, sofrendo 100 pontos de dano conforme os vermes mordem sua nova refeição. Uma vítima que gaste uma ação de rodada completa conseguirá se libertar e percorrer metade de seu deslocamento para se afastar do verme ambulante, mas não poderá realizar nenhuma outra ação. Caso contrário, a cada rodada em que a criatura permanecer engolfada, sofrerá mais 100 pontos de dano. Os constructos são imunes a este ataque.

Presença Aterradora (Sob): Quando o verme ambulante engolfar uma vítima, as testemunhas devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV + modificador de Carisma do verme ambulante). Caso obtenham sucesso, ficarão abaladas. Se fracassarem com uma margem igual ou inferior a 5 pontos, estarão assustadas. Se fracassarem com uma margem entre 6 e 10 pontos, estarão em pânico. Se fracassarem com uma margem igual ou superior a 11 pontos, estarão aterrorizadas. Consulte o Resumo das Condições no *Livro do Mestre* para obter as descrições destas condições, que permanecem ativas durante 1d4 rodadas. Qualquer criatura que presenciou o ataque de engolfar anteriormente recebe +5 de bônus no teste de resistência. A vítima do ataque sofre –5 de penalidade no teste de resistência.

Desincorporar (Ext): Caso esteja muito ameaçado, um verme ambulante é capaz de se desincorporar como uma ação livre, simplesmente desabando em uma massa de vermes individuais, que escapam rapidamente cavando a terra, esgueirando-se por buracos e fendas e espalhando-se no ambiente. Enquanto um único verme presente sobreviver, será possível reunir novas criaturas e moldar um novo corpo para o verme ambulante, que abrigará a inteligência e a personalidade do conjurador novamente.

Essa habilidade é uma tática perigosa, porque uma vez separados, os vermes são tratados como insetos comuns. Além disso, é muito provável que a criatura perca todo o seu equipamento. Entretanto, a desincorporação assegura que pelo menos uma larva (ou dezenas) será capaz de escapar e garantir a sobrevivência do verme ambulante.

Imunidades: Um verme ambulante é imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Ele não possui frente e retaguarda definidas e portanto é imune a sucessos decisivos ou flanquear.

Inventário: Pergaminhos de *bola de fogo* (10º nível de conjurador), *teletransporte exato, névoa ácida, nuvem incendiária, alterar forma, grito da banshee, o punho cerrado de Bigby, evaporação, labirinto, invocar criatura IX*; porções de *curar ferimentos graves, alterar-se, velocidade, vôo*. Outros equipamentos mágicos: *amuleto de armadura natural +2, braçadeiras da armadura +8, anel de proteção +3, bordão +4, bastão de absorção, luvas da Destreza +4, tiara da Sabedoria +6, pedra iônica rosa, asas de vôo*.

CRIANDO UM VERME AMBULANTE

"Verme ambulante" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer mago ou feiticeiro Mau (daqui por diante denominado "criatura-base"). Ele conserva todas as estatísticas, habilidades especiais e equipamento do personagem, com exceção das alterações a seguir.

Tipo: O tipo do personagem muda para "aberração" (ele é uma criatura composta por centenas de vermes rastejantes minúsculos).

Dados de Vida: Aumentam para d8.

Classe de Armadura: A massa de vermes que compõe esta criatura sempre procura se afastar do perigo, fornecendo +20 de bônus de intuição na CA.

Ataques Especiais: O verme ambulante conserva os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir o seguinte.

Engolfar (Ext): Um verme ambulante é capaz de engolfar um oponente que tenha (no máximo) uma categoria de tamanho superior à sua. Ele precisa abraçar a vítima, obtendo sucesso em um ataque de toque corpo a corpo, que será automaticamente envolvida e recoberta por uma massa de larvas e insetos, sofrendo 100 pontos de dano conforme os vermes mordem sua nova refeição. Uma vítima que gaste uma ação de rodada completa conseguirá se libertar e percorrer metade de seu deslocamento para se afastar do verme ambulante, mas não poderá realizar nenhuma outra ação. Caso contrário, a cada rodada em que a criatura permanecer engolfada, sofrerá mais 100 pontos de dano. Os constructos são imunes a este ataque.

Magias: Um verme ambulante é capaz de conjurar quaisquer magias que a criatura-base conjurava em vida.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *cativar animais* (insetos), *ampliar animais* (insetos), *mensageiro animal* (insetos), *forma animal* (insetos), *transe animal* (insetos), *inseto colossal* (como *inseto gigante*, mas aumenta o tamanho de uma criatura Grande para Imenso, e de Enorme para Colossal), *destruição rastejante*, *inseto gigante*, *invocar enxames* (insetos), *invocar inseto* (como *invocar aliado da natureza* , mas invocará 10 DV de vermes por nível) e *praga de vermes* (como *praga de insetos*). Nível de Conjurador 20º.

Qualidades Especiais: O verme ambulante conserva todas as habilidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

Percepção às Cegas (*Ext*): Os vermes ambulantes adquirem percepção às cegas 90 m.

Pontos de Vida Adicionais (*Ext*): Os vermes ambulantes adquirem pontos de vida adicionais de acordo com seu tamanho: Pequeno +5 PV; Médio +10 PV; Grande +15 PV; Enorme +20 PV; Imenso +30 PV; Colossal +40 PV.

Resistência a Magia (*Ext*): Um verme ambulante adquire Resistência à Magia equivalente ao seu Nível de Desafio +10.

Presença Aterradora (*Sob*): Quando o verme ambulante engolfar uma vítima, as testemunhas devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV + modificador de Carisma do verme ambulante). Caso obtenham sucesso, ficarão abaladas. Se fracassarem com uma margem igual ou inferior a 5 pontos, estarão assustadas. Se fracassarem com uma margem entre 6 e 10 pontos, estarão em pânico. Se fracassarem com uma margem igual ou superior a 11 pontos, estarão aterrorizadas. Consulte o Resumo das Condições no *Livro do Mestre* para obter as descrições destas condições, que permanecem ativas durante 1d4 rodadas. Qualquer criatura que presenciou o ataque de engolfar anteriormente recebe +5 de bônus no teste de resistência. A vítima do ataque sofre –5 de penalidade no teste de resistência.

Desincorporar (*Ext*): Caso esteja muito ameaçado, um verme ambulante é capaz de se desincorporar como uma ação livre, simplesmente desabando em uma massa de vermes individuais, que escapam rapidamente cavando a terra, esgueirando-se por buracos e fendas e espalhando-se no ambiente. Enquanto um único verme presente sobreviver, será possível reunir novas criaturas e moldar um novo corpo para o verme ambulante, que abrigará a inteligência e a personalidade do conjurador novamente.

Essa habilidade é uma tática perigosa, porque uma vez separados, os vermes são tratados como insetos comuns. Além disso, é muito provável que a criatura perca todo o seu equipamento. Entretanto, a desincorporação assegura que pelo menos uma larva (ou dezenas) será capaz de escapar e garantir a sobrevivência do verme ambulante.

Imunidades: Um verme ambulante é imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Ele não possui frente e retaguarda definidas e portanto é imune a sucessos decisivos ou flanquear.

Testes de Resistência: Idêntico à criatura-base.

Habilidades: Idêntico à criatura-base.

Perícias: Idêntico à criatura-base e o verme ambulante recebe +20 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Senso de Direção, Ouvir e Furtividade.

Talentos: Idêntico à criatura-base.

Talentos Épicos: Idêntico à criatura-base.

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário, ocasionalmente com lacaios ou um mestre.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +3.

Tesouro: Idêntico à criatura-base.

Tendência: Qualquer Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

PERSONAGENS VERMES AMBULANTES

O processo para se tornar um verme ambulante não é totalmente compreendido por conjuradores comuns. Caso execute algumas preparações sobrenaturais no seu futuro sepulcro, um conjurador poderoso aumentará a probabilidade de emergir como um verme ambulante.

O sepulcro deve ser preparado durante um ano e um dia antes do enterro, aspergindo sangue sobre a cova a cada lua nova e espalhando carne crua durante cada lua cheia. Depois, numa cerimônia que exige a noite inteira, o corpo é enterrado em um ritual elaborado que, o conjurador espera, atrairá uma grande massa de vermes ou larvas. O conjurador que executar o ritual deve gastar 10.000 PO em reagentes raros para a cerimônia. Além disso, a cerimônia gasta 2.000 XP do conjurador e exige as seguintes magias: *desejo restrito*, *metamorfosear objetos*, *invocar enxame* (elevado para 7º nível) e *simpatia*.

Mesmo que o ritual seja realizado corretamente, existe apenas uma pequena chance do conjurador falecido se erguer como um verme ambulante. Para cada magia arcana preparada mas não conjurada, ou níveis de magia não utilizados para um feiticeiro, que a criatura-base possuía no momento de sua morte, haverá 1% de chance cumulativa de um verme ambulante se erguer do túmulo em 1d4 dias. Portanto, um mago que tivesse quarenta magias preparadas no momento de sua morte teria 40% de chance de se tornar um verme ambulante no final da cerimônia. Os níveis das magias não influenciam esta porcentagem.

Alguns vermes ambulantes são criados espontaneamente a partir de sepulcros simples, mas este é um evento extraordinariamente raro. Existe uma magia épica capaz de criar essas aberrações, sem chance de fracassar.

ABCESSO DE LARVAS

Conjuração (Cura)

CD de Identificar Magia: 49

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 7 dias

Alvo: Criatura morta tocada

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)

Resistência a Magia: Sim (benéfica)

Desenvolvimento: 441.000 PO; 9 dias; 17.640 XP. Palavras de Poder: *vida* (CD 27), *transformar* (CD 21). Fatores: alterar tipo de criatura para aberração (+5 CD), adicionar as habilidades similares à magia, extraordinárias e sobrenaturais do verme ambulante (+40 CD). Fatores dedutivos: aumentar o tempo de execução em 10 minutos (–20 CD); aumentar o tempo de execução em 7 dias (–14 CD).

Quando esta magia é conjurada, vermes ou larvas se arrastam e invadem inexoravelmente o cadáver tocado. Durante a semana seguinte, eles consomem a carne do cadáver; quando o último pedaço do corpo for devorado, a criatura se erguerá com uma aparência vagamente humanóide e se tornará um verme ambulante.

VERMIURGO

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 42d8+546 (735 PV)

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 15 m, vôo 27 m (perfeito)

Classe de Armadura: 40 (+3 Des, –1 tamanho, +24 natural)

Ataques: Corpo a corpo: ferrão +43, 4 pinças +41, mordida +40

Dano: Ferrão 1d6+12, dec. 19–20 mais veneno, pinças 2d8+6, dec. 19–20, mordida 3d6+6 mais veneno

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/3 m

Ataques Especiais: Aura de desespero, aura de camuflagem, presença aterradora, veneno, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: RD 30/+5, visão no escuro 18 m, cura acelerada 10, imune a efeitos de ação mental, visão na penumbra, RM 34, faro

Testes de Resistência: Fort +27, Ref +21, Von +38

Habilidades: For 34, Des 25, Con 36, Int 18, Sab 40, Car 44

Perícias: Conhecimento (natureza) +24, Cura +19, Esconder-se +19, Furtividade +27, Observar +33, Ouvir +37, Saltar +32

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (pinças), Foco em Arma (pinças), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (ferrão), Sucesso Decisivo Aprimorado (pinças), Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 24

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: 43–52 DV (Grande); 53–70 DV (Enorme)

Se existissem deuses para os besouros, escorpiões e outros insetos com ferrões mortíferos, eles seriam os vermiurgos.

Um vermiurgo está sempre cercado por uma aura de enxame de insetos, impedindo que a criatura central seja facilmente observada. Abaixo da aura, há um corpo de 3 m de altura que lembra um escorpião, mas com um tórax flexível e extenso que ostenta um conjunto adicional de pinças. Asas de libélula adornam as costas de um vermiurgo, permitindo que a criatura voe.

Estas criaturas geralmente vagam por locais desolados, desertos e campos gramados, em comunhão com a vastidão e os raros representantes inferiores de sua espécie que encontram. Algumas vezes, por razoes desconhecidas, um vermiurgo desloca-se para locais verdejantes e populosos, espalhando pestilência e morte em seu caminho.

Os vermiurgos falam o idioma Terran.

COMBATE

O aspecto mais terrível de um vermiurgo é sua habilidade aura de desespero, que ele utiliza com efeitos letais.

Aura de Desespero (Sob): Um vermiurgo está constantemente cercado pela magia *coroa de insetos* (veja o Capítulo 2) lançada por um conjurador de 42º nível. Semelhante a magia, o vermiurgo é capaz de neutralizar a aura de insetos conforme desejar. A aura de desespero de um vermiurgo se regenera continuamente, recuperando 200 insetos a cada rodada (duração ilimitada). Quando os insetos são destruídos — causando dano em outras criaturas ou sofrendo ataques — a aura não será eliminada permanentemente, mesmo que todos os insetos sejam exterminados ou as 1.000 criaturas inflijam dano em uma única rodada. Assim que forem substituídos, os novos integrantes participarão normalmente do efeito de *coroa de insetos*.

Aura de Camuflagem (Ext): A aura de desespero fornece ao vermiurgo nove décimos de camuflagem continuamente; todos os ataques desferidos contra ele possuem 40% de chance de falha.

Presença Aterradora (Sob): Esta habilidade é ativada imediatamente quando o vermiurgo utiliza a aura de desespero. Ela afeta somente os oponentes que tenham menos Dados de Vida ou níveis que a criatura. As vítimas afetadas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 48) ou ficarão abaladas. Caso obtenha sucesso, a criatura estará imune à presença aterradora do mesmo vermiurgo durante um dia inteiro.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão ou da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 44); dano inicial: 1d6 temporários de Constituição; dano secundário: 2d6 temporários em Constituição.

Vermiurgo

Ostentar a sublime condição de personagem épico não significa nada se você não puder interagir com os demais — amigos e inimigos — cujos poderes e habilidades se equiparam aos seus. Neste capítulo, você encontrará descrições das organizações épicas com planos que englobam todo o multiverso. Conhecerá a cidade de União, uma metrópole planar que seus PJs podem visitar ocasionalmente ou transformar em sua principal base de operações. No final do capítulo, há uma breve aventura épica e algumas idéias para suas próximas sessões de jogo.

ORGANIZAÇÕES ÉPICAS

No multiverso de uma campanha épica, existem diversas organizações que atraem os personagens épicos e através deles coordenam importantes atividades multi-planares.

Os personagens dos jogadores podem interagir com essas organizações poderosas de forma limitada ou talvez com freqüência. Como um todo, as organizações épicas provavelmente detêm mais poder que os PJs. Eles podem escolher participar ou se opor aos diferentes grupos. Chegará um ponto, conforme o tempo passar, em que os personagens estarão em posição de assumir ou destruir a organização pertinente. A possibilidade de alcançar esta condição criará um objetivo tangível de longo prazo para uma campanha épica. Se existem meios de se tornar cada vez mais poderoso por meio de aventuras épicas, os jogadores desejarão colocar estes limites à prova e descobrir exatamente o quanto seus personagens podem se tornar lendários.

Obviamente, o tempo necessário para um personagem chegar a este nível de supremacia deve ser longo e repleto de aventuras. Se um único encontro pudesse alterar o equilíbrio de poder em uma organização épica, a vitória seria inócua. Esses grupos devem provar que são aliados poderosos ou adversários letais, que exigirão vários meses ou anos de jogo para serem controlados ou derrotados.

Com tempo e sessões de jogo suficientes, os personagens dos jogadores devem ser capazes de apanhar qualquer organização de surpresa, derrotar seus líderes e assumir o controle ou desmantelar a estrutura de poder dos grupos. Quando essa hora chegar, o Mestre deve estar pronto a utilizar tudo o que sabe contra eles.

Afinal, os personagens são aventureiros épicos. São tão lendários quanto as entidades que controlam as organizações e podem até atrair seus próprios seguidores — os personagens épicos podem criar suas próprias organizações.

Todas as ferramentas para se construir líderes realmente épicos para as organizações estão descritas a seguir. Utilize-as e faça com que os jogadores tenham que se esforçar ao máximo.

O GARROTE

Existem assassinos e existem os perfeccionistas na delicada arte do extermínio. Quem deseja a morte de um oponente, contrata um assassino. Quem deseja que o alvo continue morto e sem causar problemas por toda a eternidade contrata o Garrote.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

Existem assassinos desde que o primeiro caçador-coletor desejou a liderança da tribo e subornou alguns de seus amigos guerreiros para ajudá-lo a se certificar que o chefe do clã sofreria um pequeno "acidente" quando ninguém estivesse olhando. Não demorou muito para que a arte de matar misteriosamente se tornasse a ocupação integral de alguns indivíduos; com esta opção de carreira, surgiu a necessidade da organização e sindicalização. Naturalmente, as guildas de assassinos da maioria dos lugares civilizados parecem amadores perto do Garrote. Transcendendo qualquer cultura individual e se estabelecido em diversos planos, o Garrote oferece serviços extraordinários — por um preço exorbitante. Esse tipo de trabalho exige habilidades excepcionais e os consumidores em potencial pagam por eles sem argumentar. Não se trata de eliminar o dono de uma loja concorrente. O Garrote somente é contratado quando é necessária a remoção de chefes de estado, quando criaturas extra-planares poderosas devem ser eliminadas ou mesmo quando divindades menores precisam ser banidas.

A reputação do Garrote está fundamentada em dois princípios: executar o serviço (e mantê-lo executado) e lealdade absoluta entre seus membros. Os assassinos comuns obtêm resultados variados em sua ocupação; muitas vezes seus alvos retornam à vida. O Garrote faz questão absoluta de que o serviço seja executado na primeira tentativa, e continue assim. Nada de *reviver os mortos* ou *ressurreição*; o Garrote possui métodos para assegurar que ninguém retornará depois que eles completarem sua missão. Obviamente, isso torna a organização indesejada em vários lugares, mas os membros do Garrote sabem cuidar de si mesmo. Ninguém da organização jamais aceitaria um contrato contra outro integrante. De fato, a competência dos membros é tão lendária que poucos deles se preocupam em manter o anonimato. Mesmo os mais devotos perseguidores da justiça hesitam em trazer um Garrote a julgamento, pelo simples conhecimento de que a vingança da ordem é rápida, silenciosa e eficaz.

Naturalmente, uma reputação tão impecável jamais persistiria se o Garrote aceitasse contratos de qualquer um com ouro suficiente. Se causassem caos e distúrbios em larga escala com uma onda de assassinatos, os oponentes da organização eventualmente acumulariam coragem suficiente — e aliados mais poderosos — para perseguir os membros e eliminá-los. Portanto, a organização é particularmente discreta sobre os contratos que aceita. Os chefes da guilda examinam todos os ângulos de um trabalho em potencial, para determinar as suas repercussões. Além disso, um tipo de código moral parece conduzir o processo de triagem, embora poucos além do círculo interno sejam capazes de definir seus parâmetros. Todos os detalhes sobre as negociações, aceitas e rejeitadas, são mantidos estritamente confidenciais.

A ORGANIZAÇÃO

O Garrote opera a partir de um grande número de filiais diferentes e cada uma funciona de modo relativamente autônomo. Os chefes dos escritórios individuais são os mestres da guilda como um todo e se reúnem para discutir contratos e honorários. As identidades dos mestres da guilda não são um segredo inescrutável. Qualquer pessoa com dinheiro suficiente para investir é capaz de fazer as perguntas corretas e finalmente descobrir as respostas. Certamente, como essas informações serão utilizadas irá determinar quanto tempo mais o investigador sobreviverá. Desde que esse interrogatório não cause problemas, os mestres da guilda não se importam muito com o anonimato.

Entrar em contato com o Garrote é fácil: basta fazer uma ou duas perguntas na região certa da cidade. A informação se espalha, e eventualmente alguém irá encontrar o contratante em potencial, e é possível que seja em sua própria residência. O tempo necessário para negociar um contrato pode variar entre alguns minutos e semanas, dependendo do alvo.

Sede: O Garrote tem filiais em muitas cidades grandes, em diversos planos. Uma filial pode assumir muitas formas: uma sala secreta atrás das paredes de uma propriedade luxuosa, embaixo do porão de um armazém movimentado, ou mesmo em uma loja de especiarias em meio a um bazar público. As filiais não são muito grandes e normalmente não são utilizadas como local de reunião. A perícia dos membros é tamanha que é muito simples transferir a informação e o equipamento necessário para as mãos dos assassinos que precisam deles, sem a necessidade de encontros regulares, mas os bens, a riqueza e a contabilidade ainda devem ser mantidos nas filiais. A função de negociar com os contratantes e aceitar (ou rejeitar) os contratos sempre é executada longe da filial, geralmente em um mercado público ou numa taverna aconchegante.

Assim como muitas organizações, o Garrote também possui um quartel-general onde residem a Mãe da Guilda e seus membros mais dedicados. A Casa-Regente da Guilda é uma mansão fortificada e incrivelmente grande, embora isso não fique óbvio do exterior — cada um de seus salões se encontra em um plano diferente. Os membros que possuem as chaves adequadas atravessam as salas e os planos com facilidade, mas para todos os demais, as câmaras são como as pérolas de um colar partido e espalhado. Muitas vezes, há um único aposento da Casa-Regente como uma sala de uma das filiais do Garrote, embora a maioria dos membros jamais perceba esse fato.

Membros: +5.500.

Hierarquia: Segmentada. As filiais operam de modo independente. Algumas vezes, as filiais servem a propósitos redundantes, mas uma não conhece a outra. Em certos casos, uma filial pode complementar outra e trabalhar em sintonia. Somente a Mãe da Guilda e os membros mais confiáveis conhecem toda a estrutura.

Religião: Nerull (primário) e Wee Jas.

Tendência: Qualquer Mau.

Grau de Confidência: Médio. Os assassinos conhecem os superiores e subordinados que possuem um cargo acima e abaixo na cadeia de comando. Os membros de nível intermediário e alto podem descobrir quando um contrato especialmente importante é aceito por toda a organização.

Símbolo: Um garrote.

LIDERANÇA

A Mãe da Guilda é a principal líder, mas com freqüência delega a administração da organização a um grupo seleto de membros chamados cordões. Os cordões possuem mais de 100 integrantes e cada um é responsável por diversas filiais ou regiões (algumas regiões incluem um ou mais planos). Os membros mais influentes da organização são descritos abaixo:

Anifer Unglum (LeShay CM Lad6/Asn14), a atual Mãe da Guilda, é uma criatura enigmática de poder e sutileza inacreditáveis. Mesmo seus subordinados de maior confiança acreditam que ela seja uma elfa poderosa; os que descobrem sua herança LeShay são sumariamente executados. Anifer veste um manto cujo interior conduz a uma dimensão vazia. Quando os restos mortais de uma vítima lhe são enviados para serem completamente destruídos, ela deixa sua capa cair sobre o corpo e pronuncia uma palavra de comando. Quando a capa é retirada, o corpo desapareceu para sempre, além até mesmo do alcance do poder dos deuses maiores.

Harisone (Halfling LM Mag18/Lad18) é um dos cordões de Anifer e por isso administra várias centenas de filiais. Como todos os cordões, ela conhece a chave da Casa-Regente, e pode se deslocar entre as salas sem problemas. Em certas ocasiões, ele

viaja para o mundo "real" para negociar com o chefe de guilda de uma filial.

Severin Molnar Negradaga (Anão NM Gue15/Lad10/Asn10) é o subchefe de guilda da cidade de União. Sua superior é Laslie, uma assassina aposentada que possui uma loja de livros usados no Bairro Mágico. Enquanto os demais membros da guilda a tratam com respeito, Severin aguarda apenas o dia em que receberá uma ordem de transformá-la em mais um alvo de qualquer contratante. Ele tem a ambição de ser promovido na organização.

RECRUTAMENTO

Não é fácil se tornar um membro do Garrote. É preciso demonstrar um nível de talento extraordinário; não é qualquer um com uma vocação para enfiar uma lâmina entre as costelas de um alvo que pode se qualificar para esta posição. Os mestres da guilda avaliam cada candidato através de uma imensidão de critérios, incluindo a lealdade e a disposição em cumprir as decisões do mestre da guilda a respeito de aceitar contratos ou não. O Garrote recusa mais assassinos de alto nível do que aceita. Entrar não é nada fácil.

Naturalmente, obter informações sobre como se candidatar não é tão difícil. O Garrote tem formas de se comunicar com membros potenciais em praticamente todos os grandes centros urbanos, em quase todos os planos de existência. Faça perguntas suficientes e mais cedo ou mais tarde alguém entrará em contato. Quando estiver com os pés na soleira da Casa-Regente, cabe ao candidato causar uma boa impressão.

A organização não é tão grande para uma operação multi-planar (quantos assassinatos são realmente necessários, no fim das contas?), mas seu repertório de talentos é muito variado. Conjuradores, psíquicos, guerreiros, monges e outros já cumpriram carreiras notáveis, além dos tradicionais assassinos, e já houve ocasiões em que os talentos de mais de um indivíduo foram necessários para determinado serviço.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDADES DOS MEMBROS

Serviços Disponíveis ao Público: Os membros do Garrote usam a palavra "cliente" para se referir àqueles marcados para morrer, ao passo que usam "contratante" para indicar os que pagam pela morte de um cliente. Os contratantes pagam um honorário adiantado pelos serviços do Garrote. Esse valor corresponde ao nível médio de personagem do cliente ou seu NE, multiplicado pelo mesmo valor mais 4, e depois multiplicado por 1.000 PO. O pagamento dessa taxa garante que o Garrote irá designar um assassino com ND médio (ou o NE de um grupo de assassinos) quatro níveis acima do ND do cliente (ou do NE de um grupo de clientes). Se o contrato não for cumprido em 30 dias devido à incapacidade do Garrote em superar as defesas do cliente, os honorários são devolvidos ao contratante (menos 10% para cobrir as despesas). Nesse caso, um novo contrato deve ser acordado. Se a remoção permanente é necessária (o que exige a participação de Anifer), o valor é o mesmo, acrescido de 25%.

Por exemplo, se o Garrote aceita um contrato contra um grupo de aventureiros de NE 22, sua taxa será de 572.000 PO. Um único assassino com nível de personagem 26 (ou um grupo com NE 26) tentará cumprir o contrato, mas se a tentativa não for bem sucedida em 30 dias, o contrato é anulado.

Benefícios para os Membros: Trabalhar com o grupo de assassinos mais famoso do multiverso já representa uma recompensa intangível, mas também ajuda quando o personagem tem todo esse grupo de elite de assassinos vigiando sua retaguarda. Poucas pessoas estarão dispostas a eliminá-lo se souberem que uma legião de seus irmãos e irmãs estará em seu encalço em questão de dias para vingá-lo. Além disso, todos os membros ativos da organização têm acesso aos melhores equipamentos, magias e pessoal de apoio existente (mas tudo a preço de mercado). E, naturalmente, os contratos pagam muito bem; embora a guilda receba os honorários, o assassino recebe plenos direitos ao espólio. Assim, se um cliente possui itens pessoais valiosos, incluindo riquezas ou magia, o assassino pode ficar com eles como sua recompensa.

Se um membro da guilda espera o apoio de seus colegas, deve estar pronto a fazer o mesmo quando outro membro tombar. Todo o código da organização perderia o sentido se alguém de fora sequer suspeitasse da possibilidade de escapar sem punição quando atacar um integrante do Garrote, por isso ninguém escapa — é responsabilidade de qualquer membro assegurar que o preço por ofender o Garrote foi pago.

Desenvolver e sustentar uma ampla rede de olhos e ouvidos é vital para este negócio, e os membros devem compartilhar as informações que chegam das ruas com os demais sempre que solicitado. Se um trabalho estiver comprometido porque alguém forneceu informações incorretas ou incompletas, a reputação de toda a guilda será danificada. E isso não é aceitável.

Finalmente, cada membro deve entender e aceitar a proibição de trabalhos por conta própria. Ninguém deve aceitar um serviço que não seja aprovado pelos mestres da guilda. Eles têm seus motivos para aceitar ou recusar contratos e qualquer membro que não respeite isso não o fará durante muito tempo.

Mortu: Todos os membros da guilda carregam o *mortu*, uma substância venenosa aplicada nos olhos de um cadáver. Isso impede que o corpo seja ressuscitado com *reviver os mortos*, *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira*. As magias *desejo*, *milagre* e outros métodos extremos ainda podem gerar resultados, mas mesmo assim cada utilização de uma magia com este nível de poder tem somente 50% de chance de funcionar — é possível realizar diversas tentativas. Para um contrato que exija remoção permanente, o corpo é enviado à filial mais próxima, e de lá para a Mãe da Guilda e sua capa dimensional. O *mortu* não tem efeito sobre criaturas vivas, construtos ou mortos-vivos.

ENCONTROS

A menos que um ou mais dos personagens de sua campanha esteja tentando especificamente ingressar no Garrote (ou decida que precisa de seus serviços), seus PJs dificilmente terão contato direto com esta organização. É bem mais provável que eles atraiam a atenção do Garrote por dois motivos: algum inimigo dos personagens que contratou os assassinos para eliminá-los ou alguma ação dos personagens que chamou a atenção da guilda. A primeira idéia é bastante direta e não exige um enredo muito complexo para funcionar, embora conduzir uma campanha com uma ameaça desse porte para a destruição dos personagens sempre seja um risco em potencial. A menos que os personagens disponham dos recursos para impedir um evento como esse ou reverter seus efeitos, o Mestre deve tomar muito cuidado se não tiver certeza de que seus jogadores saberão tratar a morte de um de seus personagens épicos com maturidade.

Atrair a atenção do Garrote (e provavelmente sua ira) pode acontecer de diversas formas. Os personagens podem estar invadindo a área de atuação da organização, o que sempre deixa um mestre de guilda insatisfeito. O grupo pode ter algum interesse num alvo perseguido pelo Garrote, especialmente se forem membros da Ordem do Escudo (descrita adiante neste capítulo). Mais cedo ou mais tarde, esse tipo de interferência com uma guilda de assassinos transformará os PJs em alvos. Novamente, você deve tomar muito cuidado para lidar com um evento como esse.

Em cada filial, haverá um grupo de operativos variando entre dois ou três até quarenta ou cinqüenta, dependendo do local, seu

nível de violência e o potencial de resistência dos alvos. Eliminar um oficial comandante da Guerra do Sangue (um conflito travado nos Planos Externos entre os diabos e os demônios) é bem mais perigoso do que simplesmente executar o líder de uma pequena nação.

Encontro Típico com o Garrote (NE 30): 2 assassinos (Lad10/Asn10), 1 assassino líder (Lad10/Asn18), 1 especialista (Lad24/Espreitador Perfeito 6). Esse grupo poderia ser encontrado vigiando um futuro cliente ou investigando um contratante potencial. Provavelmente não serão encontrados se estiverem em missão.

OS COLETORES

Os Coletores caçam artefatos através dos planos, sentindo prazer com o passatempo supremo de reunir todo e qualquer tipo de instrumento mágico para custódia e estudo.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

Os membros deste grupo se dedicam completamente à pesquisa, caçando e recuperando itens notáveis, não importa se foram perdidos com o passar do tempo, estão escondidos nos tesouros de criaturas poderosas ou até são vítimas de abuso por criaturas que os Coletores consideram indignas de sua posse. Os Coletores recuperam e transportam esses objetos para sua sede, onde são armazenados com segurança e estudados.

Nem todo mundo aprecia os Coletores, especialmente os que perderam itens para a organização, mas seu poder obriga até os antagonistas mais agressivos a pensarem duas vezes antes de se oporem a eles ativamente. Outros, que não desejam necessariamente se unir ao grupo, trabalham com eles de vez em quando, ou procuram a ordem em busca de conhecimento, conselhos ou para pesquisar magias em seus arquivos.

A história pouco notável dos Coletores se iniciou com um grupo de professores em uma escola de magia e sua coleção particularmente vasta de artefatos antigos e poderosos. Essa coleção aumentou, até se tornar suficientemente grande e impressionante para representar um poder legítimo. Com o tempo, o colégio tornou-se mais interessado no estudo e no acúmulo de artefatos e mais preocupada com a própria segurança. Com o tempo, toda a escola mudou seu foco. Os Coletores se preocupavam cada vez menos com o ensino e mais com a descoberta de relíquias ainda mais poderosas e sua armazenagem em sua Arca Suprema. Hoje, principalmente para auxiliar seus atuais esforços de recuperação, os Coletores trabalham com as maiores escolas de magia arcana de diferentes dimensões, fornecendo materiais e notas para ensino e pesquisa.

A ORGANIZAÇÃO

A organização dos Coletores difere pouco do que se espera de uma grande escola de magia: um campus fixo, um corpo de regentes que decidem as políticas e um grande corpo discente de magos, rastreadores e Coletores que se responsabilizam pelos assuntos cotidianos, pesquisas e aquisições da instituição.

Sede: Os Coletores possuem um vasto complexo chamado Arquivo Temporal, que dispõe de salas de reunião, laboratórios de pesquisa e aposentos. Ele também atua como o perímetro externo da Arca Suprema, onde os Coletores armazenam seus artefatos mais importantes. O Arquivo Temporal localiza-se em um mundo do Plano Material, em uma grande ilha tropical bem guardada e afastada da civilização.

Além das diversas câmaras vivas (consulte o Capítulo 5) utilizadas pelos Coletores para o armazenamento temporário dos artefatos que serão pesquisados e catalogados, existe a Arca Suprema, um depósito permanente para relíquias perigosas. Ela fica no centro do complexo, protegida por uma combinação de armadilhas mortais, guardiões, magias e defesas místicas.

Membros: +500.

Hierarquia: Flexível. Sete magos atualmente ocupam a mesa do conselho, mas no passado esse número foi maior e menor. Da mesma forma, os membros não são vitalícios, mas cumprem um mandato, antes de voltar à pesquisa em tempo integral e à "coleta" em campo.

Religião: Diversas.

Tendência: Diversas.

Grau de Confidência: Baixo. Os membros do grupo conhecem a maioria dos demais membros, especialmente os conselheiros. Os esforços para manter os segredos da ordem se limitam essencialmente à preservação dos protocolos de acesso à Arca Suprema.

Símbolo: Uma porta de cofre fechada em um campo verde.

LIDERANÇA

Os Coletores são liderados por um conselho de sete magos anciões, chamados regentes, responsáveis pelas políticas da instituição. Toda a organização se reúne a cada seis meses para decidir os assuntos mais importantes (embora o comparecimento regular não seja compulsório, ou sequer esperado, devido à natureza do trabalho da maioria dos membros), entre eles o progresso de missões específicas e a urgência de alguma recuperação. Nesta oportunidade, qualquer membro da organização pode revelar informações sobre algum item que considere valioso para ser adquirido ou requisitar auxílio para missões especialmente complicadas. Em seguido, o conselho ajustará suas prioridades e alocará mais recursos onde forem necessários. Qualquer membro que não faça parte do conselho dos anciões é considerado um subordinado, e quando sua ajuda for solicitada para determinada tarefa, ele deve obedecer. Excluindo essa exceção, os membros são livres para perseguir conhecimento e itens conforme desejarem. Os sete membros do conselho são responsáveis pelo armazenamento e proteção dos itens coletados pela organização, e nomeia um comitê de especialistas que trabalha em conjunto com eles para manter a segurança.

A seguir, breves descrições de algumas das maiores autoridades entre os Coletores.

Dalshaman (Humano LB Mag27), o primeiro regente dos Coletores, é considerado o maior especialista na coleção e reconhece que o verdadeiro perigo é muito maior do que a organização imagina, caso os artefatos caiam em mãos erradas. Ele trabalha constantemente para reforçar a segurança.

Lira Brisa Suave (Elfa LB Mag20/Agente Caçador 3), terceira regente dos Coletores, não compartilha do medo que Dalshaman sente pela coleção, e delicia-se em emprestar peças particularmente impressionantes. Muitas vezes, ela ignora os protocolos quando acredita que determinada peça é inofensiva.

Gomand Pusk (Gnomo N Mag21), quarto regente dos Coletores, foi maculado por um dos artefatos malignos da coleção. Ninguém sabe nada sobre sua condição. Atualmente, ele planeja o dia em que neutralizará todas as defesas da Arca Suprema e libertará a coleção, especialmente os artefatos mais

obscenos e perigosos, simultaneamente. Se alcançar seu objetivo, um grande cataclismo será desencadeado.

RECRUTAMENTO

Para se tornar um membro da organização, basta nutrir a simples crença de que qualquer objeto mágico poderosos deve ser entregue ao grupo, e que todos os seus membros têm direito ao conhecimento proveniente das pesquisas e recuperações.

Como é possível supor, a maior parte dos membros é composta de magos poderosos, mas existem integrantes de todas as classes conhecidas entre suas fileiras. As missões de recuperação muitas vezes são longas e perigosas, exigindo uma ampla variedade de habilidades. Alguns membros atuam como guardas capacitados para os artefatos entregues ao grupo, encarregados de proteger essas magias poderosas contra roubos e qualquer utilização ilícita. Os estudiosos ajudam a desmistificar os itens recuperados ou descobrir maneiras novas e mais inteligentes de protegê-los. Nas raras ocasiões de um roubo, equipes de campo excepcionalmente competentes tentam recuperar o item e capturar os ladrões.

Os indivíduos que não pertencem à organização (com exceção dos reitores das escolas de magia arcana) ocasionalmente solicitam e recebem permissão para examinar artefatos interessantes, sempre sob supervisão e escrutínio cuidadosos. Ainda mais raramente, os Coletores permitem o uso limitado de alguns dos itens recuperados para corrigir algum desequilíbrio no tecido do universo, mas apenas sob as circunstâncias mais graves.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDADES DOS MEMBROS

Os membros dos Coletores adquirem muitas recompensas. O acesso à maior coleção de itens mágicos raros e extraordinários certamente é a maior delas. A extensa lista de artefatos inclui a maioria dos itens deste livro, do *Livro do Mestre* e de quaisquer outras fontes da campanha. Para assegurar a integridade do sistema, os protocolos para acessar a Arca Suprema para observar um artefato específico exigem a presença de dois regentes. Ambos devem estar presentes para armazenar ou remover um item. O conselho dos regentes e seu comitê de segurança não poupam esforços para proteger a Arca Suprema. Parte do protocolo exige a utilização de câmaras vivas (consulte o Capítulo 5) durante a remoção dos artefatos.

Um personagem de 21º nível ou superior que seja um membro da instituição pode retirar um artefato por ano e mantê-lo consigo durante um mês para pesquisa. Os membros que abusam desse privilégio são procurados e expulsos da organização (se estiverem de posse de um artefato, ele é resgatado). Embora a retirada de artefatos geralmente seja realizada somente para pesquisa, o membro pode utilizar o artefato conforme desejar e considerar adequada durante o período de empréstimo. Se um artefato for danificado ou destruído enquanto estiver com qualquer Coletor, ele deve obter um novo artefato para a coleção, sob risco de expulsão.

O complexo do Arquivo Temporal também fornece laboratórios de pesquisa, aposentos para os membros que preferem morar "no campus", alimentação e componentes mágicos a preços razoáveis (os mesmos listados no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre*).

A organização espera que seus membros contribuam com os arquivos. A cada dez anos, cada membro deve participar na busca de um novo artefato para a coleção (ingressando em uma missão de recuperação). Os integrantes que apreciam essas missões de busca e recuperação de artefatos podem receber treinamento na classe de prestígio agente caçador (Consulte o Capítulo 1). Se o membro se envolver em outros tipos de atividades que contribuem diretamente para a causa da organização (como pesquisa, guarda e outros), ele será dispensado dessa obrigação. Quando nenhuma dessas circunstâncias puder ser atendida, o membro deve contribuir com 200.000 PO a cada década para permanecer como um membro pleno e continuar a utilizar as instalações.

Outras responsabilidades incluem defender os ideais da instituição, obedecer todas as determinações do conselho dos regentes e jamais tentar roubar um item da Arca Suprema. Somente dois membros deserdaram em toda a história dos Coletores — ambos roubaram um item dos arquivos da organização e fugiram na esperança de conservar o artefato consigo. Um deles ainda está em liberdade, mas os Coletores caçaram o outro criminoso. Os regentes determinaram a sentença e executaram a punição. Ele atualmente jaz em estase temporal, como mais uma peça da coleção na Arca Suprema.

ENCONTROS

Essencialmente, os personagens da campanha podem se envolver com os Coletores de duas formas. A primeira é adquirir algo que a organização deseja e a segunda é serem contactados pelos Coletores com uma oferta de trabalho. A primeira não exige que o interesse dos jogadores seja despertado, mas a segunda, sim. Nos dois casos, a interação com os Coletores geralmente é uma proposta absolutamente direta.

Caso deseje incluir algumas complicações à sua trama, basta elaborar um artefato relacionado ao enredo que seja do interesse dos personagens e dos Coletores. Talvez os PJs precisem encontrar um artefato para cumprir uma missão ou simplesmente encontram uma relíquia poderosa por acaso. Em qualquer das hipóteses, se um membro dos Coletores aparecer procurando pelo item, as coisas devem se tornar interessantes. A organização não costuma tomar medidas drásticas rapidamente, o que significa que é possível manter esse assunto como uma pedra no sapato dos jogadores; os Coletores são extremamente pacientes e poderiam se tornar adversários de longo prazo dos heróis.

Por outro lado, os Coletores poderiam entrar em contato com os personagens em busca de auxílio para rastrear um de seus bens. Isso pode acontecer devido à reputação dos PJs ou sua afiliação com uma das organizações descritas nesse capítulo, como a Sociedade Cartográfica Planar. Os Coletores muitas vezes empregam Topógrafos para auxiliá-los a encontrar lugares obscuros e sobreviver a regiões hostis. Outra possibilidade é que os Coletores estejam preocupados com a concorrência em uma missão para recuperar um item mágico poderoso. Finalmente, os antigos proprietários de um artefato recuperado pelos Coletores estariam insatisfeitos com a perda de seu objeto precioso e o desejam de volta, talvez contratando os serviços da Ordem do Escudo e dos personagens que participarem dela.

Encontro Típico com os Coletores (NE 25): 1 Coletor (Mag21), 1 mercenário (Gue21), 1 agente caçador (Rgr21/Agente Caçador 2). A organização estaria procurando um artefato de posse de um inimigo dos PJs ou em poder do próprio grupo. Os Coletores não costumam roubar um artefato de um grupo bondoso; antes disso, eles oferecem dinheiro, serviços ou alguma outra coisa em troca do artefato que desejam.

OS BENDITOS

Os membros dos Benditos alegam que possuem (e têm formas legítimas ou forjadas de provar) um grau de ancestralidade divina. Em algum aspecto, eles se consideram maiores ou mais importantes que os seres normais e exigem que sejam tratados adequadamente.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

Em seu nível mais fundamental, os Benditos lutam para aumentar sua influência, colocando seus membros em cargos de poder em

todos os planos. Os membros acreditam em sua superioridade inata sobre todas as criaturas que não compartilham de sua ascendência divina. Como acreditam que sua suposta proeminência é fundamental, sentem um anseio de percorrer a trilha para a glória e a supremacia. Qualquer ação é valida em suas estratégias para assumir o controle das instituições mais influentes de todo o multiverso: traição, assassinatos, subornos ou guerra direta têm pouca diferença na perseguição dos objetivos dos Benditos. Infelizmente para seus propósitos (que continuam bastante obscuros), os membros dos Benditos raramente concordam sobre quem deveria liderar o grupo, nem sobre a verdadeira natureza de seu objetivo final. Muitos Benditos estão presentes no conselho administrativo de grandes cidades ou possuem influência sobre organizações poderosas (adquirida com muito derramamento de sangue ou conluios), mas tomam providências restritas — ou nenhuma — em benefício dos seus semelhantes. Na verdade, os conflitos mais turbulentos ocorrem internamente. Em alguns aspectos, os Benditos funcionam como um clube para os extremamente poderosos, com poucos objetivos além de fornecer aos seus membros uma sensação de superioridade sobre os demais.

A maior parte dos membros se concentra no auto-engrandecimento, procurando maneiras de utilizar a organização para suas próprias ambições pessoais, em detrimento de qualquer objetivo comum mais elevado. Sempre lutando para adquirir cargos importantes e buscando a adulação das massas, os membros desse grupo se exaurem em lutas internas e jogadas políticas, tentando obter vantagens freqüentemente, mas nunca conservando essa condição durante muito tempo. Que os deuses socorram o multiverso se algum dia os Benditos se unirem sob um único e poderoso líder.

A ORGANIZAÇÃO

Geralmente, o grupo é descrito como "uma assembléia de iguais", embora na prática os mais poderosos tenham uma voz mais ativa que os integrantes com menos capacidades. Dessa forma, dezenas de coalizões menores florescem entre a organização. Algumas se opõem entre si tão violentamente que os acabam formando mais grupos dissidentes.

Sede: Os Benditos não possuem uma sede formal. Os aliados se encontram em suas próprias residências para discutir seus planos e os aliados em potencial oferecem jantares aos demais. Ocasionalmente, quantidades maiores de membros se reúnem para elogiar-se e verificar como as alianças e coalizões estão funcionando. Não existe um quartel-general.

Informalmente, uma taverna luxuosa chamada A Taça do Paraíso no coração da cidade de União serve como ponto de encontro para os Benditos. Os membros podem ser encontrados ali com regularidade, bebendo ou conversando nas salas particulares reservadas para seu uso. As pessoas não afiliadas à organização muitas vezes comparecem ao local pela oportunidade de ver os membros do grupo, que são tratados como celebridades em determinados círculos. Os membros de uma organização chamada Fiéis da Fonte (vindos de outra metrópole planar chamada Sigil) também são freqüentemente encontrados na taverna. Os Fiéis prestam reverência a todas as coisas divinas; quando estão presentes, sentam-se embevecidos, ouvindo tudo o que um Bendito tenha a dizer.

Membros: +890.

Hierarquia: Flexível. As alianças entre os membros são instáveis, embora algumas coalizões perdurem durante alguns anos. O único fator que mantém os Benditos como um grupo "coeso" é seu direito inato, a ancestralidade divina que todos alegam.

Religião: Diversas.

Tendência: Qualquer uma.

Grau de Confidência: Misto. A maior parte das pessoas de União já ouviu falar desde ou daquele membro em particular e de suas conquistas, mas desconhecem completamente os Benditos como um grupo. A maioria dos membros se contenta em aparecer ocasionalmente na Taça do Paraíso e desfrutar da condição de celebridade em círculos seletos. Por outro lado, existem diversas coalizões secretas que esperam um dia assumir a liderança do grupo, permitindo-lhes alcançar seus próprios objetivos.

Símbolo: Um relâmpago vermelho em um fundo branco.

LIDERANÇA

Há muito tempo que não existe qualquer figura genuína de liderança na organização. Diversos candidatos em potencial disputam um controle limitado sobre o grupo, mas ninguém está sequer próximo de consolidar sua liderança, e isso provavelmente não acontecerá em um futuro imediato. Na melhor das hipóteses, assumir qualquer liderança é uma posição instável, e cair dessas altitudes é muito comum quando as alianças se formam e são desfeitas com o soprar do vento.

Calabar Kordson (Humano LN Mng20/Mag10) alega que seu bisavô é ninguém menos que o Deus da Força, Kord. Ele certamente possui uma força sobrenatural e uma ascendência indiscutível. Ele lidera uma coalizão de vinte outros Benditos, que desejam impor sua liderança sobre os demais. Seu objetivo, se conseguir assumir o controle da organização, é o poder divino, pura e simplesmente. Ele acredita que acumulando poder político suficiente, controlando cidades, países e outras regiões planares, eventualmente conseguirá que ele e seus seguidores escolhidos ascendam à verdadeira divindade, criando um novo panteão.

Vellella (Elfa CB Mag22) adora sua condição de celebridade em União, mas também reconhece o perigo que os elementos radicais dos Benditos poderiam representar se assumissem a liderança do grupo. Ela sempre atrapalha os planos de Calabar, embora sejam extremamente educados entre si quando se encontram, mesmo que seus comentários sejam irônicos e sarcásticos. Vellella alega um parentesco distante com um deus élfico do lar.

RECRUTAMENTO

Tornar-se um membro dos Benditos não envolve uma questão de admissão, mas de infiltração. Os membros atuais estão tão ocupados manipulando os outros e conspirando em busca de poder que não têm tempo para se preocupar com qualquer tipo de processo de admissão. É mais fácil simplesmente ingressar no jogo, estabelecendo aliados e inimigos, do que ser formalmente reconhecido por meio de alguma cerimônia. Naturalmente, sem a apresentação de alguma prova de ancestralidade divina (ou um belo truque para enganar a maioria), qualquer aspirante terá pouco a oferecer aos aliados em potencial e a seus planos grandiosos. Envolver-se no grupo sem a capacidade de provar uma alegação de direito geralmente resulta em uma morte prematura.

É improvável que os Benditos venham recrutar os personagens para se unirem às suas fileiras, e se o grupo desejar se envolver com a ação, terá que mergulhar nos jogos das intrigas políticas. Embora este tipo de envolvimento possa ser divertido, os Benditos podem cruzar o caminho de seus jogadores de outras formas.

Excluindo os problemas de qualificação, os Benditos não fazem distinções entre as classes. Guerreiros ou magos, clérigos ou ladinos, qualquer um com carisma e estômago para participar do jogo será capaz de forçar sua admissão. Tudo o que realmente importa é o nível de poder que o indivíduo ostenta e o lado que ele escolherá.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDADES DOS MEMBROS

Um membro dos Benditos tem poucos benefícios ou responsabilidades tangíveis, a não ser a condição de celebridade em alguns bairros da metrópole planar de União e algumas outras cidades.

Nessa disputa sem limites, os membros determinam suas próprias recompensas e seguem suas próprias regras em busca do pedestal. Todos se preocupam com as conseqüências de ações grosseiras como assassinatos e traições, por isso existe alguma cautela para não incitar a ira dos demais membros do grupo. Uma gafe como essa pode atrair a cólera de todos os Benditos.

ENCONTROS

Os PJs que gastarem muito tempo na metrópole planar de União provavelmente ouvirão falar das façanhas deste ou daquele membro dos Benditos. A população local acompanha até os acontecimentos triviais que envolvem os Benditos, como uma espécie de novela dramática. Caso procurem o grupo, sempre podem encontrar seus vistosos representantes na luxuosa taverna A Taça do Paraíso, embora seja difícil entrar para a lista de convidados.

Como os membros deste grupo possuem grandes ambições, sempre procuram indivíduos para executar seus trabalhos sujos. Os aventureiros capazes, com bastante desenvoltura, nunca são inúteis, mesmo (e especialmente) quando não conhecem os verdadeiros propósitos divinos de seus patrões. Os Benditos também utilizam os serviços de algumas das outras organizações estabelecidas em União, em particular o Garrote e a Ordem do Escudo. Devido à natureza do grupo, é uma dedução lógica que os Controladores tenham alguns agentes infiltrados entre seus membros, embora poucos Benditos saibam disso. Utilizar os Benditos como antagonistas de algum outro grupo, especialmente com os PJs no fogo cruzado, seria uma excelente idéia para sua campanha.

Encontro Típico com os Benditos (NE 23): 1 celebridade (Fet23), 2 tietes (Brd15). O encontro típico aconteceria em uma rua, onde os plebeus rodeiam o Bendito, e o avanço dos PJs provavelmente é impedido pelo tumulto da multidão.

A ORDEM DO LIVRO

Este grupo possui somente uma paixão, um propósito, um destino: compilar o grimório supremo, com o registro de absolutamente todas as magias.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

A Ordem do Livro é uma assembléia de magos que cultua a magia escrita. Sua missão é reunir todos as magias do multiverso e registrá-las em um artefato chamado o Livro Final para preservá-las pela eternidade. Eles não nutrem interesse em nenhum outro tipo de magia e não permitem que nada os afaste de seu objetivo.

Esta ordem existe há muito tempo, sendo mais antiga que a maior parte dos seus membros atuais. A história afirma que uma maga chamada Sharlee, a Encantadora, recebeu o *Livro Final* diretamente de um ser composto de magia pura, que ela batizou de "A Serpente". Foi-lhe dado a entender que, registrando toda a magia do multiverso, ela se manteria viva em todas as partes, mas caso o registro ficasse desatualizado, a própria magia terminaria e desapareceria. A maioria dos membros atuais não acredita nessa lenda, e ingressa na ordem para obter acesso às magias de toda a existência, e pelo prazer de escrever pessoalmente uma nova magia no livro e vê-la ser cuidadosamente organizada, catalogada e considerada adequada e útil.

A ORGANIZAÇÃO

Sharlee ainda coordena a Ordem do Livro, mas abaixo dela não existe uma hierarquia definida entre os membros. O grupo se dividiu, por necessidade, em diversas forças-tarefas. Algumas se ocupam da indexação do trabalho existente, assegurando-se que o grupo não duplique registros, enquanto outras constantemente registram novos pergaminhos de forma provisória (para aguardarem o registro no *Livro Final* pela própria Sharlee), e as demais administram uma rede de informantes encarregados de relatar toda e qualquer atividade arcana incomum em qualquer canto do multiverso. Os indivíduos que realmente viajam pelos planos em busca de novas magias constituem o maior grupo, mas em quase todos os aspectos sua operação é auto-reguladora; poucas decisões que influenciam a operação do grupo precisam ser tomadas. Cada grupo funciona de forma autônoma, muitas vezes sem conhecimento das missões dos demais.

Sede: A Ordem do Livro se abriga em uma fortaleza montanhosa em um mundo sem importância do Plano Material, sem estradas, portas ou qualquer forma mundana de acesso, exceto vôo. A estrutura é bem guardada e protegida com *símbolos* (ajustados para ignorar os membros) e diversos braquiúros (consulte o Capítulo 5) treinados para atacar os invasores que perambulam nos arredores. Os membros entram e saem por meio de teletransporte, *viagem planar* e um *círculo de teletransporte* permanente (e bem vigiado) que se conecta ao arco de um edifício possuído pela organização no Bairro Mágico de União.

Diversos pavimentos da fortaleza são destinados a armazenar uma grande quantidade de tomos, onde são inscritas as magias que aguardam registro no *Livro Final*. No coração da fortaleza, estão os aposentos de Sharlee, onde a maga devota todo seu tempo a escrever as magias no *Livro Final*, que está preso com correntes de adamante a um golem de adamante em forma de púlpito.

Membros: +3.000.

Hierarquia: Flexível. Sharlee é a única constante. Os demais integrantes são instáveis, assumindo tarefas ou delegando-as conforme desejarem. Um membro da Ordem do Livro pode solicitar uma licença a qualquer momento (embora a organização espere que ele retorne com pelo menos uma magia nova).

Religião: Diversas.

Tendência: Qualquer uma.

Grau de Confidência: Misto. Os conjuradores arcanos de União provavelmente já ouviram falar da Ordem do Livro, mas em geral não percebem a seriedade do trabalho do grupo.

Símbolo: Uma mão escrevendo símbolos arcanos em um livro aberto.

LIDERANÇA

Sharlee, a Encantadora, é a autoridade suprema, mas devido à sua obsessão, sem mencionar sua forma física incomum, a liderança do grupo compete aos magos mais confiáveis que presidem as forças-tarefas. A forma especial de Sharlee deve-se à ambição inflexível de terminar sua tarefa com o *Livro Final*. Quando sua idade avançada a deixou às portas da morte, ela realizou o ritual que a transformou em um lich, e depois disso tornou-se um demilich.

Sharlee, a Encantadora (Demilich NM Mag31) é uma mão esquelética cravejada de jóias (consulte a descrição de um demilich no Capítulo 5). Essa mão desincorporada escreve magias insanamente no *Livro Final*, noite e dia, sem jamais descansar. Somente as notícias mais graves podem perturbar seu trabalho sem uma punição adequada. O trabalho de Sharlee está consideravelmente atrasado; ela não consegue escrever as magias com a mesma velocidade que a organização descobre novas magias e as adiciona aos registros temporários.

Falsan Dubokat (Humano CB Brb21) lidera a força-tarefa responsável pela segurança da fortaleza. Ele criou todos os braquiúros que percorrem livremente os arredores e batizou cada um. Sempre que Falsan está na fortaleza, seu assovio é capaz de atrair 2d4 braquiúros, que correm para investigar o chamado. Quando viaja, ele sempre leva Punho consigo, seu braquiúro predileto.

Sfels, o Compilador (Gnomo NB Mag22) lidera a força-tarefa responsável pela coleta de magias de outros planos. Ele é visto com freqüência em União, falando com conjuradores poderosos em visita à metrópole planar. Algumas vezes, Sfels impede que determinadas magias sejam enviadas para registro, quando está certo de que elas apenas duplicam outros efeitos catalogados. Ele possui uma mente enciclopédica e recorda-se de tudo que observa.

RECRUTAMENTO

A Ordem do Livro aceita quaisquer indivíduos que estiverem dispostos a doar seu tempo, magias e, de fato, suas vidas à causa. Somente os conjuradores arcanos que preparam suas magias podem se tornar membros efetivos. Os demais usuários da magia arcana, conjuradores divinos e psíquicos tem pouco a oferecer sob os critérios da organização, e sua admissão nem sequer é considerada. A ordem acredita que essas pessoas não têm a determinação e o vigor necessários para contribuir efetivamente com seus objetivos. Naturalmente, todos são bem-vindos a ajudar a ordem em sua missão; nenhuma magia escrita é recusada. Muitos membros freqüentemente empregam aventureiros para ajudá-los em sua busca por novos pergaminhos, tomos e magias épicas; esse tipo de auxílio é necessário, e até esperado, para que o trabalho seja completado algum dia.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDADES DOS MEMBROS

Os benefícios para os membros são enormes: o acesso a todas as magias compiladas nos registros temporários é um privilégio compartilhado por todos os integrantes da ordem (alguns têm acesso ao próprio *Livro Final*, como recompensa por descobrir uma nova magia muito relevante). Por ironia, os registros temporários atualmente são tão vastos que percorrer todas as prateleiras exigiria uma vida inteira ou mais. Os registros são compostos de fileiras paralelas de estantes de livros, separadas por um espaço de 3 m, estendendo-se verticalmente em uma centena de pavimentos; a única forma de alcançar vários dos registros é voando. A maioria dos integrantes da ordem tem coisas melhores a fazer com seu tempo, especialmente quando se dedicam a ampliar o acervo. Os membros que deixam a desejar em seus esforços para coletar novas magias, ou que estão obviamente mais interessados em utilizar os registros temporários em benefício pessoal em vez de auxiliar à causa da Ordem, podem ser expulsos e jamais serão readmitidos nos salões da fortaleza.

Os membros podem se abrigar em qualquer uma das centenas de salas vazias da fortaleza, incluindo as catacumbas vazias em seus alicerces. Muitos viajam por meio de magia para a fortaleza e retornam, preferindo acomodações de melhor qualidade.

Não existem deveres formais para manter a condição de membro, somente uma perseguição ativa de magias escritas. As doações para cobrir os custos de se escrever novas magias nos tomos são sempre bem-vindas. Às vezes, os membros sentem a necessidade de embarcar em aventuras para obter suprimentos, componentes de magia e riqueza suficiente para manter o funcionamento do projeto. Mesmo os magos poderosos precisam comer, dormir e tomar banho, e escrever as magias exige tinta, velas, penas, pergaminhos e instrumentos de encadernação (embora um grande depósito na fortaleza geralmente abrigue quantidades suficientes deste tipo de material para durar um mês inteiro).

ENCONTROS

Provavelmente, a Ordem do Livro é a organização mais reclusa dentre todas as descritas neste capítulo, mas isso não significa que os personagens dos jogadores não teriam motivos válidos ou interessantes para cruzar seu caminho. A trama mais óbvia para utilizar a Ordem do Livro seria fazer com que os jogadores criassem, adquirissem ou mesmo testemunhassem o uso de uma magia nova e incomum, que a Ordem ainda não possui. Um enredo mais indireto, mas igualmente interessante, envolveria a necessidade da Ordem em contratar personagens épicos para obter uma magia muito rara. Se o Mestre deseja colocar os personagens em conflito com a instituição, poderia criar uma nova organização com a crença extremista de que a Ordem do Livro destruirá totalmente o multiverso quando completar seu projeto, e envolver os personagens na trama.

Força-Tarefa Típica (Coletora de Magias) (NE 23): 2 compiladores (Mag19), 1 guardião (Gue21). Uma força-tarefa coletora de magias pode surgir praticamente em qualquer lugar, a qualquer hora, teleportando-se ou utilizando *viagem planar* para o local desejado. Os membros geralmente são obcecados em adquirir a magia que procuram, mas estão dispostos a fechar acordos se isso resultar na aquisição da nova magia. O método mais utilizado é pagar pelo direito de copiar a magia, como se fosse um pergaminho. Se necessário, eles podem lutar com as criaturas que se recusarem a compartilhar a magia, embora esse comportamento seja raríssimo.

A ORDEM DO ESCUDO

O Escudo é um grupo de mercenários especializados em proteção e defesa. Muitas vezes, ele é chamado de A Ordem do Selo (devido a uma estranha relíquia que o grupo mantém selada sob

LIVRO FINAL (ARTEFATO MAIOR)

Este livro místico é muito valioso para os conjuradores arcanos; alguns diriam que nenhum outro tomo é mais útil. A quantidade de páginas e a capacidade desse imenso volume são infinitas. O *Livro Final* contém todas as magias reunidas pela Ordem do Livro, uma organização na metrópole planar de União. A Ordem do Livro vem registrando magias no *Livro Final* há milhares de anos; dessa forma, o número de magias do grimório é incomensurável. Se um conjurador arcano estudar o livro durante um mês, no final do período poderá utilizá-lo como seu próprio grimório. Todas as magias arcanas que aparecem em qualquer fonte de referência existem nesse tomo, e podem ser preparadas por um conjurador capaz de usar um grimório no processo (em geral, magos). Apesar do tamanho da compilação, um conjurador sintonizado com o livro conseguirá localizar qualquer magia que procure em segundos, graças à poderosa magia do artefato.

Qualquer pessoa incapaz de conjurar magias arcanas que ler uma única palavra do livro deve obter sucesso em um teste de resistência Vontade (CD 20) ou ficará insana (veja a magia *insanidade*).

Nível do Conjurador: 19º; *Peso:* 1,5 kg.

seus quartéis, no Bairro Comercial de União). Seus membros trabalham como guarda-costas para qualquer pessoa com recursos o bastante para contratá-los, mas também são capazes o suficiente para servir a chefes de estado.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

A Ordem do Escudo foi criada por um grupo de aventureiros que se cansou de explorar lugares cada vez mais distantes à procura de mais riquezas. Muitos tumultos aconteciam na cidade onde viviam, e eles perceberam que seu talento poderia ser muito melhor aproveitado a serviço de comerciantes, políticos e qualquer outro rico o suficiente para precisar de guardas competentes. O sucesso do grupo foi enorme. Quando um grande cisma ocorreu em um templo poderoso, a suma-sacerdotisa temia ser assassinada em um golpe. Ela contratou o Escudo, consolidando a organização e sua reputação.

Hoje em dia, a Ordem do Escudo é contratada para proteger praticamente qualquer indivíduo ou objeto. Ela assume a custódia de itens, cuida de membros da família ou guarda instalações valiosas. Seus serviços não são baratos, mas valem o custo. Ultimamente, a Ordem do Escudo está enfrentando cada vez mais problemas com o Garrote, já que ambas as organizações costumam possuir objetivos conflitantes. Ninguém sabe como essa situação será resolvida, mas parece que as coisas estão prestes a atingir um limite em um futuro próximo.

O relacionamento antagônico da Ordem do Escudo com as Sentinelas de União é mais abertamente observado e discutido. Os dois grupos possuem atividades semelhantes, mas um tem fins lucrativos (o Escudo) enquanto o outro é uma instituição civil (as Sentinelas de União). Os problemas de jurisdição são comuns. Em alguns casos, os clientes que pagaram pela proteção da Ordem do Escudo são procurados pelas Sentinelas de União por crimes reais ou imaginários (embora o Escudo faça uma seleção dos clientes em potencial para evitar esse tipo de situação). Persistem os rumores sobre conflitos declarados entre as equipes de Sentinelas de União e do Escudo, embora as duas organizações neguem esses fatos.

A ORGANIZAÇÃO

Os Campeões do Escudo dirigem todas as atividades da organização.

Sede: A base de operações da ordem é uma mansão de rocha localizada no Bairro Comercial da metrópole planar de União. Neste local, o grupo abriga seus membros, oferece treinamento, armazena provisões e equipamento, e administra o lugar de forma auto-suficiente (um portal bem guardado no interior da mansão se conecta a um vale fértil em um Plano Material, onde agentes comercializam alimentos e mercadorias com os fazendeiros locais). Como é possível imaginar, essa mansão é extremamente protegida; ninguém se aproxima sem ser aguardado e bem-vindo. Os hóspedes são escoltados durante todo o período da visita, mas os membros também costumam visitar a residência ou o escritório de um cliente para discutir um possível trabalho.

Acredita-se que o porão da mansão abriga uma relíquia adquirida pelos fundadores. Magias perigosas selam o item contra qualquer manipulação. Este rumor criou o nome informal da organização, a Ordem do Selo.

Membros: +220 (algumas Sentinelas de União abandonaram a antiga afiliação e agora servem como integrantes poderosos do Escudo).

Hierarquia: Militar. A Ordem do Escudo obedece a uma hierarquia rígida, começando pelos Campeões do Escudo. As ordens são transmitidas pelos membros mais graduados e os integrantes obedecem aos seus superiores.

Religião: Diversas.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Grau de Confidência: Baixo. Os membros conhecem a maioria dos outros integrantes da Ordem e muitas pessoas alheias à organização reconhecem um agente da Ordem do Escudo em serviço, embora algumas vezes um grupo se esforce para esconder suas precauções de segurança, para não atrair atenção para um cliente.

Símbolo: Um escudo de corpo branco em fundo azul.

LIDERANÇA

A organização é controlada por seus fundadores originais, atualmente chamados de Campeões do Escudo. Eles gozam de poder absoluto de decisão quanto à admissão de membros, novos clientes e outras políticas. Todos os assuntos são votados no conselho dos Campeões, e sua palavra é a lei. Eles não executam mais operações de campo, apenas administram a organização, uma vez que todos possuem idade bastante avançada.

Melorin, o Fabuloso (Meio-elfo NB Clr3/Mag26) é o responsável pela artilharia mística dos Campeões. Seus companheiros o chamam simplesmente de Fab. Ele é um meio-elfo grisalho, com uma barba sedosa e roupas elaboradas que consistem de casacos, cachecóis, botas cintilantes e multicoloridas, e cajados imponentes. Seu poder é tão fabuloso quanto sua aparência.

Mazod Quebra-Pedra (Anão N Gue29) é descendente do famoso clã Quebra-Pedra, que originou vários anões famosos. Mazod é o membro mais antigo do clã e quando é necessário ele pode convocar 2d6 Quebra-Pedras em seu auxílio, ativando uma relíquia especial do clã que utiliza como um amuleto ao redor do pescoço; cada anão tem um nível equivalente a 1d10+10 (todos são guerreiros), .

Sasa Fenar (Halfling CB Lad28) é uma criatura encarquilhada, mas ainda ágil graças a exercícios diários. Entre os Campeões, Sasa é quem mais defende o envolvimento direto dos Campeões na proteção de diversos clientes, e freqüentemente se envolve em escapadelas e aventuras fora da organização.

Hammish Portador da Luz (Anão LB Clr27, domínios Bem e Cura) é um seguidor devotado de Pelor. A mansão abriga uma pequena capela, e Hammish passa duas horas por dia orando no local. Ele também proporciona curas e outros milagres para clientes muito importantes da organização.

Marsale Minter Cassal (Elfa CB Brd10/Rgr18) registra as aventuras dos Campeões antigos e atuais, assim como as conquistas mais memoráveis dos membros da organização. Se a Ordem do Escudo tem uma "porta-voz", é Marsale. Além disso, ela é chamada para negociar contratos difíceis, pois sabe dialogar maravilhosamente com pessoas de todas as raças.

RECRUTAMENTO

A Ordem do Escudo seleciona seus membros cuidadosamente. Ela tenta proteger sua reputação de confiabilidade, honestidade e eficácia. Muitos guarda-costas comuns possuem o talento, mas não os escrúpulos necessários a um membro da ordem. Os Campeões do Escudo tomam todas as decisões quanto a admissões, baseados em padrões rigorosos.

De forma geral, os PJs interessados em ingressar na organização serão designados para três missões simples de proteção a clientes recentes. Se obtiverem sucesso nessas tarefas sem manchar o nome da ordem, o PdJ pode se tornar um membro.

A organização valoriza muitos tipos de habilidades. Embora os guerreiros constituam a primeira linha de defesa ideal, as proteções mágicas são igualmente importantes. Os ladinos são sempre necessários para investigar ameaças e como consultores para avaliar as fraquezas potenciais nas defesas. Todas as classes têm um papel essencial na organização.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDES DOS MEMBROS

Os clientes da organização e os membros podem obter benefícios consideráveis.

Serviços para os Clientes: Os guarda-costas da Ordem do Escudo jamais aceitarão um cliente que deseja proteção enquanto conduz alguma atividade maligna ou ilegal — os clientes que mentirem sobre seus propósitos não devem esperar misericórdia de seus ex-protetores quando a farsa for descoberta. Os clientes que desejam proteção pagam uma taxa predeterminada, não importa qual seja a situação. O cliente pode especificar o nível de poder desejado para seu protetor (ou protetores). Normalmente, um cliente prefere um grupo cujo nível médio de poder seja superior ao seu. A taxa mínima diária para proteção contra quaisquer agressores equivale ao nível médio de personagem do cliente (ou clientes) X o nível médio do guarda-costas (ou guarda-costas) x 50 PO.

Por exemplo, um mago de 5º nível que deseja a proteção de um guerreiro de 10º nível durante uma hora para entrar em um labirinto pagará a taxa de um dia inteiro, equivalente a 5 x 10 x 50 PO = 2.500 PO. Se o cliente falecer durante o período do contrato, o herdeiro designado recebe o dobro da taxa diária. Assim, se o mago de 5º nível for assassinado, apesar da proteção, uma pessoa designada por ele receberá 5.000 PO como compensação.

Benefícios para os Membros: Tornar-se um membro da ordem significa adquirir uma confiabilidade renomada. É difícil construir uma reputação melhor do que o respeito de um guarda-costas desta organização.

Os benefícios tangíveis incluem alojamentos na mansão, se desejado, além de uma comissão de 5% sobre o valor de todas as missões executadas pessoalmente. Os guarda-costas também recebem direitos de espólio em relação a quaisquer ameaças que derrotem em prol de um cliente (embora um cliente que auxilie em sua própria defesa com magias ou capacidade de combate deve receber a metade dos espólios, se houver). Não é fácil proteger vidas e objetos de valor, mas quando o trabalho é executado apropriadamente, cada peça de ouro recebida valerá a pena. A ordem fica com a maior parte das taxas de proteção, dividindo-as igualmente entre manutenção, seguros, equipamento e outras necessidades gerais da instituição.

Os membros da Ordem do Escudo devem manter a excelente reputação do grupo, fazendo o seu melhor para que os objetos e criaturas sob sua tutela permaneçam seguras e intocadas, não importa as tentativas dos adversários. Não há uma política contra trabalhos autônomos entre os membros da organização, mas ninguém aprova a subversão de clientes. Além disso, a maioria dos clientes em potencial não acredita que terá o mesmo nível de segurança sem o suporte de toda a ordem. Com o tipo de apoio financeiro que a organização proporciona, eles provavelmente estão certos.

ENCONTROS

Como a maioria das campanhas envolve personagens bons, é óbvio concluir que em algum momento os objetivos do grupo e da Ordem do Escudo coincidirão. Se eles pretendem cooperar e trabalhar ativamente ou apenas concordar relutantemente em se manter afastados depende do Mestre e de seus jogadores. Com o tempo, os heróis podem ingressar na Ordem do Escudo, trabalhando diretamente para proteger seus clientes; mesmo que isso não aconteça, a organização poderia se tornar um aliado confiável para diversas missões em uma campanha épica. Por outro lado, os personagens também seriam capazes de trabalhar contra os interesses da Ordem do Escudo. Por exemplo, talvez exista um conflito com um indivíduo ou um grupo que está sob proteção remunerada da ordem. Nessa situação, a instituição pode ser um adversário poderoso.

Equipe de Proteção Excepcional do Escudo (NE 27): 2 escudos (Gue16), 1 capitão (Gue22), 1 generalista (Clr8/Mag18). Uma equipe de proteção com esse nível de poder somente é contratada por clientes muito ricos, e ainda assim somente durante alguns dias. Freqüentemente, as equipes excepcionais ocultam sua presença, preferindo atacar as ameaças em potencial de surpresa.

Equipe de Proteção Típica do Escudo (NE 15): 2 escudos (Gue8), 1 capitão (Gue12), 1 generalista (Lad3/Clr5/Mag5). As equipes de proteção típicas do Escudo utilizam o símbolo da ordem em um lugar visível e percorrem as ruas com seus clientes com demonstrações de orgulho e vigilância.

SOCIEDADE CARTOGRÁFICA PLANAR

Se ainda existe uma fronteira final em algum lugar, provavelmente a Sociedade Cartográfica Planar conseguirá transportá-la cada vez mais longe da civilização. Este grupo concentra-se na exploração, e não há um lugar onde seus membros não iriam somente para dizer que estiveram lá.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

Os membros da Sociedade Cartográfica Planar, também chamados Topógrafos, viajam literalmente aos confins de muitas terras e além. Se alguém deseja saber o que existe em qualquer lugar, deveria perguntar aos Topógrafos. Eles mapearam todos os locais conhecidos e são capazes de descobrir o que está além dos limites da realidade. Pessoas com vários tipos de históricos procuram os Topógrafos, em busca de ajuda para obter detalhes sobre as regiões que precisam visitar ou para analisar locais catalogados. Se alguém precisa de um guia pessoal para ajudá-lo a encontrar o caminho, esse é o lugar certo.

Os Topógrafos foram fundados por um mercano chamado Khymez Ta'rol, que buscava ampliar seus negócios com os clientes gnomos de Dothion, parte de um Plano Exterior chamado Paraísos Gêmeos de Bitopia. Ta'rol queria saber apenas quem estava fabricando cada produto e qual o nível de qualidade disponível, por isso contratou um grupo de rangers para fazer as investigações por ele, catalogando áreas industriais em todo o reino. Os relatórios dos rangers serviram para ampliar substancialmente seus negócios. Ta'rol decidiu diversificar e abriu um novo ramo de atividade, convenceu os batedores a trabalhar em tempo integral, e em seguida arranjou contratos com outros mercadores para a execução de serviços semelhantes. Eventualmente, os serviços oferecidos pelos Topógrafos se expandiram para incluir quaisquer variedades de reconhecimento, organização de expedições e mapeamento.

A ORGANIZAÇÃO

A Sociedade Cartográfica Planar é administrada como uma empresa, incluindo um presidente, diretores, funcionários e agentes de campo.

Sede: A sede da Sociedade Cartográfica Planar se localiza no Bairro Comercial da cidade de União, onde a maioria dos seus negócios é administrada. Neste local os Topógrafos mantêm seus registros e acumulam seus conhecimentos e recebem a visita de clientes e interessados que desejam contratar os serviços do grupo.

Membros: +850 (incluindo diversas raças exóticas).

Hierarquia: Flexível. Os líderes se alternam a cada dez anos, de acordo com eleições internas. O atual presidente, Khymez Ta'rol, é o presidente-fundador, e não pode ser removido do cargo. Apesar da flexibilidade dos níveis inferiores de liderança, as ordens são transmitidas pelos membros mais graduados os integrantes obedecem aos seus superiores.

Religião: Diversas (Fharlanghn é o mais popular).

Tendência: Diversas.

Grau de Confidência: Nenhum. Os Topógrafos trabalham absolutamente às vistas do público e não fazem qualquer esforço para ocultar seus funcionários, sua sede ou seus operativos. Os agentes de campo são facilmente reconhecíveis (ao menos para os habitantes de União). Naturalmente, toda a informação de que dispõem pode ser acessada pelo público por uma taxa.

Símbolo: Um compasso estilizado.

LIDERANÇA

Khymez Ta'rol ainda administra a empresa, mas delega a maioria dos contatos comerciais aos seus subordinados, pois freqüentemente se encontra em missões de campo, fazendo o que mais gosta. Alguns funcionários graduados administram os arquivos cartográficos. Outros desenvolvem planos para novas expedições, concentrando-se em áreas ainda não mapeadas ou em que a sociedade tem informações limitadas. Outros trabalham com os consumidores, determinando necessidades específicas e designando equipes especiais para cumprir os termos dos contratos.

O **Presidente Khymez Ta'rol** (Mercano CB Mago23/Observador Cósmico 5) é o presidente dos Topógrafos, mas costuma abandonar as atividades rotineiras da organização nas mãos de seus funcionários durante metade de seu tempo. Quando está ausente, Khymez atua como um agente de campo comum em uma missão de exploração. Muitas vezes, os demais agentes nem sequer sabem a verdadeira identidade de Khymez.

Hesmeth Schlade (Humano NB Mag10/Esp 20) é o funcionário encarregado da sede em União, um ex-bibliotecário da cidade de Greyhawk, no Plano Material, contratado pelo próprio Ta'rol. Schlade supervisiona uma equipe de burocratas especialistas em catalogar todas as diversas informações, armazenadas em vários meios, em um retrato mais compreensível do multiverso.

Desarlov (Meia-elfa LB Bbr10/Rgr14/Agente Caçador6) é a mais renomada agente de campo da companhia. Desarlov já mapeou mais áreas interessantes que os outros 10 agentes principais juntos. Ela possui um artefato menor especial, chamado o *olho do mundo*, que alega lhe transmitir conhecimento sobre terras nunca antes visitadas enquanto dorme.

RECRUTAMENTO

Tornar-se um membro da Sociedade Cartográfica Planar não é particularmente difícil. Os aspirantes devem apenas demonstrar a capacidade de reconhecer direções, habilidade em elaborar mapas precisos, talento para sobreviver a ambientes hostis e a disposição de ingressar em áreas selvagens e isoladas, em nome da exploração. Geralmente, os recrutas comparecem à sede em União, com mapas nas mãos e prontos para contribuir com a obra em troca de um emprego fixo. Ocasionalmente, os Topógrafos procuram indivíduos que tiveram experiências notáveis em territórios inexplorados ou acumularam uma boa reputação como rastreadores, cartógrafos e/ou sobreviventes a elementos inóspitos.

Embora a escolha óbvia para a classe predileta dos membros seja ranger, uma grande variedade de perícias e talentos disponíveis aos personagens pode se mostrar útil. Viajar em regiões inexploradas exige músculos, magia e cura, assim como capacidade de rastreamento e senso de direção. Muitas vezes, os clientes potenciais desejam mais que um simples guia; pode ser necessário todo um contingente de guarda-costas. Além disso, alcançar as regiões desejadas a partir das muralhas de União pode ser uma longa jornada; as magias de transporte permitem que a viagem seja bem mais rápida.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDES DOS MEMBROS

Os benefícios para um membro da sociedade são bastante simples e diretos.

Serviços ao Público: Os indivíduos que não desejam se tornar membros da organização, mas fornecem novos mapas (que se provem legítimos e não sejam de áreas completamente exploradas pelos Topógrafos) recebem uma comissão padrão de 1.000 PO. Se os Topógrafos solicitarem um mapa de uma região de seu interesse, pagarão até 20.000 PO.

As pessoas alheias à organização que desejem cópias de mapas dos arquivos da Sociedade Cartográfica pagam um valor padrão de 1.000 PO por cópia.

Benefícios para os Membros: Todos os funcionários possuem direito aos espólios de qualquer ameaça que enfrentarem enquanto estiverem em campo. Além disso, cada membro recebe um estipêndio (equivalente ao seu nível de personagem x 500 PO) ao retornar de cada missão bem-sucedida. Além disso, é possível emprestar de um suprimento sempre disponível de material cartográfico (isso inclui especificamente itens mundanos como bússolas, bastões topográficos, tintas de alta qualidade, pergaminhos, giz, trenas e equipamento relacionado).

Os membros que sentem um prazer especial em descobrir novos mundos e novas terras podem ser treinados na classe de prestígio Observador Cósmico (consulte o Capítulo 1).

O conhecimento é uma mercadoria valiosa, e os funcionários solicitam que os agentes de campo lembrem-se que todas as informações adquiridas durante o expediente de trabalho (o que para eles significa o tempo todo) é propriedade da empresa. Transmitir informações, mapas ou mesmo prestar auxílio a alguém que não tenha pago (ou que pode estar trabalhando para um concorrente novato e presunçoso) é causa para demissão imediata. Não importa o que um membro identifique e vislumbre durante suas viagens, tudo se torna pura e simplesmente propriedade da Sociedade Cartográfica Planar, e ninguém tem acesso gratuito.

ENCONTROS

A Sociedade Cartográfica Planar tem um interesse especial por aventureiros, pelo simples fato de que os tipos heróicos perambulam em locais incomuns e remotos e fornecem as informações mais interessantes sobre esses locais exóticos. A organização está disposta a pagar um preço razoável por essa informação, desde que ela seja confiável e detalhada (veja Serviços ao Público, acima). Ocasionalmente, os Topógrafos recrutam os personagens experientes.

Mesmo se os PJs não tiverem interesse em trabalhar diretamente para a Sociedade Cartográfica Planar, provavelmente conhecem pessoas que já cruzaram com os Topógrafos. Os membros da sociedade são o grupo mais facilmente reconhecível entre as organizações listadas nessa seção. O Mestre pode utilizá-los conforme desejar, mas seria divertido que os personagens os encontrassem de vez em quando, especialmente como uma distração inofensiva. Os Coletores podem ter contratado seus serviços, talvez o grupo esteja utilizando um mapa criado pela organização, ou alguém pode ter roubado um compêndio que os Topógrafos querem recuperar. Muitas vezes, apenas observar a dinâmica do multiverso, sem estar em conflito ininterrupto com suas organizações, serve para criar a sensação de uma campanha nova e diferente.

Como alternativa, existem várias formas de levar os personagens da sua campanha a detestarem os Topógrafos. Se os membros da sociedade sempre aparecem onde não são esperados (ou desejados), ou se os personagens possuem alguma coisa (um mapa, informações inéditas e oculares) que eles desejam, os Topógrafos podem se tornar um empecilho para as outras ativida-

des do grupo. É possível que a ordem afirme que os personagens têm algo que lhes pertence (talvez um mapa que foi originalmente roubado da sociedade) e tentem recuperá-lo.

Equipe de Campo Típica dos Topógrafos (NE 26): 2 agentes de campo (Brd16), 1 líder de equipe (Brd20/Observador Cósmico 5), 1 consultor (Brd5/Clr18, domínios Proteção e Viagem).

OS CONTROLADORES

Os filósofos afirmam que a única constante no multiverso é a mudança. Mas a mudança quase sempre gera conseqüências cataclísmicas — ou traria, se não fossem os Controladores.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

Os Controladores acreditam que todas as formas de poder, se não forem adequadamente orientadas, conduzem inevitavelmente a abusos, que por sua vez conduzem ao caos e à destruição. Se estes não forem dominados, com o tempo serão capazes de obliterar todo o multiverso. Os Controladores tentam neutralizar essa possibilidade. Eles se consideram agentes reguladores, mas não detentores do poder, e guiam as miríades de forças do multiverso através da manipulação cuidadosa e sutil do poder alheio. Não importa se decidem enviar seus agentes para se disfarçar como divindades em benefício de tribos primitivas ou colocá-los como conselheiros secretos dos governantes de nações poderosas, os Controladores possuem um operativo em quase todas as instituições organizadas do cosmos.

Devido à sua natureza sigilosa, quase ninguém suspeita da existência do grupo, além dos próprios membros, e uma quantidade ainda menor de pessoas conhece sua origem. Alguns afirmam que a organização existe há mais tempo que a humanidade. Outros dizem que suas fileiras incluem diversos membros de outros planos. Os rumores indicam que os agentes dos Controladores estão infiltrados em todas as grandes religiões, ordens, organizações secretas e guildas que existem, e persistem os boatos de que um dos altos comandantes da Guerra do Sangue responde diretamente ao grupo. Qualquer que seja a verdade, os Controladores se sustentam como uma força enigmática e poderosa nos bastidores de todas as cidades, estados, nações e planos de existência.

A ORGANIZAÇÃO

A verdade sobre a organização secreta dos Controladores é semelhante às maiores teorias da conspiração jamais expostas. Para manter esse nível de sigilo, imprescindível para a continuidade dos ideais e da existência dos Controladores, a hierarquia da organização é extraordinariamente dissimulada. Todos respondem a alguém, mas nos níveis mais baixos poucos conhecem a identidade do superior de seu superior ou mesmo o nome dos demais subordinados de seu chefe imediato. As ordens e informações são transmitidas pelos membros mais graduados, e as tarefas são designadas com base nas necessidades do momento e nos talentos dos agentes envolvidos. Quando as missões terminam, os relatórios são enviados através da cadeia de comando. Poucos sabem a origem inicial das ordens ou a quantidade de poder que os Controladores realmente ostentam.

Em situações inusitadas, um membro da alta hierarquia dos Controladores, que ocupa uma posição mundana de poder, descobre membros de nível mais baixo (dois ou três níveis inferiores ao seu) tentando manipulá-lo como conselheiros. Em certas ocasiões, um governante é avisado dessa disposição (e conhece a identidade do agente que está "manipulando" seu reinado), e pode tê-la estabelecido para testar a confiabilidade e a precisão de uma fonte. Entretanto, em alguns casos a redundância não é proposital (um membro de alto nível ordenando a supervisão de alguém que ele também ignora ser um integrante da ordem) ou talvez seja intencional (há rumores de que um departamento minúsculo e ultrasecreto dos Controladores conhece os nomes de todos os membros da organização e se encarrega de testar sua lealdade).

Sede: A maior parte dos membros da organização não conhece nenhuma sede. Os encontros clandestinos entre agentes e seus superiores ocorrem em locais discretos: num canto isolado de uma taverna, sob as docas ou através de alguma conexão mágica. Os agentes podem enviar seus relatórios sempre da mesma maneira, mas as células de operativos raramente se reúnem no mesmo local duas vezes seguidas.

Nos níveis mais altos, as reuniões do conselho ocorrem em um local extremamente particular e seguro em um semiplano próprio chamado Cidadela do Controle. Não é fácil ingressar na cidadela sem um convite e a chave mágica adequada. Cada membro do conselho possui um anel mágico que contém uma magia apropriada para transportar seu usuário até o refúgio particular, e não existe outra forma de alcançá-lo.

Membros: +10.000.

Hierarquia: Rizomática. Uma hierarquia rizomática é composta de células com poucas conexões entre si. Uma célula pode ser um indivíduo ou um pequeno grupo. Os membros só conhecem os outros Controladores com quem mantêm contato direto; não há uma hierarquia que possa ser identificada.

Líderes: Os Trinta e Três.

Religião: Diversas.

Tendência: Qualquer Leal

Grau de Confidência: Alto. Os ocupantes das posições superiores da organização (Os Trinta e Três) não conhecem a maioria dos seus agentes. A informação é transmitida através de intermediários, muitas vezes em código. Os membros geralmente escondem suas identidades usando disfarces, apelidos e mensagens anônimas.

Símbolo: Não existe um símbolo oficial, embora variações do número 33 muitas vezes sirvam como um método de reconhecimento entre os membros, como duas fileiras de três pontos num fundo branco e vazio.

LIDERANÇA

Nos níveis mais elevados, os Controladores são formados por um conselho de indivíduos excepcionalmente poderosos e visionários de todo o multiverso, que possuem uma compreensão única da verdadeira fragilidade da existência do cosmos. Entre si, eles se auto-denominam simplesmente os Trinta e Três, pois essa é a quantidade de integrantes do conselho.

Embora possuam históricos e ideologias bastante variadas, os membros do conselho compartilham uma crença suprema: eles devem impedir que o caos e a destruição totais assolem todos os planos, conduzindo os eventos na direção e com os métodos que escolherem. Os membros desse conselho incluem alguns dos arquimagos mais poderosos, dos guerreiros mais experientes e dos líderes sacros mais fervorosos conhecidos, além de líderes de guildas, abissais dos Nove Infernos, pelo menos três dragões, um beholder, fadas boas e más, e diversas outras criaturas dos planos, todas dedicadas a impedir o caos absoluto que resulta do abuso do poder.

Mella Theeg é mais antiga que a antiguidade; acredita-se que a conselheira seja um dos membros originais dos Trinta e Três, e ainda comparece às reuniões — na verdade, as reuniões são realizadas à sua volta, já que ela não se move com freqüência.

Mella Theeg (Ente avançado LN Mag36/Brd20) é um dos membros fundadores dos Controladores. Ela confirma os rumores de que o grupo sempre existiu, pois alega contar sua idade em milhões de anos. Embora seja uma poderosa criatura vegetal, ela

não abandona a câmara interna do conselho, no centro da Cidadela do Controle, há muitas eras. Ela é o armazém de todo o conhecimento e história acumulados pelos Controladores e os outros membros do conselho confiam em sua memória impecável e acatam suas diretrizes incisivas.

RECRUTAMENTO

Ninguém decide se unir aos Controladores. Em vez disso, os Controladores é que escolhem seus novos membros entre os indivíduos contratados para executar trabalhos específicos (naturalmente, sem saber disso; os Controladores não se apresentam quando contratam especialistas para executar certas tarefas). Esses candidatos precisam demonstrar uma disposição para servir e obedecer e a capacidade de utilizar métodos sutis para alcançar seus objetivos. Quando se descobre um candidato apropriado para a variedade necessária de trabalho, os recrutadores iniciam um trabalho confidencial de triagem, procurando descobrir mais sobre as atitudes do candidato em relação ao conflito entre o caos e a estabilidade, seu desejo de poder contra sua disposição para se tornar uma figura nos bastidores do trono, e assim por diante. Se um candidato exibe as opiniões adequadas e aparentemente tem outras qualificações, os Controladores o abordam com uma oferta de trabalho em tempo integral.

Os Controladores avaliam novos membros de todas as classes e com quaisquer históricos de vida. Embora as perícias dos bardos e dos ladinos sejam mais úteis para os Controladores, a necessidade de uma grande variedade de habilidades é óbvia. Porém, para serem bem-sucedidos, os agentes precisam ser capazes de passar despercebidos e se disfarçar convincentemente como outra pessoa. Portanto, guerreiros poderosos, magos perspicazes, líderes sagrados e os demais podem contribuir com as maquinações dos Controladores.

Inicialmente, os novos membros recebem missões simples com uma duração predeterminada. Em geral, um novato é designado como ajudante de um agente experiente que esteja infiltrado no momento como conselheiro.

Conforme se demonstra digno de confiança, o membro recebe missões mais sofisticadas, eventualmente assumindo uma posição permanente em algum reino, trabalhando com cautela e sigilo como um guia de um poder secular, com sua própria célula de agentes para auxiliá-lo.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDES DOS MEMBROS

Ser um membro dos Controladores proporciona poucas vantagens diretas e tangíveis. Para evitar atenção indesejada, o grupo não cobra taxas e não paga estipêndios (exceto em casos especiais). Nem mesmo os membros mais notáveis recebem prêmios ou reconhecimento. Eles somente desfrutam da satisfação de um trabalho bem-feito. Ocasionalmente, suprimentos e equipamentos especiais, ou auxílio na forma de um outro agente, são enviadas pelos superiores aos agentes de campo, mas assim como todo o resto, esse processo é discreto e desapercebido.

Qualquer membro dos Controladores responde à própria organização em última instância, acima mesmo de nações ou divindades. Seus membros carregam o peso dos mundos com grande seriedade. Em certas ocasiões, alguns agentes são designados para tarefas que, numa análise superficial, parecem confusas ou mesmo contrárias às suas crenças, mas as ordens nunca devem ser questionadas. Ignorar as ordens de um superior, desafiar suas instruções, ou tentar impedir que outro agente cumpra a sua missão é uma infração passível de morte. Os agentes nunca abandonam completamente a organização. Eles podem se aposentar do serviço ativo depois de algum tempo ou quando se tornar impossível comparecer novamente em um foro público, mas ainda assim são considerados membros e devem servir aos Controladores.

ENCONTROS

Os personagens de uma campanha terão diversas oportunidades de cruzar o caminho dos Controladores. A princípio, eles devem descobrir as atividades e maquinações da organização de um ponto de vista externo, possivelmente sem sequer compreender o que está acontecendo. Os Controladores podem ter agentes infiltrados nos bastidores do poder com as quais os personagens interagem, como um conselheiro a serviço do nobre para quem eles trabalham, por exemplo. Por outro lado, se um ou mais personagens tiver poder de liderança (talvez uma pequena concessão de terras ou uma fortaleza construída nas fronteiras), é possível que um dos seus auxiliares de confiança esteja a serviço dos Controladores. Qualquer que seja o caso, inicialmente é uma boa idéia manter a afiliação desse agente em segredo.

Ao invés disso, os personagens podem se envolver em uma trama dos Controladores para alterar o equilíbrio de poder em uma área ou um plano específico, em que precisem agir contra os objetivos da organização, novamente sem perceber logo de início contra o que estão lutando. Se um político proeminente teme que um assistente não identificado esteja passando informações aos seus inimigos, poderia contratar os jogadores para descobrir a verdade, e mesmo que o resultado da investigação seja algo completamente diferente do que o político esperava, os aventureiros podem se aproximar e ameaçar revelar o agente dos Controladores no processo.

Outra opção é que os Controladores recrutem os personagens para trabalhar para eles. Essa série de eventos quase sempre se inicia com contratos anônimos, onde os personagens devem executar alguma tarefa sem saber para quem estão realmente trabalhando, e sem acesso à totalidade dos fatos. Com o tempo, eles podem receber a oferta de ingressar para a organização de forma permanente, mas somente depois de se provarem confiáveis e compartilharem os ideais da organização.

As coisas podem se tornar realmente complexas quando duas ou três organizações diferentes se envolverem em tramas extremamente intricadas. Por exemplo, um agente dos Controladores precisa remover uma ameaça à sua posição, matando um dos assessores de um lorde, e para isso contrata um membro do Garrote. Por algum motivo e por acaso, os personagens estão envolvidos com a Ordem do Escudo, e foram encarregados de proteger o assessor. A situação se torna um emaranhado de encontros clandestinos, espionagem e ataques em plena rua, gerando uma excelente campanha de investigação.

Encontro Típico com os Controladores (NE 20): 1 agente especial dos Controladores (Humano LN Mag20), 1 assistente (Gnomo LN Lad5). O agente provavelmente estará disfarçado como outra pessoa e utilizará magia para dissimular sua verdadeira natureza e aparência. Os PJs podem nunca perceber que acabaram de encontrar um agente dos Controladores.

AS SENTINELAS DE UNIÃO

As Sentinelas de União são uma força policial, uma unidade de elite de guardas que patrulham as ruas de União, uma metrópole planar administrada pelos líderes comerciantes da raça mercano. O único propósito das Sentinelas de União é assegurar o cumprimento da lei e capturar os malfeitores por meio de métodos que não sejam letais, mantendo-os aprisionados até seu julgamento.

VISÃO GERAL E HISTÓRIA RESUMIDA

Os mercanos administram todos os aspectos de União, e desejam tão-somente ver seus negócios prosperarem. Eles procuram con-

sumidores em qualquer canto do multiverso e consideram necessária uma força policial poderosa o suficiente para proteger seus interesses. Essa força deve ser capaz de dissuadir a maioria dos visitantes de outros planos a perturbar o comércio pacífico: ela se tornou as Sentinelas de União.

As Sentinelas de União são facilmente identificadas, graças aos seus peitorais azuis brilhantes e camisas azuis-marinhas, calças cinzas e botas negras. Todos usam o símbolo das Sentinelas (uma espada sobreposta a uma torre, com a graduação determinada pelo número de estrelas sobre a torre). Eles são respeitados por quase todos os habitantes ou visitantes da cidade. As Sentinelas de União não têm como identificar todos os casos de roubo ou agressão que ocorrem, nem crêem ingenuamente que estejam equipados para lidar com absolutamente qualquer ameaça. Mas conseguem impedir 90% dos crimes que seriam cometidos e os mercanos se encarregam do restante por outros meios.

Apesar de seu imenso poder, as Sentinelas de União são justas e não abusam de sua autoridade. Embora alguns elementos considerem que as Sentinelas sejam autoritárias ou excessivamente severas, ninguém jamais alegou que elas ultrapassaram os limites para lidar com uma situação (bem, pelo menos ninguém que já não estivesse com problemas).

A ORGANIZAÇÃO

As Sentinelas de União se organizam de forma semelhante à maioria das forças policias de todo o multiverso. A unidade padrão de patrulha inclui entre dois e cinco soldados, comandados por um sargento. Vinte unidades constituem uma companhia, liderada por um capitão. Cinco companhias formam uma divisão, liderada por um Tenente-Capitão. A Comandante Suprema Dailella chefia todos os Tenentes-Capitães. Cada divisão é responsável por um bairro de União. A maioria das unidades de patrulha é composta de soldados com níveis de habilidade semelhantes, mas as unidades especiais independentes, mais incomuns, podem se deslocar para uma área específica em pouco tempo quando houver necessidade (como, por exemplo, quando criaturas extremamente poderosas e pouco cooperativas estão criando distúrbios).

Sede: O quartel-general das Sentinelas de União se localiza no Bairro Militar (também chamado Bairro da Lei) de União; neste local, toda a burocracia e o processo decisório são administrados. Os recrutas também são treinados nesse bairro. As delegacias ficam espalhadas pelo restante da cidade, onde as companhias ficam alojadas, os prisioneiros são detidos e os juízes presidem os julgamentos e determinam as sentenças. As delegacias possuem instalações espartanas, mas bem guardadas.

Membros: +5.000.

Hierarquia: Militar. As Sentinelas obedecem a uma hierarquia rígida. As ordens são transmitidas pelos membros mais graduados e os integrantes obedecem aos seus superiores, nessa ordem: Comandante Supremo; Tenente-Capitão; capitão; sargento; soldado.

Religião: Diversas.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Grau de Confidência: Nenhum. As Sentinelas trabalham completamente em público e devem fazê-lo para manter a confiança dos cidadãos de União.

Símbolo: Uma espada sobreposta a uma torre.

LIDERANÇA

O Conselho dos Mercanos de União lidera as Sentinelas, no sentido de serem os fomentadores da instituição e financiadores das despesas operacionais. A Comandante Suprema Dailella é responsável pela administração, emitindo ordens para os Tenentes-Capitães, seguindo uma rígida estrutura militar. Todo o sistema possui uma hierarquia claramente definida.

A **Comandante Suprema Dailella** (Humana LB Pal21/Sentinela de União 10) tem muito orgulho de sua organização. Ela gasta um dia inteiro treinando pessoalmente cada indivíduo que seleciona a classe de prestígio Sentinela de União. Ela também se envolve nas raras "operações principais" que a força policial conduz contra ameaças ou criminosos de alta periculosidade.

O **Tenente-Capitão Jorriaz Torre** (Anão NB Gue21/Sentinela de União 5) é o braço direito de Dailella. Quando a Comandante Suprema deseja que um trabalho seja executado com perfeição e na primeira tentativa, ela convoca Jorriaz Torre. Normalmente, sua divisão é responsável pelo Bairro Mágico, mas em algumas ocasiões a Comandante Suprema envia Jorriaz e um grupo criteriosamente selecionado para outros bairros em missões especiais, o que não angaria muitos amigos para Jorriaz entre os demais Tenentes-Capitães.

O **Capitão Grigg** (Meio-orc N Lad23/Espreitador Perfeito 3) na verdade é um espião dos Controladores. Ninguém suspeita de sua verdadeira natureza, devido a uma pequena adaga-artefato que ele mantém consigo e fornece camuflagem mental e física constante. Grigg faz questão de estar informado sobre as atividades das Sentinelas de União e também se certifica de estar sempre em posição de manipular as coisas em uma direção ou outra, caso seja ordenado por seus superiores.

RECRUTAMENTO

Não é fácil se tornar um membro das Sentinelas. É necessário apresentar algum tipo de experiência anterior como soldado ou sentinela, embora o grupo ocasionalmente contrate outros perfis de elite para missões especiais e tarefas externas. Além disso, todos que desejam ingressar nas Sentinelas de União devem ser residentes ininterruptos da cidade nos últimos três anos. Algumas vezes, as Sentinelas recrutam ativamente os aventureiros que parecem demonstrar as qualidades necessárias para servir aos mercanos, mas isso é muito incomum.

BENEFÍCIOS E RESPONSABILIDES DOS MEMBROS

As Sentinelas de União recebem um salário fixo equivalente ao seu nível de personagem x 5 PO por dia, custeado pelo Conselho dos Mercanos de União. As Sentinelas também têm direito ao espólio de qualquer ameaça que enfrentarem. Existem abrigos nas delegacias e elas podem confiar em uma rede de associados que se esmeram na proteção mútua quando estão em patrulha.

Os oficiais mais poderosos são capazes de solicitar treinamento na classe de prestígio de elite Sentinela de União (a grande maioria dos membros não atende aos pré-requisitos para receber este treinamento).

Em troca de sua admissão, a Sentinela deve servir fielmente à cidade e seus governantes, patrulhando as ruas e fiscalizando o cumprimento das leis, permanecer imune à corrupção e nunca usar a instituição para tratar de seus próprios interesses. As Sentinelas de União (ou melhor, os mercanos) não toleram quaisquer deficiências nos serviços de um membro; falhas ou fraudes geralmente são descobertas e os responsáveis são expulsos com rapidez.

ENCONTROS

Os personagens que visitarem União certamente conhecerão os membros dessa força policial. Caso os personagens tenham a intenção de causar problemas na cidade, conhecerão mais intimamente os Sentinelas, e possivelmente o Conselho dos Mercanos de União. No entanto, é mais provável que eles se envolvam em uma trama que afete as Sentinelas. Se os PJs preten-

dem cooperar em uma investigação ou entrar em conflito com a instituição para alcançar seus próprios fins depende do Mestre e dos jogadores. É possível que um personagem deseje se tornar um membro das Sentinelas; diversos crimes complexos podem ser frustrados na cidade, possivelmente com a ajuda do grupo.

Patrulha Típica das Sentinelas (NE 23): 3 soldados (Gue14), 1 sargento (Gue21/Sentinela de União 2). Não é difícil encontrar patrulhas na maioria dos bairros de União, embora elas sejam mais discretas no Bairro Perfumado. Elas são numerosas nos arredores dos portões da cidade, embora enviem patrulhas adicionais para casas e edifícios onde a existência de portais dimensionais secundários foi confirmada.

Sargento das Sentinelas de União: Humano Guerreiro 21/Sentinela de União 2; ND 23; humanóide Médio; DV 21d10+105+2d10+10; 241 PV; Inic. +1; Desl.: 18 m; CA 31 (toque 15, surpresa 30); Corpo a corpo: *espada longa +5* +36/+31/+26/+21 (dano: 1d8+15, dec. 17–20); à distância: *arco longo composto reforçado +2* [bônus de For +4] com *flechas +5* +30/+25/+20/+15 (dano: 1d8+11, dec. 19–20/x3); QE *libertação, arrombar, enviar mensagem, escudo da ordem*; Tend. LN; TR Fort +21, Ref +11, Von +11; For 26, Des 13, Con 20, Int 13, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento Local (União) +11, Diplomacia +17, Escalar +25, Natação +21, Observar +8, Ouvir +9; Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Deslocamento, Especialização, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Liderança, Lutar às Cegas, Mobilidade, Precisão, Prontidão, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tiro Certeiro, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Talentos Épicos: Armadura de Pele.

***Libertação* (SM):** Um sargento das Sentinelas de União pode utilizar a magia *libertação* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia. Nível de conjurador: 18º.

***Arrombar* (SM):** Um sargento das Sentinelas de União pode utilizar a magia *arrombar* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia. Nível de conjurador: 15º.

METRÓPOLES PLANARES

Sem dúvida, a mais famosa das metrópoles planares é a cidade de Sigil. Localizada no centro dos Planos Exteriores e construída na superfície interna de um imenso anel, Sigil alega ser a verdadeira encruzilhada do multiverso. Certamente, dentre todos os reinos mortais, é a mais preocupada com deuses e maquinações divinas. A temível Dama da Dor governa a cidade. Ela é um enigma a quem se atribui enormes poderes, incluindo a capacidade de impedir a entrada de divindades em seu reino.

A Cidade de Latão (também chamada de Cidade de Bronze), é a capital dos poderosos senhores dos efreet, e se encontra no Plano Elemental do Fogo. Localizada em um hemisfério de latão com sessenta quilômetros de diâmetro, a cidade flutua sobre uma planície de obsidiana rachada. Nela, floresce o comércio entre os Planos Interiores. Além disso, viajantes e mercadores de todos os cantos do universo realizam suas atividades. O Grande Sultão governa a partir de seu Trono de Carvão no Palácio Ardente do Grande Sultão de Todos os Efreet, no centro da cidade.

Tu'narath é a maior e mais importante cidade dos githyanki. Ela está localizada no Plano Astral, construída sobre o corpo petrificado de uma divindade morta e desconhecida. Ela abriga a rainha-lich, governante absoluta de todos os githyanki. A rainha-lich permite o comércio com outras raças, mas os mercadores e visitantes que não sejam githyanki em Tu'narath precisa obter uma permissão especial pessoalmente com a rainha.

Ainda mais xenofóbica que Tu'narath é a sombria Ilkkool Rrem, uma cidade dos devoradores de mentes situada nas profundezas de um mundo material. Muito abaixo da superfície, os ilitides interagem com centenas de outros planos, prosseguindo com suas tramas malignas e desenvolvendo seus estratagemas apocalípticos. Milhares de membros de outras raças podem ser encontrados em Ilkkool Rrem, mas todos são escravos de mestres ilitides.

AW

***Enviar Mensagem* (SM):** Um sargento das Sentinelas de União pode utilizar a magia *enviar mensagem* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia. As Sentinelas geralmente utilizam esta habilidade para contactar seus superiores caso sua patrulha enfrente uma ameaça superior à sua capacidade. Nível de conjurador: 15º.

***Escudo da Ordem* (SM):** Um sargento das Sentinelas de União pode utilizar a magia *escudo da ordem* como uma habilidade similar à magia uma vez por dia. As Sentinelas geralmente utilizam esta habilidade antes de confrontar uma ameaça nas ruas. Nível de conjurador: 15º; CD do teste de resistência 17.

Inventário: Peitoral de adamante +4, escudo grande de metal +3, anel de proteção +4, espada longa +5, arco longo composto +2 (bônus de For +4), *20 flechas +5, cinto da força de gigante +6, amuleto da saúde +6, manto da resistência +3, vestimenta da armadura natural +2* (como o *amuleto*), *botas aladas, contas da força.*

A CIDADE DE UNIÃO

INTRODUÇÃO

A cidade de União é uma encruzilhada cultural, um centro comercial que se conecta a muitos outros planos, mas existe no exterior de todos. É uma cidade com poucos recursos próprios, no entanto ela prospera, porque assim desejam seus senhores, os mercanos (outrora chamados de Ocultos). Eles criaram um ambiente onde todos são bem-vindos, para visitar e fazer negócios, desde que não perturbem o comércio. É o local ideal para adquirir diversos objetos belos, incomuns e raros, para encontrar viajantes interessantes de todos os cantos do multiverso, e um ponto de partida para outros lugares. Um ditado planar diz que o caminho mais curto para qualquer ponto do universo começa em União.

União é uma dentre poucas metrópoles planares reconhecidas mas, obviamente, em um multiverso quase infinito, a quantidade dessas cidades é bastante considerável.

HISTÓRIA

Os mercanos são uma raça mercantil, e possuem impérios comerciais que se estendem por diversos mundos e planos. Não são um grupo monopolista — a raça é dividida em diversos cartéis que concorrem entre si. Há muito tempo, um desses cartéis, conhecido simplesmente como A União, desejava maximizar seus negócios sem perder o tempo precioso (ou os lucros) necessário para viajar fisicamente entre os planos. Em essência, os membros do cartel queriam que o comércio viesse até eles, em vez de viajarem em busca de negócios. Após décadas procurando pelo semiplano adequado, e mais décadas de construção e colonização, sem mencionar os milhões gastos em propaganda e urbanismo, nasceu a cidade de União.

A cidade existe há quase oitenta anos, sendo bastante jovem pela maioria dos padrões, entretanto testemunhou uma explosão populacional sem precedentes durante este período. Afinal, os mercanos são artistas do comércio. Personalidades famosas e infames já estiveram em União, mas a tentação de grandes lucros permanece como o fundamento da atração da cidade.

USANDO UNIÃO EM UMA CAMPANHA

A cidade de União pode ser introduzida facilmente em qualquer cenário de campanha. Por sua natureza, é facilmente acessível de qualquer lugar. A maior parte dos personagens épicos tem seus próprios métodos para viajar entre os planos de existência, mas União ainda funciona como um entroncamento, pois abriga conexões com praticamente todos os outros pontos do multiverso. União é o lugar ideal para encontros entre PdMs épicos, um excelente local para se procurar itens incomuns ou valiosos (o mercado de União é lendário), e freqüentemente é onde as notícias importantes de escala cósmica são anunciadas em primeira mão.

Naturalmente, União foi criada para campanhas de nível épico. E o que isso significa? Bem, não é o tipo de lugar onde os PJs conseguem simplesmente chegar e assumir o controle; entretanto, ainda assim também não é tão organizada que não tem atrativos. Os mercanos que administram a cidade tentam estabelecer algum nível de segurança (afinal, é o seu meio de vida que está em jogo), e as Sentinelas de União (uma força de paz criada e controlada pelos mercanos) realizam um excelente trabalho impedindo crimes, evitando invasões, neutralizando os excessos de personagens poderosos, e assim por diante. Ao mesmo tempo, as Sentinelas de União não são capazes de impedir tudo o que acontece ao seu redor, e não alegam essa capacidade. Quando surge

um problema que as Sentinelas não estão capacitadas a enfrentar, os mercanos possuem outras formas de lidar com ele. Seus cofres estão repletos de ouro e, como diz o ditado, sempre há peixes maiores no mar, e haverá alguém disposto a resolver o problema para os mercanos. Em resumo, a cidade de União é um lugar bastante interessante para os personagens épicos — talvez eles desejem ou tenham que visitá-la (o início para aventuras de qualquer tipo, para atender aos desejos de quaisquer personagens épicos, podem ser encontradas em União).

A descrição de União contida nesse livro é intencionalmente vaga. Com certeza, os detalhes de uma cidade com mais de 100.000 habitantes preencheriam um livro maior que o *Livro dos Níveis Épicos*. Mas as limitações de espaço exigem uma visão mais condensada; assim, preparamos somente os alicerces da cidade. O Mestre pode incorporar o cenário e os mapas associados a União a outra cidade de sua escolha, mais adequado à sua campanha, com facilidade. Por outro lado, existe informação suficiente nesse capítulo para utilizar a cidade apenas com as descrições deste capítulo.

CONSELHO DOS MERCANOS DE UNIÃO

A empreitada mais famosa dos mercanos é a metrópole planar de União, fundada e ainda administrada por eles. Trinta e três mercanos compõem o Conselho de União, que supervisiona todos os assuntos da cidade. A autoridade policial da organização conhecida como as Sentinelas de União advém diretamente do Conselho. Somente os mercanos têm permissão para se envolver na administração da cidade.

Sede: A sede do Conselho de União está localizada no Bairro da Lei, próxima ao quartel-general das Sentinelas. Em geral, a qualquer momento podem ser encontrados cerca de metade dos Trinta e Três nesta estrutura bem protegida, embora todos se reúnam mensalmente para tratar dos assuntos do Conselho. Outros indivíduos que visitam o edifício normalmente tratam com funcionários menos graduados, a não ser em casos de grande urgência.

Membros: 33.

Hierarquia: Flexível. Os mercanos ingressam e abandonam o Conselho de União continuamente, embora o alto escalão da administração não seja alterado, exceto a cada eleição bicentenária.

Religião: Boccob.

Tendência: Leal e Neutra.

Grau de Confidência: Especial. Entre os membros, a confidência é baixa (todos conhecem a maior parte dos planos e objetivos da instituição), mas fora do Conselho o nível de sigilo é bastante elevado (a maioria dos conselheiros são desconhecidos, por isso é comum que os habitantes da cidade presumam que qualquer mercano que encontrem seja um conselheiro, uma prática que os próprios mercanos não desencorajam).

Símbolo: Nenhum.

LIDERANÇA

Qualquer conselheiro pode emitir ordens aos funcionários menos graduados da cidade, ou mesmo para as Sentinelas de União de alta patente. Mas a Conselheira-Dirigente Revênia, por decisão dos demais, sempre poderá representar todo o Conselho de União e vetar os éditos dos outros conselheiros conforme desejar.

A **Conselheira-Dirigente Revênia** (mercana LN Mag33) é um perfeito exemplo de sua raça, com habilidades ímpares em todas as variedades de comércio e administração. Seus planos são complexos e poucos dos eventos cotidianos de União revelam seu principal objetivo capitalista para a cidade e seu povo.

GEOGRAFIA E MEIO-AMBIENTE DE UNIÃO

A cidade de União existe em um semiplano particular, um vazio estranho, crepuscular e ilimitado. Esse semiplano possui uma direção de atração gravitacional definida e constante. Da mesma forma, o tempo transcorre normalmente e a magia funciona sem alterações. O semiplano não é coexistente (não se sobrepõe), nem tem fronteiras coincidentes (não toca naturalmente) com nenhum outro plano. Entretanto, abriga uma grande quantidade de *portais*, criados artificialmente e através da magia homônima, que se conectam a diversas localizações extra-dimensionais.

No interior deste vazio crepuscular há uma enorme quantidade de ilhas flutuantes, plataformas rochosas que pairam suavemente ao sabor das suaves correntes de ar. Muitas vezes, enormes bancos de nuvens se deslocam como esquadras pelo céu, acima e abaixo das ilhas, refletindo a luz ambiente. As formações rochosas e os bancos de nuvens são os principais aspectos da paisagem, rodeados por todos os lados com uma luminosidade indireta, vermelho-alaranjada, remanescente dos mais espetaculares crepúsculos. A temperatura se conserva agradavelmente quente, como um final de tarde no verão, e há uma brisa constante, aparentemente de uma direção aleatória variável, que mantém o ar sempre fresco. Nenhuma outra característica climática jamais perturbou esse pacífico semiplano, ou a cidade que flutua em seu interior (alguns já alteraram o clima por meio de magia, mas foram detidos pelas Sentinelas de União).

A cidade é construída em um pequeno arquipélago com 12 destas ilhas flutuantes, unidas por pontes e escadarias. As doze ilhas são relativamente niveladas entre si, embora as escadarias possam se estender por 40 ou 50 m. Cada uma das ilhas é quase imperceptivelmente convexa. Os lampianistas mantêm todas as vias principais muito bem iluminadas, graças à utilização de lampiões mágicos a intervalos regulares. Muitos dos edifícios construídos nas ilhas também desfrutam de iluminação mágica, enquanto o mercado aberto de União literalmente cintila como uma árvore de natal graças às suas luminárias decorativas. Observada de uma distância razoável, a comunidade é uma visão bucólica, uma terra encantada flutuando em um espaço luminoso.

PORTAIS MÁGICOS

"Portal" é um termo genérico para uma conexão interplanar estacionária. Os portais, que incluem itens relacionados, como vórtices e os efeitos da magia *portal*, abrem-se em um local no plano de origem e em outra localização no plano de destino (ou em diversas localidades planares, se houver vários destinos).

Os portais são criados a partir de diversas fontes. Alguns são simplesmente grandes itens mágicos, conectando os dois planos (ou dois locais do mesmo plano, em determinadas cosmologias). Outros são criados naturalmente. E as próprias divindades criaram alguns portais.

Os portais variam em tamanho e aparência. Uma criatura deve ser capaz de atravessar a abertura para utilizar um portal. Seu método de utilização também varia: a maioria requer consciência, alguns exigem que uma frase seja pronunciada, e outros precisam de itens específicos para serem ativados.

A maioria dos portais proporciona transporte instantâneo de um local ao outro. Ao contrário de uma porta comum, geralmente é impossível parar na metade da travessia ou estender um braço além de um portal. O usuário estará de um lado ou de outro. As magias não o atravessam e as adivinhações não revelam nada sobre o outro lado de um portal, exceto quando especificado o contrário em sua descrição.

União possui diversos confortos que a tornam não apenas habitável, mas bastante confortável para a maioria de seus residentes e visitantes. Cada uma das formações rochosas abriga um portal planar subterrâneo conectado ao Plano Elemental da Água, com o tamanho necessário para permitir um fluxo constante. Normalmente, essa água borbulha até a superfície em fontes, mas em alguns dos bairros mais luxuosos existe um autêntico sistema de canalização que transporta a água diretamente até vários edifícios. É comum que o excesso de água de uma fonte ou lago seja despejado pelas bordas das plataformas. Até mesmo o menor dos bairros da cidade ostenta uma cachoeira espetacular que mergulha na porção inferior do céu. O sistema de esgotos assegura um ambiente limpo, com bueiros cobertos com grades ao longo das ruas, conduzindo a túneis verticais que terminam em comportas subterrâneas que transferem os detritos para uma região afastada do céu inferior, longe das vistas de todos. Em alguns casos — novamente, nas áreas mais abastadas — os edifícios são equipados com sistemas internos de esgoto, conectados ao sistema municipal. Os detritos são transportados magicamente para o vácuo, onde desaparecem convenientemente para sempre.

A arquitetura da cidade é uma miscelânea de estilos e materiais, já que as matérias-primas são provenientes de outros lugares. Quase todas as estruturas são construídas em pedra e algumas em madeira. Várias janelas possuem vidros, e em determinados bairros elas têm vitrais, e diversas construções são decoradas em tons brilhantes. União é um lugar luminoso e alegre e isso é intencional. Nada incentiva tanto o comércio quanto uma grande sensação de bem-estar, e os mercanos asseguram-se cuidadosamente de que todos os visitantes da sua cidade se sintam seguros e felizes.

COMÉRCIO, TARIFAS E TRANSPORTES

Acima de tudo, União é um centro comercial. De fato, o comércio é sua própria razão de existir e a metrópole foi construída nesse semiplano virtualmente desabitado para servir como um entroncamento de rotas para outras realidades. Qualquer tipo de mercadoria, e os mercadores que as compram e vendem, visitam a cidade. Muitos deles aprenderam com os mercanos que criaram a cidade e estabeleceram suas lojas e residências permanentes no semiplano. Obviamente, toda essa empreitada comercial seria frustrada se União fosse inacessível, devido ao seu isolamento planar. Mas, pelo contrário, União se beneficia de diversos portais permanentes que se conectam a vários planos de existência, assim como uma grande quantidade de *portais* especializados que alteram seu destino de acordo com um cronograma rigoroso, permitindo que todos na cidade "viajem" para diferentes regiões do multiverso e desfrutem do comércio.

Muitos mercadores trabalham em União em tempo integral, mantendo lojas e armazéns próprios. Outros apenas visitam a cidade de vez em quando, trazendo suas mercadorias em carroças (ou outros meios mágicos de transporte) para vender e comprar outros bens que levarão consigo na viagem de volta. Certos negociantes comercializam seus produtos com os próprios mercadores, suprindo a cidade com bens e mercadorias que tornam mais fácil manter o comércio funcionando no auge. A maioria dos negócios, e dos empreendedores que os administram, são detalhados nas sessões a seguir.

Alguns desses negócios são administrados e pertencem aos mercanos que fundaram União em um passado não muito distante. Com freqüência, um mercano é o proprietário de diversas empresas, mas atua como um sócio silencioso, mantendo-se no anonimato e permitindo que outros cuidem das operações. Não importa seu papel, e a despeito de sua condição de líderes cívicos de União, os mercanos não se opõem à livre concorrência, nem tentam desencorajar seus próprios competidores. Assim, existem diversos estabelecimentos que não pertencem aos mercanos em União, e muitos deles são leais a guildas locais ou mesmo extraplanares (como da cidade comercial de Sigil), embora os mercadores independentes sejam tão abundantes que as guildas também não acumulam qualquer influência exagerada sobre o comércio. Além disso, se as guildas ameaçassem conseguir uma vantagem realmente competitiva, os mercanos tomariam providências para corrigir o "desequilíbrio".

Comércio

Devido à natureza da cidade, e ao semiplano onde se localiza, União dispõe de poucos recursos naturais. Assim, quase todos os alimentos, roupas e materiais de construção necessários para a sobrevivência dos residentes devem ser importados. Entretanto, como é um centro comercial, União se beneficia do contato com uma grande variedade de culturas. Portanto, existe um fluxo constante de mercadorias incomuns e exóticas, e o ambiente da cidade reflete esse fato. Os perfumes de incensos e ungüentos raros e maravilhosos exalam pelo ar, assim como os aromas de todos os estilos de cozinhas imagináveis. O mercado é uma cornucópia de sabores, cheiros, cores e texturas de diversos recônditos do multiverso; a diversidade de peixes já constitui uma maravilha a ser contemplada. Os mercadores e residentes com freqüência adquirem esses bens para seu próprio uso e, por conseguinte, o aspecto e a atmosfera da cidade podem mudar drasticamente de um quarteirão a outro. Apesar de toda a variedade, a tarifa municipal que União cobra sobre todo o comércio jamais se altera.

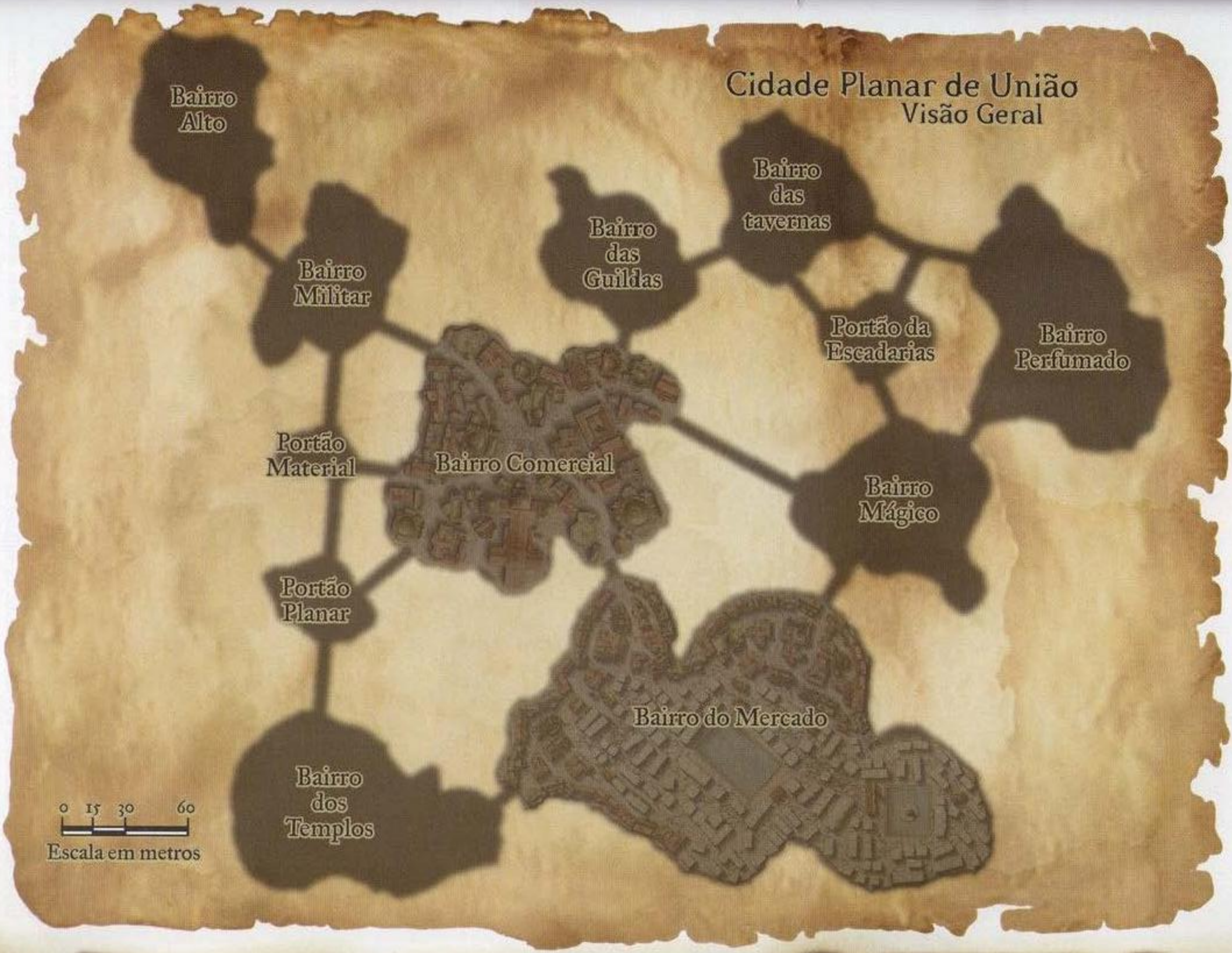
Tarifas

Assim como toda área comercial, a cidade de União tem regulamentos e tarifas que cobra de seus residentes e dos visitantes. Todos os empreendimentos comerciais devem obter licenças para ocupar as instalações citadinas, que custam uma tarifa anual equivalente a 1% de seu faturamento bruto no ano anterior (os novos negócios são isentos). Além disso, 5% dos lucros diários são destinados aos cofres públicos. Mesmo os vendedores esporádicos devem pagar a tarifa, embora na prática, se alguém estiver vendendo frutas com uma cesta, não vale o esforço da fiscalização e pode desempenhar essa tarefa de forma irregular que não será indiciado por sonegação.

Qualquer visitante deve obter uma permissão de comércio antes de vender ou comprar quaisquer bens ou serviços. Essas permissões podem ser adquiridas em qualquer portão ou patrulha de Sentinelas da União por uma taxa fixa de 15 PO. A permissão é válida durante seis meses; todos a carregam, tanto cidadãos quanto visitantes. Cada documento está inscrito magicamente com uma *marca arcana* para certificar sua autenticidade e ratificar sua validade. Ninguém venderá uma espada, alugará um quarto ou servirá uma refeição para um indivíduo que não tenha esta permissão, já que as penalidades pela transgressão são bastante rigorosas (consulte Lei e Ordem, a seguir).

Transportes

Os principais meios de transporte na cidade são caminhadas, carroças ou transporte aéreo pessoal acima do tráfego terrestre mundano. As ruas são largas e bem pavimentadas, embora em certos lugares a multidão atrapalhe o fluxo. Mesmo o tráfego aéreo pode ser um pouco perigoso quando centenas de criaturas, tapetes voadores e mensageiros em grifos ocupam o espaço acima de cada ilha. Pontes largas e vastas escadarias conectam todos os bairros; o efeito é semelhante à confusão de uma cidade repleta de canais e ladeiras íngremes. Essas pontes e escadarias são cuidadosamente guardadas e conservadas para prevenir o desgaste natural e possíveis sabotagens. As criaturas com capacidade de vôo podem ignorar (e normalmente ignoram) as pontes quando se deslocam de uma ilha para outra, se houver um caminho mais curto.


Cidade Planar de União
Visão Geral
Bairro Alto
Bairro Militar
Bairro das Guildas
Bairro das tavernas
Portão da Escadarias
Bairro Perfumado
Portão Material
Bairro Comercial
Bairro Mágico
Portão Planar
Bairro do Mercado
Bairro dos Templos
0 15 30 60
Escala em metros

Entrar e sair de União é quase tão fácil quanto passear entre seus bairros. Três portões principais, cada um em sua própria ilha, conectam a cidade a outros locais do multiverso. Um deles é uma ligação permanente com um local específico: o Portão da Escadaria, que se conecta com a Escadaria Infinita (veja adiante). Os outros dois possuem destinos variáveis: um sempre se conecta com um mundo específico do Plano Material, embora seu destino específico seja alterado de forma regular, enquanto o outro percorre diversos planos de forma cíclica. Cada um desses portões é um amplo portal com a mesma largura da avenida que conduz a ele, e funciona virtualmente como um portão normal da cidade, guardado por sentinelas, mas livre para a passagem de qualquer tráfego.

POPULAÇÃO E PATRIMÔNIO

O "centro" da cidade de União abriga cerca de 5.000 residentes; entretanto, essa é apenas a população das doze ilhas que estão diretamente interligadas. Pelo menos uma centena de ilhas isoladas flutuam ao redor do centro, abrigando residências, fazendas sustentadas por magia, armazéns, manufaturas e outras instalações. No total, a população de União facilmente supera 100.000 habitantes. A metrópole é um centro comercial importante que serve aos habitantes de centenas de planos, e a quantidade de visitantes na cidade é capaz de elevar esse número em 50% nos dias de maior movimento ou nas datas comemorativas. Alguns bairros são mais densamente povoados (o Bairro das Tavernas e o Bairro Comercial, por exemplo); em comparação, outros parecem quase desabitados (como o Bairro dos Templos e o Bairro Alto).

Como uma metrópole planar (veja o Capítulo 3), o limite em peças de ouro de União é fixado nominalmente em 600.000 PO; entretanto, durante a convenção arcana interplanar anual, com duração de um mês, o limite em peças de ouro aumenta para 1.000.000 PO. O patrimônio da cidade também varia, mas o limite mínimo facilmente equivale a dezenas de milhões de peças de ouro.

LEI E ORDEM

A cidade de União é protegida pelos mercanos que compõem o Conselho de União. Naturalmente, eles não executam essa tarefa pessoalmente, mas empregam forças de segurança capazes de assumir o encargo em seu lugar. Esta é a tarefa das Sentinelas de União. Esse grupo funciona como uma organização paramilitar dedicada a patrulhar as ruas da cidade e assegurar o cumprimento das leis. Se um problema for complicado demais, mesmo para as orgulhosas Sentinelas, o conselho recorre a equipes de seguranças particulares, compostas de aventureiros épicos interessados nas generosas quantias em ouro e magia custeadas pelos mercanos.

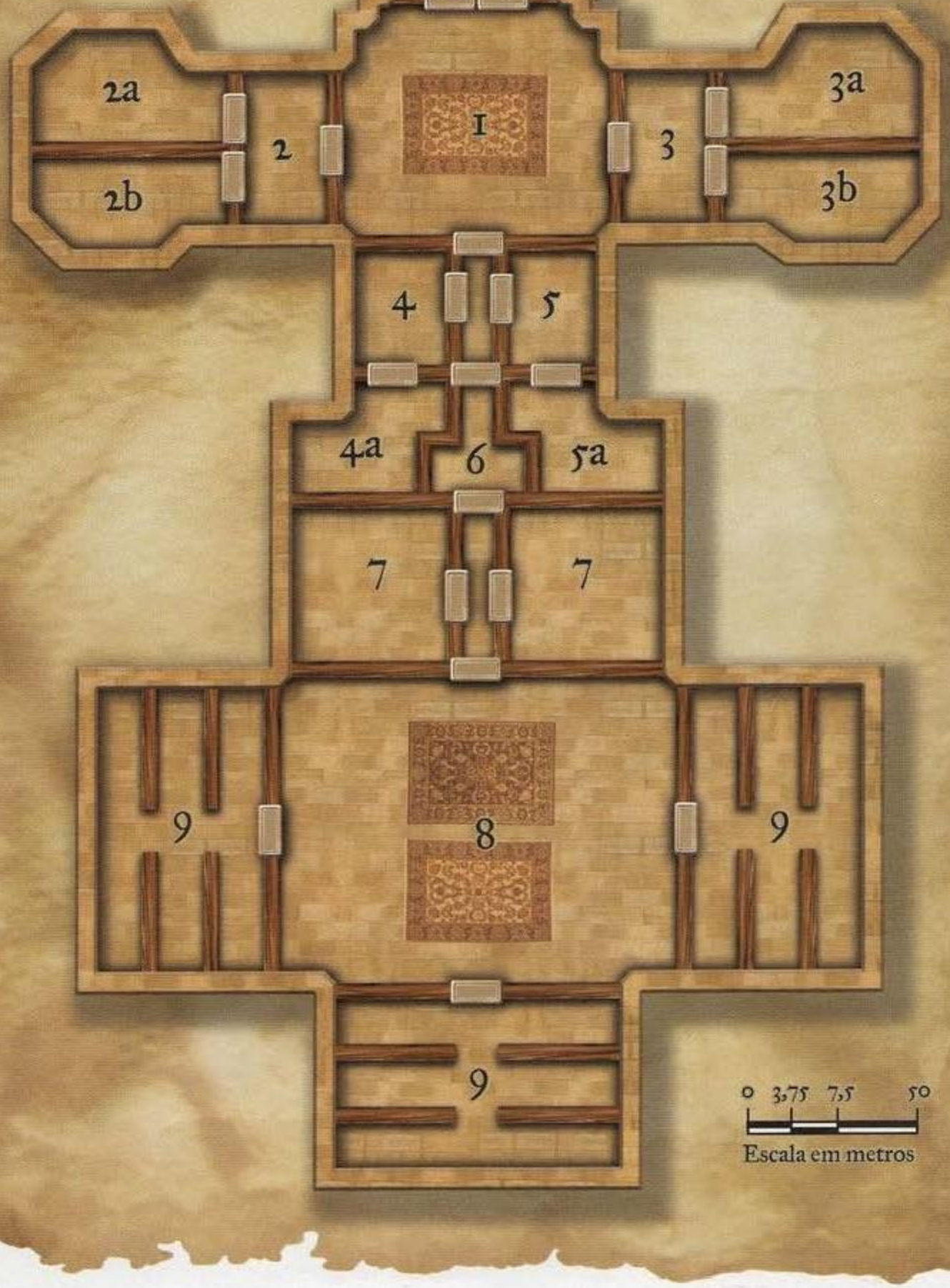
Normalmente cinqüenta unidades (cada uma composta de 3–5 soldados e um sargento) patrulham a cidade. As Sentinelas de União são facilmente identificadas, graças aos seus peitorais de adamante mágicos, usados sobre camisas azuis-marinhos, calças cinzas e botas negras. Mesmo durante as patrulhas, elas fazem questão de se manterem visíveis sempre que possível; sua mera presença costuma incentivar o comércio ordenado e a desencorajar os pretensos ladrões. Os residentes mais antigos consideram as patrulhas como parte normal da rotina da cidade.

Quando as Sentinelas precisam agir, costumam evitar as medidas letais sempre que possível, utilizando suas capacidades únicas para desarmar e capturar toda e qualquer ameaça potencial. Caso isso seja pouco efetivo, ou se os membros da patrulha não forem capacitados o bastante para lidar com o problema, são chamados reforços. Quando ocorrem situações particularmente perigosas, as patrulhas adotam uma atitude defensiva, tentando encurralar os criminosos enquanto outros membros evacuam as áreas ameaçadas.

Os acusados são escoltados pelos guardas até o Quartel-General das Sentinelas de União, no Bairro Militar, para serem interrogados e julgados. Não é função dos patrulheiros julgar ou sentenciar; isso é responsabilidade da corte, que também está situada no Bairro Militar; ela é presidida por três juízes especiais das Sentinelas. A tabela abaixo inclui alguns dos crimes mais comuns e suas punições. Essa lista não é completa, nem suas sentenças são absolutas. Um juiz sempre considera diversos fatores

União — Bairro Comercial
Kharlin Importados Planares
Avenida das Sentinelas
Alameda dos Magos
Rua das Guildas
Praça Central
Estrada de Oerth
Via do Mercado
Caminho Planar
0 3,75 7,5 15
Escala em metros
Quartel General da Ordem do Escudo
Casa Seccional das Sentinelas
Tortas e Bebidas da Mael
Mansão Thargas
Quartel General da Sociedade Cartográfica Planar

Sociedade Cartográfica Planar de União



antes de determinar a sentença, incluindo antecedentes criminais, circunstâncias atenuantes e a gravidade do crime.

Crime	Punição para o Réu Primário
Assassinato	Todos os bens confiscados, aprisionamento permanente em estase temporal
Controle mental	30% dos bens confiscados, trabalhos forçados por 1 mês
Agressão a uma Sentinela	20% dos bens confiscados, trabalhos forçados por 2 meses, seguidos de 6 meses de exílio
Agressão, geral	5% dos bens confiscados, trabalhos forçados por 1 mês
Roubo	1% dos bens confiscados, 6 meses de exílio
Falsificação	1% dos bens confiscados
Suborno, fraude	1% dos bens confiscados, 6 meses de exílio
Vandalismo	2% dos bens confiscados, trabalhos forçados por 6 meses
Comércio ilegal (sem a permissão)	1% dos bens confiscados

Em geral, os reincidentes ou os indivíduos que retornam ilegalmente à cidade durante o período de exílio recebem uma punição dobrada se forem descobertos. Os trabalhos forçados incluem manutenção e reparos públicos ou, se as circunstâncias e suas capacidades assim permitirem, um condenado será entregue aos cuidados de um mercador, prestando serviços como artesão ou serviçal, e todos os proventos de seu trabalho são divididos igualmente entre o mercador e a cidade. Qualquer exilado da cidade recebe um sinal místico na testa com uma runa especial. Esse sinal é uma versão modificada da magia *marca arcana* que só desaparece após um determinado período (correspondente ao término da sentença) e só pode ser removida com as magias *desejo* ou *milagre*; mesmo se for removido, o sinal se regenera a cada 24 horas, a menos que haja uma intervenção divina. O sinal brilha sempre que o exilado esteja em qualquer lugar do semiplano. Qualquer membro das Sentinelas de União reconhece o sinal imediatamente. Os criminosos que cumprem pena em prisões são encarcerados além da cidade, em uma das ilhas sem conexão direta com o centro.

Quando uma patrulha de soldados e um sargento (consulte As Sentinelas de União na sessão Organizações Épicas, no início deste capítulo) não é suficiente para conter uma ameaça, a primeira equipe de apoio contém 2–5 (1d4+1) guerreiros mais experientes.

Membro da Equipe de Apoio das Sentinelas de União: Humano Guerreiro 30/Sentinela de União 1; ND 31; humanóide Médio; DV 30d10+153/+1d10+5; 328 PV; Inic. +12; Desl.: 9 m; CA 36 (toque 18, surpresa 33); Corpo a corpo: *maça pesada* +2 +36/+31/+26/+21 (dano: 1d8+13); à distância: *besta leve* +1 com *virotes* +1 +35 (dano: 1d8+8, dec. 19–20); AE habilidades similares a magia; Tend. LN; TR Fort +24, Ref +17, Von +15; For 21, Des 18, Con 20, Int 16, Sab 15, Car 17.

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalo) +37, Conhecimento (história) +16, Conhecimento (União) +13, Diplomacia +25, Escalar +35, Natação +38, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +26; Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização, Especialização em Arma (besta leve), Especialização em Arma (maça pesada), Esquiva, Foco em Arma (besta leve), Foco em Arma (maça pesada), Foco em Perícia (Conhecimento [história]), Foco em Perícia (Diplomacia), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Precisão, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: Armadura de Pele (x2), Foco em Arma Épico (maça pesada), Foco em Arma Épico (besta leve), Especialização em Arma Épica (maça pesada), Especialização em Arma Épica (besta leve), Iniciativa Superior.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *enviar mensagem*, *escudo da lei*. Nível de Conjurador: 15°; CD 21 para o teste de resistência do *escudo da lei*.

Inventário: Peitoral de adamante +4, escudo grande de metal +3, anel de proteção +5, maça pesada +2, besta leve +1, 20 virotes +1.

AS ILHAS DE UNIÃO

Esta sessão fornece uma descrição das principais ilhas que compõem União. Cada ilha, conectada às demais por uma série de pontes, é considerada um distrito ou bairro, e cada uma tem seu próprio foco e personalidade. Alguns estabelecimentos proeminentes de alguns bairros são apresentados e detalhados.

BAIRRO COMERCIAL

O Bairro Comercial é a segunda maior ilha flutuante de União, menor apenas que o Bairro do Mercado; as ruas são largas, relativamente retas e extremamente iluminadas. Quase todos os edifícios são construções autônomas, individuais e bem conservadas. Uma grande muralha circunda o perímetro da ilha, protegendo seus habitantes e visitantes do perigo de cair no espaço planar.

No Bairro Comercial, ou Bairro dos Negócios, como também é conhecido, todas as variedades de lojas, mercadores, empresas e profissionais liberais ganham seu sustento. Sábios, engenheiros, lapidadores, armoreiros, cartógrafos e uma miríade de outros empreendedores conduzem suas atividades neste bairro, trabalhando em estabelecimentos limpos e bem-construídos. O distrito também abriga residências particulares, e as Sentinelas de União patrulham todo o local com regularidade, pois na verdade este é o verdadeiro coração de União, e a única razão de sua existência.

O centro do bairro, conhecido como Praça Central, é um espaço aberto amplo e pavimentado com uma fonte no centro. Todas as principais avenidas e as diversas pontes conduzem a esta praça. Os estabelecimentos mais importantes localizam-se na praça, de frente para a fonte, que é um local turístico popular para passeios ou encontros antes dos negócios de verdade.

Sociedade Cartográfica Planar

A sede desta ilustre organização situa-se em um imponente edifício da Praça Central. É uma edificação muito grande, dividida em duas seções principais. A área pública é o lugar destinado aos clientes que vêm fechar negócios, quer necessitem de um guia, um mapa, ou desejem vender as informações que possuem. Além desse espaço, há diversos arquivos e departamentos de pesquisa, assim como as áreas de armazenagem de equipamentos e suprimentos.

1. Entrada e Museu: Esculturas imponentes, retratos, mementos e artefatos da história dos esforços exploratórios da Sociedade decoram este grande saguão de entrada. Os clientes são cumprimentados por funcionários corteses e prontos a discutir possíveis negócios, orientando-os na direção correta.

2. Área de Recepção: Este aposento é decorado por um elegante piso em mosaico de cerâmica e cadeiras confortáveis, e serve tanto como sala de espera quanto área de recepção para o Diretor da Sociedade. Poucos visitantes possuem a influência necessária para obter uma reunião com o diretor, mas os que têm aguardam aqui para conversar com ele.

2a. Sala de Reuniões: Uma grande mesa com várias cadeiras confortáveis facilitam as negociações entre os clientes e o diretor.

2b. Escritório do Diretor: Este é o escritório do diretor da Sociedade Cartográfica Planar, **Hesmeth Schlade** (Humano NB Mag10/Esp20). Ele administra as operações diárias da sociedade

e responde a **Khymez Ta'rol** (Mercano CB Mag23/Observador Cósmico 5), o mercano que fundou a organização.

3. Escritório de Exploração e Rastreamento: Essa ante-sala serve como recepção para os departamentos de exploração e de rastreamento. Os clientes aguardam aqui para conversar com seus diretores. Centenas de mapas planares decoram este recinto, apresentados em vários materiais (inclusive alguns são compostos apenas de luz aprisionada).

3a. Escritório do Diretor de Exploração: Quando os clientes desejam apenas observar outros locais, eles são atendidos neste departamento. Alguns desejam sair em expedições ao estilo safári, enquanto outros têm necessidades mais acadêmicas ou comerciais.

3b. Escritório do Diretor de Rastreamento: Atende aos clientes que desejam encontrar algo, alguém ou algum lugar específico.

4. Escritório dos Guias: Essa sala de espera é semelhante aos aposentos 2 e 3.

4a. Escritório do Diretor dos Guias: Os clientes que procuram guias profissionais para áreas inóspitas devem procurar o Diretor dos Guias. Esta sala é um escritório luxuoso, repleto de uma grande variedade de lembranças valiosas, reunidas em todos os planos.

5. Escritório de Cartografia: As solicitações e compras de mapas são realizadas neste escritório. Se um membro dos Topógrafos já esteve em um lugar, é possível encontrar o mapa aqui.

5a. Escritório do Cartógrafo-Mestre: O cartógrafo-mestre mantém seu escritório e oferece mapas atualizados para a venda nesta sala. Os originais são mantidos em segurança nos arquivos.

6. Posto de Segurança: Este aposento serve como barreira entre a parte frontal do edifício, onde é permitida a entrada de clientes, e a parte traseira, onde é realizado o verdadeiro trabalho. Os clientes podem entrar nessa área se desejarem comprar equipamentos para expedição (guardados nos armazéns, áreas 7). Ninguém atravessa a sala sem autorização e sempre há dois guardas de plantão. Somente os membros dos Topógrafos têm permissão de entrada irrestrita. Há seis na equipe de guarda, que se revezam nos plantões (Humanos LB Combatente16).

7. Equipamento e Suprimentos: Os membros que estão se preparando para uma expedição visitam esses dois armazéns. Aqui é possível encontrar qualquer equipamento que possa ser útil em áreas inexploradas, inclusive alguns itens mágicos menores relacionadas com viagens de exploração.

8. Departamento de Pesquisa: Este recinto é dedicado à confecção dos mapas. Entre longas fileiras de mesas e escrivaninhas, pesquisadores especializados trabalham consolidando informações, pergaminhos e mapas para formar a base de conhecimento da Sociedade Cartográfica Planar. Os cartógrafos desenham mapas novos e mais precisos, assinalam detalhes locais (como flora, fauna, civilizações conhecidas), enquanto outros indexam o material que deve ser armazenado.

9. Arquivos: Nestas salas está armazenado o conjunto de todo o conhecimento dos Topógrafos. Cada câmara é selada magicamente (as portas receberam *trancas arcanas* conjuradas por um mago de 24° nível), protegida (*proibição* conjurada por um clérigo de 24° nível, para indivíduos LB) e resguardada contra invasões ilegais (há um golem de ferro atrás da porta de cada câmara, com instruções de remover qualquer criatura sem autorização que entrar no local). Cada recinto está repleto de inúmeras estantes com informações de consulta freqüente da Sociedade.

Encontro Comum: Os visitantes freqüentes da Sociedade Cartográfica Planar provavelmente conhecerão **Sturra Casconegro** (Elfa LB Rgr20/Agente Caçador 5). As habilidades de sobrevivência e rastreamento dessa personagem são consideradas lendárias. Ela não é um membro legítimo da sociedade — é independente demais para trabalhar para qualquer organização — mas coopera com os Topógrafos e freqüentemente lhes fornece informações ao retornar de suas diversas excursões de exploração. Em troca, Sturra ouve relatos de novos lugares para explorar e ocasionalmente adquire seu equipamento dos Topógrafos com desconto.

Os aventureiros costumam procurar Sturra quando precisam visitar lugares inóspitos nos mais variados planos, e ela geralmente está disposta a oferecer auxílio por um preço justo. Quando não está explorando, trocando informações ou contando histórias nos salões da Sociedade Cartográfica, ela pode ser encontrada no Bairro das Tavernas, compartilhando rumores sobre os locais onde esteve recentemente.

Tortas e Bebidas da Mael

Este restaurante, situado em uma rua lateral do Bairro Comercial, atende aos mercadores e funcionários públicos que trabalham no distrito. A própria **Mael** (Humana CB Esp18) é a cozinheira, e sua comida é excelente. O lugar é especializado em tortas, salgadas e doces. A seleção de cervejas de vários planos também é um sucesso entre os clientes.

Sem o conhecimento de Mael, sua assistente **Creech** (Meia-Elfa NB Rog16) trabalha para os Controladores. A meia-elfa é uma funcionária exemplar e confiável nas entregas. Ela é pontual e honesta, e todos os dias sua patroa a envia para entregar pedidos no bairro. Na verdade, Creech não sabe para quem trabalha, mas é bem remunerada para transportar mensagens para seu contato enquanto faz suas entregas. Os agentes infiltrados em diversos estabelecimentos importantes do bairro fazem questão da deliciosa comida de Mael no almoço.

Mansão Thargas

Esse edifício imponente, localizado no Bairro Comercial, é o lar de **Jolin Thargas** (Humana LN Ari9). Jolin é uma aristocrata das regiões setentrionais de um mundo no Plano Material que, durante um encontro noturno com seu amante secreto, pouco depois da meia-noite, tornou-se a presa de um caçador branco. Ela mal conseguiu escapar, e para salvar sua vida, seu pai providenciou que um mago local a transportasse para algum lugar seguro, onde ela não sucumbiria ao caçador feérico. O mago a trouxe para União, onde as temperaturas são sempre amenas, e ela permanece no semiplano, incapaz de retornar para casa.

O pai de Jolin, apesar de furioso com o amor ilícito da filha, assegurou-se que ela seria bem cuidada, providenciando esta residência e uma equipe completa de serviçais. Não há nada de que ela precise — a jovem fez seus próprios acordos com o mago que a ajudou, e ele também transportou seu bem-amado para seus braços. O maior desejo de seu pai, por outro lado, é que sua filha volte para casa, e ele enviou agentes em busca de heróis dispostos a proteger Jolin durante as quatro noites remanescentes da caçada do predador sobrenatural. Ele está disposto a pagá-los — muito bem. Entretanto, caso consiga, Jolin dificilmente voltará para casa de bom grado, já que ela prefere sua nova vida. Muitos eventos sociais em União começam ou terminam na Mansão Thargas.

Kharlin Importados Planares

Kharlin é um bazar luxuoso e movimentado no Bairro Comercial, que vende uma imensidão de produtos de todas as regiões concebíveis, em especial dos planos Interiores e Exteriores. Ele é um especialista em vidros, gemas e quinquilharias minerais, mas também há diversos outros materiais em suas prateleiras.

Na verdade, **Kharlin** (Efreet LM Lad14/Esp5) é um efreet disfarçado de mercador rico. Com ele, há mais um casal de efreeti que fornecem os minerais preciosos de sua loja e compartilham os lucros. Sua empresa se expandiu naturalmente, passando a

Bairro do Mercado da União

Legenda
Mureta
Pilha de Entulho
Escadaria para a Superfície
0 3,75 7,5 15
Escala em metros
Bairro do Mercado Subterrâneo

incluir outros tipos de mercadorias, e como está ganhando muito dinheiro, Kharlin não se importou. Para ele, o disfarce de mercador tornou-se mais que uma distração.

Apesar de suas conquistas, Kharlin está conspirando para se tornar um membro influente entre os Benditos. Ele não acredita que realmente é um descendente de alguma divindade, mas está muito disposto a sustentar esta afirmação através do uso de seus poderes (especialmente sua habilidade de conceder *desejos*) caso signifique a oportunidade de participar dos jogos interessantes daqueles tolos egoístas e pomposos.

BAIRRO DAS GUILDAS

O Bairro das Guildas é a parte de União que regulamenta quase todo o comércio que não é controlado pelos mercanos. Existem diversos proprietários realmente independentes na cidade, mas vários mercadores preferem a segurança e a proteção oferecidas pelas guildas. Além de regular os preços e se assegurar que todos os estabelecimentos participantes operem de acordo com os regulamentos da cidade, cada uma das guildas também proporciona estabilidade financeira em épocas de crise, concedendo empréstimos a juros baixos para seus membros ou fornecendo determinados serviços (seguranças extras, por exemplo) a preços reduzidos. As taxas para estes privilégios variam conforme a guilda.

Algumas das instituições profissionais mais importantes de União incluem a guilda dos forjadores (qualquer fabricante de armas e armaduras), a guilda dos taverneiros (inclui tavernas e estalagens), a guilda dos joalheiros (fomenta a participação de comerciantes de jóias finas, lapidadores e qualquer artesão ou vendedor de pedras brutas), a guilda dos operários (para os trabalhadores braçais) e, naturalmente, as diversas guildas de mercadores (agrupados de acordo com o tipo de mercadoria comprada, vendida ou trocada). As organizações descritas acima não representam nem sequer metade das guildas que podem ser encontradas nesse bairro, mas são as mais influentes. Existem mais guildas "extra-oficiais" (como o Garrote) em outras partes da cidade, mas seus membros e seus locais de reunião são mantidos em segredo.

Outras guildas do bairro incluem aquelas devotadas exclusivamente a determinada classe. De fato, um membro de qualquer classe pode encontrar uma guilda devotada à sua vocação, assim como as classes de prestígio associadas a organizações.

No Bairro das Guildas está estabelecida a maioria dos agiotas. Embora alguns estabelecimentos troquem quantidades pequenas de moedas de um reino (ou plano) pelo dinheiro de outro como parte de uma transação comercial, somente os agiotas possuem a quantidade de reservas monetárias (ou os contatos para reuni-las) suficiente para realizar operações de larga escala. Geralmente, eles cobram entre 5% e 7% pelo serviço, dependendo do estado da economia (entretanto, os mercanos jamais permitem que as taxas de câmbio subam demais; eles não desejam que os negócios de câmbio sejam realizados fora de União). Naturalmente, os agiotas também emprestam dinheiro, e cobram de 10 a 15% de juro ao mês por esse serviço. Quase sempre exigem algum tipo de garantia para os empréstimos, fazendo exceções ocasionais para amigos confiáveis e figuras ilustres.

Templo da Serenidade Crepuscular

O Templo da Serenidade Crepuscular é um local de meditação, treinamento e camaradagem para monges e combatentes. Não é devotado a qualquer divindade em especial e todos os estudantes do combate desarmado são bem-vindos.

O "templo" se localiza na Avenida Sublime, Bairro das Guildas. Esculpido em blocos de pedra trazidos de outros planos, esse edifício imponente é grande, mas contém salas tranqüilas iluminadas por velas perfumadas. Monges de todas as ordens podem se hospedar de graça, desde que prestem suas homenagens ao **Mestre Od** (Mercano LN Mng24), fundador do lugar. Mestre Od é muito respeitado na cidade, mesmo pelos demais mercanos.

BAIRRO ALTO

O Bairro Alto é um domínio exclusivo dos mercanos que administram a cidade, suas famílias e hóspedes. A ponte que conecta o Bairro Alto ao Bairro Militar possui acesso restrito ao público, sendo cuidadosamente vigiada por uma vintena de Sentinelas de União. Neste bairro, as residências são suntuosas e protegidas com magias e muros altos. A maior parte dos residentes de União não se preocupa com esta área da cidade, mas há muitos rumores sobre a verdadeira natureza do Bairro Alto.

Algumas pessoas acreditam que as propriedades são apenas uma fachada, e as residências na verdade abrigam passagens criadas pela magia *portal* que são utilizadas para trazer mercadorias que serão vendidas e distribuídas pela cidade, sem passar pelos portões públicos. Outros acreditam que os mercanos são apenas criaturas muito reservadas que não gostam de se misturar com as demais raças. Não importam os rumores, poucos indivíduos estiveram além da ponte que conduz a essa região da cidade.

A verdade sobre as propriedades é um meio-termo. Os mercanos são uma raça bastante reservada e de fato habitam essas residências. Entretanto, eles também utilizam magias poderosas para alimentar portais para outros lugares, de onde adquirem parte de suas mercadorias. Esse procedimento permite que eles minimizem o custo de transporte de diversos itens.

Embora as Sentinelas de União vigiem abertamente a ponte entre o Bairro Militar e o Bairro Alto, os mercanos empregam diversos outros métodos de segurança para assegurar sua privacidade. Toda a ilha flutuante está sob o efeito de poderosas magias de proteção que impedem a entrada de visitantes indesejáveis, mesmo através de vôo, teletransporte ou viagem dimensional. O seu perímetro está cercado por uma *muralha de energia* esférica e permanente. Essa barreira protetora se estende até sob as rochas da ilha, para impedir a escavação de túneis. A *muralha* foi moldada para se abrir em torno da ponte, mas essa é a única entrada. Diversas magias *proibição* (conjuradas por um clérigo LN de 30º nível) circundam o perímetro, impedindo o ingresso com *viagem planar*. Famosos por não economizar na segurança, os mercanos também empregam golens de adamante (Consulte o Capítulo 5) para patrulhar o terreno.

BAIRRO MÁGICO

No Bairro Mágico são conduzidos os negócios realmente exóticos. Magias de todas as espécies e potências são comercializadas no local. Ele abriga temporariamente (ou ostenta estabelecimentos permanentes) os feiticeiros que oferecem suas habilidades de conjuração por um preço, os magos dispostos a criar novas magias sob encomenda e os receptadores em busca de compradores para itens roubados. Naturalmente, a magia não é barata, e o ouro flui livremente no distrito. Todas as lojas são fortemente guardadas e as Sentinelas de União patrulham esta área da cidade com tanta dedicação quanto no Bairro Militar.

Entretanto, nem todos os estabelecimentos do bairro lidam somente com magia. Muitas lojas oferecem suprimentos de laboratório, componentes, textos mundanos e mágicos, matéria-prima para golens, todos os tipos e tamanhos de vidros, servos abissais, partes de cadáveres supostamente pertencentes a deuses mortos, e muito mais. Existem vários serviços de tradução — para os aventureiros tentando descobrir o que está escrito no pergaminho que trouxeram de sua última excursão. Oráculos e adivinhos ocasionalmente trabalham no bairro (embora sejam mais bem aceitos, e portanto mais comuns, no Bairro do Mercado), e sábios oferecem todas as fontes de conhecimento imagináveis.

Nem todos os habitantes deste distrito participam diretamente do mercado. Alguns moram no lugar apenas para ficarem pró-

ximos de uma fonte abundante de suprimentos para suas pesquisas. Freqüentemente, os agentes de magos poderosos servem como intermediários, negociando o custo de trabalhos mágicos em prol de seus clientes, que preferem trabalhar em outras áreas de União, ou mesmo em outras dimensões. Para os inexperientes, o Bairro Mágico pode ser um lugar intimidador, mas se você estiver ali para comprar, vender ou trocar magias, não há lugar melhor para fazer negócios.

Suplind

Para quem deseja encomendar uma magia, a loja de Suplind no Bairro Mágico é o melhor estabelecimento disponível. Quer esteja à procura de uma armadura melhor, um aprimoramento para sua arma atual ou informações sobre a nova magia que está pesquisando, provavelmente encontrará tudo aqui. Os preços são altos, mas qualquer coisa mágica que seja necessária vale seu custo elevado.

Suplind (Gárgula meio-abissal N Fet15) é um intermediário, um agente que trabalha para diversos magos de União e outros planos (dizem que ele tem contatos em Sigil e na Cidade de Latão). Cada um de seus clientes tem necessidades e desejos próprios, e o próprio Suplind é um negociador astuto, capaz de firmar acordos que atendem aos desejos de seus consumidores e ao mesmo tempo assegurando-se de que os fornecedores continuarão a trabalhar com ele. Poucos magos estão dispostos a criar itens mágicos em troca de *apenas* ouro. O processo é demorado e os custos são exorbitantes, seja em materiais ou em experiência. Mas Suplind conseguiu reunir um punhado de magos, cujos interesses e necessidades lhes permitem realizar trabalhos ocasionais em troca de outros serviços. Esses conjuradores sempre precisam de componentes de magia raros, a cópia de algum texto perdido ou um item valioso que não conseguem fabricar.

Para financiar a produção de um novo item mágico, Suplind exige 75% do custo da matéria-prima como adiantamento. Se o item em questão não pode ser obtido de outra forma na cidade (sua criação é muito difícil, é um item exclusivo ou um artefato, ou é um objeto amaldiçoado de alguma forma), ele cobra mais 10% de comissão. Conforme a dificuldade de aquisição do item, ele pode negociar uma forma de pagamento adicional para seu fornecedor arcano, geralmente na forma de uma missão, um item de valor comparável ou (raramente) de um preço mais elevado. As necessidades do grupo de magos mudam semanalmente e quando surge a oportunidade, ele estabelece acordos complexos, envolvendo várias partes. Muitas vezes, esse processo resulta na aquisição do item desejado em um tempo bem menor do que seria necessário para criá-lo.

Por exemplo, se um consumidor visita seu estabelecimento querendo aprimorar sua *espada longa +7* para incluir a característica *afiada*, Suplind pode solicitar que um de seus fornecedores realize o serviço. Se esse mago precisa de uma magia épica específica, inscrita em um tablete, para terminar alguma pesquisa que esteja conduzindo, Suplind pode recorrer a outro de seus clientes, em busca dessa magia. O segundo conjurador gostaria que um antigo associado fosse resgatado das garras de um príncipe demônio, que o seqüestrou graças a um infeliz jogo de cartas. Nesse caso, Suplind pode solicitar que o proprietário da *espada longa +7* liberte o prisioneiro como pagamento pelo serviço, isentando-o de qualquer custo em ouro.

O próprio Suplind é uma figura estranha — um gárgula meio-abissal, embora com uma disposição mais nobre que a maioria de seus semelhantes. Sua forma rochosa é decorada com uma crista de espinhos negros, que começa no nariz, percorre a testa e desce pelas costas. Apesar de sua aparência perturbadora, a maioria das pessoas considera Suplind uma pessoa bastante apresentável depois de alguns minutos de conversa. Sua reputação na cidade é impecável; ele muitas vezes sugere que os consumidores potenciais que duvidam de sua confiabilidade procurem opiniões independentes para comprovar sua credibilidade.

Suplind emprega um casal de anões como seguranças em sua loja. Sua tarefa principal é convocar uma patrulha de Sentinelas

de União se um consumidor resolver criar problemas. Suplind não armazena muitas coisas valiosas em sua loja, mas quando completa um contrato ou recebe o pagamento por algum trabalho, prefere que **Balzam** (Anão LN Gue14) e **Goudle** (Anã LN Gue16) estejam perto (embora guarde seus itens mais valiosos em uma *arca secreta de Leomund*). Quando está afastado, visitando um de seus fornecedores, um dos anões o acompanha enquanto o outro permanece de vigia na loja.

Livraria da Rua do Mercado

Desde que qualquer habitante de União se recorda, com a possível exceção de alguns dos mercanos, **Leslie Fedrow** (Humana NM Lad14/Asn10) tem sido a proprietária e gerente desta loja especial no Bairro Mágico. A loja está um pouco isolada, em uma rua lateral, mas quase todos podem explicar o caminho. Leslie é uma mulher matronal, com seus cabelos grisalhos sempre presos em um coque impecável, e costuma agir como se todos os clientes que passam por suas portas fossem seus filhos, quer seja sua primeira ou centésima visita.

Leslie trabalha com livros antigos de qualquer espécie. Sua coleção rivaliza as bibliotecas de muitas cidades e a de algumas universidades, e de vez em quando representantes desses estabelecimentos compram diversos volumes. Muitos estudiosos já vieram admirar seu acervo por simples prazer. Se ela não dispuser de um título em particular, pelo menos terá uma idéia de onde encontrar uma cópia. Leslie possui associados em todo o multiverso para rastrear tomos antigos. Entretanto, ela evita escrupulosamente lidar com textos de magia, dizendo aos interessados que a escrita arcana somente gera problemas, e que ela não tem interesse em comprar ou vender esse tipo de mercadoria. Ponto final. Mas apesar desta postura, seu negócio prospera graças à propaganda boca-a-boca e à sua localização em União.

Secretamente, o estabelecimento de Leslie é uma fachada para certos membros do Garrote. Diversos assassinos de alto nível, incluído um de seus filhos quase desconhecido, chamado **Octavian Fedrow** (Humano LM Lad10/Asn10) reúnem-se em seu porão através de um túnel secreto conectado ao sistema de drenagem subterrâneo do Bairro Mágico. Agora aposentada, Leslie já foi uma assassina do mais alto calibre, e detém um lugar de honra entre os mestres de guilda — na verdade, ela é nominalmente a chefe do subgrupo do Garrote que se reúne em seu porão. Ela chefia as discussões sobre políticas e é extremamente cruel.

BAIRRO DO MERCADO

Existem algumas atividades comuns ao Bairro Comercial e o Bairro do Mercado, mas este último com certeza é o mais barulhento dos dois distritos. No Bairro do Mercado, qualquer visitante de União pode encontrar o tipo de pregão comum aos distritos comerciais semelhantes de outras cidades. A grande maioria da ilha é uma praça a céu aberto repleta de pequenas bancas e carroças decoradas (ou não), mas algumas vezes há espaços livres capazes de abrigar apenas uma cesta e seu proprietário. De um lado, a praça é rodeada por edifícios decrépitos separados por um labirinto de vielas. Todo o lugar está lotado de pessoas, compradores se embrenhando de banca em banca, ambulantes apregoando suas mercadorias, e milhares de odores, sons e imagens misturando-se na cacofonia do mercado.

Ao contrário da maioria dos demais distritos da cidade, apenas a área aberta possui muralhas protetoras. Onde estão localizadas as estruturas permanentes, os edifícios se alongam até as bordas e além, muitos (literalmente) dependurados sobre o vazio, sustentados por frágeis palafitas e tirantes. Escadarias estreitas descem a partir dessas construções precárias para os níveis inferiores, acompanhando as paredes de rocha. Uma grande parte da ilha é escavada por passagens subterrâneas, onde se amontoam ainda mais lojas, nichos escavados nas rochas, iluminados por tochas e lâmpadas a óleo fumarentas (consulte o mapa do Subterrâneo do Bairro do Mercado). Alguns "ancoradouros aéreos" estendem-se nas bordas, onde se atracam os ocasionais barcos celestes encantados, que voam entre as ilhas da periferia da "região metropolitana" e as doze ilhas centrais da cidade.

O Bairro do Mercado nunca dorme. Apesar do crepúsculo imutável que ilumina o vazio deste semiplano, o restante da cidade de União tem algo semelhante a um cronograma; as luzes das ruas diminuem de intensidade durante a "noite", as lojas são fechadas, as pessoas se recolhem para dormir. Mas no Bairro do Mercado isso não acontece. A qualquer hora, haverá vendedores nas ruas e nas bancas, e transeuntes que podem ser convencidos a comprar uma bugiganga ou um lanche rápido. A multidão pode diminuir um pouco o ritmo, mas há tantos residentes que adotam horários alternativos que o volume de negócios sempre é grande.

O Bairro do Mercado também é uma fonte de itens do mercado negro. Poucas mercadorias são explicitamente ilegais em União, mas ainda assim, os compradores devem ter cuidado ao fazer perguntas sobre venenos, documentos falsificados e coisas assim. De todos os itens à venda, pelo menos alguns — especialmente jóias e objetos de arte — são roubados. A maior parte das mercadorias desse tipo são vendidas em sussurros e acenos nos aposentos dos fundos, pois nenhum comprador ou vendedor deseja chamar atenção, não importam as leis da cidade.

As Sentinelas de União fazem patrulhas neste bairro, assim como em outras partes de União, e geralmente não encontram muitos problemas. Os fornecedores do mercado aceitam as forças de segurança como algo rotineiro e retornam às suas atividades menos escrupulosas depois que os patrulheiros dobram a esquina e não estão à vista. As Sentinelas de União normalmente ajudam a manter o tráfego livre e resolvem disputas de preços exagerados, roubos e similares. Surpreendentemente, há poucos mendigos, sem teto e batedores de carteira nas ruas de União, já que a punição para furto é severa, e os mercanos (através das Sentinelas de União) fazem questão de manter o local limpo.

O Tesouro de Prentice

Uma das curiosidades mais interessantes é O Tesouro de Prentice, um pequeno conjunto de lojas sobre carroças que muda de lugar praticamente todos os dias. Às vezes, O Tesouro de Prentice é encontrado em um dos níveis inferiores, com suas mercadorias iluminadas por lampiões. **Prentice** (Mercano LN Mag16) é o proprietário, mas a maioria dos clientes nunca o encontra — suas treze **filhas** (Mercanas LN Mag10–13) administram as operações diárias e as vendas. Prentice prefere o Bairro do Mercado ao Bairro Mágico para vender seus itens encantados, pois ele tem mais influência no primeiro. Ele é conhecido por sua habilidade em adquirir itens mágicos de médio e baixo valor por preços ligeiramente mais baratos (em média 5% a 10%). Os clientes de Prentice sempre deixam as carroças enfumaçadas do mercano com a sensação de que seu item recém-adquirido foi obtido pelo vendedor por métodos ilegais ou escondem uma maldição ainda não ativada, embora nada tenha sido provado até hoje.

Peixe Fresco do Gedwin

Localizado na Alameda dos Magos, perto da esquina com a praça, no Bairro do Mercado, esse lugar é uma banca a céu aberto. **Gedwin** (Humano NB Gue11/Esp4) alega vender os peixes mais frescos de União, e provavelmente está certo. De algum modo, ele sempre consegue os melhores frutos do mar, de todos os cantos do multiverso, à venda em grandes caixotes de madeira cheios de gelo fresco e limpo.

A banca de Gedwin está sempre cheia, pois muitos procuram seus frutos do mar. Felizmente, a pesca do dia nunca parece acabar, e ele consegue satisfazer a demanda. Ainda assim, quem deseja experimentar suas iguarias precisa esperar em uma fila.

Na verdade, Gedwin realmente oferece os melhores peixes, apanhados em alto-mar há poucos instantes. Gedwin utiliza um *cubo do portal* especialmente criado para se comunicar com diversos barcos de pesca em vários Planos Materiais, além de uma região polar de outro Plano Material. Gedwin tem diversos sócios trabalhando nos pesqueiros. Uma vez por dia, Gedwin abre um *portal* entre a parte dos fundos (reservada) de sua loja e cada um dos barcos. Ele arremessa um saco de moedas e, em troca, obtém uma carga de peixe fresco. Em seguida, ele abre o portal para a região polar, consegue o gelo, e expõe o produto para a venda.

Gedwin não compreende exatamente quanto o seu *cubo do portal* é valioso. Ele pertencia ao seu pai antes dele, e a família sempre o utilizou para comprar peixes. No entanto, ele é astuto o suficiente para manter seus métodos em segredo de olhares curiosos, para que a concorrência não pense em roubar o item mágico.

Porto do Céu

Porto do Céu é o nome de um estabelecimento nas bordas do Bairro do Mercado, que aluga pequenos barcos celestes. Enquanto as grandes chalupas e carracas que são visíveis flutuando pelos céus superiores e inferiores são construídas sob encomenda e pertencem a pessoas e/ou empresas ricas e poderosas, os pequenos barcos com seis ou três lugares e individuais que adejam de um lado para o outro através do vazio são mais simples de construir e alugar. Os barcos celestes do Porto do Céu têm um histórico de segurança impecável (eles quase nunca viram sozinhos, atirando seu conteúdo no vazio do céu inferior). **Stephanos** (Humano CB Esp11) é o proprietário de Porto do Céu.

Barco Celeste	Aluguel Diário	Tamanho	Capacidade de Carga	Face
Individual	10 PO	Grande	Nenhuma	1,5 m por 3 m
3 lugares	25 PO	Enorme	1 tonelada	3 m por 4,5 m
6 lugares	40 PO	Enorme	2 tonelada	3 m por 6 m

Exceto pelas diferenças acima, todos os barcos celestes de Stephanos possuem características semelhantes: Desl. vôo 27 m (ruim), mas apenas no vazio em torno de União; pousam automaticamente em caso de tentativa de vôo sobre uma ilha ou qualquer outra massa de terra; casco em madeira com 15 cm de espessura; dureza 5; 60 PV; CA 1; CD para quebrar 30.

BAIRRO MILITAR

O Bairro Militar é o domínio das Sentinelas de União, o setor da cidade em que essa organização de segurança de elite mantém seu quartel-general. Também abriga a corte de justiça e vários dos escritórios necessários para a administração de uma cidade tão grande. As pessoas que não têm assuntos a tratar com a administração de União não visitam o distrito militar com freqüência, já que ele está situado na periferia da cidade (somente o Bairro Alto se encontra além dele) e não possui lojas ou outros estabelecimentos remotamente interessantes para os transeuntes ocasionais. O tráfego de pedestres é desencorajado, exceto para necessidades específicas, mas não é proibido; muitos visitantes comparecem para assistir às sessões da corte ou visitar prisioneiros à espera de transporte para uma das ilhas externas. Naturalmente, ninguém tem permissão de passar do Bairro Militar para o Bairro Alto sem um convite escrito ou a companhia de um mercano.

A ponte que conecta o Bairro Militar ao Bairro Alto é fortemente guardada e protegida, e o restante do distrito também é muito vigiado. Além das patrulhas típicas de Sentinelas de União, dezenas de equipes de apoio (veja acima), possivelmente reforçadas com magos e clérigos épicos, estão a postos para serem despachadas a qualquer parte da cidade sempre que necessário. Existem alojamentos para os membros de plantão.

Três Sentinelas de União de alta patente são os juízes da corte. Eles são auxiliados por uma dezena de outros membros da organização (ou mais), que servem como equipe de apoio, atuando como meirinhos, relatores e advogados para os acusados e a cidade. A corte entra em sessão todos os dias para resolver os casos em andamento, ouvir testemunhos, emitir veredictos e sentenças, e avaliar perdões ou abreviamentos de pena por bom comportamento (para os que estão cumprindo trabalhos forçados). O comparecimento às sessões é livre, mas nenhum tipo de arma é permitido na sala do tribunal. Servidores especiais (três clérigos e três magos, todos de 16º nível ou superior) estão a postos na sala para assegurar que ninguém utilize magia secretamente ou sem autorização enquanto a corte está em sessão.

O Quartel-General das Sentinelas de União ocupa uma porção significativa da ilha. Este edifício abriga todo o pessoal administrativo da organização. Também inclui instalações especiais de treinamento para os membros, aposentos para hóspedes de honra, e uma prisão onde ficam detidos os indivíduos que estão aguardando julgamento ou cumprindo sentenças de trabalhos forçados na cidade. A prisão utiliza sistemas de contenção físicos e mágicos para aprisionar qualquer criatura com segurança, mesmo as que possuem a habilidade natural de viajar entre as dimensões.

BAIRRO PERFUMADO

O Bairro Perfumado é a parte mais hedonista de União. É o distrito mais procurado pelos turistas em sua primeira visita, pois as miríades de prazeres disponíveis no local são lendárias em todos os planos. As lojas vendem desde almofadas confortáveis, vinhos raros e de safras excepcionais e ervas exóticas, até carruagens feitas sob encomenda com todo o luxo, amuletos mágicos para o amor e o próprio amor. Qualquer produto ou experiência relacionado à felicidade e alegria pode ser adquirido aqui.

Os fofoqueiros da cidade e de outros lugares insistem que escravagistas vendem sua mercadoria nesse distrito, e qualquer pessoa com dinheiro suficiente para subornar algumas fontes conseguirá discretamente acesso aos armazéns secretos de leilão. Naturalmente, existem precauções contra agentes policiais à paisana, por isso é difícil para as Sentinelas de União descobrirem esses comerciantes da carne, se é que existem. Sempre há aqueles que preferem os boatos à verdade, quando esta não é suficientemente emocionante.

Mas realmente existem escravagistas em União, e eles têm muita dificuldade em trazer sua mercadoria à cidade sem chamar atenção. Uma das operações transporta seus espécimes através de uma combinação da magia *estase temporal* e uma *mochila de carga* ou da *arca secreta de Leomund*. As Sentinelas de União trabalham duro para impedir uma atividade tão maligna, mas exceto se revistassem todos os mercadores da cidade (um processo que desestimularia o comércio), é impossível acabar completamente com ela.

Apesar da invasão dos escravagistas, a maior parte do Bairro Perfumado é exatamente o que parece — um lugar para esquecer temporariamente os problemas do multiverso. União é tão famosa pelo Bairro Perfumado quanto por seu comércio mundano, e por um bom motivo. Mais de doze edifícios palacianos diferentes, cada um com o tema de uma lenda ou divindade, oferecem diversão para todos os gostos, incluindo apresentações artísticas, jogos e ilusões tão reais que a grande maioria dos expectadores juraria que são verdadeiras. Teatros, espetáculos de variedades, circos e clubes sofisticados podem ser encontrados no distrito. Os proprietários dos estabelecimentos orgulham-se de sua habilidade de proporcionar o melhor em entretenimento de qualidade para qualquer cliente, de qualquer parte do multiverso. O ambiente dos estabelecimentos de primeira linha do Bairro Perfumado é repleto de magias para criar experiências ímpares.

E, se as ilusões e as melhorias não forem o suficiente, excursões transdimensionais saem regularmente do Bairro Perfumado para visitar os salões do trono dos reinos mais importantes do Plano Material, florestas tropicais exuberantes, mares infinitos e os espaços siderais existentes em qualquer Plano Interior ou Exterior.

Palácio das Delícias

Localizado no coração do Bairro Perfumado, este é um clube exclusivo que, como seu nome sugere, fornece um cenário tentador para o deleite de seus membros, enquanto estes procuram qualquer um dos milhares de prazeres hedonísticos à sua disposição. O Palácio das Delícias é um clube social, restaurante, loja de presentes e um lugar para procurar companhia, tudo no mesmo local. **Chindra** (Janni N Lad12), a proprietária, está sempre disposta a satisfazer praticamente qualquer desejo a seu alcance, pelo pagamento adequado em ouro.

Para assegurar a privacidade de seus clientes, Chindra só permite a entrada de membros, e emprega um par de supra-minotauros como porteiros para se certificar. Os minotauros são muito bem pagos, para evitar a tentação de aceitar subornos (o clube pode arcar com esse custo). Até mesmo as Sentinelas de União em patrulha que exigem admissão precisam aguardar até que Chindra as acompanhe pessoalmente. Ela não se preocupa com o que eles podem encontrar, pois se assegura de que seus alvarás e toda a documentação estejam sempre em dia, e exige que seus clientes se comportem em sua presença. Chindra reconhece o valor da guarda municipal e se possível não fará nada que prejudique seu relacionamento com eles. Por isso, nenhuma das atrações de seu estabelecimento infringe as leis de União, embora algumas cheguem muito perto.

O Palácio das Delícias é mais do que parece. Além de competir pela posição de melhor estabelecimento do Bairro Perfumado, Chindra relutantemente permite que uma pequena operação de contrabando funcione em câmaras secretas abaixo do nível do solo. A entrada desses aposentos é uma passagem secreta que se abre em uma das suítes dos andares superiores. Chindra não é uma contrabandista, mas está sendo chantageada por **Oslan Turvae** (Humano NM Gue10/Lad10), o chefe dos contrabandistas, para fornecer ações do clube e manter-se em silêncio sobre a presença deles. Ele consegue chantageá-la porque conhece sua verdadeira natureza (veja adiante) e ameaça revelar seu paradeiro ao seu antigo senhor djinni, caso ela se recuse a cooperar. Até agora, ela vem cumprindo sua parte do acordo, já que os contrabandistas não afetam negativamente seus negócios, mas teme ser implicada se eles forem apanhados. Por este motivo, ela mantém boas relações com as Sentinelas de União e o mais longe possível dos assuntos dos contrabandistas. Em sua opinião, quanto menos ela souber o que o grupo está fazendo, melhor.

Chindra é uma extra-planar, da raça dos gênios. Ela foi vendida a um príncipe djinni e criada em seu palácio no Plano Elemental do Ar. Quando tinha idade suficiente, fugiu e chegou a União, onde conseguiu acumular um belo patrimônio no Bairro Perfumado, embora muitos anos tenham se passado entre sua chegada à cidade e seu atual sucesso como uma comerciante importante. Ela procura constantemente por alguma forma simples de se livrar de Oslan. Submeter-se às suas exigências é muito parecido a servir seu antigo príncipe.

BAIRRO DAS TAVERNAS

O Bairro das Tavernas deveria ser chamado Bairro dos Aventureiros, pois muitos desses tipos se hospedam nesse distrito quando estão em União. Existem várias tavernas e estalagens no bairro, atendendo a todas as variedades de visitantes, desde mercadores a mercenários até, ocasionalmente, oficiais da Guerra do Sangue. Qualquer pessoa que deseje os companheiros adequados para uma missão, ou alguns capangas fortes, normalmente será capaz de encontrá-los nesse local.

Os preços dos quartos variam bastante, pois as acomodações variam desde albergues para os viajantes que estão em uma situação financeira difícil até suítes particulares e luxuosas para os "heróis" que têm dinheiro para gastar. Alguns lugares são famosos por sua imponência fabulosa e seu serviço requintado, proporcionando o conforto e os aposentos de um monarca. Diversos estabelecimentos são mantidos por clientes particulares, com seus quartos reservados para a eventualidade de uma visita. Outras estalagens também são famosas por sua falta de qualquer comodidade, exceto por um espaço no chão e um teto sobre a cabeça. Como seria de se esperar, esses estabelecimentos têm a reputação de se aproveitar dos desprevenidos: ouve-se mais de uma história sobre o desaparecimento de um cliente ou o roubo de todos os seus pertences. Os clientes mais espertos dormem com um olho aberto.

Muitas tavernas servem uma grande variedade de refeições, desde caldos ralos na cozinha até banquetes suntuosos com vários pratos em salas particulares de clubes exclusivos. Certos estabelecimentos fazem questão de fornecer iguarias incomuns ou exóticas para seus clientes estrangeiros mais exigentes, trazendo os ingredientes mais frescos dos Planos Exteriores. Dizem que, se alguém pudesse ser admitido a cada uma das tavernas, jantaria um prato diferente todas as noites e nunca conseguiria provar todas as opções disponíveis no distrito.

A Lâmina Partida

A Lâmina Partida é um bar e estalagem de qualidade razoável, com acomodações comuns e refeições comuns. Ela está situada em uma área do Bairro das Tavernas que atende mercenários, rufiões e vigaristas. O proprietário, **Dedrig Forl** (Gnomo NM Plebeu10) é um homem apático que faz apenas o necessário para manter seu estabelecimento. Sua comida é adequada, embora insossa, e seus cientes costumam ser freqüentadores que olham todos os recém-chegados com suspeita. Dedrig mantém um punhado de quartos reservados para esses freqüentadores sempre que visitam União, por isso existe apenas um grande quarto disponível para os demais que desejem passar a noite. É óbvio que a única variedade de pessoas disposta a arriscar seus bens (e seus pescoços) num lugar tão inseguro são mercenários, andarilhos e fugitivos sem muitas posses (os personagens épicos dificilmente ficariam num lugar assim). Diversos clientes desapareceram durante a noite na Lâmina Partida.

Na verdade, a Lâmina Partida é a fachada de um pequeno culto de servidores de Erythnul. O líder da cabala é **Ponsas Gnerl** (Meio-orc CM Clr31/Pregador Supremo1), um fanático extremista que mantém um quarto particular na Lâmina e conspira para destruir União no momento certo. Ponsas enfeitiçou Dedrig completamente, para que este acreditasse que o meio-orc está hospedado na Lâmina Partida enquanto aguarda um visitante importante e não deve ser perturbado (isso não é completamente mentira; Ponsas está esperando a chegada de um campeão de Erythnul para liderar a batalha). O clérigo utiliza a suíte como um lugar de reunião e um templo particular para seu deus. Até agora, devido às suspeitas das Sentinelas de União, ele tem evitado ações concretas. Mas prega a seus seguidores que o dia chegará. Em breve.

BAIRRO DOS TEMPLOS

Como União é uma encruzilhada, no sentido mais amplo da palavra, é natural que criaturas das mais diversas crenças e religiões visitem o semiplano. Nenhuma religião recebe um tratamento preferencial em detrimento de qualquer outra, embora algumas tenham mais seguidores. Os templos devotados às crenças mais organizadas e menos destrutivas estão localizados neste distrito.

As religiões de todos os cantos do universo possuem uma representação, e os mercanos não toleram disputas entre fiéis com pontos de vista distintos. Ao primeiro sinal de problemas, as Sentinelas de União são convocadas para restabelecer a ordem.

No entanto, há mais no cenário religioso de União do que as crenças abertas e públicas do Bairro dos Templos. Existem diversos rumores sobre templos secretos devotados ao culto de Erythnul, Vecna e Nerull, espalhados em todas as partes da cidade, e os seguidores de Hextor possuem uma capela no Bairro das Guildas, a uma distância segura do Templo de Heironeous graças a um decreto dos mercanos. A presença desses elementos na cidade é um motivo de preocupação, especialmente para os recém-chegados, mas até hoje, poucos distúrbios concretos emergiram na história de União. Quase todos os sumos-sacerdotes das crenças mais diversas aparentemente chegaram ao consenso de que manter sua presença em União é mais importante do que estabelecer um predomínio na cidade.

Ainda assim, algumas das religiões mais subversivas ou anárquicas sempre conspiram. Seus planos fermentam sob a superfície, e por isso as Sentinelas de União mantêm uma vigilância constante. É um palpite seguro que, caso os problemas realmente eclodissem no Bairro dos Templos, a confusão seria literalmente infernal. Este impasse exigiria uma grande quantidade de agentes especializados, contratados pelos mercanos, para suprir a necessidade (leia-se aventureiros épicos) e conter os confrontos.

OS DISTRITOS DOS PORTÕES

As três ilhas menores que compõem União são os distritos dos portões: o Portão Material, o Portão Planar e o Portão da Escadaria. Cada um cumpre uma função, sendo responsável por transformar União na mescla de culturas que a cidade se tornou. Eles são as conexões com o resto do multiverso, as estradas usadas pelo comércio para viajar entre os lugares e sustentar a cidade como o centro dessas rotas. Fisicamente, cada portão é um grande arco de rocha nativa e lapidada, exatamente no centro da ilha onde foi construído, voltado para a encruzilhada das ruas que conduzem às demais ilhas. Eles são amplos o suficiente para permitir que duas carruagens consigam transitar simultaneamente. Na maioria dos dias, um fluxo constante de tráfego atravessa esses portões, nos dois sentidos.

O Portão da Escadaria é um portal permanente que jamais se altera. O Portão Material e o Portão Planar também são permanentes, mas não estão ancorados a locais específicos. Em outras palavras, eles são mantidos abertos (exceto em períodos de crise ou ameaças à cidade), mas os mercanos possuem a habilidade de conectá-los a destinos específicos à sua escolha.

Um arco, semelhante ao que denota a localização dos portões de União, marca o destino remoto de cada portão. Quando o portão é conectado àquela cidade em particular, o arco torna-se um portal, e será possível enxergar União através dele. Da perspectiva da cidade, os observadores enxergam o local de destino. Quando o portão não está ativo, o arco é apenas uma estrutura em pedra.

O portão de uma cidade conectada a União geralmente se localiza no distrito comercial, em uma praça aberta que permita o súbito influxo de tráfego sem perturbar as atividades rotineiras. Normalmente, antes que União se "conecte" ao outro lado de um arco, as forças de segurança da cidade isolam o portal. Os mercadores e as carroças aguardam em fila durante várias horas antes do horário pré-determinado, esperando ansiosamente pela oportunidade de atravessar e comprar ou vender suas mercadorias. Quando a conexão é estabelecida e os dois lados se certificaram de que não há ameaças presentes, a passagem é liberada e o tráfego começa a fluir. Quando a conexão está prestes a terminar, um gongo soa com duas horas de antecedência, novamente com uma hora, e finalmente quinze minutos antes do encerramento. Em seguida os arcos são novamente isolados, a conexão é desfeita, e o portão se destinará a outro local.

A forma de controlar os portões não é conhecida publicamente; na verdade, os mercanos empregam um item mágico extremamente poderoso chamado *chave do portal* para ajustar o portão, sintonizando-o com diferentes destinos. Para fazê-lo, é necessário o próprio item e um conjunto de portais idênticos (nesse caso, os arcos). Um trio de mercanos surge no local do portal, sempre no momento de alterar a conexão, aguarda a redução do tráfego, e em seguida executa as ações necessárias para mudar o portão para outro destino. O único motivo para a presença de três mercanos é a segurança — somente um deles carrega a *chave do portal* (operada do interior de um bolso volumoso). Os outros dois são chamarizes (caso alguém tenha a idéia de roubar a *chave do portal*). Cada mercano é acompanhado por uma patrulha de Sentinelas de União.

Existe um punhado de estabelecimentos sediados nas ilhas dos portais, embora a lei exija que seja mantida uma grande área livre ao redor de cada passagem dimensional, para que o tráfego não fique congestionado no início e no fim de cada ciclo. Esta área livre, semelhante aos campos que normalmente rodeiam uma fortificação, também ajuda a impedir que uma força militar se aproxime demais do portão de destino, esperando a oportunidade de atacar de surpresa a cidade de União.

O Portão da Escadaria

O Portão da Escadaria é um tipo padrão de portal interplanar permanente. O arco nesta ilha se conecta a uma grande plataforma na Escadaria Infinita. O portão raramente é usado para o comércio, e aceita somente o tráfego de pedestres (já que as carroças sofreriam complicações nas escadas e teriam que viajar grandes distâncias para chegar a algum lugar). Ainda assim, é um caminho útil, dependendo do destino almejado, e no caso dos outros portões não estarem programados para "aberturas" no local desejado em um futuro próximo — veja adiante.

A Escadaria Infinita é um mistério. Ela conduz a todos os lugares, embora o truque seja encontrar uma saída. Além da abertura do Portão existe somente uma escadaria ordinária. Os viajantes na Escadaria Infinita notam que seu aspecto varia, desde simples degraus de madeira ou pedra até um amontoado de escadas suspensas num espaço luminoso, onde nenhum degrau compartilha a mesma orientação gravitacional do seguinte. Dizem que é possível encontrar seu maior desejo em algum lugar da Escadaria Infinita, se cada patamar for examinado durante tempo suficiente.

A origem e o propósito da Escadaria Infinita permanecem um mistério. Ninguém sabe se a escadaria é realmente infinita ou apenas absurdamente grande.

O Portão Material

O Portão Material é a conexão pública com o Plano Material. O cronograma das conexões varia periodicamente, mas está sempre exposto nos arredores do portão. O portal "visita" a maioria das grandes cidades em diversos mundos do Plano Material, alguns com freqüência maior. Por exemplo, uma enorme área metropolitana, capaz de abrigar um imenso fluxo comercial, será designada como ponto de conexão uma vez por ano, enquanto outras cidades menores somente serão visitadas raramente, ou uma única vez.

O Portão Planar

O Portão Planar conecta-se com outras metrópoles planares, a maioria além do Plano Material. Por exemplo, as cidades de Sigil, Tu'narath, a Cidade de Latão e até a capital dos devoradores de mentes, Ilkool Rrem (escravos atuam como representantes dos devoradores de mentes — nenhum ilitide é visto) constam no

circuito. Outras cidades de menor influência, encontradas em diversos Planos Exteriores e Interiores também são visitadas. O cronograma das conexões permanece constante, circulando repetidamente por uma lista pré-definida de destinos. Cada cidade permanece acessível durante duas a quatro semanas. Naturalmente, algumas das conexões são mais movimentadas que outras, devido ao ambiente variado e às vezes hostil de alguns dos estranhos lugares visitados. Ocasionalmente, os mercanos foram obrigados a abreviar ou mesmo encerrar certos destinos, cujas condições pioraram desde a última visita.

BAIRROS METROPOLITANOS

Os mercanos mantêm listas de todas as ilhas que flutuam no vazio ao redor de União. As ilhas situadas em um raio de trinta a quarenta quilômetros são consideradas parte da cidade. É de conhecimento público que o número de ilhas varia em torno de cem. Dezenas são visíveis a olho nu, assim como os barcos celestes e os seres com capacidade de vôo que constantemente trafegam entre as ilhas dos bairros metropolitanos e o centro.

As ilhas dos bairros metropolitanos são usadas principalmente como residências. Algumas ilhas possuem enormes palacetes sustentados por magia, enquanto outras contêm bairros densamente povoados. Algumas são particulares; outras são parques abertos a todos os visitantes.

Muitas ilhas dos bairros metropolitanos são inteiramente compostas de solo arável para plantações e pasto para o gado. Embora uma grande parte da comida de União seja transportada por meio dos portais, uma parcela advém dos "fazendeiros locais" que vendem seus produtos em feiras livres dos bairros metropolitanos e no Bairro do Mercado.

Obviamente, também existem armazéns protegidos por magia, fábricas e até prisões entre os bairros metropolitanos. Alguns são proibidos aos visitantes e patrulhados por guarnições especiais de Sentinelas de União.

Pilos

Pilos é um palacete de uma das ilhas dos bairros metropolitanos. A propriedade e seus pátios ocupam toda a área da ilha. O **Louco da Varinha** (slaad da morte CN Mag20/Mestre do Conhecimento11) é uma criatura que utiliza suas fantásticas habilidades como conjurador para manter uma aparência completamente humana a maior parte do tempo. O Louco da Varinha parece ser tão insano quanto seu nome indica. Ninguém sabe exatamente o que ele pretende, mas seu nome sempre aparece envolvido com acontecimentos inexplicáveis.

O palacete inclui diversos pátios, áreas de armazenamento, oficinas e laboratórios. Sua biblioteca é famosa pelos diversos textos exclusivos sobre um ramo de magia conhecido como "canalização do caos". Várias construções independentes se agrupam em torno da ala central do edifício. Pilos ostenta um salão de banquetes comparável aos saguões dos estabelecimentos mais luxuosos do Bairro Perfumado. O palacete inclui salas amplas, dormitórios, cozinhas, galerias e salas de jogos, assim como um arsenal completo no subsolo. Abaixo do arsenal, há um longo corredor abobadado no subterrâneo, com uma série de câmaras, chamadas de "Galerias do Caos". Essas câmaras subterrâneas abrigam obras de arte particularmente perigosas (incluindo relíquias e artefatos protegidos em vidro) que o Louco da Varinha coletou em todo o multiverso.

Os níveis inferiores de Pilos são guardados com proteções temíveis, armadilhas e um contingente de monstruosidades adestradas criadas através de uma magia inventada pelo próprio Louco da Varinha. Chamadas "piliformes", essas criaturas variam em tamanho e habilidades de acordo com sua idade, de forma semelhante aos dragões (tornando-se mais perigosas à medida que envelhecem). O mago protege zelosamente a verdadeira natureza de seus piliformes (e o que eles guardam); assim, nenhuma descrição confiável das habilidades das criaturas foi divulgada em União. Nem mesmo os serviçais e mercenários que servem o Louco da Varinha nas áreas térreas de seu palacete sabem o que espreita em suas profundezas.

INIMIGOS E ALIADOS

A seguir, as descrições de outras personalidades que residem em União ou visitam a cidade periodicamente. Eles podem ser adicionados a qualquer localidade ou trama, não importa se você utiliza União em sua campanha ou não.

BELDWIN FIRVAL

Beldwin é um gatuno halfling de grande habilidade. Ele se hospeda em um pequeno apartamento no segundo andar de um edifício do Bairro Mágico, onde permanece isolado. Pouquíssimas pessoas em União sequer sabem que ele existe — é assim mesmo que ele prefere.

A profissão de Beldwin é roubar itens mágicos raros e maravilhosos e vendê-los a uma dupla de membros menos escrupulosos dos Coletores. Os dois personagens obscuros lhe pagam uma excelente recompensa para rastrear e furtar os itens, depois assumem o crédito pela contribuição ao acervo e todos ficam felizes, exceto as pessoas que perderam seus valiosos artefatos e itens mágicos. Até agora, Beldwin já roubou trinta e quatro peças exclusivas, e ninguém tem sequer uma pista do responsável. As Sentinelas de União já perceberam um padrão e suspeitam que todos os crimes foram cometidos pelo mesmo indivíduo, mas não têm evidências conclusivas.

Beldwin utiliza sua riqueza ilícita para manter-se confortável em União, sem ostentar os frutos de sua profissão (o que atrairia uma atenção extremamente indesejada). Ele guardou a maior parte de seus lucros em segurança, e planeja se aposentar em alguns anos e desfrutar uma vida agradável em outro lugar. No entanto, ele não tem muita pressa em abandonar suas atividades — invadir e furtar ainda é bastante divertido.

Beldwin Firval: Halfling Lad27/Espreitador Perfeito 7; ND 34; Humanóide Pequeno; DV 27d6 mais 7d6; 119 PV; Inic. +21; Desl.: 15 m; CA 32 (toque 24, surpresa 32); Corpo a corpo: *adaga de armazenar magas* +3 +39/+34/+29 (dano: 1d4+3, dec. 19-20); AE ataque furtivo 14d6; QE amortecer impacto, evasão, características de halfling, evasão aprimorada, invisibilidade aprimorada, prestidigitação aprimorada, incorpóreo, forma de sombra, maestria em perícia (Escalar, Esconder-se, Abrir Fechaduras, Procurar, Observar, Usar Instrumento Mágico), mente escorregadia, armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. N; TR Fort +16, Ref +39, Von +19; For 11, Des 37, Con 11, Int 16, Sab 17, Car 14. Altura 1,0 m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +50, Acrobacia +47, Equilíbrio +34, Escalar +39, Esconder-se +54, Furtividade +52, Observar +33, Obter Informação +39, Ouvir +35, Procurar +33, Saltar +36, Usar Cordas +45, Usar Instrumento Mágico +25; Acuidade com Arma (adaga), Corrida, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: Auto-Camuflagem, Fortitude Reflexa, Iniciativa Superior, Reflexos Épicos, Sentir Armadilhas, Velocidade Épica.

Características de Halfling: +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra medo; +1 de bônus racial em todos os testes de resistência; +1 de bônus racial em ataques com armas de arremesso; +2 de bônus racial nos testes de Escalar, Saltar, Ouvir e Furtividade (incluídos nos valores acima).

Invisibilidade Aprimorada (Sob): Beldwin é capaz de utilizar *invisibilidade aprimorada* duas vezes por dia, com efeitos idênticos à magia de um conjurador de 20º nível.

Prestidigitação Aprimorada (Sob): Beldwin é capaz de utilizar a prestidigitação aprimorada duas vezes por dia para utilizar as seguintes perícias num raio de 9 m: Operar Mecanismo, Ouvir, Abrir Fechaduras, Punga, Procurar ou Observar. Se desejar, o espreitador perfeito pode escolher 10 em seu teste. Qualquer objeto manipulado durante o teste de perícia deve pesar 50 kg ou menos. Por outro lado, o espreitador perfeito consegue usar a prestidigitação aprimorada para desferir um ataque furtivo regular contra qualquer criatura num raio de 9 m. Ele executa o ataque furtivo normalmente, como se estivesse atacando uma criatura flanqueada. Se o ataque obtiver sucesso, a vítima sofre o dano pertinente do ataque furtivo, embora Beldwin e sua arma não cruzem fisicamente a distância entre ele e o alvo.

Incorpóreo (Sob): Beldwin consegue se tornar incorpóreo uma vez por dia e permanecer nesse estado durante 27 rodadas. Como uma criatura incorpórea, ele só pode ser ferido por criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 ou melhores, magias, habilidade similar a magia e habilidades sobrenaturais. Ele é imune a todos os tipos de ataques corporais mundanos. Mesmo quanto for atingido por uma magia ou arma mágica, ele tem 50% de chance de ignorar qualquer dano de origem corpórea (exceto efeitos de energia como *mísseis mágicos* ou ataques desferidos com armas de *toque espectral*). Ele não possui armadura natural, mas adquire um bônus de deflexão equivalente ao seu modificador de Carisma (+2).

Uma criatura incorpórea é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar, mas não os efeitos de energia. Seus golpes ignoram a armadura natural, armaduras e escudos, embora os bônus de deflexão e os efeitos de energia (como a *armadura arcana*) se apliquem normalmente. Ela sempre se desloca silenciosamente e não será percebida com um teste de Ouvir, a menos que deseje emitir ruídos. Enquanto estiver incorpóreo, Beldwin não terá um valor de Força, então seu modificador de Destreza (+13) é aplicado nas jogadas de ataque corpo a corpo e à distância.

Forma de Sombra (Sob): Beldwin é capaz de assumir a forma de uma sombra uma vez por dia, com duração de 7 minutos. Enquanto estiver nesse estado, ele será incorpóreo (veja acima), imune a sucessos decisivos e poderá voar (como uma sombra se deslocaria acima de uma planície, sobre uma montanha ou através de construções) com boa capacidade de manobra e deslocamento de 30 m. Beldwin também pode usar a substância de sua própria sombra para aumentar o nível efetivo de suas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia ou testes de habilidade. Absorver o poder de sua própria sombra causa 7 pontos de dano a cada +1 de bônus em uma única jogada. Por exemplo, ele pode adicionar +5 na sua próxima jogada de ataque ou teste de resistência, mas sofreria 35 pontos de dano.

Inventário: adaga de armazenar magias +3, luvas da Destreza épica +10, amuleto da armadura natural épica +8.

ROMANA

Romana é uma paladina que há muitos anos fracassou em uma tarefa outorgada por seus superiores. Corroída pela culpa e sentindo a necessidade de se redimir, ela decidiu assumir a missão de purificar um local, outrora sagrado, tomado pelo mal. Ela não precisa enfrentar esse desafio sozinha, mas não carregará nada que não tenha fabricado com as próprias mãos, incluindo seu cavalo de guerra, que foi deixado aos cuidados de um colega paladino até seu retorno. Ela caminha pelas ruas de União usando vestes de sacos, carregando um galho de árvore como clava e procurando qualquer pessoa disposta a acompanhá-la em sua missão. Quase todos os cidadãos de União pensam que ela é maluca; o restante não é insano o suficiente para acompanhá-la. Ainda assim, ela caminha e pergunta, sabendo que sua alma não descansará até que ela complete essa missão.

Romana: Humana Pal13; ND 13; humanóide Médio; DV 13d10+29; 132 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 13 (toque 13, surpresa 10); Corpo a corpo: clava +16/+11/+6 (dano: 1d6+4); AE destruir o mal, expulsar mortos-vivos 7/dia; QE aura de coragem, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, vínculo empático com a montaria[1], montaria (cavalo de guerra pesado)[1], *cura pelas mãos*, *remover doenças* 4/semana, partilhar magias com a montaria[1]; Tend. LB; TR Fort +14, Ref +11, Von +14; For 17, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 19, Car 18.

[1]Incapaz de usar atualmente.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +20, Cavalgar (cavalo) +21, Conhecimento (religião) +18, Cura +20, Diplomacia +20; Ataque Poderoso, Tolerância, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Magias de Paladino Preparadas (2/2/2; CD base 14 + nível da magia): 1º — *bênção, curar ferimentos leves*; 2º — *resistência a elementos, proteger outro*; 3º — *curar ferimentos moderados, oração.*

Inventário: Clava.

O DUO DE JADE

Esta dupla — um mago chamado Therel e um guerreiro chamado Brin — está em União há cerca de três meses, e a arrogância em seus passos indica claramente o quanto se orgulham de si mesmos. Eles se apresentam como aventureiros de aluguel, cobram preços exorbitantes por seus serviços e exigem que todos os interlocutores demonstrem o respeito apropriado em sua presença. Até agora, tiveram poucos clientes. Logo após sua chegada, diversos clientes potenciais fizeram propostas de trabalho. Nenhum deles deu resultado, mas o duo ainda tem grandes esperanças de fechar seu primeiro acordo lucrativo.

Os dois companheiros se vestem em tons de verde-jade, daí seu nome. Atualmente, residem no Bairro das Tavernas, hospedados em uma estalagem sofisticada chamada O Ganso Verde. Quando não estão conversando no salão do Ganso Verde, podem ser encontrados perambulando nas ruas de União, tentando permanecer visíveis para atrair clientes. Eles já estão hábeis em ignorar sorrisos disfarçados e risadas pelas costas.

Na verdade, esses dois imbecis têm sorte de ainda estarem vivos, ou pelo menos essa é a piada que todos, menos o Duo de Jade, contam. Eles têm muito mais consideração por suas capacidades que todos os outros habitantes da cidade e sua (falta de) habilidade fica aparente para todos os que conversam com eles. Uma anedota meio irônica entre os demais aventureiros de União, e em particular no Bairro das Tavernas, é que alguém está passando o chapéu para reunir o dinheiro e pagar o Garrote para livrar a cidade do Duo de Jade de uma vez por todas.

Therel: Humano Mag6; ND 7[1]; humanóide Médio; DV 6d4+3; 15 PV; Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); Corpo a corpo: *bordão* +2 +5 (dano: 1d6+2); Tend. LB; TR Fort +4, Ref +5, Von +4; For 10, Des 12, Con 11, Int 16, Sab 9, Car 9.

1 ND ajustado em +1 graças ao equipamento mágico.

Perícias e Talentos: Alquimia +11, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (história) +10, Conhecimento (planos) +7, Espionar +6, Identificar Magia +12; Preparar Poção, Potencializar Magia, Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, Escrever Pergaminho, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas (4/4/4/3; CD base 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, luz, mãos mágicas, ler magias*; 1º — *mãos flamejantes, enfeitiçar pessoas, detectar portas secretas, identificação*; 2º

— *força do touro* (2), *agilidade felina* (2); 3º — *bola de fogo* (3).

Grimório: 0 — *marca arcana, detectar magia, luz, mãos mágicas, ler magias*; 1º — *mãos flamejantes, enfeitiçar pessoas, detectar portas secretas, queda suave, cerrar portas, identificação*; 2º — *força do touro, agilidade felina*; 3º — *bola de fogo.*

Inventário: Bordão +2, tocha da chama eterna, estatueta de poder incrível (grifo de bronze).

Brin: Humano Gue6; ND 7[1]; humanóide Médio; DV 6d10+15; 51 PV; Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 21 (toque 11, surpresa 20); Corpo a corpo: *martelo de combate flamejante* +1 +11/+6 (dano: 1d8+6, dec. X3/+1d6 de fogo); Tend. LB; TR Fort +7, Ref +3, Von +3; For 16, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

1ND ajustado em +1 graças ao equipamento mágico.

Perícias e Talentos: Natação +12, Ouvir +3, Observar +3, Saltar +7; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (martelo de combate), Esquiva, Foco em Arma (martelo de combate), Prontidão, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vitalidade.

Inventário: Martelo de combate flamejante +1, cota de malha +2, escudo grande de aço +1, bastão imóvel, poção de curar ferimentos graves.

AVENTURAS ÉPICAS

As duas seções a seguir fornecem material para aventuras em seus jogos épicos.

A primeira, a Torre de Kerleth, é uma aventura baseada em localidade completa, com mapas e descrições, que pode ser utilizada como o início de uma campanha épica. Está pronta para usar: basta introduzi-la na campanha utilizando as idéias sugeridas ou os ganchos da sua própria história. No final da aventura, o Mestre pode usar qualquer um dos elementos de trama adicionais para continuar as aventuras no Plano Elemental do Fogo ou em outros reinos próximos. Na pior das hipóteses, a Torre de Kerleth pode servir como sugestão para a geração de aventuras épicas similares.

A segunda seção, Aventuras Concentradas, oferece idéias que o Mestre pode expandir usando sua própria criatividade. Cada idéia oferece uma premissa de aventura, algumas informações imediatamente úteis relacionadas ao enredo e várias idéias de desenvolvimento que permitem expandir a sugestão em uma aventura completa. Em diversos casos, as aventuras concentradas utilizam outros elementos deste livro, incluindo a cidade de União, suas organizações e personagens das diversas classes de prestígio. Se um ou mais desses elementos não agradar ao Mestre, é possível alterá-los, ou acrescentar idéias originais.

A TORRE DE KERLETH

Esta é uma aventura baseada em uma localidade detalhada, a torre arruinada de um mago localizada no Plano Elemental do Fogo. Também é um exemplo minucioso de como elaborar um tema específico para uma ambientação épica.

Níveis de Encontro: Da forma como é apresentada, essa aventura é adequada para um grupo de personagens de 21º, 22º ou 23º nível. A aventura foi desenvolvida para assegurar que os personagens épicos adquiram um nível.

Preparação

O Mestre precisará dos três livros básicos (o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*), além deste livro, para utilizar esta aventura. Não é necessário o *Manual dos Planos*, embora ele seja útil para desenvolver aventuras épicas adicionais. O texto que aparece em caixas cinzas é a informação para os jogadores, que pode ser lida em voz alta ou parafraseada conforme apropriado. O restante do texto contém anotações para o Mestre e detalhes sobre condições específicas. As estatísticas dos monstros e dos personagens do Mestre (PdMs) estão resumidas abaixo de cada encontro. As estatísticas completas dos monstros comuns estão no *Livro dos Monstros* ou no Capítulo 5 deste livro. As estatísticas para monstros incomuns e específicos são fornecidas no final da aventura. O Mestre deve ler estas estatísticas antes do início do jogo para se preparar quanto às capacidades das criaturas.

Histórico da Aventura

Um mago poderoso chamado Kerleth Helvetius, um aficcionado por fogo, há muito tempo desejava um local onde pudesse conduzir suas pesquisas. Ele implorou ao Sultão dos Efreet na Cidade de Latão que lhe concedesse uma área no Plano Elemental do Fogo. Eventualmente, após diversas súplicas, o Sultão Efreeti concordou, e Kerleth recebeu um território sob a autoridade do Sultão. O mago construiu uma torre de obsidiana para servir como sua fortaleza e laboratório, e trabalhou ali durante muitos anos.

Desde então, séculos se passaram. Durante este período, Kerleth desapareceu. Sua torre, abandonada, começou a sucumbir aos efeitos do tempo e do calor.

Neste ponto, surge Regalid Maethos (Humano NB Rgr22/Agente Caçador 3), um agente caçador veterano que trabalha para os Coletores de União. Sua mais recente encomenda foi o *Guardião das Chamas*, um *escudo da proteção contra o fogo*. Os historiadores dos Coletores identificaram o último proprietário do escudo como Kerleth Helvetius. Regalid partiu para o Plano Elemental do Fogo e nunca mais deu notícias.

Então, surge Agnimia (Humana NB Rgr19), a irmã de Regalid e também uma ranger de excelente reputação. Agnimia se impôs a tarefa de encontrar o irmão, para se assegurar de que ele está vivo e bem. Com essa meta, ela descobriu que Regalid foi visto pela última vez na Cidade de Latão, preparando-se para sair em busca da Torre de Kerleth, em um trabalho para os Coletores.

Agnimia adquiriu um mapa que indica a localização da torre, mas, conhecendo suas ameaças, procura aliados para ajudá-la. Até agora, ela ainda não conseguiu os parceiros ideais.

Surgem os personagens dos jogadores.

Sinopse da Aventura

Esta aventura parece uma simples excursão planar, seguida da exploração de um local (a Torre de Kerleth). Apesar de sua semelhança com outras aventuras baseadas em localidade, seus desafios são de natureza épica. Além disso, as motivações das ameaças encontradas ao longo do caminho não são o que aparentam (existe mais na história do que transparece à primeira vista).

Agnimia procura os heróis e solicita ajuda. Ela espera encontrar seu irmão na Torre de Kerleth ou pelo menos descobrir uma pista sobre seu paradeiro atual.

Os personagens podem ir a União para conseguir suprimentos, e de lá usar um *portal* para a periferia da Cidade de Latão, no Plano Elemental do Fogo. Talvez enfrentem algumas ameaças, mas o verdadeiro desafio os aguarda na torre — encontrar Regalid. Na verdade, o desafio genuíno os espera *depois* de encontrarem Regalid, pois o ranger tem um inimigo poderoso a espreita do lado externo da torre — uma criatura nascida da união de deuses e demônios.

Kerleth Helvetius não aparece nesta aventura, mas caso o Mestre decida alterar um pouco o enredo — talvez para relacionar a história a uma trama pré-existente de sua própria campanha ou continuar a aventura depois do encontro com Regalid — poderá utilizar as estatísticas de um PdM mago de 30º nível, fornecidas no Apêndice 3 deste livro (ele escolhe magias do fogo

sempre que possível). Se decidir incluir Kerleth na aventura, consulte as sugestões de ganchos abaixo (alguns fornecem histórias alternativas para Kerleth).

Sugestões de Ganchos

Se preferir, utilize um gancho alternativo (ou adicional) para atrair os personagens à Torre de Kerleth, em vez da proposta de Agnimia descrita abaixo.

Os Coletores há muito procuram um item chamado *Códice dos Planos Infinitos*. Um PJ que tem vínculos com a organização descobre um rumor sobre seu surgimento no Plano Elemental do Fogo, na fortaleza de um conjurador épico, um aliado antigo do Grande Sultão dos Efreet na Cidade de Latão.

Um dos PJs herdou um baú contendo várias curiosidades. Entre elas, há um mapa para a torre esquecida de um "amigo" chamado Kerleth.

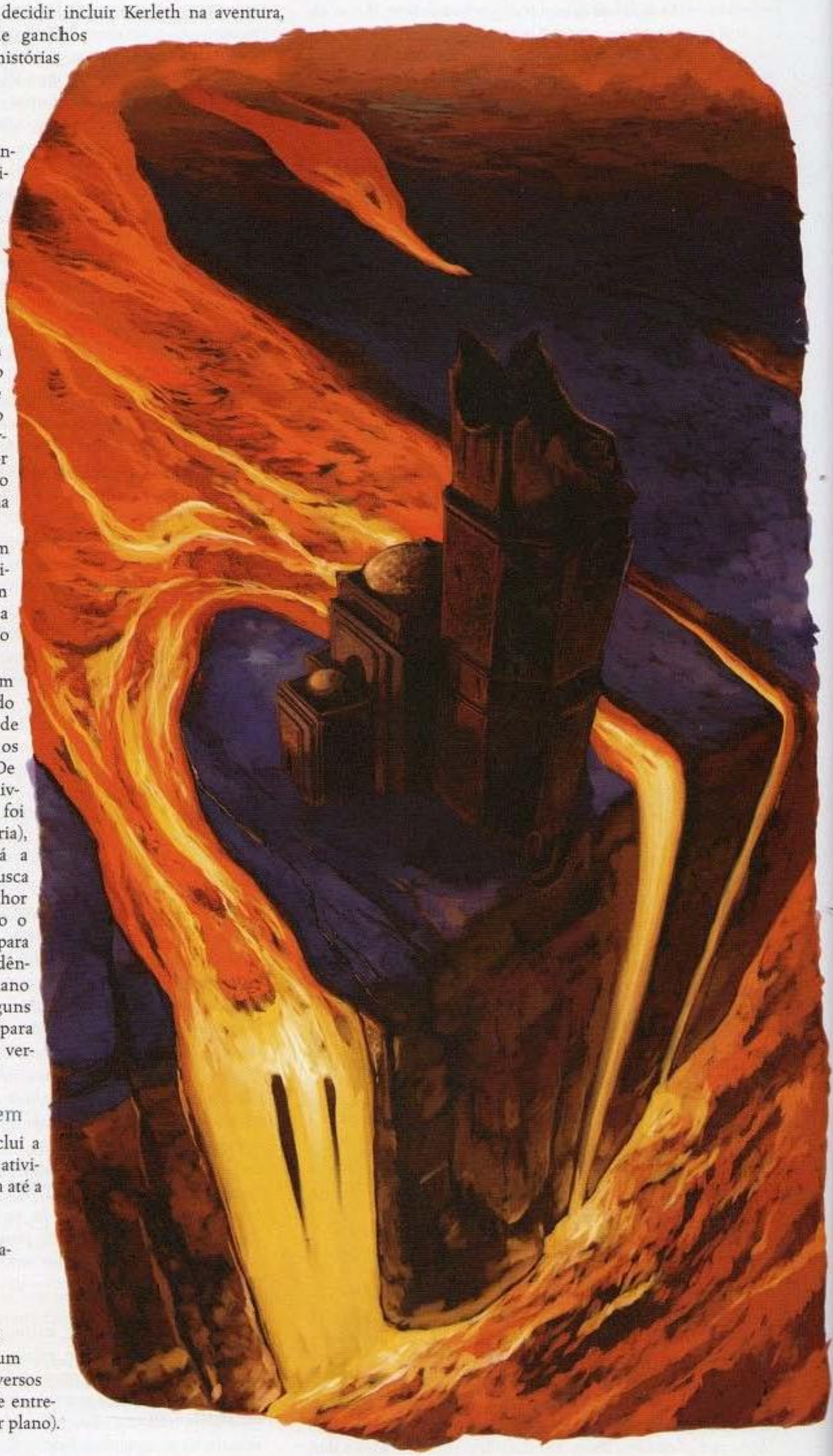
Kerleth Helvetius, um mago há muito desaparecido de União e da Cidade de Latão, está perturbando os conselhos dos poderosos. De acordo com uma única adivinhação (nenhuma outra foi capaz de confirmar a história), na verdade Kerleth está a ponto de completar uma busca que exigiu séculos pelo Senhor Flamejante, Deus de Tudo o que Queima, e se prepara para retornar a sua antiga residência, uma torre no Plano Elemental do Fogo. Alguns agentes serão enviados para determinar se este boato é verdadeiro ou falso.

Primeira Parte: A Viagem

Esta parte da aventura inclui a proposta de Agnimia, as atividades em União e a jornada até a torre.

A proposta: Agnimia contata os heróis, insinuando ter uma proposta de trabalho. Este contato é realizado por meio de uma carta formal, entregue por um mensageiro neutro (há diversos deles em União, capazes de entregar mensagens em qualquer plano).

O conteúdo da carta é:



Térreo

Primeiro pavimento

Quinto pavimento

Segundo pavimento

Terceiro pavimento

Torre de Kerleth

0 2,25 4,5 9

Escala em metros

Famosos Heróis,
Saudações! Por favor, concedam-me a oportunidade de contar-lhes minha triste história, e o que pretendo fazer a respeito. Se tiverem interesse em corrigir uma injustiça e de receber grandes recompensas por sua bravura, por favor me procurem na Estalagem da Vista da Ilha no Bairro das Tavernas, na cidade de União.

Respeitosamente,
Agnimia

Talvez os heróis já conheçam União. Caso contrário, permita que realizem um teste de Conhecimento (planos) (CD 25) para reconhecer a cidade e alguns dos detalhes a seu respeito. Os personagens do nível dos PJs não devem ter dificuldades para chegar em União e encontrar Agnimia, seja por meio de um dos portões da cidade, ou através de uma magia, poder ou item mágico. Provavelmente, serão capazes até observá-la à distância e conversar usando magias.

Agnimia tem apenas 1,40 m de altura. Ela usa seus longos cabelos negros presos numa grande trança nas costas. Ela geralmente veste um par de luvas de montaria desgastadas, um peitoral de adamante e duas espadas com runas na cintura.

Agnimia partilha a seguinte informação com os PJs, diretamente ou respondendo a suas perguntas:

— Três meses atrás, meu irmão Regalid viajou para um lugar hostil. Ele tinha uma encomenda dos Coletores. Na minha opinião, ela já deveria ter voltado há muito tempo. Ele não veio para o meu aniversário, algo que nunca deixou de fazer em vinte e três anos. Gostaria de ter certeza de que ele está vivo e bem. Estou procurando companheiros competentes para esta missão; já recusei muitos; dentre eles, os últimos foram dois idiotas conhecidos como o Duo de Jade.
— Preciso de pessoas competentes, porque o lugar para onde Regalid foi é muito hostil. Se ele desapareceu, sua missão envolvia muito mais do que ele poderia agüentar, apesar de suas capacidades (que não são poucas). Eu conheço alguma coisa sobre seus feitos e o poder que vocês ostentam. Vocês seriam uma grande ajuda.
— Posso pagar uma quantia razoável — 10.000 peças de ouro, em jóias, para cada um — e, naturalmente, dividiremos em partes iguais tudo o que encontrarmos pelo caminho. A única exceção será o item que Regalid estava procurando; esse deve ficar com ele, caso esteja em sua posse ou ele saiba seu paradeiro.
— Não conheço detalhes sobre a missão de Regalid. Ele disse que procurava uma relíquia chamada *Guardião das Chamas*, um escudo muito poderoso. Os historiadores dos Coletores descobriram que o escudo estava com Kerleth Helvetius em sua torre de obsidiana no Plano Elemental do Fogo. Supostamente, Kerleth abandonou a torre e há muito tempo ela se encontra em ruínas. Regalid partiu para o Plano Elemental do Fogo há três meses atrás e não tivemos mais notícias.
— Vocês gostariam de me ajudar?

Agnimia não possui informações adicionais. Ela sabe como chegar à torre, graças a um mapa rústico que adquiriu, mas infelizmente não possui uma descrição da torre com detalhes suficientes para tentar um teletransporte. Ela também não consegue espionar o irmão (e os PJs também não conseguirão, caso tentem). Se os PJs aceitarem a proposta de Agnimia, ela pagará 30% adiantado em diamantes azuis e jacintos. Ela declara que pagará os 70% restantes no final da viagem.

Passando o Tempo em União: Se os PJs forem até União, consulte as seções iniciais deste capítulo para obter os detalhes da cidade. Sua estadia em União pode ser tão breve ou prolongada quanto desejarem, dependendo das circunstâncias. Se os heróis já conhecem bem o lugar, ou residem atualmente em União, continue a analisar o restante da aventura. Mas se eles nunca tinham ouvido falar do lugar, simplesmente explorar a cidade será uma seção agradável.

Se os PJs sugerirem o uso de *viagem planar* ou outras magias para chegar diretamente a seu destino, Agnimia admite que isso facilitaria a viagem; mas ela sabe como chegar do Portão da Escadaria até o Plano Elemental do Fogo, e depois a direção correta para a Torre de Kerleth (ela é tão próxima que será visível no final do portal). Ela acredita que seria mais simples, no final das contas, usar o caminho mais conhecido. Se um dos PJs conseguir analisar o mapa, ficará claro que Agnimia diz a mais pura verdade. Se os PJs convencerem Agnimia que uma *viagem planar* ou algo semelhante é uma escolha melhor, o encontro com os ghour (veja adiante) não ocorrerá. Entretanto, o infernal descrito no segundo encontro seguirá Agnimia até o Plano Elemental do Fogo e se apresentará antes dos jogadores entrarem na torre de Kerleth.

No dia em que os PJs e Agnimia combinaram a partida (que não deve ser mais de duas semanas após a conversa inicial, ou até mais cedo, se os PJs atenderem aos desejos de Agnimia), ela pede que eles a encontrem na sede da Sociedade Cartográfica Planar em União. Ela diz que precisa comprar suprimentos antes de sair. Veja a descrição da Sociedade Cartográfica Planar no início deste capítulo.

Sociedade Cartográfica Planar: Embora os itens mágicos possam ser adquiridos mais facilmente em outras partes de União, os Topógrafos fornecem a seus empregados, e às vezes aos seus clientes, os equipamentos necessários para a sobrevivência em ambientes hostis. Como Agnimia já esteve aqui, ela já negociou um acordo — está aqui para apanhar quarenta e oito *poções de proteção contra elementos (fogo)* em uma *sacola prestativa de Heward*, personalizada com uma torneira e um tubo fino, permitindo que doses da poção sejam sugadas diretamente da sacola como uma ação livre, uma vez por rodada.

Os PJs, observando as compras de Agnimia, podem se lembrar de adquirir outras proteções contra o fogo, ou pelo menos preparar suas próprias habilidades para essa circunstância. Eles podem comprar dos Topógrafos qualquer magia de *proteção contra elementos*, seja em forma de pergaminhos, poções ou qualquer item encontrado no *Livro do Mestre* ou neste livro, embora precisem que Agnimia autorize a compra em seu nome, como amiga da sociedade. Naturalmente, eles também podem encontrar os mesmos itens em outras partes da cidade, sem a necessidade de autorização.

Os Coletores: Veja a seção sobre os Coletores no início deste capítulo. Não importa o membro da organização que atenderá os PJs (caso ele tentem fazer isso), ninguém admitirá ter contratado Regalid (eles estão falando a verdade — Regalid inventou o contrato. O agente caçador tem um motivo mais sigiloso para procurar a Torre de Kerleth). Agnimia ainda não verificou a autenticidade da história de seu irmão — ela ficará tão surpresa quanto os PJs com a negação dos Coletores.

Problemas na Escadaria (NE 20)

Agnimia lidera o grupo até o Portão da Escadaria para iniciarem a jornada ao Plano Elemental do Fogo, usando a Escadaria Infinita.

A viagem da Escadaria Infinita ao portal no Plano Elemental do Fogo, no total, abrange 45 km de escadarias incoerentes e labirínticas.

Consulte a descrição do Portão da Escadaria neste capítulo.

Este é um reino de escadas. Escadarias, patamares e portas para o desconhecido, alongando-se a todos os planos imagináveis. As escadarias se entendem em todas as direções e em todas as orientações: para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita, de ponta-cabeça, e até mesmo curvando-se sobre si mesmas. As escadas às vezes são feitas de madeiras, às vezes de tijolo, às vezes rocha. Alguns patamares são tão pequenos que só têm espaço para uma porta grande e uma ou duas escadarias adjacentes. Outros são tão grandes que se perdem nas brumas.

Depois que o grupo atravessar o Portão da Escadaria em União e começar sua jornada no grande patamar do outro lado, Agnimia os conduzirá por uma das doze escadarias que partem da plataforma. Se os aventureiros não tiverem algum método para simplesmente voar acompanhando as escadas, Agnimia realizará paradas de descanso a cada 15 minutos. Durante a viagem, os heróis passam por centenas de conexões (usando algumas, ignorando as demais).

Criaturas: Em um ponto da jornada pela Escadaria Infinita (determinado pelo Mestre), o grupo será confrontado por seis demônios, chamados ghour avançados, de acordo com as regras do *Livro dos Monstros*.

Um demônio ghour tem cerca de 8,5 m de altura e se parece muito com um ogro gigantesco. Apresenta uma pelagem grossa, características bestiais e dois chifres enormes que projetam-se do crânio. Esses ghour perambulam rotineiramente pela escadaria, bandidos do infinito, atacando os viajantes atrás de suas posses e sua carne. Sua estratégia é montar uma tocaia em um patamar pré-selecionado de 9 m por 9 m, escondendo-se atrás de seis das oito portas desta plataforma (recebendo +10 de bônus de circunstância em seus testes de Esconder-se). Cada uma das portas conduz a um terreno desértico e estéril.

Demônios Ghour Avançados (6): 136, 138, 141, 147, 149, 152 PV; do livro *Monstros de Faerûn*; estatísticas completas fornecidas no final da aventura.

Táticas: Se os ghour perceberem a aproximação dos PJs antes que o grupo notem a ameaça, irão se preparar usando a habilidade *força dos justos*. Quando entram em combate (possivelmente de surpresa), os ghour usam primeiro suas habilidades especiais. Metade deles dispara seu sopro sobre a maior concentração possível de PJs, enquanto os outros rugem. Na segunda rodada, eles invertem o uso destas habilidades. Na terceira rodada e nas subseqüentes, um ghour ficará na retaguarda e utilizará suas habilidades similares a magia contra os PJs enquanto os outros cinco entram em combatem corporal.

Se os pontos de vida de qualquer criatura forem reduzidos a 30 ou menos, ele tentará usar *teletransporte exato* para escapar em sua próxima ação. Na verdade, os ghour se teletransportam para a localização do infernal descrito no próximo encontro — ele é o líder desta gangue de bandidos.

Intenções Infernais (NE 26)

Depois que os PJs se livram dos demônios ghour, Agnimia afirma que eles devem prosseguir em sua viagem ao longo da escadaria. Qualquer PJ que realizar um teste de Sentir Motivação (CD 15) perceberá que algo a incomoda profundamente. Caso seja indagada, Agnimia indica a fonte de seu desconforto respondendo apropriadamente às perguntas.

— Estou perturbada pelo aparecimento desses bandidos-demônios, os ghour. Eu não os encontrei na última vez em que percorri este caminho. Meu irmão já me falou deles. Embora sejam ferozes, servem a um mestre muito superior, que um dia percorreu com freqüência essa região das escadarias. Regalid acreditava que a ameaça havia sido eliminada, e o infernal estava destruído. Se isso não aconteceu, nossa viagem à torre será mais difícil do que eu esperava.

— Um infernal é uma abominação — uma criatura nascida do relacionamento malfadado de uma divindade e um abissal. Existem poucos deles no universo e espero que não seja nosso destino encontrar um. O infernal que me foi descrito se chama Schaethreth: uma criatura terrível. Regalid quase não sobreviveu nas ocasiões em que o encontrou — parece que o infernal nutre um ódio terrível e mortal contra meu irmão. Se Schaethreth retornou, talvez o desaparecimento de meu irmão se torne menos misterioso, embora mais preocupante.

Criaturas: Algum tempo depois do encontro com os ghour durante a jornada pela Escadaria Infinita, um infernal chamado Schaethreth (e quaisquer ghour que tenham escapado dos PJs no encontro anterior) confrontará o grupo. Se os PJs não passarem pela Escadaria Infinita (ou deixaram-na imediatamente após

AS CONDIÇÕES DO FOGO ELEMENTAL

O Plano Elemental do Fogo é um lugar de calor e fumaça, onde o chão é derretido, não sólido, e vapores sulfurosos e tempestades de cinzas sopram na atmosfera. Deslocar-se pela superfície física do plano é complicado, devido às constantes ondulações e mudanças do terreno — os visitantes de níveis elevados teriam mais sorte voando.

Todos os habitantes nativos do plano são imunes aos efeitos prejudiciais descritos abaixo. Eles se deleitam quardo vêem os estrangeiros sofrendo e podem atacar os visitantes indesejáveis ou dialogar com eles, simplesmente pelo prazer de observar sua carne queimar.

As criaturas desprotegidas sofrem 3d10 pontos de dano de fogo a cada rodada em que permanecerem no plano em qualquer estrutura desprotegida e correm o risco de entrar em combustão. As criaturas com algum tipo de resistência mágica e/ou proteção são imunes a esse dano. Quaisquer itens inflamáveis desprotegidos (tecido, madeira, papel, etc.) são consumidos em questão de instantes.

A atmosfera enfumaçada limita a visibilidade normal para 36 m ou 72 m para os nativos do plano (com exceção da saída do portal da Escadaria Infinita, onde a fumaça não obscurece a visão).

O crepitar contínuo das chamas impõe -2 de penalidade de circunstância nos testes de Ouvir na maior parte do plano.

As criaturas voadoras que não sejam nativas do plano têm seu deslocamento de vôo reduzido pela metade e sua capacidade de manobra é reduzida em uma categoria, devido ao ar rarefeito e superaquecido. As criaturas capazes de se mover através de material sólido (como um xorn) também sofrem as mesmas conseqüências.

Nuvens de vapor, variando entre 60 m e 600 m de diâmetro, surgem aleatoriamente; as criaturas desprotegidas apanhadas por essas nuvens sofrem 1d10 pontos de dano por minuto em que permanecerem em seu interior. Essas nuvens vagam em direções aleatórias, com deslocamento de 36 m por minuto, e se dissipam naturalmente em 1d10 horas.

Tempestades de cinzas ocasionalmente se abatem sobre o plano; as criaturas expostas sofrem 1d10 pontos de dano a cada rodada. Cada uma dessas chuvas se precipita durante 2d10 minutos.

enfrentar os ghour), Schaethreth será encontrado diante da torre de Kerleth (conforme descrito a seguir).

O infernal aparece subitamente, em um patamar do qual os PJs estão se aproximando. Ele é um humanóide escamoso, completamente negro, com 4,5 m de altura. Imensas asas de dragão o envolvem, mas não conseguem esconder as garras afiadas, a mandíbula demoníaca ou os olhos que brilham com a promessa de danação eterna.

Como Agnimia previu, Schaethreth de fato apresenta um interesse especial em Regalid — e nas pessoas associadas com ele, como sua irmã. O infernal foi avisado sobre a última vez em que Agnimia percorreu as escadarias e está à sua espera desde então.

O infernal tenta começar o encontro diplomaticamente. Leia ou parafraseie o primeiro parágrafo do texto abaixo, adicionando as respostas adequadas para responder as dúvidas dos PJs e encerrar o encontro.

— Agnimia, finalmente nos encontramos! Por favor, abaixem suas armas, economizem as magias. Permitam que me explique. Eu também estou à procura de Regalid, seu irmão. Ele e eu temos negócios inacabados. Mas ele desapareceu, e não consigo descobrir para onde foi. Sei que você também procura por ele. Acredito que nossos interesses são os mesmos.

— Posso lhes oferecer ajuda; sei que sua jornada os conduzirá ao Plano Elemental do Fogo. Existem ameaças ali que, como eu, surgiram depois de sua última visita. Eu tenho algo que será uma grande vantagem contra uma destas ameaças, mas em troca vocês devem prometer me ajudar.

— Certamente, Regalid e eu não nos separamos como amigos. Mas se não aceitarem minha ajuda, duvido que sequer o encontrem. É melhor encontrar seu irmão do que deixá-lo definhar em alguma masmorra esquecida ou tentar adivinhar o que eu *poderia* fazer se o reencontrasse, não acham?

— Onde eu estive? Trancado, aprisionado em uma realidade inferior. Regalid acredita que estou morto. Mas... bem, veremos, veremos!

O infernal não pode entrar na torre de Kerleth — uma antiga proteção, conjurada pelo mago, mantém as abominações afastadas. Schaethreth sabe que a torre é o destino do grupo, pois conhece o paradeiro (e a prisão) de Regalid. O infernal já exauriu seus poderes tentando vencer a proteção, mas não consegue rompê-la. Enquanto Regalid permanecer na torre, estará a salvo de Schaethreth. Ele deseja que o agente caçador seja libertado, ou pelo menos que a situação que o mantém cativo na torre seja resolvida. Assim que ele deixar a torre, o infernal poderá caçá-lo em praticamente qualquer lugar em todo o multiverso. Schaethreth deseja capturar Regalid porque o agente caçador roubou um de seus artefatos: o *Códice dos Planos Infinitos*. Entretanto, Schaethreth jamais admitirá a razão que o motiva a ajudar os PJs, encontrar e libertar o agente caçador (mas também não mentirá; ele apenas sorri e não responde a essa pergunta). O infernal prefere que os PJs não saibam sobre o artefato.

Portanto, se o PJs aceitarem a ajuda de Schaethreth, estarão colocando Regalid em perigo. No entanto, se não aceitarem, terão dificuldades para enfrentar um determinado dragão no Plano Elemental do Fogo.

Se aceitarem o auxílio de Schaethreth, ele entregará um pequeno objeto oval, frio ao toque, para o grupo. O infernal explica que, baseado nas suas investigações recentes, o item será útil para confrontar Etiol, um dragão vermelho, ex-consorte de Tiamat, que agora espreita a região da torre de Kerleth.

Ovo do Frio Abominável: Objetos deste tipo são artefatos maiores. Eles não podem ser criados — são formados somente por acaso, como produto do metabolismo de um xixecal, uma abominação maligna, do gelo e do caos. Quando um *ovo do frio abominável* é partido, libera uma tempestade de frio que causa 100d10 pontos de dano de frio em todas as criaturas num raio de 9 m (sem direito a teste de resistência ou Resistência à Magia). O *ovo* é considerado uma arma de arremesso, com incremento de distância de 3 m. Quando é utilizado, o artefato é destruído.

Schaethreth: Infernal; 680 PV; consulte Infernal no Capítulo 5.

Táticas: Caso seja atacado, Schaethreth não utilizará toda a fúria de seu poder contra os PJs, como a *explosão infernal*, por exemplo. Ele deseja que o grupo sobreviva pelo tempo necessário para invadir a torre e libertar Regalid. Dessa forma, em vez de contra-atacar, ele simplesmente utiliza *teletransporte exato* para alcançar um lugar confortável e seguro que erigiu no Plano Elemental do Fogo.

Se os PJs rastrearem e seguirem o infernal (Agnimia não aconselha esse curso de ação), ele se defenderá agressivamente, usando todos os seus poderes, começando com a *explosão infernal*, seguida por *implosão*. Na rodada subseqüente, ele entrará em combate corporal com quaisquer conjuradores do grupo. Caso descubra o ataque com antecedência, ele se prepara com *aura profana*, *nublar* e *escuridão profunda*. Se houver tempo, também invocará 2-3 balor.

O Plano Elemental do Fogo

Na Escadaria Infinita, o patamar que fornece acesso ao Plano Elemental do Fogo, próximo à torre de Kerleth, parece composto de rocha, como uma grande plataforma natural. Na verdade, a "porta" é a entrada de uma caverna que se amplia em um túnel flamejante. O magma escorre lentamente pelas paredes desse túnel. A caverna funciona como um portal planar, conduzindo a uma caverna semelhante no Plano Elemental do Fogo. Assim que os personagens deixarem o túnel, ingressam no plano. As condições ambientais do túnel são as mesmas do restante do plano (veja acima).

O túnel envolto em lava emerge na parede de um penhasco baixo de obsidiana, em uma grande planície de rochas avermelhadas que emanam fumaça e são intercaladas com fendas brilhantes de lava amarelada. Como se fosse o leito seco de um rio, a planície é deserta, e como uma grande fornalha, o fogo arde em toda a parte. Ao longe, uma grande muralha de rocha superaquecida parece tremular e ondular, estendendo-se até onde a vista alcança em todas as direções. É uma cachoeira de rocha liquefeita, com quilômetros de extensão, advinda de uma altura inimaginável e fluindo em uma ravina cuja profundidade parece infinita. Noventa graus à esquerda da cachoeira de magma, é possível distinguir o topo de um domo de latão emergindo na névoa avermelhada.

O domo de latão é, obviamente, a Cidade de Latão, onde os efreet vivem no fogo e prestam homenagem ao Grande Sultão. A Cidade de Latão não é importante nessa aventura. Agnimia não tem interesse de viajar até o local e, portanto, a cidade está além do escopo desta aventura — se o Mestre deseja conduzir a aventura até a Cidade de Latão, precisará elaborar os encontros adequados.

Agnimia indica uma direção a 180º da Cidade de Latão. Lá, quase invisível entre a névoa aquecida e as chamas, há uma torre negra e baixa, fina como uma agulha. Ela explica que aquela é a torre de Kerleth, mas nunca se aproximou mais do que esta distância (onde se encontram agora). Se os PJs quiserem saber os motivos que a impediram de entrar na torre sozinha, ela explicará:

— Bem, qualquer coisa capaz de vencer meu irmão, mais forte e experiente do que eu, certamente não teria trabalho comigo. Como eu expliquei antes, preciso de companheiros para assegurar que consiga entrar na torre e libertar Regalid.

Parte Dois: A Torre

Os heróis eventualmente alcançam a torre arruinada de Kerleth Helvetius, o mago. Os encontros utilizam o mapa intitulado A Torre de Kerleth.

Características da Torre: A estrutura repousa sobre um afloramento flutuante de obsidiana. Sua estabilidade é mantida por magia, portanto não há risco de que a plataforma se torne instável, seja derrubada ou afunde no mar de lava ao seu redor (este é um efeito localizado de 30º nível de conjurador).

Todas as paredes internas e externas, pisos e tetos da torre são construídos de obsidiana lisa. Não são compostos de blocos, mas de lençóis sólidos de rocha ígnea, e portanto extremamente lisos. Além disso, são entremeados por *muralhas de energia* permanentes (como se as barreiras mágicas fossem o recheio de um sanduíche e os lençóis de obsidiana fossem o pão). A única falha nessa barreira protetora é a parte destruída do quarto piso (a área 16), onde a emanação de uma gosma fluida gerou um violento efeito de *desintegrar* que obliterou esta área da torre.

Dessa forma, a parte destruída representa outra saída óbvia além da entrada da área 1; este aposento no quarto andar, onde um pedaço do teto foi arrancado, está relacionado com a área 16. Na verdade, a região destruída não desabou, mas parece ter sido aparada num ângulo incomum. No local onde a cobertura da torre não existir mais, o ambiente estará exposto à atmosfera (e a todos os efeitos) do plano.

As janelas são feitas de quartzo transparente excepcionalmente resistente. As portas são construídas de adamante, todas com trancas excelentes, embora nem todas realmente estejam trancadas (essa informação consta individualmente em cada encontro). Em diversos casos, as portas também são protegidas por *muralhas de energia* permanentes (novamente, informado adiante em cada encontro).

Proteção: Uma *proteção* (60º nível de conjurador) fornecida pelo Sultão da Cidade de Latão impede a entrada direta de abominações, a influência direta ou indireta das magias conjuradas por abominações na torre ou seus lacaios, e até a entrada de escravos invocados ou agentes conscientes da abominação. Os PJs estão sendo manipulados pelo infernal, mas não têm consciência disso, portanto sua entrada não será bloqueada. A mesma proteção também inibe o funcionamento de todas as magias de adivinhação, sejam diretas, como *espionar* e *clarividência*, ou indiretas, como *discernir localização* e *comunhão*, sobre qualquer coisa em seu interior.

- **Paredes de Obsidiana (externas):** 75 cm de espessura (até a *muralha de energia*); dureza 6; 450 PV; CA 1; CD para quebrar 40; CD para Escalar 30.
- **Paredes de Obsidiana (internas):** 30 cm de espessura; dureza 6; 180 PV; CA 1; CD para quebrar 40; CD para Escalar 30.
- **Janelas:** 5 cm de espessura; dureza 6; 30 PV; AC 5; CD para quebrar 40.
- **Portas:** 5 cm de espessura; dureza 20; 80 PV; AC 5; CD para quebrar 60; CD de Abrir Fechaduras 40.

Decoração: A maioria dos aposentos e corredores é decorada com tapetes, passarelas e tapeçarias, para fornecer um ambiente mais acolhedor ao local e algumas áreas antiderrapantes para os transeuntes. Apesar de sua idade, todos os objetos de decoração estão em boas condições, exceto quando especificado o contrário. Da mesma forma, nada é particularmente valioso, a menos que seja indicado.

Observação Importante: Parte da torre está sob o efeito de uma gosma fluida. Certifique-se de analisar as descrições da área 16, adiante, e da gosma fluida no Capítulo 3 antes de usar esta aventura.

Aproximação (NE 25)

A torre é construída sobre um afloramento de obsidiana que se projeta da beirada de um precipício. Lava liquefeita e brilhante escorre pelo desfiladeiro numa enorme cachoeira, que termina sobre um lago de magma após uma queda de mais de 90 m. De algum modo, o afloramento permanece estável, mas forma uma ilha em meio a rocha líquida. Não há qualquer trilha sólida até o lugar, e os personagens devem cruzar a lava com proteções mágicas ou utilizar algum outro meio de transporte mágico.

> A estrutura em ruínas, negra como a noite, está localizada sobre um afloramento de rochas igualmente escuras, projetando-se do magma ondulante que se derrama sobre o penhasco. A superfície plana do edifício reflete as chamas vermelho-alaranjadas, e suas janelas escuras observam implacavelmente o mundo ardente e flamejante ao seu redor.
>
> A construção consiste de uma grande torre hexagonal que possui três ou quatro andares, mas cujo topo desabou numa linha diagonal recortada. Perto do cume de um dos lados intactos da torre principal, há uma outra, menor, aparente com mais três andares. Ela se projeta um pouco acima da estrutura principal, é coberta por um domo de material escuro, e está suspensa sobre o precipício, ultrapassando as rochas do alicerce.
>
> Na parte inferior da torre principal há um pequeno edifício lateral, uma caixa sem janelas e com apenas uma porta de aço, aparentemente o único acesso ao prédio do nível do solo. Não há mais nada nas vizinhanças, e de onde o grupo está, nenhum sinal de vida no interior da torre.

Embora pareça que o afloramento de obsidiana e a torre sobre ele estejam prestes a despencar no abismo, na verdade a rocha está ancorada com segurança, graças a uma pequena região do plano que tem morfologia estática. Ou seja, parece que a magia *parar o tempo* foi conjurada sobre todo o afloramento, e este não pdoe ser deslocado ou alterado de qualquer forma mundana. Mesmo que a cachoeira de lava eventualmente destrua todo o penhasco através da erosão, o grande fragmento de rocha permaneceria indefinidamente suspenso no espaço. Seria possível anular o efeito estático, mas apenas com magias épicas desenvolvidas especialmente para isso.

Criaturas: Antes que os PJs possam alcançar a torre, devem lidar com o dragão. Outrora afetuosamente chamado Etiol por sua consorte, Tiamat, ele foi expulso da corte da rainha dos dragões há milênios. Etiol desapareceu depois do incidente, mas aparentemente encontrou-se com Kerleth séculos mais tarde. De algum modo, as atividades recentes de Regalid na construção despertaram as defesas mais poderosas da longa inatividade da torre. Entre elas, estava o pacto que Kerleth fez com Etiol. Este pacto está ativo; Etiol foi invocado e agora defenderá a torre até a morte ou até Kerleth voltar e liberá-lo.

Etiol repousa submerso em um lago de magma, com apenas as narinas e os olhos expostos (+10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se). A menos que os PJs consigam percebê-lo, o dragão terá uma rodada parcial de surpresa quando se erguer da lava, atacando qualquer criatura que se aproxime da torre. O dragão é maior que o próprio edifício.

Normalmente, um grande ancião vermelho tem ND 35; entretanto, os PJs devem possuir um *ovo do frio abominável* ou Schaethreth surgirá com um (consulte Desenvolvimento, a seguir). Se os PJs não possuem um ovo e Schaethreth não aparecer, um grupo de heróis com um nível médio entre 21º e 22º têm poucas chances de derrotar este poderoso guardião. Com o *ovo* e/ou o auxílio direto de Schaethreth, o NE deste encontro será apenas 25; ainda é difícil, mas não impossível.

Grande Ancião Vermelho Avançado: 1.434 PV; veja as estatísticas completas no Capítulo 5.

Táticas: Apesar do dano inacreditável que Etiol sofrerá depois da ativação do *ovo*, os PJs (ou Schaethreth) devem se aproximar o suficiente do dragão para utilizar o artefato, antes que o monstro seja capaz de castigar o grupo com sua fúria durante muitas rodadas. Antes de qualquer coisa, Etiol conjura *velocidade* sobre si mesmo (como um feiticeiro de 33º nível). Em seguida, utiliza seu sopro na ação parcial livre na mesma rodada. Nas rodadas subseqüentes, ele utiliza seus ataques corpo a corpo com a ação padrão, e uma magia (como *encarnação fantasmagórica*) com sua ação parcial fornecida pela *velocidade*. Sempre que seu sopro estiver recarregado (a cada 1d4 rodadas), ele o dispara no lugar de uma magia em sua ação de *velocidade*.

Tesouro: Determine o tesouro com base no tipo da criatura; entretanto, o tesouro será equivalente aos recursos de um dragão de 20º nível — Etiol enfrentou muitas agruras desde que perdeu a estima de Tiamat. Etiol mantém seu tesouro em uma esfera de ferro à prova de calor, 12 m abaixo da superfície do magma, ancorada ao afloramento de rocha com uma corrente igualmente protegida (e uma trava de fricção). Embora seja possível que haja itens potencialmente úteis em seu tesouro, o dragão desdenha dessas coisas, como as muletas que apóiam os fracos.

Continuidade: Se os jogadores não aceitaram o apoio de Schaethreth, ou de alguma forma ainda não o encontraram, ele surgirá agora. Suas estatísticas correspondem à média de um infernal demoníaco e podem ser encontradas no Capítulo 5. Ele mesmo utiliza o *ovo do frio abominável* contra o dragão, e depois espera para descobrir se os PJs conseguem enfrentar a criatura. A critério do Mestre, ele também participará diretamente do conflito (em especial se os PJs precisarem de ajuda — o infernal deseja que eles entrem na torre e consigam encontrar e libertar Regalid).

O infernal continua observando os PJs enquanto eles tentam entrar na torre (presumindo que tenham chegado a um acordo, mesmo que temporário). Se o grupo tentar invadir o topo da construção, ele avisará:

— Eu não aconselharia seguir este caminho. O laboratório está infestado com gosma fluida. Estou surpreso que seu irmão não tenha lhe avisado, Agnimia!

O aviso do infernal é verdadeiro — ele acredita que os PJs teriam mais facilidade de entrar se não tivessem que enfrentar com a gosma (consulte a área 16 para obter mais informações sobre a gosma fluida).

Se os PJs deixarem a torre a qualquer momento, Schaethreth estará esperando. Consulte a seção Conclusões para obter detalhes quanto às opões de Schaethreth nesse caso.

1. Entrada (NE 19)

A grande porta que impede a entrada é uma folha lisa de aço, polida para refletir a luz como um espelho. Não há uma maçaneta visível, nem dobradiças. A porta se encaixa perfeitamente nas paredes de pedra, alinhada com sua superfície externa.

A porta foi especificamente encantada com várias magias *repulsão épica* para expulsar qualquer tipo de criatura que se aproximar. Não existe teste de resistência, mas a Resistência à Magia é capaz de ultrapassar a proteção (as magias foram conjuradas por um mago de 30º nível). Além disso, a porta reflete todas as magias de 1º a 9º nível conjuradas contra ela, graças à *reflexão épica de magias* (também conjurada por um mago de 30º nível).

Se os personagens encontrarem uma forma de superar as proteções místicas conjuradas sobre a porta, ainda precisam abri-la fisicamente. Ela se abre para fora e não está presa ou emperrada, mas sua superfície lisa e seu ajuste perfeito tornam particularmente difícil conseguir um apoio ou forçar sua abertura. Para abri-la, é necessário obter sucesso em um teste de Abrir Fechaduras (CD 35). Alguém dentro da torre conseguirá abri-lá com facilidade.

Quando a porta estiver aberta, os PJs serão capazes de inspecionar o aposento subseqüente (mas devem ter cuidado com a armadilha):

O grande salão é exuberantemente decorado. As duas paredes maiores são adornadas com frisos que representam uma cidade de latão flutuando sobre um lago de fogo. Belos homens e mulheres utilizando roupas coloridas, ouro e jóias em abundância passeiam pelas ruas dessa estranha cidade; ao fundo, um grande palácio ergue-se no horizonte. Sua arquitetura lembra as cidades do deserto. Criaturas do fogo brincam no lago ardente, parecendo prestar homenagem aos habitantes da cidade. As portas duplas no final do aposento são feitas de um metal esmaltado em vermelho, com maçanetas em forma de chamas.

Os frisos são obras-primas pintadas diretamente nas paredes de obsidiana e protegidas misticamente para impedir que a tinta rache e se desprenda com o calor. *Detectar magia* ou magias semelhantes revelam uma leve aura de abjuração que emana das paredes.

Armadilha: Atrás da porta (no corredor de 1,5 m de largura), há uma série com doze *símbolos da morte* permanentes (30º nível de conjurador, CD 28) inscritos no piso, nas paredes e no teto em intervalos de 1,5 m, ajustados para detonar se qualquer criatura atravessar o corredor estreito em direção à câmara maior. Cada um é capaz de eliminar uma criatura com até 225 Pontos de Vida (Fortitude anula). Quando o equivalente a 225 pontos de vida forem afetados, o *símbolo* torna-se inoperante, reativando-se em 10 minutos.

Armadilha *Símbolos da Morte Permanentes*: ND 29; *símbolos da morte* potencializados (cada um mata criaturas com até 225 pontos de vida e se reativa em 10 minutos); TR Fortitude anula (CD 28); Procurar (CD 33); Operar Mecanismo (CD 33).

Criaturas: Na câmara maior, há um balor (tanar'ri) que serve Kerleth Helvetius, a contragosto, como porteiro. Ele foi aprisionado pela magia *âncora dimensional*, que o impede de deixar o aposento, e não invocará outros tanar'ri sob qualquer circunstância.

Balor: 114 PV; Corpo a corpo: *espada larga vorpal* +2 +22/+17/+12 (dano: 2d6+12); demais estatísticas idênticas às do *Livro dos Monstros*.

Táticas: O balor provavelmente iniciará o confronto se refugiando atrás de uma *muralha de fogo*, criada diante da abertura do túnel estreito, seguido pelo uso contínuo de *dissipar magia aprimorado* contra os personagens que estiverem usando proteções mágicas enquanto atravessam a passagem repleta de *símbolos da morte*. Se possível, o balor utilizará seu chicote para enredar o primeiro intruso, conjurando *escuridão profunda* no corredor para cegar os demais enquanto arrasta seu cativo até a câmara maior, onde pode usar suas outras habilidades e ataques com força total (a *escuridão profunda* "mascara" os símbolos da morte, por isso obalor dissipará as trevas de vez em quando, expondo os invasores aos *símbolos*).

Tesouro: Em um saco carregado pelo balor estão 1.100 PO e 14 gemas de topázio amarelo que valem 500 PO cada. Inventário: *cinto da força de gigante +6, espada larga vorpal +2*.

2. Antecâmara (NE 23)

Um tapete grosso e felpudo recobre o piso, colorido em diversos tons de vermelho, laranja e amarelo, que quase parecem tremular. No meio da sala, há uma mesa baixa, do tipo em que as pessoas se ajoelham à volta, com algum tipo de tabuleiro de jogo. Almofadas estão espalhadas ao seu redor, e ricas cortinas de veludo escarlate enfeitam as paredes. Próximo à parede norte, há um gongo de latão suspenso por um suporte laqueado, com seu martelo pendurado ao lado, preso em uma corrente delicada. Em cada um dos quatro cantos da sala há cômodas bem construídas, mas completamente vazias.

O tapete é infundido com uma ilusão menor (uma variação da magia *globos de luz*) que causa a alteração das cores e um pequeno encanto de abjuração que o protege dos efeitos nocivos do calor. O gongo irradia uma aura de magia de invocação. As portas a leste são construídas em adamante e estão trancadas (Abrir Fechaduras, CD 40). Além disso, as portas são protegidas por uma *muralha de energia* permanente (exceto a porta sul, que conduz de volta à entrada); a muralha deve ser neutralizada antes que a tranca possa ser aberta.

Criaturas: Se o gongo for soado, um redemoinho de calor e enxofre se aglutina no canto da sala, e um supra-ettin meio-elemental do fogo surge para investigar os visitantes. Este ettin extremamente poderoso é um servo de Kerleth. Embora o mago esteja ausente, o ettin permanece fiel às suas responsabilidades, aguardando o retorno de seu mestre. O gongo, ao ser soado, faz vibrar uma campainha nos aposentos do ettin. A criatura, por sua vez, aparece graças a sua habilidade *porta dimensional*, em meio ao redemoinho de enxofre, elegantemente vestido ao modo árabe. Ele é gentil com todos na sala, perguntando como pode ser útil e até mesmo envolvendo-se em duas conversas simultaneamente. Ele é muito culto e, na verdade, aprecia a chance de falar com outras criaturas.

O ettin é capaz de desativar a *muralha de energia* que reforça as portas, mas se recusa a fazê-lo — a menos que os personagens *sejam convidados. Se os PJs insistirem, o ettin atacará.* Entretanto, assim que se tornar aparente que os visitantes são mais poderosos, ele simplesmente retorna para seus aposentos com a *porta dimensional*. Caso contrário, ele será gracioso e amigável, sugerindo que os PJs esperem até que Kerleth possa vê-los, mesmo sem um horário marcado, ou então retornem outro dia. Em seguida, ele volta para seus aposentos, localizados no segundo pavimento da torre (áreas 10 e 11).

Ignição/Inferno (supra-ettin meio-elemental do fogo): 300 PV; consulte as estatísticas completas no final da aventura.

3. Vestíbulo (NE 9)

As paredes deste aposento são cobertas por estantes altas de adamante, com portas do mesmo quartzo transparente que protege as janelas. Se os PJs tentarem *detectar* magia, as estantes irradiam uma leve aura de abjuração, e os livros em seu interior são completamente protegidos do calor e dos elementos. Cada uma das prateleiras é trancada (Abrir Fechaduras, CD 35) e protegida por um *símbolo do atordoamento* (30º nível de conjurador) ativado pelo toque.

Tesouro: Um sucesso em um teste de Procurar (CD 20) nas diversas prateleiras revelará um *manual do bom exercício* +2.

4. Canil (NE 26)

Este aposento pequeno e de formato estranho parece algum tipo de prisão ou recinto para animais, pois há uma jaula ao longo de uma das paredes. Prateleiras na parede oposta da porta abriga escovas velhas, meio queimadas, correntes e coleiras de metal. Há um conjunto de tigelas largas dentro da jaula, contendo apenas poeira. É possível distinguir as cinzas de alguma criatura no interior da saleta, como se o animal que vivesse na jaula tivesse morrido e se decomposto, e até mesmo seus ossos se transformado em poeira carbonizada.

A jaula é uma versão de *âncora dimensional*, conjurada para que nenhuma criatura em seu interior possa escapar. Os outros itens na sala são vasilhames de comida e água, coleiras e outros artigos para animais de estimação.

Criaturas: As cinzas no interior da jaula são de um sirrush que Kerleth mantinha como animal de estimação. Caso seus restos mortais sejam perturbados, seu fantasma se erguerá e atacará.

Sirrush Fantasma: 254 PV; estatísticas completas fornecidas no final da aventura.

5. Quarto de Hóspedes

A temperatura neste aposento é bem mais amena que nas demais áreas, por isso ninguém sofrerá dano de calor nesse local.

Este quarto é mobiliado com uma cama confortável, um baú de vime para roupas, um armário, uma escrivaninha com cadeira e um espelho alto em um dos cantos. A temperatura é agradavelmente fresca — uma mudança bem-vinda para o calor escaldante do restante da torre.

6. Capela (NE 21)

As portas entre a área 3 e 6 são cobertas por chamas, com efeitos similares a uma *muralha de fogo* conjurada por um mago de 30º nível. Caso sejam dissipadas, as chamas retornam após 20 minutos.

Um altar dedicado a alguma divindade da magia domina o recinto. Símbolos arcanos adornam as paredes e o próprio altar. Um tapete negro espesso recobre o meio do aposento, servindo como uma passadeira entre as portas duplas e o altar. Exatamente diante das portas há uma estátua polida de um homem completamente careca, vestindo apenas uma túnica. A estátua tem cerca de 6 m de altura, é forjada em metal prateado, mas não se tornou fosca. Uma escadaria em espiral conduz ao piso superior.

O altar não é dedicado a nenhuma divindade em especial, embora algumas das inscrições tenham os símbolos e as cores de Boccob.

Criaturas: Na verdade, a estátua é um golem de mitral construído por Kerleth para impedir que as criaturas sem a devida autorização entrem na capela ou subam as escadas para os andares superiores da torre. Ele ataca qualquer invasor que atravessar as portas sem estar acompanhado por Kerleth ou Ignição/Inferno (simplesmente abri-las não acionará o constructo). O golem persegue todas as criaturas que fugirem pelas escadas (mesmo se entraram no recinto desta direção), mas não se voltarem para a área 3 através das portas duplas.

Golem de Mitral: 198 PV; estatísticas completas fornecidas no final da aventura.

Tesouro: Em um compartimento secreto, à prova de magia, sob o altar, há uma *máscara da caveira* e um *cubo de energia*.

Continuidade: Uma rodada depois do início de um conflito nesta sala, os dois inumanos magmáticos da sala 7 descem as escadas e ingressam em qualquer ataque contra os PJs. Uma rodada depois, Ignição/Inferno chegará, vindo da sala 10 (se o ettin ainda estiver vivo), e também atacará os PJs.

7. Sala de Jantar (NE 25)

Este recinto espaçoso tem uma grande mesa na parte leste, rodeada por cadeiras grandes e sólidas. Oito estátuas altas, retratando humanóides esteticamente esbeltos, enfileiram-se ao longo das paredes. Todas as estátuas estão envoltas em chamas, mas não queimam. Várias portas conduzem a outros aposentos, todas fechadas.

As estátuas estão sob um efeito decorativo de *chama contínua*. Caso algo dissipe a magia, ela se reativará automaticamente enquanto as estátuas estiverem intactas. Além disso, as estátuas são mundanas (com duas exceções), e se forem examinadas de perto isso ficará evidente.

Criaturas: Na verdade, as duas estátuas ao sul são inumanos magmáticos, camuflando-se entre as outras estátuas (Observar CD 30 para notar algo estranho). Eles foram colocados neste aposento por Kerleth e continuam a guardar sua torre contra os intrusos.

Inumanos Magmáticos (2): 208 PV; consulte as estatísticas completas no Capítulo 5.

Continuidade: Muito provavelmente, os PJs lutaram contra os inumanos magmáticos antes de ingressar neste aposento, já que eles respondem ao som de combate no piso superior ou inferior. Caso contrário, os inumanos atacarão o grupo nesta sala.

8. Despensa

Esse aposento contém um único armário contra a parede. O armário está limpo, brilhante e bem polido, intocado pela grossa camada de poeira que permeia o resto da sala.

Se o armário for aberto, o aroma de carnes temperadas, pão fresco, queijo, tortas e frutas frescas invadirá o ar. O cheiro lembra um banquete digno de um rei e, de fato, o armário está repleto de uma grande variedade de alimentos. Potes e travessas estão cheios, com todos os tipos de alimentos e pratos sofisticados.

Tesouro: O gabinete é um *armário do banquete*. Kerleth encomendou a criação deste item mágico incomum para que não tivesse que depender dos talentos de um cozinheiro para satisfazer seu apetite, nem temer um envenenamento por um funcionário inescrupuloso.

9. Biblioteca (ND 10)

Há armadilhas na porta e na janela deste aposento.

Armadilha de Transferência para o *Espelho do Aprisionamento*: ND 10; instrumento mágico; gatilho de proximidade; reativação automática; efeito de magia (variante de *aprisionamento*); efeito de magia (qualquer criatura que atravessar o batente da porta [em qualquer direção] sem pronunciar a senha "exógeno" será transferida diretamente para o *espelho do aprisionamento* na sala 12, sem direito a teste de resistência — o equipamento da vítima cairá no piso da sala 13); Procurar (CD 32); Operar Instrumento (CD 32).

Sempre que uma vítima é enviada para o *espelho do aprisionamento*, uma torciáside é libertada na sala 12. Foi esta armadilha diabólica que capturou Regalid (mesmo sabendo a senha, ele esqueceu de usá-la uma única vez).

Há um cheiro forte de papel e cola nesta sala. A maioria do espaço disponível está coberta por prateleiras, intercaladas com algumas cadeiras macias e lâmpadas elegantes. Há uma mesa entre duas cadeiras; sobre ela, os restos de uma refeição. O recinto é agradavelmente fresco.

A sala é cheia de livros, tabletes, porta-pergaminhos e gravuras de todos os tamanhos, formas e composições. É possível encontrar materiais mágicos e mundanos nesta câmara.

Regalid descansou nesse aposento enquanto estava na torre. A refeição era dele, embora esteja bastante estragada (é composta de pão e queijo). Os talheres são de prata, com o sinete de Regalid. Agnimia reconhece que pertencem ao seu irmão.

Livros Mundanos: Entre as centenas de livros e pergaminhos da biblioteca estão algumas preciosidades, seja por fama ou antiguidade: *Chambliss: Minha Vida em Chamas* por Eructa Porbaxo, uma autobiografia de uma famosa elementalista do fogo; *O Guia do Subterrâneo*, de Winniger, um léxico sobre um perigoso reino subterrâneo em um mundo do Plano Material; *Vida de Efreet*, de Colvantus, um tratado sobre a natureza dos gênios do fogo; *Legado Noturno*, de Andar, um estudo sobre a história e as origens do vampirismo; *Uma Visão Militar da Guerra do Sangue*, de Ronassic, uma discussão sobre a organização militar das diversas facções; *Mind Kampf* de Ronassic, um breve estudo da cultura dos devoradores de mentes; *Táticas Mágicas nos Planos Exteriores*, autor desconhecido, um guia questionável de recomendações não muito perfeitas para viagens interdimensionais; *A Ilitíada*, de S. Wakeman, o guia essencial sobre os ilitides; *A Canção de Ashardalon*, escrita por um autor identificado com uma runa druídica; e *A Economia do Comércio Interplanar*, de Kharlin, um manual bastante procurado sobre o estabelecimento de rotas comerciais em diversos mundos.

Livros Mágicos e Pergaminhos: Os grimórios de Kerleth estão guardados na biblioteca. Uma prateleira inteira contém um conjunto de volumes em ordem alfabética com todas as magias do *Livro do Jogador* e quaisquer outras que o Mestre desejar. Uma busca detalhada pela sala eventualmente revelará oito pergaminhos épicos. Faça oito jogadas nas tabelas do Capítulo 4 deste livro para determinar o que eles contêm.

Além dos grimórios e pergaminhos, também há volumes raros de conhecimento místico, incluindo um *livro de magia prateada*, um *livro de maldições indescritíveis*, um *manual da saúde corporal* e o mais importante, o *Códice dos Planos Infinitos*. O *Códice* é um livro

enorme que está no chão, apoiado contra uma das paredes, e quase ocupa o espaço de uma prateleira inteira.

Guardião das Chamas: Pendurado em uma das paredes, aparentemente como parte das decorações de uma das estantes, está o *Guardião das Chamas*, um *escudo da proteção contra o fogo* (um item mágico épico). Kerleth o pendurou ali depois que terminou de pesquisar suas propriedades. Este é o escudo que Regalid — supostamente — deveria recuperar, mas toda a história é uma mentira.

Continuidade: O ponto crucial da história da aventura gira em torno do *Códice*, do infernal Schaethreth e de Regalid. Schaethreth não deseja se vingar de Regalid porque o agente caçador o venceu em algum conflito anterior, mas porque ele roubou o *Códice* do infernal e o escondeu na torre de Kerleth. Regalid sabia que a torre impedia a entrada das abominações. Consulte a sala 12 e a conclusão desta aventura para obter mais detalhes. Por hora, basta dizer que o que Schaethreth realmente deseja é o Códice; ele considera Regalid apenas como um meio de conseguí-lo.

10. Aposentos do Ettin (NE 23)

Este aposento, quente como uma sauna, é mobiliado com uma cama grande, uma escrivaninha, uma cadeira e um sofá de pedra. Ao longo de uma das paredes, há pequenas prateleiras com algumas bugigangas e tabletes de pedra. Toda a mobília é composta de rocha ígnea e negra, sem colchões ou tecidos. O lugar é iluminado por uma luz avermelhada constante, como se as paredes estivessem tão quentes que brilhassem.

As mesmas condições que se aplicam ao restante do Plano Elemental do Fogo estão presentes nesta sala, com exceção das nuvens de vapor e das chuvas de cinzas.

Criaturas: Estes são os aposentos de Ignição/Inferno, o supra-ettin (veja a sala 2, acima, para obter informações sobre o ettin). Ele possui um animal de estimação, um gato do fogo, que perambula livremente pelo dormitório. Se qualquer um, exceto o ettin, entrar no quarto, o gato (que provavelmente estará dormindo sobre a cama ou uma das prateleiras) arqueia as costas e silva. Ele não atacará, a menos que seja atacado. Caso os heróis ainda não tenham eliminado o ettin em outra sala, ele estará aqui e atacará os intrusos com suas cimitarras gêmeas, resmungando algo sobre a falta de educação de entrar sem pedir licença, e como isso parece ser comum em todo o multiverso. Ele supõe que, assim como outros visitantes recentes (ele considera Regalid um hóspede, já que o agente caçador conhecia as senhas), os PJs estão buscando os tesouros de seu mestre, Kerleth.

Ignição/Inferno (supra-ettin meio-elemental do fogo): 300 PV; consulte as estatísticas completas no final da aventura.

Gato do Fogo: 3 PV; consulte as estatísticas completas no final da aventura.

11. *Closet*

Esse pequeno *closet* é repleto de carne apodrecida, trazida pelo ettin de suas freqüentes caçadas no exterior da torre.

12. Salão de Audiências (NE Variável)

Esse aposento é uma combinação de salão de audiência e museu. Um grande trono de rocha negra jaz sobre uma plataforma entre os últimos pilares ao norte, virado para o sul. Em toda a sala, há suportes para armas, vitrines e pedestais, ostentando os resquícios de uma coleção de armas. Muitos dos itens estão ausentes e algumas das vitrines estão quebradas ou derrubadas no assoalho.

Uma investigação na sala (basta olhar para cima ou um sucesso em Observar CD 30) revelará que o teto está coberto por um casulo multicolorido — como um ninho de insetos bem grandes. O ninho recobre todo o teto, exceto por um espelho exatamente no centro. Trata-se de um *espelho do aprisionamento* — olhar para ele exige um teste de resistência de Vontade (CD 23) para evitar o efeito do item.

Criaturas: Pelo menos dois torciáside rondam pelo teto (pode haver mais, dependendo de quantas vítimas foram enviadas para o *espelho* pela armadilha da sala 9, libertando a mesma quantidade de torciáside, limi8tado a doze criaturas). Uma torciáside (consulte o Capítulo 5) é semelhante a uma barata extremamente magra e monstruosa. As criaturas são rápidas, da cor da madeira, e possuem vários membros. Elas se deslocam sobre as quatro patas traseiras, usando as duas dianteiras e suas antenas flexíveis para desferir ataques que absorvem a vida dos alvos.

As criaturas estão ávidas por essência vital, mas não atacam até que os PJs tenham a oportunidade de olhar para cima. Assim que o primeiro PJ olhar para cima e obtiver (ou não) sucesso em seu teste de resistência, os torciáside atacam.

O *espelho do aprisionamento* está afixado no mesmo nível do teto, através de ganchos grossos em cada um de seus cantos.

Torciáside (2 ou mais): 502 PV; consulte as estatísticas completas no Capítulo 5.

Táticas: As torciáside preferem utilizar sua habilidade casulo, seguida por drenar energia e dano de habilidade contra os inimigos adjacentes.

Continuidade: Uma rodada depois do início de qualquer conflito nesta sala, os dois inumados magmáticos da sala 7 chegam pelas escadas (se ainda estiverem vivos) e se unem ao combate. Na rodada seguinte, Ignição/Inferno chega da sala 10 (se ainda estiver vivo) e também se junta ao confronto. As torciáside libertadas nesse encontro também enfrentam os PJs.

Regalid será libertado se treze vítimas (ou mais) forem aprisionadas no espelho, a palavra de comando for descoberta ou se o espelho for quebrado, libertando todas as criaturas em seu interior simultaneamente. O espelho tem dureza 1, 1 PV e CD 18 para quebrar.

Se Regalid for libertado, ela cairá no solo, pasmo e confuso. Ele não está com seu equipamento (que ficou na sala 13, enterrado no material resinoso do ninho dos torciáside) e continuará pasmo durante 10 rodadas, mesmo que o combate contra os torciásides ainda esteja se desenrolando neste aposento. Quando recobrar os sentidos, ele se juntará ao combate (mesmo sem seu equipamento). Em seguida, ele responderá a todas as perguntas dos PJs. Se Agnimia estiver com o grupo, ambos ficam extasiados pelo reencontro.

Regalid informa (diretamente ou respondendo às perguntas do grupo):

— Estive usando essa torre abandonada como base pessoal. Há muito tempo atrás, encontrei uma cópia dos documentos de Kerleth com o Sultão da Cidade de Latão, e com eles descobri as senhas secundárias fornecidas aos hóspedes deste lugar. Por isso, conseguia entrar e sair à vontade, sem necessidade de me preocupar com estas criaturas. Eu simplesmente evitava o lugar onde os torciáside começaram sua colônia. Eles estavam presos no espelho, mas eu acidentalmente libertei um deles enquanto fazia experiências com o item. Quando eu fiquei preso no espelho, mais uma criatura foi liberada. Eu não tenho idéia dos motivos de Kerleth para manter esses insetos estranhos no seu espelho.

— Eu conhecia a senha para atravessar a armadilha da biblioteca, e já havia passado por ela diversas vezes. Mas naquele dia, eu estava lendo algo na livraria que me deixou... nervoso, e passei acidentalmente pela porta.

— Vim aqui porque, bem... eu tinha comigo o lendário *Códice dos Planos Infinitos*! A suposta encomenda dos Coletores era apenas uma dentre muitas histórias que eu usei para esconder meu verdadeiro propósito. Em minha profissão, o *Códice* é o prêmio máximo. Mas... eu o obtive em troca da inimizade de uma criatura terrível, uma abominação. Esse é o único lugar do multiverso que eu conheço onde uma abominação não pode entrar.

— Eu roubei o *Códice* de uma abominação, um infernal chamado Schaethreth. Achei que tivesse conseguido aprisioná-lo, mas se ele está livre, estou correndo um grande perigo. Talvez eu possa apaziguá-lo devolvendo o *Códice*. Se ele estiver me esperando fora desta torre, seria melhor devolvermos o livro. Poucos conseguiriam encarar tamanho ultraje ao multiverso.

Se os PJs convencerem Regalid a lutar contra o infernal com sua ajuda, ele concorda com relutância, mas continua a insistir que tem ressalvas contra um plano tão arriscado.

Tesouro: O espelho do aprisionamento (Vontade anula, CD 23) é o único tesouro de valor significativo na sala.

13. Aposentos do Mago (CD variável)

Esse aposento está recoberto por uma camada de 90 cm de uma substância dura e orgânica. Ao lado de uma grande cama, quase invisível em um canto, é possível distinguir as silhuetas de diversas formas animais e humanóides, todos completamente envolvidos pela substância branca e leitosa.

Este era o aposento particular do mago, mas agora as torciáside da sala 12 estão utilizando-o como despensa, armazenando suas vítimas envoltas em casulos.

Criaturas: Apenas uma das criaturas envolvidas pelas teias endurecidas ainda está viva. Trata-se de um efreeti chamado Razaor que estava explorando a torre (guiado por Schaethreth sem seu conhecimento, assim como os PJs). Ele sucumbiu aos torciáside, ficando indefeso (For 0, Con 1) e, portanto, incapaz de utilizar nenhuma de suas habilidades similares a magia para escapar; ele foi poupado para uma refeição futura.

Razaor: Efreeti; 61 PV; consulte o *Livro dos Monstros*.

Tesouro: Quaisquer objetos perdidos pelos PJs que foram absorvidos pelo *espelho do aprisionamento* da armadilha da biblioteca (sala 7) estarão nesta câmara (enterrados sob uma camada de muco solidificado, caso tenha se passado mais de um dia). O equipamento de Regalid também está enterrado sob a superfície da resina, e inclui um *camisão de cota de malha silencioso e da resistência ao fogo +4*, um *arco longo composto reforçado da distância +4* (bônus de For +3), uma *espada curta da explosão elétrica +3*, uma *espada curta de armazenar magias +2*, um *tapete voador*, um *manto da resistência épica +8*, uma *fortaleza instantânea de Daern*, algemas *dimensionais*, uma *estatueta de poderes incríveis (grifo de bronze)*, um *periapto de resistência a veneno*, 2 *poções de respirar na água*, um *anel épico de proteção +7*, um *anel da regeneração*, um *bastão da detecção de inimigos*, um *bastão da negação*, pergaminhos de *controlar a água*, *curar ferimentos críticos*, *coluna de chamas* e *movimentação livre* e uma *varinha de invocar aliado da natureza IV*.

Continuidade: Se for libertado, Razaor, o efreeti, certamente se mostrará agradecido e mais do que disposto a ajudar os heróis conforme o possível (na forma de um *desejo*, ou oferecendo-lhes abrigo na Cidade de Latão caso desejem visitá-la no futuro). O Mestre pode utilizar Razaor como o passaporte dos personagens para a cidade, e possivelmente para se envolverem com a Corte do Grande Sultão Efreet.

14. Closet

Esse era o armário do mago que morava na torre. Embora não esteja tão completamente coberto de resina quanto o quarto (sala 13), uma grande quantidade da substância é evidente. Em um pequeno baú sob a resina há uma *mochila de carga* (IV) que contém um conjunto de *estatueta de poderes incríveis (cabras de marfim)*.

15. Sala da Guarda (NE 24)

Este recinto circular e sem janelas se destaca da parte principal da torre e aparenta não possuir qualquer mobília ou outros objetos, com exceção de três estátuas altas, alinhadas na frente da escadaria circular que conduz ao pavimento superior. As estátuas são idênticas, retratando um homem careca vestindo apenas uma tanga. São compostas de metal prateado.

A escadaria conduz às áreas 17 e 18 (conectando-se com o terceiro e quarto pisos da torre).

Criaturas: As três estátuas são golens de mitral, posicionados nesta câmara para atacarem qualquer pessoa sem autorização (qualquer um sem as senhas corretas) que se deslocarem entre os cômodos em qualquer direção. Sem as senhas, os PJs que tentarem passar serão atacados imediatamente. Os golens perseguem os heróis que tentarem subir as escadas, mas não se voltarem para a área 12 (não importa de qual direção os personagens tenham surgido).

Golens de Mitral (3): 198 PV cada; consulte o Capítulo 5.

16. Laboratório (NE 21)

Este recinto enorme está semidestruído, pois uma parte da torre foi removida por um efeito da magia *desintegrar*. Assim, a natureza elemental do plano afeta esta sala completamente. É possível que os personagens tentem entrar primeiro por este cômodo, ignorando a porta no nível do solo e entrando pelo teto.

Esta câmara deve ter sido muito impressionante, baseado em seu tamanho e nas sobras de equipamento arcano espalhadas pelo chão. Agora, entretanto, não é nada além de uma casca enegrecida, sem metade do piso e das paredes, e a maior parte do teto. Quaisquer equipamentos que estivessem guardados aqui foram destruídos, aparentemente em uma grande explosão. Perto do local onde o teto cobria este recinto, uma gosma estranha e viscosa parece emanar do próprio ar, acumulando-se no chão como uma variedade bizarra de xarope ou néctar.

Criatura: A substância é uma gosma fluida (consulte o Capítulo 3 na seção Gosmas, Bolores e Fungos das Masmorras). Ela se derrama sobre todo o piso do laboratório a uma profundidade de 2,4 m (cobrindo a porta para a sala 17). Sua mera presença gera um *campo antimagia* em um raio de 3 m em todas as direções, desde a

borda da circunferência da torre. A gosma ainda não chegou à sala 17, mas caso a porta para aquela área seja aberta, ela escoará (como não é uma criatura, ela não será afetada pela armadilha que protege a sala 17). Caso contrário, o excesso de gosma derrama nas fendas das paredes e escorre pela parte externa da torre em filetes, até o magma abaixo.

Gosma Fluida: Consulte o Capítulo 3.

17. Sala de Acesso

A porta e a janela desta sala são armadilhas.

Armadilha de Transferência para o *Espelho do Aprisionamento*: ND 10; instrumento mágico; gatilho de proximidade; reativação automática; efeito de magia (variante de *aprisionamento*); efeito de magia (qualquer criatura que atravessar o batente da porta [em qualquer direção] sem pronunciar a senha "exógeno" será transferida diretamente para o *espelho do aprisionamento* na sala 12, sem direito a teste de resistência — o equipamento da vítima cairá no assoalho da sala 13); Procurar (CD 32); Operar Instrumento (CD 32).

Esta sala está empoeirada, mas vazia. Uma *muralha de energia* permanente bloqueia as escadas que conduzem à sala 15, mas os degraus que terminam na sala 18 estão livres.

18. Observatório

O andar mais elevado da torre é coberto por um domo composto do mesmo quartzo utilizado nas janelas. A vista é espetacular — os observadores podem vislumbrar o abismo e assistir ao fluxo de lava sobre o penhasco, caindo no que parece um poço infinitamente profundo, sem estarem sujeitos à temperatura e aos demais efeitos planares do exterior.

Conclusões

Assim que Agnimia encontrar seu irmão, ela estará pronta para partir, mas estará disposta a permanecer (assim como Regalid, se estiver bem fisicamente) para que os heróis consigam explorar o resto da torre, caso ainda não o tenham feito. Regalid continua relutante em enfrentar Schaethreth e defende que o livro seja simplesmente devolvido ao infernal. Ele entrega o *Códice* aos PJs, mas afirma que o infernal se tornará seu inimigo eterno se não restituírem o tomo.

Caso os PJs abandonem a torre encontrão Schaethreth à espera. Se os PJs estiverem com o *Códice* (que encontraram na sala 9), Regalid se torna irrelevante para o infernal. Schaethreth solicita o artefato para os PJs, e lutará com eles caso se recusem a entregá-lo. O infernal foi proprietário do *Códice* durante mais de cem anos e consegue sentir quando o artefato está próximo, mesmo se estiver armazenado em algum espaço extra-dimensional portátil. Se Regalid estiver com o grupo, mas não com o livro, o infernal atacará enfurecido. Se Regalid morrer, o infernal tentará fugir com o corpo, abandonando os PJs. Ele se retira para o mesmo local descrito anteriormente, onde ressuscitará Regalid e tentará "condicioná-lo" a retornar à torre e recuperar o *Códice*.

Se os PJs matarem o poderoso infernal e ficarem com o *Códice*, certamente outros seres poderosos demonstrarão interesse pelo artefato, talvez começando pelo Sultão da Cidade de Latão.

Se os PJs ficarem com o *Códice* e fugirem do infernal, ele se tornará seu inimigo ferrenho. Os PJs não descobrem o que aconteceu com Kerleth, mas talvez seja algo relacionado ao *Códice* e a terrível explosão que expôs o laboratório aos elementos. Talvez Razaor, o efreeti, quando resgatado, se torne um aliado contra as maquinações do Sultão da Cidade de Latão.

Talvez a torre, uma vez conquistada, sirva como uma base temporária para os PJs no Plano Elemental do Fogo. Quem pode garantir que a torre mostrada no mapa não seja somente a parte superior da construção? Porque a abominação deseja tão desesperadamente o artefato conhecido como *Códice dos Infinitos Planos*?

Estatísticas

As seguintes estatísticas correspondem às criaturas que aparecem na aventura e não são monstros padrão. Para os monstros comuns, consulte o *Livro dos Monstros*.

Agnimia: Humana Rgr19; ND 19; humanóide Médio; DV 19d10+19; 132 PV; Inic. +4; Desl.: 9 m; CA 24 (toque 14, surpresa 21); Corpo a corpo: *espada longa* +3 +21/+16/+11/+6 (dano: 1d8+5, dec. 17-20) e *espada curta* +1 +1/+10 (dano: 1d6+2, dec. 19-20), ou à distância *arco longo composto reforçado* (bônus de For +4) com *flechas* +2 +31/+26/+21/+16 (dano: 1d8+7, dec. 19-20/x3); QE inimigo predileto (goblinóides +4, aberrações +3, gigantes +2, constructos +1); Tend. NB; TR Fort +15, Ref +16, Von +14; For 12, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 15.

Perícias e Talentos: Esconder-se +24, Furtividade +34, Observar +25, Procurar +6, Senso de Direção +25, Sobrevivência +25; Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (arco longo composto), Precisão, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Tolerância.

Magias de Ranger Preparadas (4/4/3/2; CD base 12 + nível da magia): 1º — *alarme, passos sem pegadas, retardar envenenamento, suportar elementos*; 2º — *curar ferimentos leves, detectar o mal, proteção contra elementos* (2); 3º — *invocar aliado da natureza III, neutralizar venenos, remover doenças*; 4º — *curar ferimentos graves, dificultar detecção.*

Inventário: Peitoral de adamante +4, espada curta +1, espada longa +3, arco longo composto reforçado +3 (bônus de For +4), *20 flechas +2, 5 flechas da morte maiores (aberrações), anel de proteção +1, amuleto da armadura natural +1, cinto da força de gigante +4, botas élficas, braçadeiras do arqueiro, manto da resistência +3, óculos de enxergar detalhes, luvas da Destreza +4, solvente universal, pedra iônica verde claro, periapto da Sabedoria +2, anel do escudo mental, estatueta de poderes incríveis (mosca de ébano), bainha das lâminas afiadas e varinha de curar ferimentos graves (27 cargas).*

Ignição/Inferno: Supra-ettin meio-elemental do fogo; ND 23; humanóide Grande (fogo); DV 10d8+220; 300 PV; Inic. +16; Desl.: 36 m; CA 49 (toque 29, surpresa 41); Corpo a corpo: 2 *cimitarras Grandes* +3 +46/+41 (dano: 1d8+37, dec. 18-20); Face/Alcance 1,5 m por 1,5 m/3 m; AE Combater com Duas Armas Superior; QE resistência a frio 10, RD 20/+6, visão no escuro 27 m, cura acelerada 20, subtipo (fogo), RM 33; Tend. LN; TR Fort +27, Ref +25, Von +24; For 38, Des 27, Con 30, Int 23, Sab 25, Car 28. Altura 4,5 m.

Perícias e Talentos: Blefar +32, Conhecimento (local) +28, Conhecimento (planos) +29, Diplomacia +36, Esconder-se +14, Identificar Magias +28, Intimidar +34, Observar +32, Obter Informação +32, Ouvir +32, Procurar +29, Sentir Motivação +29; Ataque Poderoso, Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Talentos Épicos: Iniciativa Superior.

Subtipo (Fogo): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Inventário: Duas cimitarras Grandes +3 e um *manto da resistência a magia épica*..

Regalid Maethos (sem equipamento): Humano Rgr22/Lad5/Agente Caçador3; ND 30; humanóide Médio; DV 22d10+47/+5d6+10/+3d6+6; 241 PV; Inic. +6; Desl.: 9 m; CA 12 (toque 12, surpresa 12); Corpo a corpo: golpe desarmado +28/+23/+18/+13 (dano: 1d3+3); AE esfera de energia 1/dia, ataque furtivo +3d6; QE evasão, inimigo predileto (bestas +5, aberrações +4, bestas mágicas +3, metamorfos +2, elementais +1), *viagem planar* 1/dia, bônus de rastreamento +10, armadilhas, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), *localização sobrenatural*; Tend. LB; TR Fort +19, Ref +15, Von +18; For 17, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 20, Car 13.

Regalid Maethos (com equipamento): Humano Rgr22/Lad5/Agente Caçador3; ND 30; humanóide Médio; DV 22d10+47/+5d6+10/+3d6+6; 241 PV; Inic. +6; Desl.: 9 m; CA 27 (toque 19, surpresa 27); À distância: *arco longo composto reforçado da distância +4* (bônus de For +3) +29/+24/+19/+14 (dano: 1d8+7, dec. x3), ou corpo a corpo: *espada curta da explosão elétrica +3* +29/+24/+19/+14 (dano: 1d6+6, dec. 19-20), e *espada curta de armazenas magias +2* +28/+23 (dano: 1d6+3, dec. 19-20); AE esfera de energia 1/dia, ataque furtivo +3d6; QE evasão, inimigo predileto (bestas +5, aberrações +4, bestas mágicas +3, metamorfos +2, elementais +1), *viagem planar* 1/dia, bônus de rastreamento +10, armadilhas, esquiva sobrenatural (bônus de Dês na CA), *localização sobrenatural*; Tend. LB; TR Fort +27, Ref +23, Von +26; For 17, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 20, Car 13.

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalo) +27, Conhecimento (planos) +30, Furtividade +27, Observar +39, Obter Informação +26, Ouvir +39, Procurar +27, Senso de Direção +30, Sobrevivência +30; Combater com Duas Armas Aprimorado, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Mobilidade, Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Talentos Épicos: Resistência à Energia (fogo 10), Vitalidade Épica.

Magias de Ranger Preparadas (5/4/4/4; CD base 14 + nível da magia): 1º — *alarme, passos sem pegadas, retardar envenenamento, suportar elementos* (2); 2º — *curar ferimentos leves, falar com plantas, proteção contra elementos* (2); 3º — *caminhar na água, invocar aliado da natureza III, neutralizar venenos, remover doença*; 4º — *curar ferimentos graves* (2), *dificultar detecção, metamorfosear-se.*

Inventário: camisão de cota de malha silencioso e da resistência ao fogo +4, arco longo composto reforçado da distância +4 (bônus de For +3), *espada curta da explosão elétrica +3, espada curta de armazenar magias +2, tapete voador, manto da resistência épica +8, fortaleza instantânea de Daern, algemas dimensionais, estatueta de poderes incríveis (grifo de bronze), periapto de resistência a veneno, 2 poções de respirar na água, anel épico de proteção +7, anel da regeneração, bastão da detecção de inimigos, bastão da negação,* pergaminhos de *controlar a água, curar ferimentos críticos, coluna de chamas* e *movimentação livre, varinha de invocar aliado da natureza IV.*

Demônios Ghour (6): ND 15; humanóide Enorme (caótico, mau); DV 15d8+75; 142 PV; Inic. -1; Desl.: 12 m; CA 31 (toque 17, surpresa 26); Corpo a corpo: 2 chifres +22 (dano: 1d8+9), 2 garras +17 (dano: 2d6+4); Face/Alcance 3 m por 3 m/4,5 m; AE Sopro, rugido, habilidades similares à magia; QE resistência a ácido, frio e fogo 20, RD 20/+2, imunidade a veneno e eletricidade, visão no escuro 18 m, faro, RM 25, características de tanar'ri, telepatia; Tend. CM; TR Fort +14, Ref +8, Von +10; For 28, Des 18, Con 20, Int 15, Sab 13, Car 11. Altura 6 m.

Perícias e Talentos: Blefar +15, Concentração +20, Diplomacia +17, Escalar +24, Esconder-se +6, Furtividade +19, Intimidar +2, Observar +16, Ouvir +16, Saltar +24, Sobrevivência +16; Ataque Poderoso, Rastrear, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Sopro (Sob): Uma vez por minuto, um ghour pode exalar uma nuvem de gás tóxico com 3 m de largura, 3 m de altura e 9 m de comprimento. As criaturas no interior da nuvem devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou sofrerão 1d6 pontos de dano de Força temporário.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *blasfêmia, círculo mágico contra o bem, detectar magia, detectar o bem, dissipar o bem, escuridão profunda, martelo do caos, nuvem profana, profanar, teletransporte exato*; 3/dia — *confusão, medo, labirinto, força dos justos.* Nível de Conjurador 14º; CD do teste de resistência 10 + nível da magia.

Rugido (Sob): Uma vez por dia, um ghour pode emitir um rugido capaz de estourar os tímpanos. Todas as criaturas de outras raças a até 9 m do ghour devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficarão atordoadas durante 1d4 rodadas. Os alvos num raio de 9 m ou menos devem obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficarão ensurdecidas durante 2d10 minutos.

Telepatia (Sob): Os ghour são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura a menos de 30 metros que possua um idioma.

Inventário: Cada ghour possui um saco contendo 1d12x100 PP e usa um *anel de proteção +5* forjado por demônios.

Sirrush Fantasma: ND 26; morto-vivo Grande (incorpóreo); DV 40d10; 254 PV; Inic. +23; Desl.: 27 m, vôo 9 m (perfeito); CA 25 manifestado ou 44 etéreo (toque 25 ou 24, surpresa 20 ou 29); Corpo a corpo: toque incorpóreo +45, +46 contra inimigos etéreos (dano: 1d4, 1d4+16 contra inimigos etéreos) ou 4 garras +56 (dano: 2d6+16, dec. 19-20/+1d6), mordida +54 (dano 4d6+8, dec. 19-20); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/3 m; AE Olhar corruptor (CD 41), toque corruptor, manifestação, bote, rugido atordoante; QE resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica 10, percepção às cegas 90 m, RD 30/+5, visão no escuro 18 m, cura acelerada 20, subtipo (incorpóreo), visão na penumbra, rejuvenescimento, faro, RM 39, características de morto-vivo; Tend. CN; TR Fort +41, Ref +37, Von +27; For 42, Des 40, Con —, Int 35, Sab 38, Car 32.

Perícias e Talentos: Escalar +17, Esconder-se +44, Furtividade +35, Observar +44, Ouvir +44, Procurar +20, Saltar +38; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (mordida), Foco em Arma (rasgar), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Talentos Épicos: Velocidade Ofuscante (x4), Iniciativa Superior, Sucesso Decisivo Avassalador (garra).

Gato do Fogo: ND 1/4; elemental Miúdo (fogo); DV 1/2d8; 3 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 14 (toque 14, surpresa 12); Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d2-4), mordida -1 (1d3-4); Face/Alcance 0,75 m por 0,75 m/0 m; AE Calor, combustão; QE visão no escuro 18 m, características de elemental, subtipo (fogo); Tend. N; TR Fort +0, Ref +4, Von +1; For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +5, Esconder-se +17[1], Furtividade +9, Observar +4, Ouvir +4; Acuidade com Arma (garra), Acuidade com Arma (mordida).

Combustão (Ext): Qualquer criatura atingida pelas armas naturais de um gato do fogo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 7) ou pegará fogo (consulte Queimando no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). As chamas ardem durante 1d4 rodadas. As criaturas que atingirem um gato do fogo

com armas naturais ou golpes desarmados entram em combustão como se fossem golpeadas pelo ataque do elemental, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

AVENTURAS CONCENTRADAS

As seguintes idéias de aventuras podem ser expandidas em mini-aventuras ou até mesmo histórias maiores.

O Covil do Dragão

A clássica pedra fundamental do jogo de D&D é o grande ancião escondido em alguma caverna esquecida, dormindo sobre seu colossal tesouro. Muitas vezes, o dragão é bem mais que isso, e dragões épicos rompem ainda mais com o padrão. Quais as coisas novas e interessantes que podem ser feitas com um dragão ainda mais poderoso, mais astuto e mais inteligente? O conceito de um dragão escondendo-se entre os seres humanos graças à metamorfose é interessante, mas já foi explorado. Mas, e se o dragão usasse outros seres para se esconder à plena vista? Suponha que o dragão, ao invés de matar os aventureiros que chegam à sua procura, de alguma forma enfeitiçasse, compelisse ou simplesmente os convencesse através da diplomacia a se tornarem seus lacaios?

Uma situação como essa poderia fornecer uma grande variedade de possibilidades de aventuras. As tramas em torno desse fato poderiam se estender durante várias sessões e níveis dos personagens, antes que eles soubessem o que realmente estão enfrentando.

O Que É Necessário: O primeiro pré-requisito é um dragão extremamente poderoso. Há alguns fornecidos neste livro, e é relativamente fácil criar outros — mas reflita bem sobre as perícias e habilidades que este dragão possui. Além de habilidades de combate fantásticas, ele precisará dos meios de conquistar e manter seguidores. A capacidade de liderança é essencial. Além disso, o dragão precisa de magias ou poderes que sirvam para controlar os pensamentos e a mente dos demais. Um dragão épico provavelmente desenvolveu magias épicas próprias (ou poderes psíquicos épicos), em especial de compulsão, feitiço e outras áreas relacionadas. Veja o dragão no exemplo abaixo: nem mesmo é um dragão épico, mas possui alguns desses pré-requisitos. Você pode utiliza-lo para criar uma versão ainda mais poderosa.

Um dragão precisa de um covil. Pode ser a tradicional caverna, um pântano profundo, ou qualquer local apropriado para o tipo de criatura que o Mestre escolheu. Embora um covil mais comum seja um pouco clichê, pode ser melhor que colocar o dragão como um lobo em pele de cordeiro em meio à civilização. Considere que os personagens épicos têm formas para descobrir quase qualquer coisa; adivinhações e magias de detecção funcionam tão bem, que é difícil para o Mestre manter as identidades, tendências, pensamentos e natureza de seus PdMs em segredo. E, afinal de contas, trata-se de um dragão, que aprecia lugares desertos e selvagens.

Em seguida, os seus seguidores. Alguns devem ser personagens de nível elevado. Imagine que um grupo de personagens de 16º a 18º nível, perseguindo rumores sobre um dragão, resolvam enfrentá-lo. Eles descobrem, da maneira mais difícil, que não são poderosos o suficiente para destruir o dragão, mas ao invés de matá-los, o dragão faz um acordo com eles: sirvam-me, e sobreviverão. E os personagens concordam. Estes aventureiros devem ter toda a personalidade e a complexidade dos personagens dos jogadores, pois vão funcionar como algo mais que a primeira linha de defesa do dragão.

Finalmente, você precisa de um motivo para o dragão acumular serviçais simultaneamente com tesouros. Porque não simplesmente matar os invasores? Esse é o caminho mais fácil, e certamente estaria de acordo com a tradição dracônica, mas este é um dragão esperto. Ele tem idéias e interesses diferentes, ou até mesmo a necessidade de algum estímulo mental. Ou talvez possua aspirações de tornar-se líder de um império.

Exemplo: Um dragão verde fêmea, chamada Rovélia, persegue um personagem de nível elevado: um ladino com níveis na classe de prestígio espreitador perfeito, que lhe roubou um artefato. Ela sabe apenas que um ladrão habilidoso conseguiu entrar em seu covil e fugir com o item. Em vez de sair atrás do perpetrador, ela decide transformar o próximo grupo de heróis errantes em seus rastreadores particulares. Usando seu *simulacro* (veja adiante), ela convence os personagens a servi-la por vontade própria, fornecendo ouro suficiente para a compra dos equipamentos necessários, e pede que encontrem seu item.

Os personagens, assumindo o nome de Os Absolvidos, decidem dedicar suas vidas a combater o crime (em nome de Rovélia, que é bastante persuasiva). Aperfeiçoando sua habilidade e capturando ladrões, eles esperam eventualmente encontrar o verdadeiro criminoso que ela deseja. Os Absolvidos começam a adquirir as características de uma organização, aceitando dezenas, ou até centenas, de novos membros (que não sabem que os fundadores servem a Rovélia).

Quando os PJs encontram membros ou bandos dos Absolvidos, são convidados a participar de um plano bem-organizado para limpar a cidade. Talvez até se tornem membros temporários, ajudando a impedir um assalto fabuloso, ou apanhando um chefão do crime de alto escalão.

Naturalmente, os fundadores da organização dos Absolvidos examinam cuidadosa e sigilosamente as posses de todos os ladrões capturados, procurando pelo artefato que devem devolver à sua líder.

Rovélia: Dragão verde (fêmea) grande anciã; ND 23; dragão Colossal; DV 38d12+304; 551 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 43 (toque 6, surpresa 43); Corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d6+14), 2 garras +44 (dano: 2d8+7), 2 asas +43 (dano 2d6+7), golpe de cauda +43 (dano: 2d8+1) ou esmagar +48 (dano: 4d6+21) ou rasteira com a cauda +48 (dano: 2d6+21); Face/Alcance 6 m por 12 m/4,5 m; AE Sopro, presença aterradora (CD 35), habilidades similares a magia; QE Percepção às cegas 108 m, RD 20/+2, imunidades, sentidos aguçados, visão no escuro 360 m, RM 30, respirar na água; Tend. LM; TR Fort +29, Ref +21, Von +29; For 39, Des 10, Con 27, Int 26, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +42, Blefar +47, Concentração +48, Conhecimento (arcano) +49, Conhecimento (história) +49, Conhecimento (local) +49, Conhecimento (religião) +48, Diplomacia +51, Esconder-se -11, Espionar +49, Intimidar +51, Observar +46, Ouvir +51, Procurar +49; Acelerar Habilidade Similar a Magia, Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Prontidão, Separar, Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de ácido de 18 m; 24d6 pontos de dano, Fortitude (CD 37) para reduzir o dano a metade.

Imunidades (Ext): Rovélia é imune a efeitos de ácido, *sono* e *paralisia*.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — dominar pessoas, sugestão; 1/dia — comandar plantas, ampliar plantas. Nível do Conjurador 17º; CD do teste de resistência 16 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/7/6/4; CD base 16 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, som fantasma*; 1º — *alarme, aura indetectável de Nystul, compreensão de linguagens, identificação, mensagem*; 2º — *confundir detecção, detectar pensamentos, invisibilidade, vento sussurrante, ver o invisível*; 3º —

clarividência/clariaudiência, descanso tranqüilo, dificultar detecção, dissipar magia; 4º — *detectar observação, metamorfosear-se, olho arcano, porta dimensional*; 5º — *expulsão, imobilizar monstros, muralha de energia, permanência*; 6º — *contingência, desintegrar, tarefa/missão*; 7º — *cubo de força, simulacro, reverter magia*; 8º — *clone, limpar a mente.*

Rovélia é uma grande anciã das mais astutas, e utiliza suas magias soberbamente para manter sua posição de domínio sobre seus lacaios. Além disso, ela se protege por diversas formas arcanas.

Primeiro, ela tem um clone escondido sobre o qual foi conjurada a magia *descanso tranqüilo* permanente, para que não apodreça. Ela não sabe sua verdadeira localização; foi escondido bem longe de sua residência atual por um lacaio (já eliminado). Caso seja morta, ela retorna no corpo do clone.

Segundo, ela se disfarça como o falcão familiar de um feiticeiro. O feiticeiro na verdade é um simulacro criado por Rovélia a partir de uma aventureira chamada Deboath (Humana LN Fet16) que ela matou há muito tempo. Ela se metamorfoseia no falcão e se empoleira nos ombros do simulacro. Assim, parece que é o simulacro quem está no controle, e Rovélia pode observar e controlar os eventos com sutileza e astúcia. Para manter seu disfarce, o dragão emprega *limpar a mente* e *dificultar detecção.*

Rovélia possui um grande número de servos e diversos guardiões em seu refugio, contratados pelo simulacro. Ela manipula alguns deles através de *dominar pessoas.* Nenhuma das criaturas que trabalha em seu covil percebem que ela é um dragão e não é o simulacro quem está no controle (embora alguns suspeitem que o falcão seja mais do que parece).

Os Tolos Ingênuos

Para esta trama clássica, alguém (possivelmente um dos personagens, mas não necessariamente) é enganado e faz algo que não teria feito se soubesse das verdadeiras conseqüências, e os heróis devem ajudar a consertar as coisas.

O Que É Necessário: Essa idéia de aventura requer um chefão. Uma figura política de alto escalão com alguma necessidade insatisfeita (supondo que seja algo do qual o público em geral não tem conhecimento). Essa necessidade pode ser um favor devido a um criminoso, um item de grande poder nas mãos de um colega ou amigo, uma droga, ou vingança contra um inimigo. Mas qualquer que seja o motivo, o chefão sempre funciona melhor se for parte de uma organização, de preferência uma de moral questionável. Não é necessário que seja sempre assim; muitas pessoas corruptas conseguem obter posições de poder em organizações legítimas. Veja o exemplo de um chefão adiante.

O chefão precisa de seguidores (ou pelo menos capangas) de algum tipo para por todo o plano em movimento, já que ele não pode ser apanhado satisfazendo pessoalmente à sua necessidade sem conseqüências graves à sua posição. Por isso, ele também estará ocupando passando-se por outro tipo de pessoa. Os capangas são competentes, como os heróis que trabalham para o dragão do exemplo anterior. Devem possuir motivações próprias. Talvez vejam certos benefícios em trabalhar para o chefão que nem sequer dizem respeito a esta aventura, mas que podem surgir posteriormente.

Em seguida, a aventura precisa de uma vítima. Poderia ser um indivíduo específico contra quem o chefão está conspirando. Também pode ser o público em geral. Nem sequer precisa ser alguém honesto; diversos chefões já derrubaram outros. É uma tradição secular. Qualquer que seja a natureza da vítima, a motivação do chefão deve concentrar-se em causar-lhe algum tipo de prejuízo. Se a vítima for um indivíduo específico, deve ser tão bem desenvolvido e detalhado quanto o chefão.

Em terceiro lugar, você precisa dos tolos ingênuos. Esse podem ser os PJs, a vítima, ou um grupo completamente diferente de PJs. Mas alguém tem que ser enganado e cair direto nas mãos do chefão, cometendo o impensável, sem perceber até ser tarde demais. Geralmente são os ingênuos que surgem primeiro na estória, já que tudo o mais se desenrola em torno de suas crenças errôneas.

Exemplo: Os raptos são uma trama clássica que ainda pode funcionar no nível épico. A história é simples: Irorrim, a filha de um rico conselheiro chamado Kiliun Telsessen, está sendo mantida como refém. Uma exigência sigilosa é o resgate: a aprovação de uma lei que Kiliun considera terrível, mas caso contrário sua filha pagará um alto preço. O pai desesperado pede a ajuda dos personagens para trazer a vítima de volta, intacta.

Nos níveis épicos, a maioria dos oponentes dignos dos personagens tem mais o que fazer além de raptar filhas de conselheiros. O que quer que eles esperem lucrar com o pai ansioso, provavelmente não vale um décimo do que eles já conquistaram ao longo de suas próprias aventuras. Neste caso, há um segredo por trás da história. Irorrim não é apenas a filha, mas também uma auxiliar de confiança de Kiliun. Ela também é secretamente um membro dos Controladores; sem o conhecimento do pai, ela manipula sutilmente os eventos no governo. A pessoa que vem pedir o auxílio dos personagens não é Kiliun, mas sim –, também membro dos Controladores e o superior e contato secreto de Irorrim. Ele procura os PJs disfarçado como Kiliun Telsessen e lhes implora que encontrem e resgatem sua filha.

A verdade é que Irorrim tem constantemente guiado seu pai rumo a um objetivo conhecido apenas dos Controladores, algo que eles considerem importante para a manutenção do status quo da cidade (ou do reino, ou da guilda, dependendo de sua campanha). Uma outra organização, um grupo clandestino conhecido como os Mascarados, de uma nação vizinha, sabem que os Controladores possuíam um agente infiltrado entre os assessores de Kiliun. Descobrindo a identidade de Irorrim, eles a raptaram na esperança de obrigar os Controladores a se expor e a mudarem o rumo de seus planos.

Os personagens na verdade devem impedir que os inimigos dos Controladores exponham a agente infiltrada. Os heróis encontram e resgatam a "filha", e só depois descobrem que graças a isso foi aprovada uma lei que os Controladores consideram importante, mas que irá sufocar o comércio externo, trazendo fome para o país vizinho de onde vinham os Mascarados. Agora, sua alegações de que Kiliun Telsessen está sendo manipulado caem em ouvidos moucos, pois ninguém tem provas.

Lucrimm: Humano Lad22/Infiltrador Épico8; ND 30; humanóide Médio; DV 22d6+43/+8d6+16; 152 PV; Inic. +8; Desl.: 9 m; CA 21 (toque 18, surpresa 21); Corpo a corpo: *adaga* +3 +27/+22/+17/+12 (dano: 1d4+7, dec. 19-20); AE Ataque furtivo +14d6; QE amortecer impacto, evasão, sentidos aguçados, identidade secreta aprimorada, evasão aprimorada, *limpar a mente*, oportunismo, ler pensamentos, mente escorregadia, especialização (Camuflagem: testes de Blefar, Disfarces, Falsificação e Mensagens Secretas), armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. LN; TR Fort +13, Ref +23, Von +16; For 13, Des 19, Con 14, Int 17, Sab 16, Car 15.

Perícias e Talentos: Blefar +40, Escalar +30, Decifrar Escrita +32, Diplomacia +33, Disfarces +40, Falsificação +41, Obter Informação +31, Esconder-se +43, Mensagens Secretas +41, Intimidar +23, Ouvir +44, Furtividade +43, Leitura Labial +42, Observar +34; Prontidão, Lutar às Cegas, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Vitalidade, Acuidade com Arma (adaga).

Sentidos Aguçados (Sob): Três vezes por dia, Lucrimm pode estender sua visão e audição para uma área de 36 m. Ele precisa já ter visitado pessoalmente o lugar físico para utilizar seus sentidos

aguçados. Barreiras não impedem os sentidos aguçados. Este alcance ampliado pode ser aplicado inclusive com a habilidade de ler pensamentos (veja adiante) se ainda não tiver sido gasta no dia. Essa habilidade funciona como a magia *clarividência/clariaudiência* conjurada por um conjurador de 15º nível, exceto pelo limite de alcance, a necessidade de saber a localização antecipadamente e a possibilidade de usar a habilidade ler pensamentos.

Limpar a Mente (SM): Uma vez por dia, Lucrimm consegue se tornar imune a todos os tipos de adivinhações e magias de ação mental silenciando rigorosamente sua mente. Essa habilidade funciona como a magia *limpar a mente* conjurada por um conjurador de 15º nível.

Ler Pensamentos (Sob): Duas vezes por dia, Lucrimm consegue "escutar" pensamentos superficiais, de um único alvo de cada vez, a até 9 m. Essa habilidade funciona como a magia *detectar pensamentos* conjurada por um conjurador de 15º nível.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Retém o bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas.

Lucrimm está a serviço dos Controladores por quase uma década, inicialmente passando-se por diversos funcionários públicos. Atualmente ele supervisiona a operação de diversos agentes, todos em campos similares à sua antiga especialidade. Agora, uma de suas melhores e mais brilhantes subordinadas, Irorrim (Humana LN Lad15), desapareceu.

Sempre que Lucrimm precisa fingir ser outra pessoa através de disfarces, ele também utiliza sua habilidade de *ler pensamentos* para se assegurar de que está se comportando da forma como os que ele está tentando enganar esperariam.

As organizações como os Controladores possuem objetivos tão diversos, que às vezes é bom para os personagens trabalharem com eles, e às vezes contra eles. Criar este tipo de conflito em uma relação com um grupo como esse, especialmente se o Mestre mantiver sua verdadeira natureza em segredo, propicia seções de jogo mais desafiadoras e interessantes.

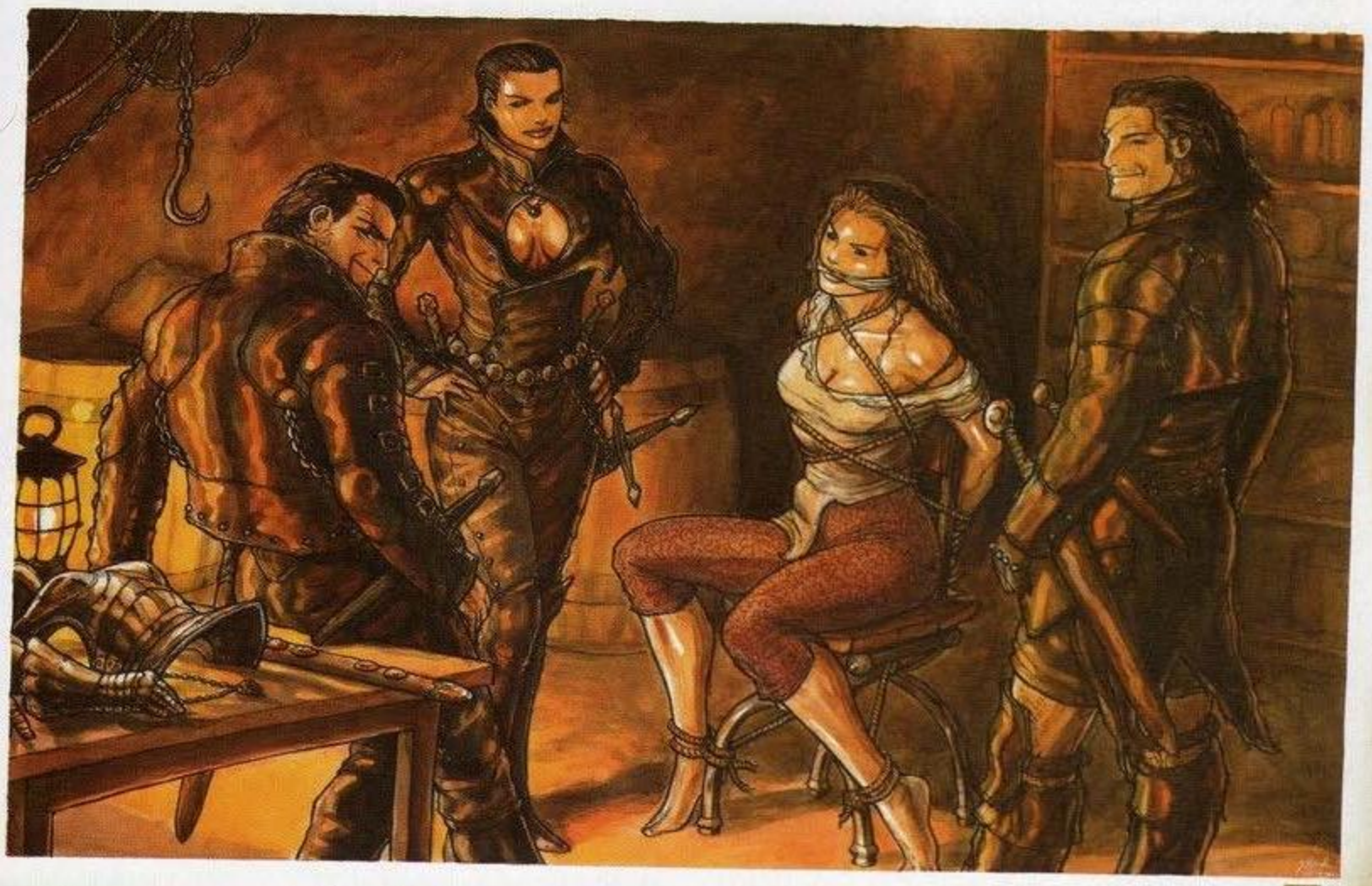
Magias de localização permitem que os personagens dos jogadores achem qualquer coisa rapidamente, se o seu nível for alto o suficiente. Não faça com que um dos elementos principais da trama seja manter Irorrim escondida dos personagens, supondo que eles não conseguirão encontrá-la. Ao invés disso, construa o cerne da aventura em torno do porquê eles precisam encontrá-la.

Manter identidades em segredo acaba tornando-se difícil. Mensagens por escrito e intermediários atuando como mensageiros sempre funcionam melhor que o contato cara-a-cara, supondo que tais atividades não despertem a suspeita dos jogadores.

O Culto Insano

Sempre há alguém conspirando para dominar o mundo, ou o plano, ou até mesmo o universo. Geralmente, essa pessoa é louca - ou, pelo menos, seus seguidores são. Neste tipo de trama, a história não é muito complexa, apenas o efeito de camadas sobre camadas até chegar ao cerne do problema. Para um jogo épico, funciona da mesma forma. A diferença é apenas que agora os bandidos são mais poderosos, e seus lacaios também.

O Que É Necessário: Esta idéia de aventura requer um líder carismático. Não precisa necessariamente ser uma divindade, embora para cultos realmente divinos, funcione bem ter um deus terrível validando a palavra do líder. Este fornece a motivação e/ou o poder para cumprir os desejos do culto. O líder deve ser de nível alto o suficiente para causar um efeito de "ira divina" convincente sobre os descrentes e os que desafiam o culto, e a disposição de fazer isso a qualquer momento. Mas ele também deve ser capaz de convencer seus seguidores a... bem, seguí-lo. Um Carisma alto, o máximo de graduações na perícia Diplomacia e Liderança Épica são praticamente pré-requisitos para este tipo de personagem. Um personagem com níveis altos de pregador supremo também é uma



MS

ótima escolha (mesmo que o personagem apenas acredite que seu deus o chamou a iniciar a cruzada religiosa).

Em segundo lugar - e isso é algo que o Mestre deve estudar ao desenvolver o líder - é necessário um objetivo. Para que este tipo de trama proporcione um bom material de aventura, este objetivo deve ser destrutivo, em oposição aos personagens dos jogadores e às forças do bem. O líder pode ter objetivos secretos; o que os líderes dos cultos pregam e o que eles realmente querem muitas vezes é bem diferente. O líder com freqüência utiliza a necessidade desesperada de pertencer a algo e a promessa de uma vida melhor para manipular seus lacaios a fazerem coisas que, para o resto do mundo, não fazem sentido. Por isso esta parte pode ser subdividida em dois pontos: o objetivo do culto como um todo, e o objetivo do líder. Eles podem ser exatamente a mesma coisa, ou muito próximos, mas também podem ser completamente diferentes.

Em terceiro, é preciso um exército. Ele pode ser composto pelos seguidores do culto, dispostos a sacrificar suas vidas em nome de sua crença, mas também pode ser composto por criaturas invocadas, conjuradas, construídas ou escravizadas, trazidas como reforços diante do ataque iminente. Na maioria das vezes, são ambos os tipos. Não torne o culto algo tolo. A maioria de seus membros pode estar disposta a morrer pela causa, mas também quer algo em torno. Não vão desperdiçar recursos valiosos (como as próprias vidas) quando podem utilizar as forças arcanas e divinas para lhes conceder o poder de destruir seus inimigos e continuarem ilesos. Monstros épicos podem ser agentes excelentes para um culto, por isso o Mestre pode considerar organizar o culto em torno de uma determinada abominação.

Exemplo: Um maníaco fanático chamado Masum Nedal (Humano CM Mag27) contraiu uma terrível doença desfigurante. Masum acredita que apenas os que carregam as cicatrizes do mundo são dignos de viver nele. Ele deseja eliminar todas as criaturas (e os conceitos) limpas, jovens e imaculadas, para que apenas os que realmente são merecedores possam levantar-se e exigir seu lugar de direito. Mas Masun não se contenta apenas em exterminar todos os que não são como ele. Ao invés disso, ele planeja infligir uma doença desfigurante em todos os demais (além disso, ele precisa de seguidores para seu culto). Ele desenvolveu uma versa da magia épica *pestilência*, um ritual que necessita de vários outros conjuradores para reduzir a CD de Identificar Magias (consulte o Capítulo 2), e começa a espalhar doenças por toda a parte.

Mas Masum não pretender parar por aí. Ele quer algo com que ocupar os "benfeitores" que certamente responderiam à eclosão de uma peste, e por isso permite que sua doença afete o máximo de criaturas possível. Ele fez um pacto com seu deus, Erythnul. A divindade adora o caos e o mau, e por isso se interessa bastante por Masum. Ele fornece aos líderes do culto o poder de invocar "guerreiros sagrados" para atacar seus inimigos. Nesse caso, esses guerreiros são vermes da carniça pseudonaturais (geralmente em aglomerados de doze indivíduos; eles são fáceis de atacar com magia, mas resistentes ao combate corpo a corpo porque são muito difíceis de atingir). Ainda mais, Masum ganha o poder de invocá-los a grande distância de sua posição atual (até 150 km).

Agora, enquanto o líder do culto está à solta, cobrindo os cidadãos do campo com pústulas e chagas, os personagens épicos estão ocupados combatendo um inimigo realmente poderoso que os está levando em uma caçada cada vez mais longe da verdadeira fonte do problema, enquanto tentam ajudar os cidadãos mortos pelos vermes da carniça.

Verme da Carniça Pseudonatural: ND 20; extra-planar Grande; DV 3d8+21; 45 PV; Inic. +7; Desl.: 18 m, escalando 9 m; CA 51 (toque 16, surpresa 44); Corpo a corpo: 8 tentáculos +31 (dano: 1d8+14), mordida +26 (dano: 1d4+7), ou 10 tentáculos +31 (dano: 2d8+14); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/1,5 m; AE compreensão constante, agarrar aprimorado, paralisia, constrição putrescente, habilidades similares a magia; QE resistência a ácido e eletricidade 15, alterar forma, RD 20/+5, visão no escuro 18 m, faro, RM 15; Tend. N; TR Fort +10, Ref +10, Von +10; For 38, Des 25, Con 24, Int 3, Sab 25, Car 6.

Perícias e Talentos: Escalar +28, Esconder-se +3, Ouvir +10, Observar +10; Prontidão.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *nublar, porta dimensional, escudo arcano, conspurcar.* Nível do Conjurador 20º; CD do teste de resistência 8 + nível da magia.

Mesmo monstros poderosos só podem fazer frente aos personagens por um certo tempo, ou seja, algumas rodadas de um combate. Colocar mais monstros torna o combate mais longo, mas nem sempre mais desafiador. Mas esta é a idéia: armar uma situação em que os personagens precisam cuidar de muitos aglomerados de vermes da carniça pseudonaturais ao mesmo tempo, talvez a grandes distâncias uns dos outros, para dar tempo a Masum de por seus planos em prática. Deixe os PJs sobrecarregados de escolhas difíceis (como por exemplo a ordem que irão enfrentar as criaturas) ao invés de tentar confundi-los com ainda mais criaturas num mesmo encontro.

Pontos a Considerar: Nos níveis épicos, os próprios deuses podem se envolver mais no jogo. Isso não significa que os personagens irão interagir com as divindades como clientes numa padaria, mas as mãos de um deus podem se ocupar cada vez mais com os assuntos que afetam os PJs.

Um exame dos níveis de poder em qualquer organização com hierarquia piramidal (como o culto de Masum) revela que, quanto mais poderosos os indivíduos, menos ativos nos eventos da estória se tornam. Em outras palavras, você precisa de um líder de culto que tenha atingido um nível realmente alto para poder conjurar magias épicas, mas como o líder do culto gasta seu tempo com estas coisas importantes, ele não estará disponível para se opor diretamente aos personagens. Os personagens sempre devem combater primeiro os lacaios que estão um degrau abaixo do mais alto em qualquer camada. Se o Mestre deseja construir um culto grande, deve ter isso em mente ao planejar os níveis de poder das diferentes camadas.

Apêndice 1: PdMs Épicos de Faerûn

ELMINSTER

Humano (Escolhido de Mystra), Guerreiro 1/Ladino 2/Clérigo 3/Mago 24/Arquimago 5: ND 39; Humanóide (Médio); DV 1d10+7 mais 2d6+14 mais 3d8+21 mais 24d4+168 mais 5d4+35; 369 PV; Inic. +10; Desl.: 9 m; CA 31, toque 19, surpresa 27; Corpo a corpo: *espada longa do trovão* (+5) +25/+20/+15 (dano 1d8+6, dec. 19-20); à distância: toque +23/+18/+13 (por magia); AE: Ataque furtivo +1d6, expulsar mortos-vivos 6/dia; QE: Fogo arcano, alcance arcano, maestria da contra-mágica, maestria dos elementos, poder mágico +4, Imunidades de Escolhido, habilidades similares à magia de Escolhido, detectar magia, Constituição aprimorada, Inteligência aprimorada, evasão, fogo prateado; RM: 21; Tend. CB; TR Fort +29, Ref +25, Von +29; For 13, Des 18, Cons 24, Int 27, Sab 18, Car 17. Altura 1,85 m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +6, Acrobacia +5, Adestrar Animais +4, Alquimia +28, Atuação (dança) +6, Cavalgar +8, Concentração +34, Conhecimento (arcano) +38, Conhecimento (geografia) +20, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (local) +15, Conhecimento (natureza) +15, Conhecimento (nobreza) +15, Conhecimento (planos) +20, Conhecimento (religião) +13, Cura +8, Decifrar Escrita +10, Diplomacia +6, Equilíbrio +6, Escalar +5, Esconder-se +7, Espionar +28, Furtividade +7, Identificar Magia +40, Intimidar +9, Natação +5, Observar +10, Ouvir +12, Procurar +10, Saltar +5, Senso de Direção +6, Sentir Motivação +9; Adiar Magia, Aprimorar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, Destemido, Duplicar Magias, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Especialização, Foco em Magia (Evocação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Maximizar Magia, Metamágica Aprimorada, Sorte dos Heróis.

Fogo Arcano (Sob): Elminster consegue conjurar qualquer magia como um raio de energia (alcance 180 m, dano 5d6+1d6 por nível da magia).

Alcance arcano: As magias de toque de Elminster têm um alcance de 9 m.

Maestria da Contra-Mágica: Quando Elminster anula qualquer magia que possa ser revertida, ela será totalmente refletida contra o conjurador original. As magias impossíveis de reverter são simplesmente anuladas.

Maestria dos Elementos: Elminster é capaz de preparar qualquer magia arcana que tenha os descritores [ácido], [frio], [fogo], [eletricidade] ou [sônico] utilizando outro elemento durante a conjuração. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia causar dano sônico

Imunidades de Escolhido: Elminster é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham estes efeitos: *mísseis mágicos, detectar pensamentos, bola de fogo, os tentáculos negros de Evard, enfraquecer o intelecto, tarefa/missão, dedo da morte, explosão solar, estase temporal.*

Habilidades Similares à Magia de Escolhido: 1/dia: *dissipar magia, proteção menor contra ferro, ver o invisível, alterar forma, Feitiço sinótico de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de cura por nível da magia), *patas de aranha, teletransporte exato, lança do trovão, visão da verdade.* Nível de conjurador: 29º; resistência CD 18 + nível da magia.

Detectar Magia (Sob): Linha de visão.

Constituição Aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à Constituição de Elminster.

Inteligência Aprimorada: Elminster usou a magia *desejo* para aprimorar sua Inteligência. Seu valor já inclui +4 de bônus inerente.

Fogo Prateado (Sob): Veja Capítulo 2 do FORGOTTEN REALMS: *Cenário de Campanha* para obter detalhes.

Magias de Clérigo por Dia: 4/4/3. CD base 14 + nível da magia, 16 + nível da magia para magias de Evocação e Encantamento. Domínios: Magia (usa dispositivos de ativação ou complemento de magia como um mago de 30º nível), Feitiço (+2 de bônus nos testes de Concentração e Identificar Magia). Nível de conjurador: 3º.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/6/6/4/5/3/4/3/1. CD base 22 + nível da magia, 24 + nível da magia para magias de Evocação e Encantamento. Nível de conjurador: 29º.

Pertences Característicos: Anel de proteção +5, amuleto de armadura natural +5, braçadeiras da armadura +7, anel da regeneração, manto da resistência à magia (+5 de resistência), *espada longa do trovão +5, cachimbo da fumaça eterna de Elminster*, anel de armazenar magias, colar de bolas de fogo* (tipo VII), *4 livros abençoados de Boccob.* Como é um mago bem poderoso, Elminster tem acesso a recursos incríveis e pode, com o devido tempo, adquirir ou criar quase qualquer item necessário, exceto artefatos.

Arquimago ancestral, Escolhido de Mystra, Sábio do Vale das Sombras — de diversas formas, Elminster é o símbolo de Faerûn e da magia que cobre o mundo. Por muitos anos, ele ludibriou os

Zhentarim, os Magos Vermelhos de Thay e uma centena de arquimagos rivais, mas agora em sua idade avançada ele prefere trabalhar através de heróis mais jovens e vigorosos do que ir diretamente ao encontro de seus inimigos. Ele é propenso a longos devaneios, quando enxerga novamente pessoas e lugares que desapareceram há muito tempo.

Durante sua longevidade de milhares de anos, Elminster treinou e educou uma longa sucessão de aprendizes, que se tornaram conjuradores soberbos, ajudou a fundar os Harpistas e criou várias das Sete Irmãs. Durante o Tempo das Perturbações, ele salvou Toril armazenando dentro de si o poder de Mystra, sobrevivendo graças a sua astúcia e a ajuda do ranger Sharantyr ao invés da sua magia. Ele também é um guerreiro e ladino razoável e um dançarino exemplar.

Elminster é um ator realizado e e deleita-se com atos caprichosos, ajudando os necessitados e apaixonados e levando a justiça poética aos que merecem. Ele tem um coração de outro, uma profunda necessidade de derrubar pessoas cruéis, tiranas e imponentes, e um estilo extravagante, do tipo "não me provoque". Depois de conhecer o amor da deusa Mystra, nada mais o fascina ou o assusta muito.

O Cachimbo da Fumaça Eterna de Elminster: Esse poderoso item mágico não parece nada mais do que uma ordinária ferramenta para se fumar erva de cachimbo. Entretanto, ele carrega uma grande quantidade de magias poderosas, inseridas por um arquimago que gosta de adotar um disfarce inócuo, independente de seu grande poder. O cachimbo é capaz de acender ou apagar com o uso de uma palavra de comando. Sua fumaça afasta todos os insetos Miúdos ou menores num raio de 3 m e automaticamente reflete todos os ataque de *mísseis mágicos* que visem o portador contra seu conjurador original. O fumante pode exalar vigorosamente pelo tubo apagado e soltar uma chama única como a magia *criar chamas*. O cachimbo consegue conjurar *pirotecnia* uma vez a cada 3 rodadas, sem extinguir a erva em seu interior. Elminster é capaz de invocar o cachimbo com *a convocação instantânea de Drawmij* sem precisar de componentes, formar símbolos mundanos com a fumaça, que duram até 5 rodadas e ativar o cachimbo para criar nove *portas dimensionais* por dia. Finalmente, o cachimbo concede *respirar na água* ao seu portador durante 2 horas por dia.

Nível de Conjurador: 13º; pré-requisito: Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, *repelir insetos, criar chamas, pirotecnia, a convocação instantânea de Drawmij, imagem silenciosa, proteção contra flechas, escudo arcano, respirar na água, porta dimensional.*

Valor de Mercado: 421.200 PO; Peso: 0,5 kg.

STORM MÃO ARGÊNTEA

Humana (Escolhida de Mystra), Ladina 1/Guerreira 4/Feiticeira 12/Barda 8/Batedora Harpista 3: ND 32; Humanóide (Médio); DV 1d6+8 mais 4d10+32 mais 12d4+96 mais 8d6+64 mais 3d6+24; 328 PV; Inic. +8; Desl.: 9 m; CA 35, toque 20, surpresa 30; Ataque: Corpo a corpo: *espada longa da sorte* (+1) +22/+17/+12 (dano: 1d8+9, dec. 19-20); ou à distância: toque +21 (conforme a magia); AE ataque furtivo +1d6; QE música de bardo, conhecimento de bardo +10, **I**munidades de Escolhido, habilidades similares à magia de Escolhido, detectar magia, Constituição aprimorada, inimigo predileto (Zhentarim +1), habilidades de harpista, conhecimentos de harpista, imunidade a eletricidade, localizar armadilhas, fogo prateado, cura arcana; Tend. CB; TR Fort +29, Ref +24, Von +26; For 18, Des 20, Cons 26, Int 15, Sab 16, Car 18. Altura 1,85 m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +8, Acrobacia +8, Atuação (dança, Blefar +6, canto, Cavalgar +9, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (local: os Vales), Conhecimento (religião) +6, Cura +10, Decifrar Escrita +6, Diplomacia +16, Disfarce +6, Equilíbrio +9, Escalar +8, Esconder-se +18, Espionar +12, Furtividade +25, harpa e lira) +16, Identificar Magia +17, Intimidar +8, Observar +11, Obter Informação +13, Operar Mecanismo +6, Ouvir +15, Procurar +8, Profissão (herborista) +8, Punga +8, Saltar +5, Sentir Motivação +9; Usar Instrumento Mágico +9, Usar Cordas +8, Sobrevivência +6; Bloquear Conjuração, Criar Item Maravilhoso, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos de Combate, Reputação Épica, Sorte dos Heróis, Tolerância, Vontade de Ferro.

Música de Bardo: Música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem, sugestão.

Imunidades de Escolhido: Storm é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham estes efeitos: *enfeitiçar pessoas, confundir detecção, bola de fogo, medo, enfraquecer o intelecto, tarefa/missão, círculo da morte, rajada prismática, evaporação, chuva de meteoros.*

Habilidades Similares à Magia de Escolhido: 1/dia: *detectar pensamentos, identificação, lendas e histórias, Feitiço sinótico de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de cura por nível da magia), *pele rochosa, teletransporte, respirar na água.* Nível de conjurador: 12º; resistência CD 14 + nível da magia.

Detectar Magia (Sob): Linha de visão.

Imunidade a Eletricidade: Storm é imune a todas as formas naturais de eletricidade, como raios.

Constituição Aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à Constituição de Storm.

Habilidades de Harpista: Olho de Deneir (+2 de bônus sagrado contra sinais, runas e símbolos), Foco em Perícia (Atuação), Foco em Perícia (Sentir Motivação), Sorriso de Tymora (+2 de bônus de sorte para um teste de Resistência a cada dia).

Fogo Prateado (Sob): Veja Capítulo 2 do FORGOTTEN REALMS: *Cenário de Campanha* para obter detalhes.

Cura Arcana: As seguintes magias lhe concedem pontos de vida temporários (que expiram em 1 hora) e não causam dano: *mísseis mágicos, relâmpago, tempestade glacial, corrente de relâmpagos.*

Magias de Bardo Conhecidas (3/4/4/2; CD base 14 + nível da magia; chance de falha arcana 20%): 0 – *abrir/fechar, brilho, globos de luz, ler magia, pasmar, resistência*; 1º nível — *abrir/fechar, brilho, globos de luz, ler magia, pasmar, resistência*; 2º nível — *curar ferimentos moderados, invisibilidade, luz do dia, sugestão*; 3º nível — *curar ferimentos graves, observação, piscar.*

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6\7\7\7\7\5\3; CD base 14 + nível da magia, chance de falha arcana 20%): 0 – *consertar, detectar magia, ler magia, luz, mãos mágicas, marca arcana, raio de gelo, romper morto-vivo, som fantasma*; 1º nível – *causar medo, compreensão de linguagens, mísseis mágicos, patas de aranha, salto*; 2º nível – *agilidade felina, reflexos, teia, tranca arcana, ver o invisível*; 3º nível – *dissipar magia, idiomas, imobilizar pessoas, vôo*; 4º nível – *criar itens efêmeros, enfeitiçar monstros, porta dimensional*; 5º nível – *imobilizar monstros, teletransporte*; 6º nível – *campo antimagia.*

Magias de Harpista Conhecidas (2/1; CD base 14 + nível da magia, chance de falha arcana 20%): 1º nível – *apagar, compreensão de linguagens, enfeitiçar pessoas, ler magia, luz, mensagem, montaria arcana, patas de aranha, queda suave, rajada de dispersão, salto, sono, transformação momentânea*; 2º nível – *agilidade felina, arrombar, boca encantada, confundir detecção, detectar pensamentos, esplendor da águia, invisibilidade, localizar objetos, máscara de sombras, ver o invisível, visão no escuro.*

Inventário: *Amuleto de armadura natural +5, cota de malha élfica +5, manto dos elfos e de resistência +5, anel de armazenar magias, amuleto de proteção contra localização e detecção, tiara da resistência maior contra fogo, espada longa da sorte +3* (arma +3, +3 de bônus de sorte em testes de Resistência, 2 desejos restantes), *2 poções de curar ferimentos graves* (10º nível de conjurador), *fivela de queda suave e calor, harpa de enfeitiçar, lira da construção, luvas da Destreza +2, varinha de enfeitiçar pessoa* (elevada para magia de 3º nível), *poeira do desaparecimento.* Por meio de seus contatos como Harpista, Storm tem acesso a muitos outros itens, caso tenha tempo suficiente para obtê-los.

A famosa Barda do Vale das Sombras é conhecida por seu comportamento alegre e suas aventuras corajosas como líder dos Harpistas. Ela encara a vida com bom humor e ânimo infindáveis e despende grande parte de seu tempo treinando Harpistas iniciantes, protegendo o vale contra seus inimigos e ajudando jovens infelizes. Acima de tudo, a infelicidade das pessoas bondosas incomoda Storm; a enorme tarefa de tornar os outros felizes ocupa seus pensamentos diários.

Para os habitantes do Vale das Sombras, Storm é a curandeira, parteira, herborista e mais uma fazendeira local, disposta a ajudar na colheita e muitas vezes trazendo consigo auxiliares Harpistas para servir como trabalhadores destreinados – mas gratuitos. Eles levam seus feridos e doentes até ela – independente da hora, Storm atende a todos com um sorriso e uma postura gentil. As crianças a amam, as pessoas comuns a adoram e os elfos de Evereska a honraram com altos títulos de nobreza nunca antes presenteados a um ser humano.

A estupidez dos governantes a irrita – mas o abuso de autoridade deliberado a enfurece. A índole austera e tranqüila de Storm a induz a realizar um tipo de "justiça poética" (punição adequada ao crime) contra vigaristas, ladrões, sabotadores, vândalos e tiranos – ela combaterá esses oponentes sem pensar na própria segurança, mas sempre se preocupará com qualquer conseqüência nociva ou perigosa das suas ações para os demais. Caso considere possível "salvar" um regente através da educação ou da orientação, ela trabalhará nesse sentido. Os harpistas a encaram como seu membro mais valioso. Existem outros mais poderosos ou mais sábios, mas Storm é a professora e a inspiração perfeitas. Ela também é uma escolhida da deusa Mystra, que já a salvou da morte inevitável diversas vezes (mas Storm nunca espera ou planeja com base nessa ajuda).

GERTI ORELSDOTTR

Gigante do gelo, Clériga 5 de Auril/Conjuradora de Runas 4: ND 18; Giganta (Grande — Frio); DV 14d8+70 mais 5d8+25 mais 4d8+20; 219 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m; CA 22, toque 9, surpresa 22; Corpo a corpo: machado Enorme +23/+18/+13 (dano 2d8+13, dec. x3); ou à distância: *pedra* +15/+10/+5 (dano 2d6+9); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m; AE Fascinar mortos-vivos 5/dia, atirar rochas (incremento de distância 36 m); QE Subtipo frio, visão no escuro 18 m, apanhar rochas; Tend.CM; TR Fort +21, Ref +6, Von +14; For 29, Des 10, Cons 21, Int 14, Sab 16, Car 14. Altura 3,90 m.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Conhecimento (religião) +3, Cura +6, Diplomacia +4, Escalar +13, Esconder-se -4, Identificar Magia +9, Observar +9, Ofícios (alvenaria) +16, Saltar +13; Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Ofícios [alvenaria]), Inscrever Runas, Magias em Combate, Separar, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Subtipo Frio: Imune a dano de frio; sofre o dobro de dano de fogo, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência; nesse caso, sofrerá metade do dano se obtiver sucesso e o dobro se fracassar.

Inventário: *Braçadeiras da armadura +4, broche do poder* (igual a uma pérola do poder, 5º nível), *botas da velocidade*, colar das runas (costuma armazenar 4 runas de *curar ferimentos críticos* e 2 *reviver os mortos*).

Magias de clérigo por dia: 6/6/6/5/3/2; CD base 13 + nível da magia. Domínios: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 10º nível), Tempestade (resistência à eletricidade 5).

Gerti, a filha do gigante da tempestade Jarl Orel, a Mão Cinza, venera Auril, a Donzela do Frio, uma divindade dominadora e opressiva. Ela deseja herdar a liderança da sua tribo como única descendente de Jarl Orel — sua força e seus aliados irão ajudá-la nesse sentido. Ela já adquiriu grandes poderes como clériga e ensina a magia rúnica aos clérigos das demais tribos, reunindo apoio em toda a região.

Gerti usa suas runas para guardar as passagens estreitas que conduzem às cavernas de sua tribo na Espinha do Mundo, criar objetos de cura para os guerreiros e caçadores e proteger os tesouros da tribo. Em função da sua sabedoria e habilidade para negociar, as tribos a convocam para resolver disputas entre si. Ela prega que os gigantes do frio são os escolhidos de Auril, pois somente eles, entre todas as criaturas que sobrevivem no frio, detêm os meios e a vontade que permite a veneração da Donzela do Frio.

Jarl, a Mão Cinza, está velho e morrerá em menos de dois anos. Quando Gerti assumir o manto da liderança, provavelmente organizará mais ataques contra as terras baixas ou tentará conjurar algum ritual mágico ao lado dos demais clérigos da sua raça nas montanhas, convocando um inverno de tempestades intransponíveis sobre a região próxima. Gerti é uma líder capaz e não evitará a aliança com outros tipos de gigantes se considerar que isso servirá às suas necessidades e a sua divindade.

HALASTER MANTO NEGRO

Humano, Mago 25/Arquimago 5: ND 30; Humanóide (Médio); DV 25d4+75 mais 5d4+15; 192 PV; Inic. +8; Desl.: 9 m; CA 19, toque 19, surpresa 19; Corpo a corpo: toque ou *bordão* +14/+9 (dano: magia ou 1d6–1); ou à distância: toque +19/+14 (magia); AE Fogo arcano, alcance arcano, maestria da contra-mágica, maestria dos elementos, poder mágico +2; QE Valores de habilidades aprimorados, habilidades mágicas, trincheiras na Montanha Subterrânea; Tend.CM; TR Fort +14, Ref +15, Von +23; For 9, Des 18, Cons 16, Int 24, Sab 22, Car 10. Altura 1,80 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Alquimia +17, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +27, Conhecimento (história da Montanha Subterrânea) +17, Conhecimento (local: Montanha Subterrânea) +22, Conhecimento (planos) +12, Conhecimento (religião) +17, Cura +8, Esconder-se +6, Espionar +22, Identificar Magia +34, Observar +24, Ofícios (armadilheiro) +17, Ofícios (lapidação) +12, Operar Mecanismo +12, Ouvir +9, Procurar +27, Profissão (herborista) +11, Senso de Direção +8, Usar Corda +6; Acelerar Magia, Adiar Magia, Artesão Mágico (Criar Portal), Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Capacidade Mágica Aprimorada (11º), Capacidade Mágica Aprimorada (12º), Conjurador Pródigo, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Criar Portal, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Iniciativa Aprimorada, Magias Múltiplas, Maximizar Magia.

Fogo Arcano (Sob): Halaster consegue conjurar qualquer magia como um raio de energia (alcance 150 m, dano 5d6+1d6 por nível da magia).

Alcance arcano: As magias de toque do Halaster têm um alcance de 9 m.

Maestria da Contra-Mágica: Quando Halaster anula qualquer magia que possa ser revertida, ela será totalmente refletida contra o conjurador original. As magias impossíveis de reverter são simplesmente anuladas.

Domínio dos Elementos: Halaster é capaz de preparar qualquer magia arcana que tenha os descritores [ácido], [frio], [fogo], [eletricidade] ou [sônico] utilizando outro elemento durante a conjuração. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia causar dano sônico.

Valores de Habilidades Aprimorados: Halaster usou a magia *desejo* para aumentar sua Inteligência e Sabedoria em 3 pontos.

Habilidades Mágicas: Usando *permanência* e *desejo*, Halaster possui as seguintes habilidades permanentemente: move-se completamente em silêncio, *passos sem pegadas*, *proteção contra flechas*, *visão da verdade*, caminha no ar como se estivesse em terra firme (como a habilidade de 12º nível de *montaria fantasmagórica*).

Trincheiras da Montanha Subterrânea (úteis apenas quando Halaster estiver dentro da Montanha subterrânea):

Longevidade: Halaster não envelhece.

Imagem Projetada: Halaster pode manifestar até 30 imagens projetadas de si em diferentes partes da Montanha Subterrânea (ele não precisa ter contato visual com elas, pode conjurar magias

através delas e pode se transportar para o local de qualquer projeção como uma ação livre).

Controle dos Portais: Halaster sabe quando qualquer portal da Montanha Subterrânea foi utilizado. Ele pode ativar, desativar ou mudar o destino de qualquer *portal* da Montanha usando uma ação padrão.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1. CD base 20 + nível da magia, 22 + nível da magia para Encantamento e Transmutação. Nível de conjurador: 25º.

Inventário: *Anel de regeneração, anel dos chifres* (*teletransporte* 3/dia dentro da Montanha Subterrânea, anula *trancas arcanas* ou barreiras mágicas [exceto prismáticas] através do toque, age como um *anel da movimentação livre*, absorve todos os *mísseis mágicos* e qualquer efeito de eletricidade), 1d20 *adagas voadoras* (objetos animados alados, com +1 de bônus de melhoria), *manto dos olhos, anel de proteção +5*. Além desses itens que ele sempre carrega, Halaster tem caixas de itens mágicos espalhados na Montanha Subterrânea, contendo itens poderosos de vários tipos.

Halaster Manto Negro, o criador da Montanha Subterrânea, é ampla e adequadamente considerado um mago muito velho e poderoso... que também é absolutamente insano.

O velho mago é um especialista em talentos tão distintos como lapidação, engenharia e a criação e controle de monstros (vivos e mortos-vivos) de outros planos. Sua insanidade o faz gargalhar ou resmungar sozinho constantemente e ele parece incapaz de manter discussões e conversas por muito tempo. Entretanto, sua insanidade não impede que ele perceba ameaças ou perigos – ou se defenda com extrema velocidade e eficiência.

Halaster possui literalmente centenas de itens mágicos e quando esta na Montanha Subterrânea (onde ele caminha "escondido nas paredes", usando sua própria rede secreta de passagens), ele pode comandar constructos como golens, horrores de elmos e mãos rastejantes. Halaster também pode invocar magias de *contingência*, clones de si mesmo, truques e armadilhas da Montanha Subterrânea incluindo um "*portal* portátil" capaz de transportá-lo (ou seus adversários) para outro lugar.

Os momentos de sanidade de Halaster na Montanha Subterrânea são raros, mas fora dela ele costuma ser lúcido. Nessas ocasiões, Halaster é cuidadoso, meticuloso, digno, frio e justo. Ele lembra as menores ofensas e auxílios e não tolera insolência — ele também tenta cumprir todas as suas tarefas, não importa a destruição ou sofrimento que causará no processo.

Os principais interesses do Manto Negro incluem a coleção de novos monstros e magias. Contudo, depois de milhares de anos, existe pouco realmente "novo" para ele. Enquanto aguarda encontrar esses novos brinquedos, ele se diverte manipulando os eventos e a política de acordo com seus caprichos.

A SIMBUL

Humana (Escolhida de Mystra), Feiticeira 20/Arquimaga 2/Maga 10: ND 36; Humanóide (Médio); DV 20d4+160 mais 2d4+16 mais 10d4+80; 336 PV; Inic. +8; Desl.: 9 m; CA 31, toque 17, surpresa 27; Corpo a corpo: *adaga +5* +23/+18 (dano 1d4+7, dec. 19-20); ou à distância: toque +20/+16 (magia); AE habilidades similares à magia de Escolhido; QE maestria dos elementos, poder mágico +2, Imunidades de Escolhido, detectar magia, Constituição aprimorada, fogo prateado, habilidades sobrenaturais; Tend. CN; TR Fort +19, Ref +18, Von +24; For 14, Des 18, Con 26, Int 20, Sab 15, Car 20. Altura 1,75 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +25, Atuação +14, Concentração +43, Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (história: Aglarond) +15, Conhecimento (história: Rashemen) +15, Conhecimento (religião) +15, Cura +14, Diplomacia +11, Espionar +25, Identificar Magia +31, Intimidar +17, Natação +7, Observar +12, Obter Informação +9, Procurar +15, Profissão (herborista) +12, Sentir Motivação +7; Adiar Magia, Conjuração Épica, Conjurador Pródigo (feiticeiro), Contramágica Aprimorada, Criar Varinha, Duplicar Magia, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Liderança (37), Maximizar Magia, Reputação Épica.

Habilidades Similares à Magia de Escolhido: 1/dia: *campo de antimagia, bola de fogo controlável, queda suave, vôo, imobilizar monstros, metamorfosear outro, muralha prismática, Feitiço sinótico de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de cura por nível da magia), *teia*. Nível de conjurador: 22º; resistência CD 15 + nível da magia.

Maestria dos Elementos: A Simbul é capaz de preparar qualquer magia arcana que tenha os descritores [ácido], [frio], [fogo], [eletricidade] ou [sônico] utilizando outro elemento durante a conjuração. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia causar dano sônico

Imunidades de Escolhido: A Simbul é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham estes efeitos: *enfeitiçar pessoas, mísseis mágicos, confundir detecção, bola de fogo, medo, enfraquecer o intelecto, círculo da morte, desintegrar, dedo da morte, chuva de meteoros.*

Detectar Magia (Sob): Linha de visão.

Constituição Melhorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à Constituição da Simbul.

Fogo Prateado (Sob): Veja Capítulo 2 do FORGOTTEN REALMS: *Cenário de Campanha* para obter detalhes.

Habilidades Sobrenaturais: Usando a magia *desejo* e experiências mágicas sobre si mesmo, a Simbul possui as seguintes habilidades sobrenaturais: *detectar magia* (sempre ativo, como o primeiro efeito da magia), *proteção contra o mal, proteção contra magias, ver o invisível, alterar forma.* Ela também está protegida como se usasse um *anel de proteção* +3 e um *amuleto de proteção contra detecção e localização.* Ela pode se transformar numa *corrente de relâmpagos* que termina como a queda de um meteoro, viajando com um deslocamento de 21 m; ela não pode se recompor durante 1d4+2 horas e gastará 10 minutos para fazê-lo. Ela usou um desejo para aprender mais uma magia de feiticeira de 9º nível, além daquelas permitidas normalmente, e muitas vezes utiliza desejos para remover uma magia conhecida de seu repertório de feiticeira e abrir espaço para aprender outra magia diferente.

Magias Conhecidas de Feiticeira (em geral): 6/8/8/7/7/7/7/5/5/6. CD base 18 + nível da magia, 20 + nível da magia para Evocação e Transmutação. 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magia, luz, mãos mágicas, marca arcana;* 1º nível – *aumentar, compreensão de linguagens, mãos flamejantes, mísseis mágicos, queda suave;* 2º nível – *agilidade felina, alterar-se, estilhaçar, luz do dia, teia;* 3º nível – *bola de fogo, dissipar magia, muralha de , vento, vôo;* 4º nível – *enfeitiçar monstros, escudo de fogo, grito, metamorfosear outros;* 5º nível – *enfraquecer o intelecto, muralha de energia, telecinésia, teletransporte;* 6º nível – *corrente de relâmpagos, controlar o clima, desintegrar;* 7º nível – *desejo restrito, rajada prismática, o seqüenciador de magias de Simbul* (dispara simultaneamente as próximas três magias conjuradas, de 4º nível ou inferior, por meio de um comando verbal); 8º nível – *enfeitiçar multidões, explosão solar, limpar a mente, metamorfosear objetos;* 9º nível — *desejo, o gatilho de magia de Simbul* (como o *seqüenciador*, mas afeta magias de até 7º nível), *feitiço sinótico de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de cura por nível da magia), *parar o tempo.*

Magias de Mago por Dia: 4/6/5/4/4/3. CD base 17 + nível da magia, 19 + nível da magia para Evocação e Transmutação.

Grimório: A Simbul conhece todas as magias de mago do 5º nível ou inferior existentes no *Livro do Jogador.*

Inventário: *Braçadeiras da armadura +10, anel de armazenar magias (identificação, visão da verdade, olho arcano), anel de estrelas cadentes, varinha de mísseis mágicos* (9º nível, 20 cargas), *adaga +5, 4 poções de curar ferimentos graves* (10º), *diamante do caos, cajado da passagem.* Como uma conjuradora poderosa e regente de uma nação, a Simbul tem acesso a incríveis recursos e pode adquirir qualquer item (exceto artefatos) que venha a precisar, caso disponha do tempo necessário.

Alassra Mão Argêntea, uma das Sete Irmãs que são Escolhidas de Mystra, é conhecida atualmente em Faerûn apenas como a Simbul. Ela é a Rainha de Aglarond (chamada por alguns de "Rainha Bruxa"; muitos inclusive acreditam que o termo faz parte de seu título oficial) e tem lendários poderes de feiticeira e um temperamento equivalente.

Simbul dominou a metamagia há muito, muito tempo atrás, e desde então enfrenta e derrota sozinha os exércitos invasores de Thay usando uma combinação titânica de efeitos. O Rei Azoun IV de Cormyr referiu-se a Simbul como "uma boa amiga, mas uma inimiga letal". Ela é a amante atual do famoso (ou se preferir, infame) mago Elminster do Vale das Sombras. Graças a esse amor, ela tem reprimido seus piores ataques de fúria, tornando-a ainda mais formidável em combate — ela continua destemida, embora não seja mais insensível aos danos que causa ao ambiente. Ela ainda parece mais inclinada a dominar a magia que qualquer outra pessoa em Faerûn... e provavelmente continuará trilhando esse caminho.

A Simbul percorre incansavelmente toda Toril, e mesmo outros planos, sem nunca respeitar qualquer rotina, metamorfoseando-se sem limites (em geral, assumindo a forma de um corvo negro). Em sua forma original, ela é descuidada com a aparência pessoal e geralmente anda descalça ou com botas de aventureiro e veste apenas um manto negro esfarrapado. Seu cabelo branco está sempre despenteado e embaraçado. Mesmo em Aglarond, seu reino, as pessoas a temem, evitam e a consideram insana. Existem Magos Vermelhos que desmaiam só de pensar em enfrentá-la em batalha. Pelo menos nisso seu julgamento é sábio, mesmo que não haja mais sensatez em Thay.

SZASS TAM

Lich, Necromante 10/Mago Vermelho 17/Arquimago 2: ND 31; Morto-Vivo (Médio); DV 29d12+25; 211 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 31, toque 16, surpresa 29; Corpo a corpo: *cajado do poder* +17/+12 (dano 1d6+2) ou *toque paralizante* +15 (dano 1d8+5 [Von CD 25 reduz a metade] mais paralisia); ou à distância: toque +17/+12 (magia); AE Toque paralisante, aura de medo; QE Alcance arcano, poder mágico +2, imunidades, +8 de resistência a expulsão, RD 15/+1, defesa de especialista (Necromancia) +4, poder mágico (Necromancia) +8, líder de círculo, desenhar tatuagem, líder de círculo aprimorado, morto-vivo; Tend. NM; TR Fort +12, Ref +14, Von +25; For 11, Des 14, Con —, Int 22, Sab 20, Car 20. Altura 1,80 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +26, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +26, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +11, Conhecimento (história: Thay) +16, Conhecimento (religião) +11, Cura +9, Diplomacia +7, Esconder-se +10, Espionar +26, Furtividade +10, Identificar Magia +32, Intimidar +11, Natação +2, Observar +15, Ofícios (lapidação) +16, Ouvir +15, Procurar +20, Profissão (herborista) +9, Profissão (marinheiro) +9, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +7; Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Capacidade Mágica Aprimorada (11º), Conversão Arcana (*criar mortos-vivos menores*), Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (*criar mortos-vivos menores, cone de gelo, controlar mortos-vivos, mísseis mágicos, teletransporte*), Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia (Necromancia), Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Tatuagem (Necromancia), Maximizar Magia, Mente sobre a Matéria, Resistência a Expulsão Aprimorada.

Toque Paralisante (Sob): As criaturas tocadas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou ficarão paralisadas permanentemente.

Aura de Medo (Sob): As criaturas com menos de 5 DV num raio de 18 m que avistarem o lich devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 25) ou serão afetadas pela magia *medo* lançada por um conjurador de 29º nível.

Alcance arcano: As magias de toque de Szass Tam têm um alcance de 9 m.

Imunidades (Ext): Imune ao frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.

Características de Morto-vivo: Imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de ação metal, de morte e necromancia, ou qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. A energia negativa funciona como cura. É destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e só pode ser revivido ou ressuscitado caso a criatura deseje. Visão no escuro 18 m.

Magias de Mago por Dia: 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1; CD base 18 + nível da magia, 20 + nível da magia para Evocação, 31 + nível da magia para Necromancia. Nível de conjurador: 29º. Escola Especialista: Necromancia. Escolas Proibidas: Encantamento, Ilusão.

Grimório: Como um lich muito antigo, um mago poderoso e um dos regentes de uma nação de magos, Szass Tam tem acesso a praticamente qualquer magia conhecida e criou diversas magias necromânticas únicas, conhecidas apenas por ele e outros Magos Vermelhos. Normalmente, ele prepara um *teletransporte* acelerado, assim como diversas magias de ataque aceleradas.

Inventário: Devido a sua posição de poder e avançadas habilidades mágicas, Szass Tam pode adquirir facilmente qualquer tipo de item mágico, exceto artefatos (embora possua no mínimo dois artefatos nethereses conhecidos, a *Esfera Lunar da Morte* e o *Trono de Tharkorsil*). Ele sempre mantém consigo um *cajado do poder*, *braçadeiras da armadura +10* e um *anel de três desejos*. Ele também geralmente carrega uma *mão da glória*, um *anel de armazenar magias*, um *anel de proteção +2*, uma *varinha do raio de enfraquecimento* (aumentada para o 4º nível) e uma *caveira negra*.

Conhecido por sua sabedoria, crueldade gélida e longevidade, Szass Tam é o zulkir da Necromancia de Thay, o Mago Vermelho mais influente e — segundo observadores — o verdadeiro governante de Thay. Um lich de pelo menos 200 anos, ele obteve seu poder atual através de grande arrogância, habilidades e preparação capazes de sustentar suas pretensiosas ambições e dos esquemas brilhantes de uma das criaturas mais perspicazes e inteligentes de toda Faerûn.

Assim como os demais Magos Vermelhos, Szass Tam prefere permanecer oculto, trabalhando por meio de lacaios e criaturas serviçais (incluindo vastos exércitos de mortos-vivos, liderados por generais vampiros) enquanto elabora seus planos e intrigas. Sua pós-vida lhe concedeu paciência. Ele é capaz de abandonar servos e tentativas fracassadas e simplesmente tentar a mesma coisa depois, de uma forma mais vantajosa. Cansado das traições internas e dos massacres infindáveis, ele decidiu que o melhor para o futuro de Thay e para os Magos Vermelhos seria uni-los sob seu comando — controlados através da magia ou do medo. Ele ainda não exerce sua influência abertamente, pois deseja conservar o poderio arcano de Thay o maior tempo possível, obtendo o máximo de controle antes dos conflitos diretos eclodirem.

Szass Tam possui uma coleção verdadeiramente incrível de itens mágicos, variando de anéis, varinhas e outros apetrechos até cajados, golens e artefatos. Na sua fortaleza, a noroeste de Tyraturos, ele é quase inacessível. Todos que o encontram (ou avistam seus reflexos mágicos quase reais, que ele cria e envia por toda Faerûn) descobrem que Szass Tam é calmo, culto e até mesmo agradável. Ele aparece como um homem pálido e magro, de rosto esquelético e trajando roupas elegantes. Ele tem olhos negros, uma barba rala e escura, é careca e suas mãos se distorceram em garras. Obviamente, ele pode utilizar magias para alterar essa aparência. Sua forma falsa predileta imita um estudioso alto, velho porém vigoroso, com olhos negros brilhantes e uma voz suave e branda.

Szass Tam é polido, mas direto, embora seja possível transformar seu comportamento instantaneamente numa fúria gélida e controlada por meio da insolência ou desafio irresponsável. Por outro lado, ele parece admirar os indivíduos que atrapalham ou frustram seus planos de forma engenhosa, desde que estes o tratem polidamente. Ele está sempre conduzindo mais intrigas simultaneamente que a quantidade de aniversários da maioria das pessoas de Faerûn, e com seu domínio sempre crescendo, ele parece satisfeito em considerar a existência um grande jogo, com suas tramas e esquemas representando as peças — ou armas, se você preferir.

MAGO VERMELHO ÉPICO

O Mago Vermelho épico é um exemplo de construção de uma progressão épica, disponível para as classes de prestígio com 10

níveis, e que não estão descritas no *Livro do Mestre* (as classes do *LdM* foram inclusas no primeiro capítulo deste livro). A única característica de classe que segue uma progressão consistente na classe de prestígio Mago Vermelho é a habilidade poder mágico. A habilidade defesa de especialista é semi-regular, mas como ela ignora o 5º nível na progressão padrão, não pode ser entendida acima do 10º nível de classe. O nível de conjurador do Mago Vermelho aumenta conforme a classe Mestre do Conhecimento. Como o poder mágico é uma habilidade importante, a progressão de talentos adicionais do Mago Vermelho é mais limitada.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de conjurador do Mago Vermelho equivale ao seu nível de classe de Mago Vermelho e qualquer outra classe de conjurador anterior. O Mago Vermelho não aprende magias adicionais, a menos que selecione o talento Conhecimento Mágico (veja Talentos, abaixo).

Poder Mágico: O poder mágico do Mago Vermelho épico aumenta em +1 a cada dois níveis.

Defesa de Especialista: A defesa de especialista de um Mago Vermelho não se aprimora depois do 10º nível, porque sua progressão não é consistente durante os 10 primeiros níveis.

Talentos Adicionais: O Mago Vermelho épico adquire um talento adicional (selecionado da lista de talentos adicionais do Mago Vermelho) a cada quatro níveis após o 10º.

Lista de Talentos Adicionais do Mago Vermelho Épico: Acelerar Magia Automática, Alquimia Superior, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento de Magia, Criação Eficiente de Itens, Criar Armas e Armaduras Épicas, Criar Bastão Épico, Criar Cajado Épico, Criar Item Maravilhoso Épico, Dominar Magia, Emanação Permanente, Escrever Pergaminho Épico, Foco em Magia, Intensificar Magia, Magia Espontânea, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Resistência à Magia.

Além dos talentos dessa lista, o Mago Vermelho pode considerar qualquer talento de criação de item ou talento metamágico que não estiverem inclusos acima como talentos adicionais.

Além disso, os seguintes talentos do FORGOTTEN REALMS: *Cenário de Campanha* constam na lista de talentos adicionais do Mago Vermelho épico: Foco em Magia Aprimorado, Magia Penetrante Aprimorada, Contramágica Aprimorada, Familiar Aprimorado, Magia Inata, Artesão Mágico, Conversão Arcana e os novos talentos de criação de item e metamágicos presentes naquele suplemento.

TABELA A1-1: O MAGO VERMELHO ÉPICO

Nível do Mago Vermelho	Especial
11º	
12º	Poder mágico +6
13º	
14º	Poder mágico +7, talento adicional
15º	
16º	Poder mágico +8
17º	
18º	Poder mágico +9, talento adicional
19º	
20º	Poder mágico +10

KHELBEN ARUSUN "CAJADO NEGRO"

Humano (Escolhido de Mystra) Mago 24/Arquimago 3: ND 31; Humanóide (Médio); DV 24d4+192 mais 3d4+24; 284 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 30, toque 20, surpresa 27; Corpo a corpo: *cajado negro* +19/+14 (dano: 1d6+5); ou à distância: toque +17/+12 (magia); QE alcance arcano, maestria da contra-mágica, maestria dos elementos, Imunidades de Escolhido, habilidades similares à magia de Escolhido, detectar magia, Constituição aprimorada, Sabedoria aprimorada, fogo prateado; Tend. LN; TR Fort +19, Ref +14, Von +24; For 14, Des 16, Con 26, Int 22, Sab 20, Car 15. Altura 1,80 m.

Perícias e Talentos: Alquimia +26, Atuação (drama) +4, Blefar +4, Cavalgar (cavalo) +4, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (história: Águas Profundas) +11, Conhecimento (local: Águas Profundas) +16, Conhecimento (planos) +16, Conhecimento (religião) +11, Diplomacia +4, Espionar +25, Identificar Magia +34, Intimidar +7, Observar +7, Obter Informação +4, Ofícios (pintura) +11, Procurar +10, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +8; Acelerar Magia, Artista (pintor), Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia

(*cajado negro, corrente de relâmpagos, vôo, mísseis mágicos, teletransporte exato*), Duplicar Magias,

Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Foco em Arma (bordão), Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Forjar Anel, Magia Persistente, Magia Sem Gestos, Vontade de Ferro.

Alcance Arcano: As magias de toque do Khelben têm um alcance de 9 m.

Maestria da Contra-Mágica: Quando Khelben anula qualquer magia que possa ser revertida, ela será totalmente refletida contra o conjurador original. As magias impossíveis de reverter são simplesmente anuladas.

Maestria dos Elementos: Khelben é capaz de preparar qualquer magia arcana que tenha os descritores [ácido], [frio], [fogo], [eletricidade] ou [sônico] utilizando outro elemento durante a conjuração. Por exemplo, uma *bola de fogo* poderia causar dano sônico.

Imunidades de Escolhido: Khelben é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham estes efeitos: *cegueira, círculo da morte, desintegrar, drenar energia, cubo de energia, tempestade glacial, relâmpago, recipiente arcano, mísseis mágicos, a dança irresistível de Otto.*

Habilidades Similares à Magia de Escolhido: 1/dia: *a presa de Alustriel* (força a próxima arma arremessada pelo alvo a voltar para sua mão, como o encantamento *retorno*), *campo antimagia, aracnídeo mental* (vasculha os pensamentos de até oito criaturas e procura informações detalhadas), *manopla* (envolve a mão do alvo com uma manopla de energia que concede Redução de Dano 30/– para o braço inteiro, impede qualquer contato físico e neutraliza a mão para conjurar magias), *reverter magias menor* (idêntico a *reverter magia*, mas afeta somente 1d4 níveis de magia e não neutraliza magias parcialmente), *o mapa de Muirara* (gera um mapa mental, contendo a localização do alvo, outra locação e dois pontos de referência conhecidos pelo alvo), *a liquefação esquelética de Simbul* (converte os ossos do alvo em gelatina, transformando-o numa criatura similar a um limo), *feitiço sinótico de Simbul* (converte magias preparadas em 2 pontos de cura por nível da magia), *esfera de maravilhas* (uma variação do *globo de invulnerabilidade* que permite ao conjurador escolher os efeitos de magia que penetrarão a esfera), *forma de espectro.*

Detectar Magia (Sob): Linha de visão.

Constituição Aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à Constituição de Khelben.

Inteligência Aprimorada: Khelben usou a magia *desejo* para aprimorar sua Sabedoria. Seu valor já inclui +4 de bônus inerente.

Fogo Prateado (Sob): Veja Capítulo 2 do FORGOTTEN REALMS: *Cenário de Campanha* para obter detalhes.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1; CD base 16 + nível da magia, 18 + nível da magia para Evocação e Transmutação. Nível de conjurador: 27°.

Grimório: Khelben se dedica a aprender centenas de magias valiosas e algumas estranhas, que os magos inferiores não consideram interessantes. Ele conhece a maioria das magias de mago/feiticeiro do *Livro do Jogador* e do *Cenário de Campanha de Forgotten Realms.*

Inventário: O *cajado negro* (*um cajado do poder* com a magia *cajado negro* permanente, que lhe permite dissipar magias através do toque como um conjurador de 8° nível, canaliza diversas magias de ação mental ou elimina uma magia ainda não utilizada do limite diário do conjurador tocado), *braçadeiras da armadura +10, anel de proteção +5, anel de refletir magias, pérola do poder (8°), pérola do poder (9°).* Como um mago muito poderoso, Khelben tem acesso a recursos incríveis e pode, com o devido tempo, adquirir ou criar praticamente qualquer item necessário, exceto artefatos.

Khelben Arunsun (chamado de "Cajado Negro" devido ao seu bordão mágico e as múltiplas conjurações que reproduzem efeitos similares ao encontrados nos cajados) é um Escolhido de Mystra e um pregador determinado e inflexível da lei e da ordem. Ele também é o Lorde Mago de Águas Profundas e marido de Laeral Mão Argêntea, das Sete Irmãs. Poucos conhecem sua juventude em Myth Drannor ou mesmo sabem sua idade verdadeira — mas muitos aprenderam a temê-lo.

Khelben usa mantos simples e nunca aparece em público sem seu cajado negro. Ele demonstra uma postura digna e imponente, mas prefere intimidar ou assustar seus interlocutores a revelar seu senso de humor rude ou sua astúcia divertida e aguçada e seu raciocínio veloz. Mais de um observador perspicaz da humanidade já afirmou que uma culpa antiga e secreta assola o Cajado Negro, devorando-o internamente — mas ninguém sabe (ou irá revelar) essa culpa.

Durante sua busca pela lei e ordem, Khelben fundou ou apoiou organizações (como a Aliança dos Lordes) e então as abandonou (como os Harpistas) quando não serviam mais aos seus propósitos. Recentemente, ele abandonou os Lordes de Águas Profundas e rompeu com os Harpistas, em função de desentendimentos dos métodos da organização. Ele formou seu próprio grupo de ex-harpistas com pensamento semelhante, batizado de Estrelas Lunares.

Khelben atua como um mentor extremamente severo e sábio, que manipula os agentes e aventureiros que encontra ao partilhar informações de maneira relutante, seguindo a premissa de revelar "apenas o necessário", mas nunca entregando sequer migalhas sem importância. Em suas palavras: "um segredo não é um segredo se você contar para alguém".

Sua amada Laeral provavelmente é a única pessoa que conhece todos os planos secretos de Khelben. Ela se equipara ao arquimago em intelecto e poder individual e esse vínculo profundo de amor verdadeiro criou uma das mais formidáveis alianças arcanas da Faerûn contemporânea.

ALUSTRIEL

Humana (Escolhida de Mystra, Maga 20/Feiticeira 2/Arquimaga 2): ND 28; Humanóide (Médio); DV 20d4+120 mais 2d4+12 mais 2d4+12; 194 PV; Inic. +7; Desl.: 9 m; CA 28, toque 18, surpresa 25; Corpo a corpo: *espada longa do pingente-espada* +12/+7 (dano 1d8, dec 19-20); ou à distância: toque +15/+10 (magia); QE Maestria da modelagem, poder mágico +2, Imunidades de Escolhido, habilidades similares à magia de Escolhido, detectar magia, Constituição aprimorada, imune a metal comum (*anel de proteção menor contra o ferro*), sintonia de nome e canção, fogo prateado; Tend. CB; TR Fort +13, Ref +10, Von +21; For 11, Des 16, Con 23, Int 20, Sab 17, Car 17. Altura 1,78 m.

Perícias e Talentos: Atuação (dança) +8, Avaliação +8, Blefar +11, Concentração +33, Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (religião) +10, Cura +5, Diplomacia +13, Esconder-se +13, Espionar +20, Identificar Magia +32, Intimidar +8, Obter Informação +11, Ofícios (lapidação) +10, Procurar +21, Profissão

(herborista) +9, Senso de Direção +5, Sentir Motivação +8; Acelerar Magia, Contramágica Aprimorada, Criar Bastão, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Transmutação), Foco em Perícia (Identificar Magia), Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate.

Maestria da Modelagem: Alustriel é capaz de alterar a área e o efeito de uma magia que tenha as seguintes áreas: explosão, cone, cilindro, emanação ou dispersão. A alteração consiste em criar espaços na área ou no efeito da magia que não estão sujeitos à magia. A dimensão mínima desses espaços é de 15 cm3. Por exemplo, ela pode conjurar uma *bola de fogo* e deixar um buraco onde um aliado estiver, evitando qualquer dano por fogo. Além disso, qualquer magia modelada (M) tem uma dimensão mínima de 1,5 m ou invés de 3 m.

Imunidades de Escolhido: Alustriel é imune a quaisquer ataques que dupliquem ou contenham estes efeitos: *toque macabro, teia, relâmpago, metamorfosear outro, enfraquecer o intelecto, desintegrar, carne para pedra, cubo de energia, labirinto, estase temporal.*

Habilidades Similares à Magia de Escolhido: 1/dia: *campo antimagia, clarividência/clariaudiência, compreensão de linguagens, detectar pensamentos, imobilizar monstros, criar itens efêmeros, metamorfosear objetos, alterar forma, teletransporte exato.*

Detectar Magia (Sob): Linha de visão.

Constituição Aprimorada: O modelo Escolhido de Mystra acrescenta +10 à Constituição de Alustriel.

Sintonia de Nome e Canção: Sempre que seu nome ou a Runa da Escolhida for pronunciado, Alustriel escutará, em conjunto com as próximas nove palavras proferidas pelo indivíduo.

Fogo Prateado (Sob): Veja Capítulo 2 do FORGOTTEN REALMS: *Cenário de Campanha* para obter detalhes.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/5/5/5/4/3/4/4; CD base 18 + nível da magia, 20 + nível da magia para Encantamento e Transmutação. Nível de conjurador: 22º.

Magias de Feiticeiro por Dia: 6/5; CD base 15 + nível da magia, 17 + nível da magia para Encantamento e Transmutação.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *detectar magia, detectar venenos, ler magia, luz, mãos mágicas;* 1º — *compreensão de linguagens, queda suave.* Nível de conjurador: 2º.

Inventário: *Pingente-espada de Alustriel* (transforma o braço do portador numa lâmina de espada longa que não pode ser desarmada durante 40 minutos, uma vez por dia; concede ao personagem Usar Arma Comum [espada longa] como talento adicional; pode ser dissipada); *braçadeiras da armadura +10, botas élficas, manto élfico, amuleto de proteção contra localização e detecção, anel de proteção menor contra o ferro, anel de proteção +5, varinha de luz, varinha de luz do dia, 3 poções de curar ferimentos graves* (10º), *bastão do esplendor, pérola do poder* (5º), *periapto de resistência a veneno.* Como um personagem de 24º nível e regente de um pequeno país, Alustriel tem à sua disposição vários outros itens não descritos aqui.

A duradoura Alta Senhora de Lua Argêntea — e a nova regente das Fronteiras Prateadas — é uma maga poderosa e uma das Sete Irmãs. A população do Norte a reverencia por seu zelo gentil e amigável e pela atenção dedicada ao seu povo. Sua postura serena é lendária e ela cuida e aprecia os locais e as pessoas que comanda, usando magias de combate somente em último caso.

Alustriel despendeu sua adolescência rebelde em aventuras e descobriu ainda jovem que a felicidade deve ser compartilhada e não usufruída sozinha. Ele luta incansavelmente por um sonho de paz e de raças vivendo juntas em harmonia, num local onde as artes são valorizadas e nutridas: Lua Argêntea.

É aparentemente impossível deixar Alustriel confusa ou furiosa (mas ela chora quando acontece algo de errado com seu povo) ou atrapalhar sua concentração com diversos assuntos ao mesmo tempo. Isso, aliado ao seu talento natural para lembrar rostos, nomes, vozes ou comportamentos transformam-na numa governante quase perfeita. Seu raciocínio e experiência lhe permitem antecipar eventos do Norte com mais eficiência que qualquer pessoa em Faerûn.

As pessoas de Lua Argêntea a adoram como sua "Senhora de Esperança" ou "Senhora Brilhante". Alustriel tem facilidade para forjar amizades com quem encontra, ajudando a todos (mesmo com pequenos favores) em suas preocupações e necessidades momentâneas. Apenas a injustiça e a intolerância a irritam, mas ela quase nunca demonstra qualquer tipo de ira além de um discurso frio e incisivo. Ele é uma construtora e uma administradora cujo sucesso está estruturado na sua compreensão dos indivíduos.

MANSHOON

Humano, Mago 23/Arquimago 2: ND 25; Humanóide (Médio); DV 23d4+92 mais 2d4+8; 166 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 24, toque 15, surpresa 21; Corpo a corpo: *cajado do poder* +15/+10 (dano: 1d6+2); ou à distância: toque +16/+11 (magia); QE Fogo arcano, habilidade similar à magia, Inteligência aprimorada, magias permanentes, RM 17; Tend. LM; TR Fort +14, Ref +14, Von +21; For 10, Des 16, Con 18, Int 23, Sab 16, Car 19. Altura 1,73 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Alquimia +17, Cavalgar (cavalo) +7, Cavalgar (dragão) -9, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +26, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +10, Conhecimento (geografia: Mar da Lua) +10, Conhecimento (história: Mar da Lua) -16, Conhecimento (local: Forte Zhentil) +11, Diplomacia +9, Disfarce +7, Espionar +20, Identificar Magia +30, Intimidar +7, Observar +9, Ofícios (lapidação) +12, Ouvir +7, Profissão (herborista) +8, Sobrevivência +7; Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Conjurador Pródigo, Constituição Maior, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Portal, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Conjuração), Foco em Magia (Encantamento), Foco em Perícia (Identificar Magia), Forjar Anel, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia.

Fogo Arcano (Sob): Manshoon consegue conjurar qualquer magia como um raio de energia (alcance 144 m, dano 2d6+1d6 por nível da magia).

Habilidades Similares à Magia: 4/dia: *teletransporte.*

Inteligência Aprimorada: Manshoon leu um *tomo dos grandes pensamentos* +3; seu valor de Inteligência inclui +3 de bônus inerente.

Magias Permanentes: Graças ao uso de *permanência*, Manshoon possui as seguintes habilidades mágicas permanentes: *compreensão de linguagens, proteção contra flechas, visão no escuro, ver o invisível.*

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1; CD base 17 + nível da magia, 19 + nível da magia para Encantamento e Conjuração. Nível de conjurador: 25º.

Grimório: Manshoon conhece mais de 100 magias, incluindo a maioria das magias de mago/feiticeiro do *Livro do Jogador.*

Inventário: *Cajado do poder, broche do escudo, gargantilha de batalha de Manshoon* (75% de imunidade a sucessos decisivos e ataques furtivos, +4 de armadura natural, *proteção menor contra o ferro* acelerada 1/dia, *queda suave* 2/dia, *repulsão* 1/dia, *relâmpago* 1/dia, todas com 17º nível de conjurador), *anel de armazenar magia, anel arcano IV, manto negro do arquimago.*

Manshoon foi durante anos o regente do Forte Zhentil e o líder dos Zhentarim. Ele se encaixa no arquétipo de mestre arcano maligno, evasivo, sombrio e decadente. Ele era implacável ao controlar revoltas nas fileiras da Rede Negra, assassinando rivais e extirpando os magos jovens e ambiciosos de seu grupo ao enviá-los em missões impossíveis, como matar Elminster ou capturar a portadora do fogo primordial, Shandril Shessair. Encarando o ódio e a desconfiança de seu aliado Fzoul, ele manipulou calmamente o sacerdote, como fazia com todos os demais — e continuava arrogante, intocável em seu poder e levemente interessado em tudo.

Tudo isso terminou forçosamente em 1370 CV, quando Fzoul e o Lorde Orgauth conseguiram destruir Manshoon — e acabaram enfrentando não apenas o único clone que esperavam, mas dez ou mais que estavam em animação suspensa. Ninguém sabe quem ativou todas as cópias ou seus motivos, mas o caos amaldiçoou Faerûn a conviver com vários arquimagos malignos e implacáveis, todos convencidos que eram o "verdadeiro" Manshoon e inexplicavelmente compelidos a eliminar seus clones rivais.

A maioria deles pereceu em batalha e seus cofres de itens mágicos, outrora escondidos em toda Faerûn, agora jazem em outras mãos. Restaram apenas três Manshoon. Um reclamou seu posto entre os Zhentarim, concedendo a liderança da organização para Fzoul Chembryl, mas forjando um acordo com o Escolhido de Bane que lhe permite utilizar os recursos e a força humana da organização. Outro supostamente assumiu um cargo elevado entre os ladrões do Portão Ocidental, chamando-se Orbakh. Um terceiro buscou refúgio com Halaster da Montanha Subterrânea. Os sobreviventes dominaram a compulsão para eliminar seus rivais através de inúmeras magias e instrumentos.

Para todos os efeitos, o Manshoon dos Zhentarim aparenta ser o original. Um tirano e diplomata surpreendente, ele está acostumado a governar e manipular os bastidores e emprega aventureiros para executar sua vontade onde não consegue forçar as autoridades locais a fazê-lo. Liberado da responsabilidade de administrar a Rede Negra, ele está livre para elaborar planos de longo alcance para o desenvolvimento dos Zhentarim; além disso, parece que desenvolveu cautela e paciência depois dos contratempos que enfrentou nos últimos dois anos. Ele redobrou suas pesquisas arcanas, procurando meios de transferir sua consciência de um clone para outro conforme desejar.

IYRACLEA

Humana, Clériga 15/Discípula Divina 5/Hierofante de Auril 5: ND 25; Extra-Planar (Média — Mal); DV 15d8+15 mais 5d8+5 mais 5d8+5; 140 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 33, toque 10, surpresa 33; Corpo a corpo: *machado de guerra de detonação congelante* +3 +20/+15/+10 (dano: 1d8+4 mais 3d6 de congelamento, dec. x3 mais 9d6 de congelamento); ou à distância: *besta leve de explosão congelante* +5 +26 (dano: 1d8+10 mais 1d6 de congelamento com *virotes* +5); AE Fascinar mortos-vivos 6/dia; QE Emissário divino, resistência à eletricidade, resistência ao fogo, habilidades de hierofante, imune ao frio, transferência de poder divino, defesa

sagrada +2, transcendência; Tend. NM; TR Fort +19, Ref +10, Von +26; For 12, Des 10, Con 12, Int 14, Sab 28, Car 16. Altura 1,68 m.

Perícias e Talentos: Concentração +29, Conhecimento (religião) +30, Diplomacia +31, Identificar Magia +30, Sobrevivência +24; Acelerar Magia, Conjuração Épica, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Estender Magia, Magias em Combate, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Sabedoria Maior, Sobrevivente, Usar Arma Comum (machado de guerra).

Emissário Divino: Capaz de se comunicar por telepatia com servos extra-planares de Auril ou Neutros e Maus num raio de 18 m.

Habilidades de Hierofante: Expurgar infiéis, alcance divino, poder mágico +2, habilidades similares à magia (*cone glacial* 2/dia e *tempestade glacial* 4/dia).

Imune ao Frio: Iyraclea usou a magia *milagre* para se tornar completamente imune ao frio.

Transferência de Poder Divino: Habilidade similar à magia sem limite diário.

Defesa Sagrada: +2 de bônus nos testes de resistência contra magias divinas e contra habilidades sobrenaturais e similares à magia de extra-planares.

Transcendência: Iyraclea pode ativar *proteção contra o bem* como uma ação livre, sem limite diário; +2 de bônus em todos os testes de perícias e habilidades baseadas em Carisma para lidar com servos de Auril.

Magias de Clérigo por Dia: 6/9/8/8/8/8/5/6/5/6; CD base 19 + nível da magia. Divindade: Auril. Domínios: Ar (expulsar terra/fascinar ar 6/dia), Tempestade (resistência a eletricidade 5), Água (expulsar fogo/fascinar água 6/dia). Nível de conjurador: 25º.

Magias Épicas de Clérigo por Dia: 2; CD base 29.

Inventário: *Cajado do frio* (45 cargas; não pode criar *muralha de gelo*), *machado de guerra da detonação congelante +3, armadura de batalha da resistência ao fogo +5, escudo grande de aço de fortificação moderada +5, besta leve da detonação congelante +5, 50 virotes +5, anel da evasão, anel de movimentação livre, bastão antifogo, periapto da sabedoria +6, amuleto de armadura natural +3, manto da resistência +2, bastão da absorção, halo da destruição menor.*

Iyraclea, a alto-intitulada Rainha do Gelo, vive no interior e no subterrâneo de um castelo de gelo esculpido em algum lugar ao norte, nos arredores da Grande Geleira. Ela é a sacerdotisa mais poderosa de Auril e personificou a fúria da Donzela do Frio em seu implacável ataque contra o povo de Sossal. Ela é servida por vários gelugons, chamados de "Presas Gélidas de Iyraclea".

Existem rumores que ocasionalmente Iyraclea utiliza magias para seqüestrar magos jovens e vigorosos de Sossal e mesmo das terras do sul, de Vaasa e Damara. Alguns especulam que ela precisa de suas essências vitais para prolongar a sua própria vida, pois a sacerdotisa já deveria estar em uma idade avançada. Talvez ela esteja reunindo uma tropa dos magos leais, ou coagindo esses conjuradores a lhe prestarem serviço, ou ainda canalizando este poder arcano de alguma forma, para estender a Grande Geleira e alcançar novamente as Terras Gélidas.

Iyraclea é famosa por suas temidas magias épicas, como *navalha de gelo, punho de gelo* e *presas do frio.*

Navalha de Gelo

Evocação [Frio]
CD Identificar Magia: 40
Componentes: V, G, XP
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 90 m
Efeito: Um raio de gelo de 90 m de comprimento e 9 m de largura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência a Magia: Sim
Desenvolvimento: 360.000 PO; 8 dias; 14.400 XP. Palavras de poder: *destruição* (CD 29), *energia* (CD 19). Fatores: tempo de execução de 1 ação (+20 CD), mudar alvo para área (+2 CD). Fatores Dedutivos: gasta 2.000 XP (–20 CD), choque de retorno de 10d6 (–10 CD).

Essa magia cria um raio cortante de energia que causa 10d6 pontos de dano, mais 20d6 pontos de dano de frio, nas criaturas atingidas. Se a criatura morrer ou for destruída pelo raio, seus restos são completamente destruídos, como se tivessem sido *desintegrados.*

O conjurador sofre 10d6 pontos de dano durante a conjuração da magia.

Custo de XP: 2.000 XP.

Punho de Gelo

Evocação [Frio]
CD Identificar Magia: 40
Componentes: V, G, XP
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Toque
Efeito: Criatura tocada
Duração: 20 horas
Teste de Resistência: Reflexos parcial (veja a descrição)
Resistência a Magia: Sim
Desenvolvimento: 360.000 PO; 8 dias; 14.400 XP. Palavra de poder: *energia* (CD 19). Fatores: aumentar dano para 10d6+20 (+16 CD), tempo de execução de 1 ação (+20 CD), mudar área para toque (+4 CD). Fatores Dedutivos: gasta 1.300 XP (–13 CD), choque de retorno de 6d6 (–6 CD).

Essa magia transforma o alvo, que deve ser atingido por um ataque de toque, em um bloco de gelo que irradia energia congelante. A criatura aprisionada sofre 10d6+20 pontos de dano de frio a cada rodada em que permanecer no bloco. O gelo tem 1,5 m de espessura em todos os lados da criatura aprisionada (portanto, cada muralha ao redor da criatura tem 180 PV). Qualquer criatura que golpear ou destruir o gelo para libertar a criatura aprisionada sofre a mesma quantidade de dano.

Se o alvo obtiver sucesso no teste de resistência, ele evita o aprisionamento na formação de gelo, mas ainda sofre 10d6+20 pontos de dano do toque congelante.

O conjurador sofre 6d6 pontos de dano durante a conjuração da magia.

Custo de XP: 1.300 XP.

Presas do Frio

Evocação [Frio]
CD Identificar Magia: 39
Componentes: V, G
Tempo de Formulação: 10 minutos
Alcance: 30 km
Efeito: Um raio de 30 km, centrado no personagem

Duração: 20 horas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência a Magia: Não
Desenvolvimento: 351.000 PO; 8 dias; 14.040 XP. Palavra de poder: *energia* (CD 25). Fator: aumentar o alcance para 30 km (+36 CD). Fatores Dedutivos: aumentar o tempo de execução em 9 minutos (–18 CD), choque de retorno de 4d6 (–4 CD).

Essa magia cria uma tempestade na área afetada. A mudança do clima exige 10 minutos para ser concluída. Uma vez que a conjuração terminar, a tempestade permanece ativa durante 20 minutos e demora um dia inteiro para o tempo gradualmente voltar ao normal. A tempestade combina ventos fortes, neve pesada (1d3 x 30 cm) e muito frio; consulte o *Livro do Mestre* para obter os efeitos específicos.

O conjurador sofre 4d6 pontos de dano durante a conjuração da magia.

SHURUPPAK

Humano, Guerreiro 20/Ladino 3/Mago 7: ND 30; Humanóide (Médio); DV 20d10+80 mais 3d6+12 mais 7d4+28; 289 PV; Inic. +11; Desl.: 9 m; CA 36, toque 21, surpresa 36; Corpo a corpo: *espada larga profana vorpal de lâmina afiada +4* +38/+33/+28/+23 (dano: 2d6+18 mais 2d6 de dano profano, dec. 17-20, decapitação ou x2); ou à distância: *arco longo composto reforçado +2* [+4 bônus de Força] com *flechas +1* +33/+28/+23/+18 (dano: 1d8+7, dec. x3); AE Ataque furtivo +2d6; QE RD 50/+3, evasão, resistência a eletricidade e fogo 10, armadilhas, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), RM 32; Tend. NM; TR Fort +26, Ref +23, Von +25; For 26, Des 21, Con 18, Int 16, Sab 17, Car 16. Altura 1,83 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +26, Blefar +15, Cavalgar (cavalo) +30, Concentração +18, Conhecimento (local) +10, Conhecimento (nobreza e realeza) +10, Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +5, Escalar +31, Intimidar +32, Natação +31, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +31; Ataque Atordoante, Ataque Desarmado, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Brutamontes, Deslocamento, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Especialização, Especialização em Arma (espada larga), Esquiva, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Longevidade Expandida, Mobilidade, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Resistência à Energia (fogo e eletricidade), Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade Épica, Vontade de Ferro.

Magias de Mago por Dia: 4/5/4/3/1; CD base 13 + nível da magia.

Grimório: Shuruppak tem acesso a todas as magias de 4º nível e inferiores presentes no *Livro do Jogador* e no *Cenário de Campanha de Forgotten Realms.*

Inventário: *Braçadeiras da armadura +10, espada larga profana vorpal de lâmina afiada +4, anel de proteção +6, máscara da caveira vermelha* (como *bastão da invulnerabilidade*), *cinto da força do gigante +6, arco longo composto reforçado +2* (+4 bônus de Força), 50 *flechas +1, botas da velocidade, anel dos reflexos* (veja abaixo), *manto da resistência a encantamento* (veja abaixo), *varinha do relâmpago* (10º nível de conjurador), *pó do aparecimento.*

Shuruppak, o antigo Escolhido de Gilgeam, ainda é uma força a ser considerada em Unther, mesmo após a morde de sua divindade patrona. Enquanto Gilgeam ainda estava vivo, Shuruppak era um assassino e o mantenedor da vontade e das leis da divindade. Conhecido com "Anjo da Morte", ela vagava pelas cidades de Unther, matando as pessoas que identificava como inimigos de Gilgeam. Mesmo naqueles dias, ele era um psicopata propenso a ataques de extrema violência; desde a morte de Gilgeam, ele perdeu qualquer vestígio de sanidade que ainda possuía.

Shuruppak continua usando o uniforme de seu antigo ofício: mantos negros e um capuz adornado com uma máscara vermelha de um crânio, que recobre a metade superior de seu rosto. Ele parece se deleitar com o terror que sua aparência causa entre os nativos de Unther, povo que aterrorizou durante tanto tempo. Apesar dele ser considerado um fora-da-lei pelas forças ocupantes de Mulhorand, ele viaja livremente na regiões livres e ocupadas de Unther; ninguém se atreve a desafiá-lo.

Ele está sendo ativamente convidado pela igreja de Tiamat e os Magos Vermelhos de Thay — ambos gostariam que Unther recuperasse sua independência de Mulhorand. Ele parece relutante em firmar qualquer acordo com a deusa-dragão que assassinou seu patrono e não recebeu os emissários de Thay com muita complacência. Shuruppak continua sendo uma surpresa nos complexos jogos políticos que estabelecerão o futuro de Unther.

Anel dos Reflexos: Esse anel permite que seu usuário conjure a magia *reflexos* três vezes por dia, com um único comando, como um conjurador de 6º nível (1d4+2 imagens).

Nível de conjurador: 6º; *Pré-requisito:* Forjar Anel, *reflexos*; *Preço de Mercado:* 12.960 PO; *Peso:* —.

Manto da Resistência a Encantamento: O manto negro de Shuruppak lhe concede +5 de bônus de sorte em testes de Resistência contra magias e efeitos de encantamento.

Apêndice 2: PdMs Épicos de Greyhawk

LORDE FELINO

Lorde Felino, Forma Humana: Lad37; ND 39; Extra-Planar (Médio — Licantropo: felino); DV 37d6+148; 277 PV; Inic. +14; Desl.: 18 m; CA 58, toque 58, surpresa 49; Corpo a corpo: *sabre +8* +40/+35/+30 (dano: 1d6+15, dec. 15–20); AE Ataque furtivo +20d6, habilidades similares a magia, saliva, *invocar felinos*, maldição da licantropia; QE Percepção às cegas; RD 15/prata, visão no escuro 18 m, amortecer impacto, evasão, evasão aprimorada, oportunismo, faro, mente escorregadia, esquiva sobrenatural (+9 contra armadilhas), controle perfeito de transformação, RM 46; Tend. N; TR Fort +27, Ref +36, Von +26; For 20, Des 29, Con 18, Int 19, Sab 17, Car 25.

Perícias e Talentos: Acrobacia +51, Arte da Fuga +49, Blefar +47, Diplomacia +11, Equilíbrio +51, Escalar +41, Esconder-se +49, Furtividade +49, Intimidar +9, Observar +43, Ouvir +43, Procurar +31, Saltar +47, Sentir Motivação +43, Usar Instrumento Mágico +20; Acuidade com Arma (sabre), Ataque de Oportunidade Furtivo, Ataque Furtivo Aprimorado, Auto- Camuflagem, Dano Prolongado, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema, Presteza, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre), Velocidade Ofuscante (x3), Vontade de Ferro, Vontade Reflexa.

Lorde Felino, Forma Híbrida ou Felina: Lad37; ND 39; Extra-Planar (Médio — Licantropo: felino); DV 37d6+222; 351 PV; Inic. +16; Desl.: 18 m; CA 60, toque 60, surpresa 48; Corpo a corpo: *sabre +8* +46/+41/+36 (dano 1d6+21, dec. 15–20); ou mordida +38, 2 garras +36 (dano: mordida 1d8+17, garras 2d6+8); AE Ataque furtivo +20d6, habilidades similares a magia, saliva, *invocar felinos*, maldição da licantropia; QE Percepção às cegas, RD 15/prata, visão no escuro 18 m, amortecer impacto, evasão, evasão aprimorada, oportunismo, faro, mente escorregadia, esquiva sobrenatural (+9 contra armadilhas); RM 46; Tend. N; TR Fort +29, Ref +38, Von +26; For 32, Des 33, Con 22, Int 19, Sab 17, Car 25.

Perícias e Talentos: Acrobacia +53, Arte da Fuga +51, Blefar +47, Diplomacia +11, Equilíbrio +53, Escalar +47, Esconder-se +51, Furtividade +51, Intimidar +9, Observar +47, Ouvir +47, Procurar +35, Saltar +53, Sentir Motivação +43, Usar Instrumento Mágico +20; Acuidade com Arma (sabre), Ataque de Oportunidade Furtivo, Ataque Furtivo Aprimorado, Auto-Camuflagem, Dano Prolongado, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Suprema, Lutar às Cegas, Presteza, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre), Velocidade Ofuscante (x3), Vontade de Ferro, Vontade Reflexa.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *curar ferimentos graves, deslocamento, detectar o bem, detectar o mal, idiomas, invisibilidade aprimorada, padrão hipnótico, passeio etéreo, porta dimensional, projeção astral, teletransporte exato.* Nível de Conjurador: 20º; CD 17 + nível da magia.

Alterar Forma (Sob): O Lorde Felino consegue mudar de forma, como se estivesse usando a magia *metamorfosear-se* (embora seu equipamento não seja afetado), e se transformar em um gato negro Médio. Ele também é capaz de assumir uma forma híbrida bípede, com mãos preênseis e características animalescas. Alternar entre a forma animal e a híbrida exige uma ação padrão. Quando assumir qualquer forma, o Lorde Felino recupera seus

VARIAÇÃO: LORDE FELINO COMO UMA DIVINDADE

O Mestre pode considerar o Lorde Felino como uma semidivindade. Se usar as regras presentes no suplemento *Divindades e Semideuses*, o Lorde Felino será uma divindade de posto divino 0. Entre outras coisas, isso significa que o Lorde Felino terá o máximo de pontos de vida a cada DV. Consulte *Divindades e Semideuses* para obter as regras completas das criaturas divinas.

pontos de vida como se tivesse descansado durante um dia inteiro. Quando estiver na forma animal ou híbrida, ele adquire os talentos Lutar às Cegas, Ataques Múltiplos e Ataque Poderoso. Além disso, seus valores de habilidade mudam para For +12, Des +4, Con +4. Consulte o segundo bloco de estatísticas das habilidades do Lorde Felino enquanto estiver na forma híbrida (ou animal).

Saliva (Ext): Enquanto estiver na forma híbrida ou felina, o Lorde Felino é capaz de expelir saliva contra qualquer inimigo num raio de 9 m como uma ação padrão. Este é um ataque de toque à distância. Se a saliva atingir o alvo, ele ficará cego, com efeito similar a magia *cegueira*. O Lorde Felino é capaz de dissipar a cegueira conforme desejar.

Invocar Felinos **(SM):** Na forma híbrida ou felina, o Lorde Felino pode invocar 10d6 gatos domésticos, 3d6 leões ou tigres ou 2d6 tigres atrozes como uma ação de rodada completa, uma vez por dia. Os animais invocados se aproximam no início da próxima rodada do Lorde e são completamente leais, como se estivessem sob o efeito da magia *cativar animais* com 20º nível de conjurador.

Faro (Ext): A criatura consegue detectar inimigos se aproximando, farejar oponentes escondidos e rastrear através do olfato.

Controle Perfeito de Transformação (Ext): O Lorde Felino nunca precisa realizar um teste para controlar sua transformação; ele possui controle absoluto sobre suas habilidades de metamorfose.

Inventário: Bigode (*sabre +8*), *pedra iônica rosa e verde, luvas da Destreza +6, manto da resistência +4, botas aladas, anel de movimentação livre, anel do Lorde Felino.*

Anel do Lorde Felino (Artefato Maior): Esse item muito valioso concede ao Lorde Felino uma total de nove *ressurreições verdadeiras*; cada uma será ativada na rodada seguinte de sua morte.

O Lorde Felino ou "Felino Mestre" é o suposto governante dos felinos de todos os lugares, grandes e pequenos (de fato, alguns sugerem que ele é uma divindade felina, embora outros afirmem que o Lorde Felino é uma criatura maligna). Os indivíduos que realmente entendem os felinos sabem que o Lorde Felino não é bondoso ou maligno, mas se preocupa somente com as criaturas felinas e suas vidas. Portanto, ele vaga por diversos planos, inclusive o Plano Material.

O Lorde Felino surge (alternadamente) como um gato negro, uma pantera negra, um homem pálido com cabelos negros ou um homem negro ou um híbrido entre homem e gato, compartilhando as características de ambas as formas. Na forma humana, ele sempre usa uma vestimenta preta com acessórios simples de ouro. Muitos admiram o estilo único do Lorde Felino, outros invejam seu talento artístico, enquanto as pessoas que o encontraram pessoalmente foram influenciadas por seu magnetismo animal.

ECLAVDRA

Drow, Clériga 23: ND 23; Humanóide (Média — Elfa); DV 23d8+46; 150 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m; CA 32, com *piscar*, toque 17, surpresa 28; Corpo a corpo: *maça-estrela profana* +7 +25/+20/+15 (dano 1d8+8 mais 2d6 contra alvos Bons); AE Fascinar mortos-vivos 5/dia; QE Características de drow, emissário divino, RM 34; Tend. CM; TR Fort +18, Ref +14, Von +24; For 13, Des 18, Con 14, Int 17, Sab 26, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +28, Conhecimento (planos) +29, Conhecimento (religião) +29, Identificar Magia +29, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +4; Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Capacidade Mágica Aprimorada (11º), Criar Varinha, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção.

Magias de Clérigo por Dia: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1/1; CD base 18 + nível da magia. Domínios: Mal (conjura magias com o descritor mal com 24º nível de conjurador), Destruição (destruir; +4 bônus em um ataque, +23 de dano, 1/dia).

Características de Drow: Imune a magia sono e efeitos similares; +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento; visão no escuro 36 m; pode realizar um teste de Procurar quando estiver a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida, como se estivesse procurando ativamente; Resistência à Magia 11 + nível de classe; + 2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia; habilidades similares à magia (1/dia — *globos de luz*, *escuridão* e *fogo das fadas*, conjuradas por um feiticeiro de nível equivalente ao seu nível de classe); cegueira sob luz intensa (cego durante 1 rodada devido a qualquer exposição abrupta a luz intensa, –1 de penalidade de circunstância para todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes enquanto estiver submetido à luz intensa); +2 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar (incluídos nas estatísticas acima).

Emissário Divino (Sob): Comunicação telepática com os extra-planares que servem Lolth ou Caótico e Maus, alcance de 18 m.

Inventário: *Cota de malha élfica* (drow) +5, *escudo grande de metal* +3, *maça-estrela profana* +7, *varinha de curar ferimentos críticos, varinha de imobilizar pessoas, varinha de escuridão cegante* (como *luz cegante*, mas dispara poder profano, 10º nível), *periapto da Sabedoria* +6, *bastão da absorção, manto da resistência* +3, *anel de piscar, anel de proteção* +3 *Amuleto do Fosso das Teias Demoníacas.*

Amuleto do Fosso das Teias Demoníacas (Artefato Maior): Essa confirmação da preferência de Lolth permite que o usuário ative uma *coroa de insetos* duas vezes por dia como um conjurador de 30º nível. O enxame é composto exclusivamente de aranhas de todas as variedades. O amuleto parece uma aranha de ébano profundo, com globos oculares vermelhos, pequenos e brilhantes, que fornecem uma iluminação avermelhada num raio de 9 m conforme o portador desejar.

Não é possível determinar a idade de Eclavdra, a linda princesa de cabelos de marfim. Ela é uma criatura fria e sem alma, o instrumento perfeito das vontades de Lolth; a deusa-aranha a considera uma emissária responsável por propagar o mal em toda Flanaess. Sua expressão geralmente ostenta um olhar cínico de desprezo, mas quando se envolve nos reinos dos semi-deuses, ou precisa negociar com Iuz e outros poderes sob ordens de Lolth, ela controla seu comportamento para oferecer o respeito que é devido. De fato, ele nutre um longo ódio por Iuz, mas finge o contrário quando eles se encontram.

Eclavdra nunca está sem alguns pergaminhos de *palavra de recordação* ajustados para sua morada no Subterrâneo, abaixo das Montanhas da Névoa Cristalina. Da mesma forma, ela geralmente utiliza sua magia de 11º nível para preparar *destruição* elevada, exigindo um teste de resistência de Fortitude (CD 29) de qualquer oponente atingido pela magia.

LORDE ROBILAR

Humano, Guerreiro 24: ND 24; Humanóide (Médio); DV 24d10 +96; 228 PV; Inic. +11; Desl.: 6 m; CA 38, toque 16, surpresa 37; Corpo a corpo: *espada bastarda de lâmina afiada de explosão congelante* +5 +36/+31/+26/+21 (dano: 1d10+15, dec. 15–20/+1d6 em caso de sucesso decisivo, mais 1d6 de frio ou +1d10 em caso de sucesso decisivo); ou à distância: *arco longo composto reforçado* +2 [+4 de bônus de Força] +31/+26/+21/+16 (dano: 1d8+9, dec. 19–20/x3 com *flechas* +3); Tend. LM; TR Fort +23, Ref +14, Von +16; For 27 (com *cinto*), Des 16, Con 18, Int 11, Sab 16, Car 16. Altura 1,83 m.

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalo) +19, Diplomacia +12, Sentir Motivação +12; Arquearia Montada, Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (espada bastarda), Esquiva, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Investida Atroz, Lutar às Cegas, Penetrar Redução de Dano, Precisão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Sucesso Decisivo Avassalador (espada bastarda), Sucesso Decisivo Devastador, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Inventário: *Lâmina de gelo negro* (*espada bastarda da lâmina afiada de explosão congelante* +5), *cavalo de batalha de metal* (veja a seguir), *arco longo composto reforçado* +2 (+4 de bônus de Força), 50 *flechas* +3, *cinto da força do gigante* +6, *tapete voador, anel de refletir magias, trombeta da destruição, manto de resistência* +4, *amuleto de armadura natural* +2, *manto de resistência* +5, *anel de proteção* +5.

Lâmina de Gelo Negro: Acredita-se que essa *espada bastarda da lâmina afiada de explosão congelante* +5 tenha sido forjada por Iuz e presenteada a Robilar por Mordenkainen antes da última, lendária e desastrosa pilhagem do guerreiro no Castelo de Greyhawk. Tenser, que estava presente na época, afirmou que a espada foi encantada com magias especiais de anulação, que ajudaram Robilar a resgatar O Antigo de sua prisão mágica abaixo da grande fortaleza. Aparentemente forjada de gelo, a Lâmina de Gelo Negro causa 1d6 pontos de dano de frio adicionais em qualquer ataque ou 1d10 caso o usuário obtenha um sucesso decisivo (que, devido à sua lâmina afiada, é bem provável). O portador está protegido contra calor e fogo, pois a espada absorve os primeiros 10 pontos de dano de fogo a cada rodada. A Lâmina de Gelo Negro possui 50% de chance de apagar qualquer chama tocada por sua lâmina. Esse poder se estende num raio de 3 m e afeta chamas permanentes como uma *muralha de fogo*, mas não os efeitos instantâneos como uma *bola de fogo*.

Nível de Conjurador: 14º; *Pré-requisito:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *tempestade glacial, dissipar magia, proteção contra elementos*; Preço de Mercado: 128.335 PO; Custo para Criar: 64.335 PO + 2.474 XP.

Cavalo de Guerra de Metal: Forjado por Rary, O Traidor, esse constructo se parece com um cavalo de batalha mecânico, com uma pele de prata cintilante e olhos amarelos como fogo. Ele obedece às ordens de seu criador ou qualquer indivíduo que seu criador designar como o novo mestre (atualmente Robilar).

Nível de Conjurador: 16º. *Pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Itens Maravilhosos, *névoa mortal, tarefa/missão, desejo restrito, metamorfosear objetos*, teste de Ofícios (construir armaduras) CD 20, exige dois meses em um ritual mágico complexo para ser fabricado; *Preço de Marcado:* 200.000 PO.

CAVALO DE GUERRA DE METAL DE ROBILAR

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 18d10 (99 PV)
Iniciativa: –1 (Des)
Deslocamento: 15 m
CA: 30 (–1 tamanho, –1 Destreza, +22 natural)
Ataque: Corpo a corpo: 2 cascos +23, 1 mordida +18
Dano: Casco: 2d10+11, mordida: 2d6+5
Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Investida Atroz
Qualidades Especial: Características de constructo, cura acelerada 1, imunidade à magia, RD 50/+3, vulnerabilidade à ferrugem
Testes de Resistência: For +6, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 33, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário ou com o cavaleiro
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 19–24 DV (Grande); 25–54 DV (Enorme)

O cavalo de guerra de metal de Robilar não é capaz de falar ou emitir qualquer som vocálico, além de ser completamente inodoro. Ele se desloca com um galope fluido, muito semelhante a um cavalo de guerra verdadeiro. Cada passo estremece o solo, a menos que seja uma fundação espessa e sólida.

Combate

As patas brilhantes do cavalo de guerra atacam com uma precisão mortal e força incrível.

Investida Atroz (Ext): Se o cavalo de guerra de metal realizar uma investida durante a primeira rodada do combate, ele poderá executar um ataque total, mesmo que já tenha realizado uma ação de movimento.

Imunidade à Magia (Ext): Um cavalo de guerra de metal é imune a todas as magias e efeitos sobrenaturais, exceto as seguintes: os efeitos de eletricidade deixam a criatura *lenta* (como a magia *lentidão*) durante 3 rodadas, sem direito a um teste de resistência. Qualquer efeito de fogo neutralizará a *lentidão* do cavalo de guerra e recupera 1 ponto de vida a cada 3 pontos de dano que seriam causados.

Vulnerabilidade à Ferrugem (Ext): O cavalo de guerra de metal é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como as habilidades do monstro da ferrugem ou a magia *toque enferrujante*.

Lorde Robilar, companheiro e comandante militar de Rary, o Traidor, é um homem cruel e soturno, de cabelos negros e semblante pensativo, olhos profundos e um pequeno cavanhaque. Robilar comandou as tropas de Rary contra os nômades rebeldes e as tribos de centauros do Deserto Brilhante, embora também estivesse à frente de ações militares de alto calibre, como a invasão das fortalezas de Otiluke e Tenser.

Robilar iniciou sua carreira como um aventureiro e ainda cultiva alguns anseios daqueles que buscam desafios e ouro com bravura (e um toque de audácia) em seus corações. Ele encontrou sua fortuna na companhia de indivíduos notáveis como Mordenkainen, Bigby, Serten e Rary, o Mago. Depois, ele traiu seus aliados, com exceção de Rary, e finalmente foi nomeado Lorde de Greyhawk (embora atualmente seu título seja Marechal das Terras Brilhantes e Protetor das Colinas de Bronze). Ainda que tenha sido fanaticamente leal a Rary e ao Reino das Terras Brilhantes (no interior do Deserto Brilhante), o relacionamento entre Robilar e o mago está se deteriorando em função do isolamento e do comportamento cada vez mais imoral de Rary. Com o tempo, o Traidor acabará sendo traído, mas agora Robilar se contenta em cruzar o deserto no seu cavalo de guerra de metal, com seu estandarte do unicórnio negro, procurando batalhas e aventuras.

MORDENKAINEN

Humano, Mago 27: ND 27; Humanóide (Médio); DV 27d4+108; 175 PV; Inic. +8; Desl.: 9 m; CA 28, toque 18, surpresa 24; CA com *armadura arcana épica* 48, toque 18, surpresa 45; Corpo a corpo: *cajado do poder flamejante* +5 +19/+14 (dano: 1d6+5 mais 1d6 fogo); ou à distância: toque +17/+12 (magia); Tend. N; TR Fort +16, Ref +15, Von +20; For 10, Des 17, Con 18, Int 27, Sab 15, Car 18.

Perícias e Talentos: Alquimia +38, Blefar +11, Concentração +31, Conhecimento (arcano) +38, Conhecimento (planos) +23, Conhecimento (religião) +23, Diplomacia +18, Espionar +27, Identificar Magia +38, Sentir Motivação +9; Acelerar Magia, Capacidade Mágica Aprimorada (10º), Capacidade Mágica Aprimorada (11º), Capacidade Mágica Aprimorada (12º), Conjuração Épica, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Penetrante Épica, Magias em Combate, Maximizar Magia, Metamagia Aprimorada, Preparar Poção, Reflexos Rápidos.

Magias de Mago por Dia: 4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1/1/1; CD 18 + nível da magia.

Grimório: Mordenkainen conhece centenas de magias; muitas foram desenvolvidas pelo próprio mago (e algumas são utilizadas amplamente em Oerth e outros mundos). Ele conhece todas as magias de mago/feiticeiro do *Livro do Jogador*. Conforme novas magias são pesquisadas por outros magos e distribuídas nas academias, Mordenkainen rapidamente é avisado sobre elas e as adiciona em sua vasta biblioteca de grimórios.

Magias Épicas por Dia: 3.

Magias Épicas Conhecidas: Armadura arcana épica, resistência à magia superior, livrar, ruína.

Inventário: *cajado do poder flamejante +5, braçadeiras da armadura +8, tiara do intelecto +6, bastão da absorção, pedra iônica rosa, tapete voador* (1,80 m por 2,70 m), *amuleto de armadura natural +2, varinha de bola de fogo* (10º nível de conjurador), *anel de proteção +5, anel arcano III, bola de cristal, chave de prata dos portais.*

Chave de Prata dos Portais (Artefato Maior): Essa chave de prata em forma de esqueleto, uma relíquia criada pelo deus Dalt, funciona como um *carrilhão da abertura* que abre trancas, portas, fechaduras, tampas, portais ou algemas quando estiver em contato com o alvo. A chave automaticamente dissipa *cerrar portas* ou *tranca arcana* de 30º nível de conjurador ou inferior. O usuário recebe +30 de bônus de intuição nos testes de Arte da Fuga. Duas vezes por dia, é possível ativar cada um dos seguintes poderes: *criar passagens, passeio etéreo, palavra de recordação.* Essas magias são conjuradas como um mago de 30º nível.

Mordenkainen é um dos mais temidos e respeitados magos vivos na Flanaess. Poucos conjuradores ainda não ouviram falar de suas fabulosas explorações e todos reconhecem suas perícias e conhecimentos nos assuntos mágicos e políticos. De fato, a maioria dos conjuradores conhece pelo menos uma magia Originalmente pesquisada por Mordenkainen. Atualmente, Mordenkainen lidera um poderoso grupo de magos conhecido como o Círculo dos Oito, que trabalha para assegurar que nenhum poder adquira predominância na Flanaess, e que o equilíbrio de poderes continue estável em toda Oerik Oriental.

Mordenkainen está em excelente forma física. Ele ostenta uma barba negra aparada em uma ponta, tem a cabeça raspada e geralmente prefere casacos de cetim escuros. Ele aparenta cerca de 40 anos (mas sua verdadeira idade é o dobro). Seus olhos penetrantes brilham com genialidade e insanidade. Poucos negam seus pedidos depois de fitar seu olhar poderoso e ouvir seus discursos persuasivos.

Mordenkainen se considera o instrumento principal do Grande Equilíbrio. Suas filosofias são mais complexas do que uma simples igualdade — são ideais muito detalhados e extremamente teóricos, provenientes de décadas de pesquisas arcanas. Mordenkainen lutou entusiasticamente pelas forças do bem (a última incursão ocorreu durante as Guerras de Greyhawk) com sua guarda pessoal, a Fortaleza de Obsidiana, mas com freqüência também atuou ao lado das hostes infernais. Ele prefere manipular os eventos nos bastidores, conduzindo os acontecimentos para assegurar que nenhum lado adquira uma vantagem irrevogável. Dessa forma, ninguém confia no mago, mesmo entre as sociedades igualmente neutras, como os Hierofantes Druídicos da Cabala, que consideram sua visão de equilíbrio muito egoísta e ligeiramente arbitrária. Outros o consideram como um inimigo inconstante, incluindo Evard, o Negro, Terik e Rary.

Apêndice 3: PdMs Épicos

Esta seção fornece estatísticas básicas para PdMs de todas as classes padrão, do 21º ao 30º nível.

As descrições dos PdMs incluem uma série de informações sobre esses personagens. O formato é idêntico àquele apresentado no *Livro do Mestre*, na secção Lendo as Descrições dos PdMs. As regras para ajustar essas estatísticas conforme a raça ou tipo de monstro, além de observações sobre o desenvolvimento de PdMs, também podem ser encontradas no *Livro do Mestre*. Semelhante aos personagens prontos descritos no livro básico, seria mais fácil copiar as informações relevantes de um PdM do nível desejado em uma planilha ou registro separado.

BÁRBARO PdM

Valores de Habilidades no 21º Nível: For 24 (+6 do *cinto*), Des 16 (+2 das *luvas*), Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8 .

Valores de Habilidade Aprimorados: 24º nível: Con 21 (+1 do 24º nível, +5 de um *manual*); 27º nível: Des 20 (+6 das *luvas*); 28º nível: Con 22 (+1 do 28º nível).

Talentos Iniciais: Foco em Arma (machado grande), Esquiva, Rastrear, Lutar às Cegas, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto).

Talentos: 21º, Fúria Trovejante; 24º, Penetrar Redução de Dano; 27º, Redução de Dano; 30º, Redução de Dano.

Talentos Adicionais de Classe: 24º, Fúria Poderosa; 28º, Fúria Aterrorizante.

Características Iniciais de Classe: Fúria 6/dia, Fúria Maior, não está fatigado depois da fúria, Redução de Dano 4/—, esquiva sobrenatural (bônus de Destreza na CA, não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas).

Características de Classe: 22º, esquiva sobrenatural (+5 contra armadilhas); 23º, Redução de Dano 5/—; 24º Fúria 7/dia; 25º, esquiva sobrenatural (+6 contra armadilhas); 26º, Redução de Dano 6/—; 28º, esquiva sobrenatural (+7 contra armadilhas); 29º, Redução de Dano 7/—.

Armadura: Peitoral de aço +5.

Machado Grande (Corpo a corpo): +5 (21º–28º); +5 *toque espectral trovejante* (29º); +5 *toque espectral elétrico trovejante* (30º).

Arco Longo Composto (Distância): +3 *reforçado* (+4 bônus For) (21º–24º); +5 *reforçado* (+5 bônus For) (25º–30º).

Flechas: 25 *flechas +5*

Poções: 2 *neutralizar venenos*, 4 *curar ferimentos graves*, 4 *velocidade*, 4 *heroísmo*.

Outros Equipamentos Mágicos: *Botas de caminhar e saltar, mochila de carga II, cinto da força do gigante +6, manto da resistência +5, bastão de trovões e relâmpagos; amuleto de armadura natural +3* (21º–22º); *anel de proteção +3* (21º–25º); *luvas de destreza +2* (21º–26º); *amuleto de armadura natural +4* (23º); *manual da saúde corporal +5*, usado (24º); *amuleto de armadura natural +5* (24º–30º); *anel de proteção +4* (26º–30º); *luvas de destreza +6, anel de evasão* (27º–30º); *pedra iônica iridescente* (28º–30º); *cubo de resistência a frio* (30º).

Outros Equipamentos Normais: Kit de escalada, adaga, adaga de prata, 3 frascos de fogo alquímico.

BARDO PdM

Valores de Habilidades no 21º Nível: For 10, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 26 (+6 do *manto*).

Valores de Habilidade Aprimorados: 22º: Con 14 (+2 da *pedra iônica*); 24º: Des 19 (+6 das *luvas*), Car 27: (+1 do 24º nível); 28º: Car 22 (+1 do 28º nível).

Talentos Iniciais: Acuidade com Arma (sabre), Foco em Arma (sabre), Foco em Perícia (Atuação), Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Identificar Magia), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate.

Talentos: 21º, Capacidade Mágica Aprimorada (7º); 24º, Música Ensurdecedora; 27º Capacidade Mágica Aprimorada (8º); 30º, Música de Proteção Reflexa.

Talentos Adicionais de Classe: 23º, Inspiração Duradoura; 26º, Música Bloqueadora; 29º, Inspiração Épica.

Características Iniciais de Classe: Música de bardo, conhecimento de bardo.

Armadura: Nenhuma.

Sabre (Corpo a corpo): +4.

Besta Leve (Distância): Obra-prima (21º–24º); +1 (25º); +5 (26º–30º).

Virotes: 25 *virotes* +1 (21º); 25 *virotes* +2 (22º); 25 *virotes* +5 (23º–24º); 25 *virotes +5 anti-criatura* (escolha o monstro) (25º–30).

Poções: 2 *idiomas*, 2 *curar ferimentos graves*, 3 *vôo*, 2 *lábia*.

Outros Equipamentos Mágicos: *trombeta da destruição, varinha de metamorfosear-se, manto do Carisma +6, olhos do encantamento* (21º); *anel de proteção +3, amuleto de armadura natural +4* (21º–28º); *braçadeiras da armadura +5* (21º–29º); *pedra iônica rosa, pedra iônica azul escura, trombeta da maldade/bondade* (22º–30º); *luvas de Destreza +6* (24º–30º); *varinha de cancelar encantamento, varinha de lâmina afiada* (27º–30º); *pedra iônica lavanda e verde* (28º–30º); *halo da persuasão, amuleto de armadura natural +5, anel de proteção +4, garrafa de ar* (29º–30º); *lira da construção, anel de proteção +5, braçadeiras da armadura +7* (30º).

MAGIAS POR DIA/CONHECIDAS (BARDO)

Classe	Nível de Magia						
Nível	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
21º–26º	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	5/5	6/4
27º	4/6	7/5	6/5	6/5	6/5	6/5	6/4
28º-30º	4/6	7/5	6/5	6/5	6/5	6/5	7/4

CLÉRIGO PdM

Valores de Habilidades no 21º Nível: For 13, Des 10 (+2 das *luvas*), Con 14, Int10, Sab 26 (+6 do *periapto*), Car 12.

Valores de Habilidade Aprimorados: 24º, Sab 27 (+1 por 24º nível); 28º, Sab 28 (+1 por 28º nível).

Talentos Iniciais: Escrever Pergaminho, Preparar Poção, Magias em Combate, Criar Varinha, Elevar Magia, Maximizar Magia, Acelerar Magia.

Talentos: 21º, Capacidade Mágica Aprimorada (10º); 24º, Capacidade Mágica Aprimorada (12º); 27º, Capacidade Mágica Aprimorada (14º); 30º, Capacidade Mágica Aprimorada (16º).

Talentos Adicionais de Classe: 23, Capacidade Mágica Aprimorada (11º); 26º, Capacidade Mágica Aprimorada (13º); 29º, Capacidade Mágica Aprimorada (15º).

Características Iniciais de Classe: Expulsar ou Fascinar Mortos-Vivos.

Armadura de Batalha: +3 (21º–25º); +4 (26º – 27º); +5 (28º–30º).

Escudo Grande de Metal: +2 (21°); +3 (22°–25°); +4 (26°–27°); +5 (28°–30°).

Maça-Estrela (Corpo a Corpo) [ou Arma Predileta da Divindade]: +1 (21°); +2 (22°–24°); +3 (25°); +3 *de rompimento* (26°–27°); +4 *de rompimento* (28°); +5 *de rompimento* (29°–30°).

Besta Leve (Distância): Obra-prima.

Virotes: 25 +1.

Pergaminhos: *Proteção contra elementos +4, silêncio, neutralizar venenos, passeio etéreo, caminhar no ar, implosão, 2 ressurreição, 2 ressurreição verdadeira, forma etérea, cúpula de proteção contra a vida, 2 cura completa, cura completa em massa.*

Poções: *Nublar, levitar, vôo, patas de aranha, heroísmo.*

Outros Equipamentos Mágicos: *varinha de curar ferimentos críticos, varinha de imobilizar pessoas, luvas de Destreza +2, varinha de luz ofuscante* (10° nível de conjurador), *periapto de Sabedoria +6, bastão da absorção, anel de piscar, manto de resistência +3* (21°–24°); *anel de proteção +1* (21°); *anel de proteção +3* (22°–23°); *anel de proteção +5* (24o – 30°); *manto de resistência +5* (25°–30°); *orbe das tempestades* (27°–30°); *halo da destruição maior* (29°–30°); *pérola do poder* (7° nível) (30°).

Magias por Dia

Nível		
21°	(níveis de magia 0-10°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]
22°	(níveis de magia 0-10°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]
23°	(níveis de magia 0-11°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1
24°	(níveis de magia 0-12°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1/1
25°	(níveis de magia 0-12°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1/1
26°	(níveis de magia 0-13°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1/1/1
27°	(níveis de magia 0-14°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1/1/1/1
28°	(níveis de magia 0-14°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1/1/1/1
29°	(níveis de magia 0-15°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1/1/1/1/1
30°	(níveis de magia 0-16°)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1[1]/1/1/1/1/1/1

[1]O 10° nível de magia e superiores são usados para efeitos metamágicos de nível 0 a 9° nível. Eles também podem ser utilizados para preparar magias de níveis mais baixos.

Observação: Você deve escolher uma magia de cada nível dos domínios apropriados.

DRUIDA PdM

Valores de Habilidades do 21° Nível: For 10, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 26 (+6 do *periapto*), Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 23°, Con 19 (+6 das *braçadeiras*); 24°, Sab 27 (+1 do 24° nível), Des 16 (+2 das *luvas*); 28° Sab 28 (+1 do 28° nível); 29°, Sab 30 (+2 do *tomo*).

Talentos Iniciais: Escrever Pergaminho, Rastrear, Esquiva, Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Foco em Magia (Encantamento), Maximizar Magia.

Talentos: 21°, *Forma Selvagem* Planta; 24°, *Forma Selvagem* Besta Mágica; 27°, *Forma Selvagem* Dragão; 30°, *Forma Selvagem* Colossal.

Talentos Adicionais de Classe: 24° *Forma Bestial*; 28° *Forma Selvagem* Imenso.

Características Iniciais de Classe: Senso da natureza, companheiro animal, caminho da floresta, rastro invisível, resistir à tentação da natureza, imunidade a venenos, mil faces, corpo atemporal; *forma selvagem* 6/dia, forma Grande, forma Miúda, forma atroz, forma Enorme, forma elemental.

Características de Classe: 22°, *forma selvagem* 7/dia; 26° *forma selvagem* 8/dia; 30° *forma selvagem* 9/dia.

Armadura: *Gibão de peles +5.*

Escudo: *Escudo grande de madeira +4.*

Cimitarra (Corpo a Corpo): +2.

Funda (Distância): Normal.

Balas: 10 (obra-prima).

Pergaminhos: *Esquentar metal, pele rochosa, torcer madeira, convocar relâmpagos, neutralizar venenos, proteção contra elementos, falar com plantas, coluna de chamas, tempestade glacial, muralha de fogo, cúpula de proteção contra vida, círculo de cura, tempestade da vingança, cura completa, visão da verdade, dedo da morte, repelir metal ou pedra, invocar aliado da natureza IX, terremoto, grupo de elementais.*

Outros Equipamentos Mágicos: *Anel de proteção* +2 (21°); *amuletos de Quaal* (árvore), *filactéria da fé, varinha de fogo das fadas, vestimenta do druida, pedra da sorte, varinha de curar ferimentos moderados, periapto da Sabedoria +6, bolsa de truques (ferrugem), orbe das tempestades, anel de estrelas cadentes; manto da resistência +2* (21°–23°); *anel de proteção +4* (22°–23°); *braçadeiras de agilidade +6* (23°–30°); *anel de proteção +5, luvas da Destreza +2* (24°–30°); *manto da resistência +5, varinha de luz cegante* (6° nível de conjurador) (26°–30°); *pedra de controlar elementais da terra* (28°–30°); *tomo da compreensão +2*, usado (29°); *as faixas de ferro de Bilarro* (30°).

Companheiros Animais: 20°, urso lendário; 21°–22°, urso lendário, rato atroz; 23°, urso lendário, arminho atroz; 24°, urso lendário, morcego atroz; 25°, urso lendário, gorila atroz; 26°, tigre lendário; 27°–28°, tigre lendário, rato atroz; 29°, tigre lendário, arminho atroz; 30°, tigre lendário, morcego atroz.

Magias Por Dia

Nível	
21°–27°	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4
28°	6/8/7/7/7/7/5/5/5/5
29°–30°	6/8/8/7/7/7/6/5/5/5

GUERREIRO PdM

Valores de Habilidades no 21° Nível: For 26 (+6 do cinto), Des 13, Con 16 (+2 da pedra iônica), Int 10, Sab 12, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 24°, For 27 (+1 do 24° nível); 28°, For 28 (+1 do 28° nível); 29°, Sab 14 (+2 da *pedra iônica*)

Talentos Iniciais: Arquearia Montada, Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (espada bastarda), Esquiva, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Precisão, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Tiro Certeiro, Tiro Longo, Trespassar Aprimorado, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Talentos: 21°, Penetrar Redução de Dano; 24°, Sucesso Decisivo Devastador; 27°, Poderio Épico; 30°, Poderio Épico.

Talentos de Classe Bônus: 22°, Sucesso Decisivo Avassalador; 24° Investida Atroz; 26°, Reflexos Épicos; 28°, Poderio Épico; 30°, Vitalidade Épica.

Armadura de Batalha: +4 (21°); +5 (23°, 30°).

Escudo Grande de Metal: +3 (21°); +5 (23°–30°)

Espada Bastarda (Corpo a Corpo): +4 (21°); +5 (22°–25°); *explosão elétrica +5* (26°); *explosão elétrica congelante* (27°–28°); *vorpal +5* (29°–30°).

Arco Longo Composto (Distância): +2 *reforçado* (+4 bônus For).

Flechas: 50 +2 (21°–22°); 50 +3 (23°–27°); 50 +4 (28°–30°).

Poções: *2 curar ferimentos graves, heroísmo.*

Outros Equipamentos Mágicos: *Olhos de águia, corda de escalada, aljava de Ehlonna, cinto da força do gigante +6, pedra iônica rosa,*

Tabela A3-1: PdM Bárbaro

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Machado Grande (1d12)	Arco Longo Composto (1d8)	F/R/V	Esc	Sal	Int.	Ouv	Sob
21°	183	29	+3	18 m	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+19/+13/+11	+20	+30	+22	+20	+20
22°	192	29	+3	18 m	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+20/+14/+12	+20	+31	+23	+21	+21
23°	200	30	+3	18 m	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+20/+14/+12	+21	+32	+24	+21	+22
24°	276	31	+3	18 m	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+21/+15/+13	+21	+33	+25	+22	+23
25°	287	31	+3	18 m	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+12)	+21/+15/+13	+21	+34	+26	+23	+24
26°	299	33	+3	18 m	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+12)	+22/+16/+14	+21	+35	+27	+24	+25
27°	310	33	+3	18 m	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+12)	+22/+18/+14	+21	+36	+28	+25	+26
28°	350	33	+3	18 m	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+12)	+23/+19/+15	+21	+37	+29	+26	+27
29°	362	33	+3	18 m	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+12)	+23/+19/+15	+21	+38	+30	+27	+28
30°	375	33	+3	18 m	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+12)	+24/+20/+16	+22	+39	+31	+27	+29

Tabela A3-2: PdM Bardo

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Espada Longa (1d8)	Besta Leve (1d8)	F/R/V	Blef	Dipl	Atu	SM	IM	Acr
21°	94	28	+5	9 m	+22/17/12 (+4)	+19 (+1)	+7/+13/+11	+31	+33	+33	+23	+28	+25
22°	99	28	+5	9 m	+22/17/12 (+4)	+20 (+2)	+9/+14/+12	+32	+34	+34	+24	+29	+26
23°	103	28	+5	9 m	+23/18/13 (+4)	+24 (+5)	+9/+14/+12	+33	+35	+35	+25	+30	+27
24°	108	31	+5	9 m	+26/21/16 (+4)	+27 (+5)	+10/+15/+16	+34	+36	+36	+26	+31	+28
25°	112	31	+5	9 m	+27/22/17 (+4)	+29 (+5, anti-criatura)	+10/+15/+16	+35	+37	+37	+27	+32	+29
26°	117	31	+5	9 m	+27/22/17 (+4)	+33 (+9, anti-criatura)	+11/+16/+17	+36	+38	+38	+28	+33	+30
27°	121	31	+5	9 m	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, anti-criatura)	+11/+16/+17	+37	+39	+39	+29	+34	+31
28°	126	31	+5	9 m	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, anti-criatura)	+12/+17/+18	+39	+41	+41	+30	+35	+32
29°	133	33	+5	9 m	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, anti-criatura)	+12/+17/+18	+42	+44	+44	+31	+36	+33
30°	135	36	+5	9 m	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, anti-criatura)	+13/+18/+19	+43	+45	+45	+32	+37	+34

Tabela A3-3: PdM Clérigo

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Maça-estrela (1d8)	Besta Leve (1d8)	F/R/V	IM	Conc
21°	136	26[1]	0	6 m	+18/13/8 (+2)	+18 (+1)	+17/+9/+23	+24	+26
22°	143	29[1]	0	6 m	+19/14/9 (+3)	+18 (+1)	+18/+10/+24	+25	+27
23°	149	29[1]	0	6 m	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+18/+10/+24	+26	+28
24°	156	31[1]	0	6 m	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+19/+11/+25	+27	+29
25°	162	31[1]	0	6 m	+22/17/12 (+4)	+20 (+1)	+21/+13/+27	+28	+30
26°	169	33[1]	0	6 m	+22/17/12 (+4, rompimento)	+20 (+1)	+22/+14/+28	+29	+31
27°	175	33[1]	0	6 m	+23/18/13 (+4, rompimento)	+21 (+1)	+22/+14/+28	+30	+32
28°	182	35[1]	0	6 m	+24/19/14 (+5, rompimento)	+21 (+1)	+23/+15/+30	+31	+33
29°	188	35[1]	0	6 m	+26/21/16 (+6, rompimento)	+22 (+1)	+23/+15/+30	+32	+34
30°	195	35[1]	0	6 m	+26/21/16 (+6, rompimento)	+22 (+1)	+24/+16/+31	+33	+35

1 = *Piscar*

Tabela A3-4: PdM Druida

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Cimitarra (1d6)	Funda (1d4)	Ataque base	F/R/V	IM/Conh	Conc	EA	Sob
21°	115	28	+2	9 m	+18/13/8 (+2)	+19	+16	+16/+11/+23	+25	+25	+24	+32
22°	121	30	+2	9 m	+18/13/8 (+2)	+19	+16	+17/+12/+24	+26	+26	+25	+33
23°	195	31	+2	9 m	+19/14/9 (+2)	+20	+17	+20/+12/+24	+27	+30	+26	+34
24°	207	32	+2	9 m	+19/14/9 (+2)	+20	+17	+22/+14/+26	+28	+31	+27	+35
25°	212	32	+4	9 m	+20/15/10 (+2)	+23	+18	+24/+18/+28	+29	+32	+28	+36
26°	221	32	+4	9 m	+20/15/10 (+2)	+23	+18	+25/+19/+29	+30	+33	+29	+37
27°	229	32	+4	9 m	+21/16/11 (+2)	+24	+19	+25/+19/+29	+31	+34	+30	+38
28°	238	32	+4	9 m	+21/16/11 (+2)	+24	+19	+26/+20/+31	+32	+35	+31	+40
29°	246	32	+4	9 m	+22/17/12 (+2)	+25	+20	+26/+20/+32	+33	+36	+32	+41
30°	255	32	+4	9 m	+22/17/12 (+2)	+25	+20	+27/+21/+33	+34	+37	+33	+42

Abreviaturas:
Acr = Acrobacia,
Conh = Conhecimento (natureza ou religião),
Int = Intimidar,
Sob = Sobrevivência.
Atu = Atuação,
Dipl = Diplomacia,
Esc = Escalar,
Sal = Saltar,
Blef = Blefar,
EA = Empatia com Animais,
F/R/V = Furtitude /Reflexos/Vontade,
Conc = Concentração,
Equ = Equilíbrio,
IM = Identificar Magia
SM = Sentir Motivação,

elmo do teletransporte; *botas da velocidade* (5 rodadas de *velocidade*/dia) (21°–29°); *anel de proteção +4*, *manto da resistência +4* (21°–23°); *amuleto de armadura natural +2* (21°–24°); *manto da resistência +5*, *anel de proteção +5* (24°–30°); *amuleto de armadura natural +4* (25°–26°); *amuleto de armadura natural +5* (27°–30°); *anel de piscar*, *botas da velocidade* (10 rodadas de *velocidade*/dia) (30°).

MONGE PdM

Valores de Habilidades no 21° Nível: For 20 (+6 do *cinto*), Des 22 (+6 das *luvas*), Con 14 (+2 da *pedra iônica*), Int 10, Sab 23 (+6 do *periapto*), Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 23°, For 22 (+2 do *manual*); 24°, For 23 (+1 do 24° nível); 28°, For 24 (+1 do 28° nível); 30°, For 25 (+1 do *manual*).

Talentos Iniciais: Deslocamento, Esquiva, Foco em Arma (kama), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (desarmado).

Talentos: 21°, Penetrar Redução de Dano; 24°, Ataque Cortante; 27°, Deflexão Excepcional; 30°, Velocidade Ofuscante.

Talentos Adicionais de Classe: 25°, Vitalidade Épica; 30°, Ataque Vorpal.

Características Iniciais de Classe: Ataque Desarmado, ataque atordoante, Desviar Objetos, mente tranqüila, pureza corporal, Imobilização Aprimorada, integridade corporal, salto das nuvens, evasão aprimorada, corpo de diamante, passo etéreo, alma de diamante, mão vibrante, ataque *chi* +3, corpo atemporal, idiomas do sol e da lua, queda lenta (qualquer distância), corpo vazio, auto-perfeição.

Características de Classe: 21°, +4 de bônus na CA, deslocamento sem armadura 30 m (20 m para monges Pequenos e anões); 24°, deslocamento sem armadura 33 m (21 m); 25°, +5 de bônus na CA; 27°, deslocamento sem armadura 36 m (23 m).

Kama (Corpo a Corpo): +5.

Funda (Distância): +2.

Balas: 25 +1 (21°–23°); 25 +3 (24°–30°)

Poções: 3 *curar ferimentos graves*, 3 *heroísmo*, 3 *velocidade*.

Outros Equipamentos Mágicos: *Cinto da força do gigante +6*, *manto de deslocamento*, *sandálias da aranha*, *pedra iônica rosa*, *periapto da Sabedoria +6*, *luvas de Destreza +6*; *anel de proteção +2* (21°–23°); *manual do bom exercício +2*, usado (23°); *anel de proteção +5* (24°–30°); *braçadeiras da armadura +2* (25°); *braçadeiras da armadura +7* (26°); *anel do camaleão* (26°–30°); *braçadeiras da armadura +8* (27°–30°); *estatuetas de poderes incríveis* (*grifo de bronze*) (27°–30°); *tapete voador* (1,5 m. por 2 m.) (28°–30°); *manual do bom exercício +3*, usado, *pedra iônica verde clara* (30°).

PALADINO PdM

Valores de Habilidades no 21° Nível: For 14, Des 8, Con 14 (+2 da *pedra iônica*), Int 10, Sab 14, Car 25 (+6 do *manto*).

Valores de Habilidade Aprimorados: 24°, For 15 (+1 do 24° nível); 28° For 16 (+1 do 28 ° nível), Des 12 (+4 das *luvas*).

Talentos Iniciais: Ataque Poderoso, Combate Montado, Expulsão Adicional, Foco em Arma (espada longa), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Talentos: 21°, Sucesso Decisivo Avassalador; 24°, Vitalidade Épica; 27°, Poderio Épico; 30°, Vitalidade Épica.

Talentos Adicionais de Classe: 23°, Aura de Energia Positiva; 26°, Aura de Coragem Aprimorada; 29°, Sucesso Decisivo Devastador.

Características Iniciais de Classe: *Detectar o mal*, graça divina, *cura pelas mãos*, saúde divina, aura de coragem, destruir o mal, expulsar mortos-vivos, montaria especial, *remover doença* 6/semana.

Características de Classe: 21°, *remover doença* 7/semana; 24° *remover doença* 8/semana; 27°, *remover doença* 9/semana; 30° *remover doença* 10/dia.

Magias Por Dia: 4/4/3/3

Armadura de Batalha: +4 (21°–26°); +5 (27°–30°).

Escudo Grande de Metal: +4 (21°–26°); +6 (27°–30°).

Espada Longa (Corpo a Corpo): +5 (21°–25°); *espada longa sagrada* +5 (26°–28°); *espada longa sagrada anti-criatura* (escolha o tipo) +5 (29°); *espada longa defensora sagrada anti-criatura* (escolha o tipo) +5 (30°).

Arco Longo Composto (Distância): *reforçado* +2 (+2 bônus For).

Flechas: 25 *flechas* +1.

Poções: 2 *curar ferimentos graves*, *vôo*, *idiomas*, *sabedoria*.

Pergaminhos: *remover paralisia*, 2 *suportar elementos* (*fogo*), *proteção contra a morte*.

Outros Equipamentos Mágicos: *Trombeta da bondade*, *o ungüento de Keoghtom*, *filactéria da fé*, *manto do Carisma +6*, *halo da destruição* (*maior*), *pedra iônica rosa*, *anel de proteção +5*, *pedra iônica da resistência +3*, *anel de escudo mental* (22°–30°); *amuleto de armadura natural +3* (23°–26°); *varinha de suportar elementos*, *varinha de proteger outro* (24°–30°); *amuleto de armadura natural +4* (27°); *amuleto de armadura natural +5*, *luvas de Destreza +5*, *pedra da sorte* (28°–30°).

Montaria e Equipamento: Freio e rédeas, sela militar, alforjes, montaria de paladino, *meia-armadura de montaria* +2.

Outros Equipamentos Normais: Adaga, símbolo sagrado de prata, kit de primeiros socorros, 4 água benta.

Ranger PdM

Valores de Habilidades no 21° Nível: For 18 (+4 do *cinto*), Des 24 (+4 das *luvas*), Con 15 (+2 da *pedra iônica*), Int 10, Sab 14 (+2 da *pedra iônica*), Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 24°, Des 25 (+1 do 24° nível), For 20 (+6 do *cinto*); 28°, Des 26 (+1 do 28° nível).

Talentos Iniciais: Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (arco longo composto), Precisão, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tiro Certeiro, Tiro Rápido.

Talentos: 21°, Combater com Duas Armas Maior; 24°, Ruína dos Inimigos; 27°, Velocidade Ofuscante; 30°, Morte dos Inimigos.

Talentos Adicionais de Classe: 23°, Combater com Duas Armas Perfeito; 26°, Inimigo Predileto Aprimorado; 29°, Poderio Épico.

ITENS MÁGICOS COMUNS

Pedra Iônica de Resistência: Estas *pedras iônicas* (geralmente de cor laranja escuro) possuem todas as características de uma *pedra iônica* padrão. As *pedras iônicas de resistência* oferecem proteção mágica na forma de +1 a +5 de bônus de resistência em todos os testes de resistência (Fortitude, Reflexo, Vontade).

Nível de Conjurador: 5°; *Pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *resistência*, o nível do conjurador deve ser o triplo do bônus da *pedra iônica*; *Preço de Mercado:* 2.000 PO (+1), 8.000 PO (+2), 18.000 PO (+3), 32.000 PO (+4), 50.000 PO (+5); *Peso:* —.

Tabela A3-5: PdM Guerreiro

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Espada Bastarda (1d10)	Arco Longo Composto (1d8)	F/R/V	Esc	Sal	Cav
21°	178	34	+5	6 m	+34/29/24/19 (+14)	+27/22/17/12 (+8)	+19/+11/+11	+19	+18	+13
22°	187	34	+5	6 m	+35/30/25/20 (+15)	+27/22/17/12 (+8)	+20/+12/+12	+19	+18	+15
23°	195	37	+5	6 m	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+20/+12/+12	+19	+18	+17
24°	207	38	+5	6 m	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+22/+14/+14	+19	+18	+19
25°	212	40	+5	6 m	+37/32/27/22 (+15)	+30/25/20/15 (+9)	+22/+14/+14	+19	+18	+21
26°	221	40	+5	6 m	+37/32/27/22 (+15+ 1d6 eletricidade)	+30/25/20/15 (+9)	+23/+15/+15	+19	+18	+23
27°	229	41	+5	6 m	+39/34/29/24 (+15+2d6 eletricidade/frio)	+32/27/22/17 (+9)	+23/+19/+15	+19	+18	+25
28°	238	41	+5	6 m	+40/35/30/25 (+15+2d6 eletricidade/frio)	+34/29/24/19 (+10)	+24/+20/+16	+19	+18	+27
29°	246	41	+5	6 m	+41/36/31/26 (+15 *vorpal*)	+35/30/25/20 (+10)	+24/+20/+17	+19	+18	+29
30°	275	41, *piscar*	+5	6 m	+42/37/32/27 (+15 *vorpal*)	+36/31/26/21 (+10)	+25/+21/+18	+19	+18	+31

Tabela A3-6: PdM Monge

Nível	PV	CA[1]	Inic	Desl	Desarmado	Kama (1d6)	Funda (1d4)	F/R/V	Sal	E/E/A
21°	136	28	+9	30 m	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (1d4+3)	+14/+17/+17	+29	+30
22°	143	28	+9	30 m	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (1d4+3)	+15/+18/+18	+30	+31
23°	149	28	+9	30 m	+23/20/17/14/11 (+6)	+29/26/23/20/17 (+9)	+26/21/16 (1d4+3)	+15/+18/+18	+32	+32
24°	159	31	+9	30 m	+23/20/17/14/11 (+6) [2]	+29/26/23/20/17 (+9)	+28/23/18 (1d4+5)	+16/+19/+19	+33	+33
25°	182	34	+9	30 m	+24/21/18/15/12 (+6) [2]	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (1d4+5)	+16/+19/+19	+34	+34
26°	189	39	+9	30 m.	+24/21/18/15/12 (+6) [2]	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (1d4+5)	+17/+20/+20	+35	+35
27°	195	40	+9	30 m	+25/22/19/16/13 (+6) [2]	+31/28/25/22/19 (+9)	+30/25/20 (1d4+5)	+17/+20/+20	+36	+36
28°	202	40	+9	30 m	+26/23/20/17/14 (+7) [2]	+32/29/26/23/20 (+10)	+30/25/20 (1d4+5)	+18/+21/+21	+38	+37
29°	208	40	+9	30 m	+27/24/21/18/15 (+7) [2]	+33/30/27/24/21 (+10)	+31/26/21 (1d4+5)	+18/+21/+21	+39	+38
30°	215	40	+9	30 m	+28/25/22/19/16 (+7) [2 3]	+34/31/28/25/22 (+10)	+32/27/22 (1d4+5)	+20/+23/+23	+41	+40

1 O manto do deslocamento fornece 50% de chance de falha contra todas as criaturas, exceto aquelas com percepção às cegas ou visão da verdade constante, ou efeitos similarmente poderosos.
2 O talento Ataque Cortante do monge tem cec. 19–20/x2.
3 O talento Ataque Vorpal decapitará um inimigo que sofrer um sucesso decisivo de um ataque desarmado.

Tabela A3-7: PdM Paladino

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Espada longa (1d8)	Arco longo Composto (1d8)	F/R/V	Cura	Cav	Conc
21°	157	32	–1	6 m	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+21/+15/+15	+19	+16	+13
22°	165	32	–1	6 m	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+25/+19/+19	+19	+18	+13
23°	172	35	–1	6 m	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+25/+19/+19	+19	+20	+13
24°	200	35	–1	6 m	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+25/+20/+20	+19	+22	+13
25°	207	35	–1	6 m	+32/27/21/16 (+8+2d6 sagrado)	+25/20/15/10 (+5)	+25/+20/+20	+19	+24	+13
26°	215	35	–1	6 m	+32/27/21/16 (+8+2d6 sagrado)	+25/20/15/10 (+5)	+26/+21+/21	+19	+26	+13
27°	222	38	–1	6 m	+33/29/23/18 (+8+2d6 sagrado)	+27/23/17/12 (+5)	+26/+21+/21	+19	+28	+13
28°	230	41	–1	6 m	+34/30/24/19 (+9+2d6 sagrado)	+27/23/17/12 (+5)	+27/+24/+22	+19	+30	+13
29°	237	41	–1	6 m	+35/31/25/29 (+9+2d6 sagrado, anti-criatura)	+28/24/18/13 (+5)	+27/+24/+22	+19	+32	+13
30°	265	41	–1	6 m	+35/31/25/29 (+9+2d6 sagrado, anti-criatura)	+28/24/18/13 (+5)	+28/+25/+23	+19	+34	+13

Abreviaturas:
Cav = Cavalgar,
Esc = Escalar,
Conc = Concentração,
F/R/V = Furtitude/Reflexos/Vontade,
E/E/A = Equilibrio / Esconder-se / Acrobacia
Sal = Saltar.

Características Iniciais de Classe: Rastrear, usando armadura leve ou sem armadura adquire Ambidestria e Combater com Duas Armas, inimigo predileto (goblinóide, morto-vivo, gigante, dragão, diabo).

Características de Classe: 25°, inimigo predileto (demônio); 30°, inimigo predileto (abominação).

Magias por Dia: 4/4/3/3.

Corselete de Couro Batido: +4 (21°–25°); +5 (26°–30°).

Espada Longa (Corpo-a-Corpo): +4 (21°); +5 (22°–25°).

Espada Curta (Mão inábil): +1 (21°), +2 (21°–23°); +3 (24°); +5 (25°–30°).

Arco Longo Composto (Distância): *reforçado* +4 (+4 bônus For).

Flechas: 25 *flechas* +1 (21°–24°); 3 *flechas da morte aprimorada*; 25 +5 (25°–30°).

Poções: *poção de esconder-se*, 3 *poções de curar ferimentos graves.*

Outros Equipamentos Mágicos: *Olhos de águia, manto élfico, sacola prestativa de Heward, braçadeiras do arqueiro, pedra iônica azul incandescente, botas de saltar e pular, luvas da Destreza +4, pedra iônica verde clara, anel de resistência, robe da camuflagem, bainha das lâminas afiadas, estatuetas de poderes incríveis (montaria de obsidiana), pedra iônica rosa; amuleto de armadura natural +1, anel de proteção +1 (21°–22°); cinto da força do gigante +4 (21°–23°); anel de proteção +2 (23°–25°); amuleto de armadura natural +3 (23°–27°); cinto da força do gigante +6 (24°–30°); anel de proteção + 4 (26°–27°); anel de proteção +5, amuleto de armadura natural +5 (28°–30°); varinha de curar ferimentos graves (28°–30°); cubo de força (29°–30°); elmo da telepatia (30°).*

Modificadores de Perícias de Ranger

Nível	Sob	Obs	Fur	Esc
21º	+27	+33	+32	+57
22º	+28	+34	+33	+58
23º	+29	+35	+34	+59
24º	+30	+36	+35	+60
25º	+31	+37	+36	+61
26º	+32	+38	+37	+62
27º	+33	+39	+38	+63
28º	+34	+40	+40	+65
29º	+35	+41	+41	+66
30º	+36	+42	+42	+67

Abreviaturas:
Sob = Sobrevivência, **Obs** = Observação, **Fur** = Furtividade, **Esc** = ESconder-se.

LADINO PdM

Valores de Habilidades no 21º Nível: For 12, Des 26 (+6 das *luvas*), Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 21º, Con 15 (+2 da *pedra iônica*); 24º, Des 27 (+1 do 24º nível); 25º, For 16 (+4 do *cinto*); 28º, Des 28 (+1 do 28º nível).

Talentos Iniciais: Acuidade com Arma (sabre), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (sabre).

Talentos: 21º, Iniciativa Superior; 24º, Esquiva Épica; 27º, Ataque de Oportunidade Furtivo; 30º, Auto-Camuflagem.

Talentos Adicionais de Classe: 24º, Dano Prolongado; 28º, mente escorregadia (habilidade especial de ladinos do *Livro do Jogador*).

Características Iniciais de Classe: Esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado, +4 contra armadilhas), evasão aprimorada, amortecer impacto, ataque incapacitante, oportunismo, ataque furtivo +10d6.

Características de Classe: 21º, ataque furtivo (dano adicional na tabela abaixo); 23º, esquiva sobrenatural (+5 contra armadilhas); 26º, esquiva sobrenatural (+6 contra armadilhas); 29º, esquiva sobrenatural (+7 contra armadilhas).

Sabre (Corpo a Corpo): +4 (21º); +5 (22º–30º).

Arco Curto Composto (Distância): *reforçado* +3 (+2 bônus For) (21º–27º); *reforçado* +5 (+3 bônus For) (28º–30º).

Flechas: 25 +1 (21º); 25 +3 (22º–23º); 25 +5 (24º–27º); 50 +5 (28º–30º).

Poções: 2 *neutralizar venenos, velocidade, alterar-se*, 3 *curar ferimentos graves*, 2 *forma gasosa*.

Outros Equipamentos Mágicos: *Manto de resistência +4, anel de invisibilidade, mochila de carga III, luvas da Destreza +6, botas aladas, pedra iônica lavanda e verde, pedra iônica rosa, anel de proteção +2* (21º–22º); *braçadeiras da armadura +5* (21º–23º); *anel de proteção +4* (23º–24); *braçadeiras da armadura +7* (24º–25); *anel de proteção +5* (25º–30º); *cinto da força do gigante +4* (25º–30º); *braçadeiras da armadura +8, óculos noturnos* (26º–30º); *anel de movimentação livre* (27º–30º); *bastão de detecção de inimigos* (29º–30º); *cubo de energia* (30º).

Outros Equipamentos Normais: 15 m de corda de seda, instrumentos de ladrão (obra-prima).

FEITICEIRO PdM

Valores de Habilidades no 21º Nível: For 8, Des 16 (+2 das *luvas*), Con 15 (+2 da *pedra iônica*), Int 10, Sab 12, Car 26 (+6 do *manto*).

Valores de Habilidade Aprimorados: 24º, Car 27 (+1 do 24º nível), Des 20 (+6 das *luvas*); 28º, Car 28 (+1 28º nível).

Talentos Iniciais: Criar Varinha, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia, Vitalidade.

Talentos: 21º, Resistência à Elementos (escolha um tipo de energia); 24º Especialista em Varinha; 27º, Mimetizar Magia (escolha uma magia conhecida); 30º, Magia do Familiar (*pele rochosa*).

Talentos Bônus de Classe: 23º, Magia do Familiar (*corrente de relâmpagos*); 26º, Magia Penetrante Épica; 29º, Ataque de Oportunidade Mágico.

Características de Classe: Invocar Familiar.

Magias Conhecidas (21º–30º): 9/5/5/4/4/4/3/3/3/3.

Lança Curta (Corpo a Corpo): +1.

Poções: 3 *curar ferimentos graves*.

Pergaminhos: *Teletransporte, palavra de poder, atordoar, dominação, rajada prismática, punho cerrado de Bigby, evaporação, labirinto, invocar criatura IX, evaporação, chuva de meteoros* (21º–26º); *4 evaporação, 4 chuva de meteoros* (27º–30º).

Outros Equipamentos Mágicos: *Contas de energia, varinha de relâmpago* (10º nível de conjurador), *manto do Carisma +6, anel arcano III, pedra iônica rosa; amuleto de armadura natural +2* (21º–26º); *anel de proteção +4* (21º); *braçadeiras da armadura +5* (21º–22º); *luvas da Destreza +2* (21º); *luvas da Destreza +4* (22º–23º); *anel de proteção +5, varinha de arrombar* (22º–30º); *braçadeiras da armadura +7* (23º–24º); *varinha de bola de fogo* (6º nível de conjurador) (23º–30º); *luvas da Destreza +6* (24º–30º); *braçadeiras da armadura +8* (25º–30º); *varinha de invisibilidade aprimorada; varinha de pele rochosa* (26º–30º); *amuleto de armadura natural +3* (27º); *botas da velocidade* (5 rodadas de *velocidade*) (27º–30º); *amuleto de armadura natural +5* (28º–30º); *bola de cristal com telepatia* (29º–30º); *pérola de poder* (6º) (30º).

Outro Equipamento Normal: Adaga, fogo alquímico.

MAGO PdM

Valores de Habilidades no 21º Nível: For 10,Des 16 (+2 das *luvas*), Con 15 (+2 da *pedra iônica*), Int 26 (+6 da *tiara*), Sab 12, Car 8.

Valores de Habilidade Aprimorados: 22º, Des 18 (+4 das *luvas*); 24º, Int 27 (+1 do 24º nível); 28º, Int 28 (+1 do 28º nível).

Talentos Iniciais: Acelerar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

Talentos: 21º, Capacidade Mágica Aprimorada (10º); 24º, Capacidade Mágica Aprimorada (12º); 27º, Mimetizar Magia (escolher uma magia conhecida); 30º, Magia do Familiar (*teletransporte exato*).

Talentos Bônus de Classe: 23º, Capacidade Mágica Aprimorada (11º); 26º, Magia Penetrante Épica; 29º, Capacidade Mágica Aprimorada (13º).

Características de Classe: Invocar Familiar.

Bordão (Corpo a Corpo): *Cajado congelante*.

Besta Leve (Distância): +1.

Virotes: 25 +1.

Pergaminhos: *Bola de fogo* (10º nível de conjurador), *teletransporte exato, névoa ácida, nuvem incendiária, alterar forma, grito da banshee, punho cerrado de Bigby, evaporação, labirinto, invocar criatura IX*.

Poções: *Curar ferimentos graves, alterar-se, velocidade, vôo*.

Tabela A3-8: PdM Ranger

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Ataque Primário	Espada Longa (1d8)	Espada Curta mão inábil (1d6)	Arco Longo Composto (1d8)	F/R/V
21º	157	25	+11	18 m	+30[1]	+28/23/18/13 (+8)	+25/+20/+15 (+5)	+35/30/25/20 (+10)	+15/+14/+9
22º	165	25	+11	18 m	+31[1]	+29/24/19/14 (+9)	+26/+21/+16 (+6)	+35/30/25/20 (+10)	+16/+15/+10
23º	172	28	+11	18 m	+32[1]	+30/25/20/15 (+9)	+27/+22/+17 (+6)	+36/31/26/21 (+10)	+16/+15/+10
24º	180	28	+11	18 m	+33[1]	+31/26/21/16 (+10)	+29/+24/+19 (+8)	+36/31/26/21 (+10)	+17/+16/+11
25º	187	28	+11	18 m	+34[1]	+32/27/22/17 (+10)	+32/+27/+22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+17/+16/+11
26º	197	31	+11	18 m	+34[1]	+32/27/22/17 (+10)	+32/+27/+22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+18/+17/+12
27º	202	31	+11	18 m	+34[1]	+33/28/23/18 (+10)	+33/+28/+23 (+10)	+42/37/32/27 (+14)	+18/+17/+12
28º	210	34	+11	18 m	+34[1]	+33/28/23/18 (+10)	+33/+28/+23 (+10)	+43/38/33/28 (+14)	+19/+19/+13
29º	217	34	+11	18 m	+34[1]	+35/30/25/20 (+10)	+35/+30/+25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+19/+19/+13
30º	225	34	+11	18 m	+34[1]	+35/30/25/20 (+10)	+35/+30/+25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+20/+20/+14

Observação:

Usando uma ação ataque total, é possível usar a espada longa e a espada curta em combate. Isso permite três ataques adicionais com a espada curta: o primeiro com o bônus mais elevado, o segundo com –5 de penalidade, e o terceiro com –10 de penalidade do valor mais elevado. Ainda existe –2 de penalidade em todos os ataques.

[1] Se executar uma ação de ataque total somente com a espada longa, o ranger utiliza o bônus base de ataque e desfere 4 ataques, com –5 de penalidade em relação ao valor de ataque anterior a partir do segundo golpe.

Tabela A3-9: PdM Ladino

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Sabre (1d6)	Arco curto Composto (1d6)	Ataque Furtivo	F/R/V	E/F/A	AF	O/O	P/A	OM	UIM
21º	115	29	+16	9 m	+28/23/18 (+5)	+28/23/18 (+5)	+11d6	+12/+26/+10	+32	+34	+26	+26	+28	+23
22º	121	29	+16	9 m	+29/24/19 (+6)	+30/25/20 (+7)	+11d6	+13/+27/+11	+33	+35	+27	+27	+29	+24
23º	126	31	+16	9 m	+30/25/20 (+6)	+31/26/21 (+7)	+12d6	+13/+27/+11	+34	+36	+28	+28	+30	+25
24º	132	33	+16	9 m	+30/25/20 (+6)	+33/28/23 (+9)	+12d6	+14/+28/+12	+35	+37	+29	+29	+31	+26
25º	137	34	+16	9 m	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+14/+28/+12	+36	+38	+30	+30	+32	+27
26º	143	35	+16	9 m	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+15/+29/+13	+37	+39	+31	+31	+33	+28
27º	148	35	+16	9 m	+32/27/22 (+8)	+35/30/25 (+9)	+14d6	+15/+29/+13	+38	+40	+32	+32	+34	+29
28º	154	36	+17	9 m	+33/28/23 (+8)	+38/33/28 (+13)	+14d6	+16/+31/+14	+40	+42	+33	+33	+36	+30
29º	159	36	+17	9 m	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+16/+31/+14	+41	+43	+34	+34	+37	+31
30º	165	36[1]	+17	9 m	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+17/+32/+15	+42	+44	+35	+35	+38	+32

Os ataques contra o ladino sofrem 10% de chance de falha (o equivalente a um quarto de camuflagem), exceto quando o personagem perder seu bônus de Destreza na CA.

Tabela A3-10: PdM Feiticeiro

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Lança Curta (1d8)	F/R/V	IM	Conc	Magias por Dia
21º	97	24	+7	9 m	+11/6 (+1)	+7/+10/+13	+24	+26	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
22º	102	25	+7	9 m	+11/6 (+1)	+8/+11/+14	+25	+27	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
23º	106	27	+7	9 m	+12/7 (+1)	+8/+11/+14	+26	+28	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
24º	111	29	+9	9 m	+12/7 (+1)	+9/+13/+15	+27	+29	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
25º	115	30	+9	9 m	+13/8 (+1)	+9/+13/+15	+28	+30	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
26º	120	30	+9	9 m	+13/8 (+1)	+10/+14/+16	+29	+31	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
27º	124	31	+9	9 m	+14/9 (+1)	+10/+14/+16	+30	+32	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
28º	129	33	+9	9 m	+14/9 (+1)	+11/+15/+17	+31	+33	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7
29º	133	33	+9	9 m	+15/10 (+1)	+11/+15/+17	+32	+34	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7
30º	138	33	+9	9 m	+15/10 (+1)	+12/+16/+18	+33	+35	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7

Tabela A3-11: PdM Mago

Nível	PV	CA	Inic	Desl	Bordão (1d6)	Bordão (1d8)	F/R/V	IM	CQ2	CQ4	Conc	Alq	Esp
21º	97	25	+7	9 m	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+10/+12/+16	+32	+32	+9	+25	+32	+21
22º	102	27	+8	9 m	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+11/+14/+17	+33	+33	+10	+26	+33	+22
23º	106	27	+8	9 m	+13/8 (+1)	+17/12 (+2)	+11/+14/+17	+34	+34	+11	+27	+34	+23
24º	111	27	+8	9 m	+13/8 (+1)	+17/12 (+2)	+12/+15/+18	+35	+35	+12	+28	+35	+24
25º	115	27	+8	9 m	+14/9 (+1)	+18/13 (+2)	+12/+15/+18	+36	+36	+13	+29	+36	+25
26º	120	29	+8	9 m	+14/9 (+1)	+18/13 (+2)	+13/+16/+19	+37	+37	+14	+29	+37	+26
27º	124	29	+8	9 m	+15/10 (+1)	+19/14 (+2)	+13/+16/+19	+38	+38	+15	+30	+38	+27
28º	129	29	+8	9 m	+15/10 (+1)	+19/14 (+2)	+14/+17/+20	+39	+39	+16	+31	+40	+29
29º	133	32	+8	9 m	+16/11 (+1)	+20/15 (+2)	+14/+17/+20	+40	+40	+17	+32	+41	+31
30º	138	32	+8	9 m	+16/11 (+1)	+20/15 (+2)	+15/+18/+21	+41	+41	+18	+33	+42	+33

Abreviaturas:

AF = Abrir Fechaduras,
CQ4 = Conhecimento(quaisquer 4),
Equ = Equilíbrio,
IM = Identificar Magia.
UIM = Usar Instrumento Mágico.
Alq = Alquimia,
Dipl = Diplomacia,
Esp = Espionar,
O/O = Ouvir/ Observar,
Conc = Concentração,
E/F/A = Esconder-ser, /Furtividade/Acrobacia
OM = Operar Mecanismo,
CQ2 = Conhecimento(quaisquer 2),
EA = Empatia com Animais,
F/R/V = Furtitude/Reflexos/Vontade,
P/A = Procurar/Avaliação,

Outros Equipamentos Mágicos: *braçadeiras da armadura +8, tiara do intelecto +6, cajado congelante, bastão da absorção, pedra iônica rosa, asas de vôo, anel arcano I* (21°–26°); *anel de proteção +2, luvas da Destreza +2* (21°); *amuleto de armadura natural +2* (21°–28°); *luvas da Destreza +4* (22°–30°); *anel de proteção +3* (22°–25°); *varinha de bola de fogo* (10° nível de conjurador) (25°–30°); *anel de proteção +5* (26°–30°); *anel arcano III* (27°–30°); *cubo de resistência ao frio* (28°–30°); *amuleto de armadura natural +5, varinha de piscar* (29°–30°); *bola de cristal com ver o invisível* (30°).

Outro Equipamento Normal: Adaga.

Magias Por Dia

21°	(níveis de magia 0-10°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1[1]
22°	(níveis de magia 0-10°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1[1]
23°	(níveis de magia 0-11°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1[1]/1
24°	(níveis de magia 0-12°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1[1]/1/1
25°	(níveis de magia 0-12°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1[1]/1/1
26°	(níveis de magia 0-12°)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1[1]/1/1
27°	(níveis de magia 0-12°)	4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1[1]/1/1
28°	(níveis de magia 0-12°)	4/7/6/12/6/5/5/5/5/5/1[1]/1/1
29°	(níveis de magia 0-13°)	4/7/6/12/6/5/5/5/5/5/1[1]/1/1/1
30°	(níveis de magia 0-13°)	4/7/6/12/6/5/5/5/5/5/1[1]/1/1/1

[1] O 10° nível de magia e superiores são usados para efeitos metamágicos de nível 0 a 9° nível. Eles também podem ser utilizados para preparar magias de níveis mais baixos.

PdMs E EQUIPAMENTO ÉPICO

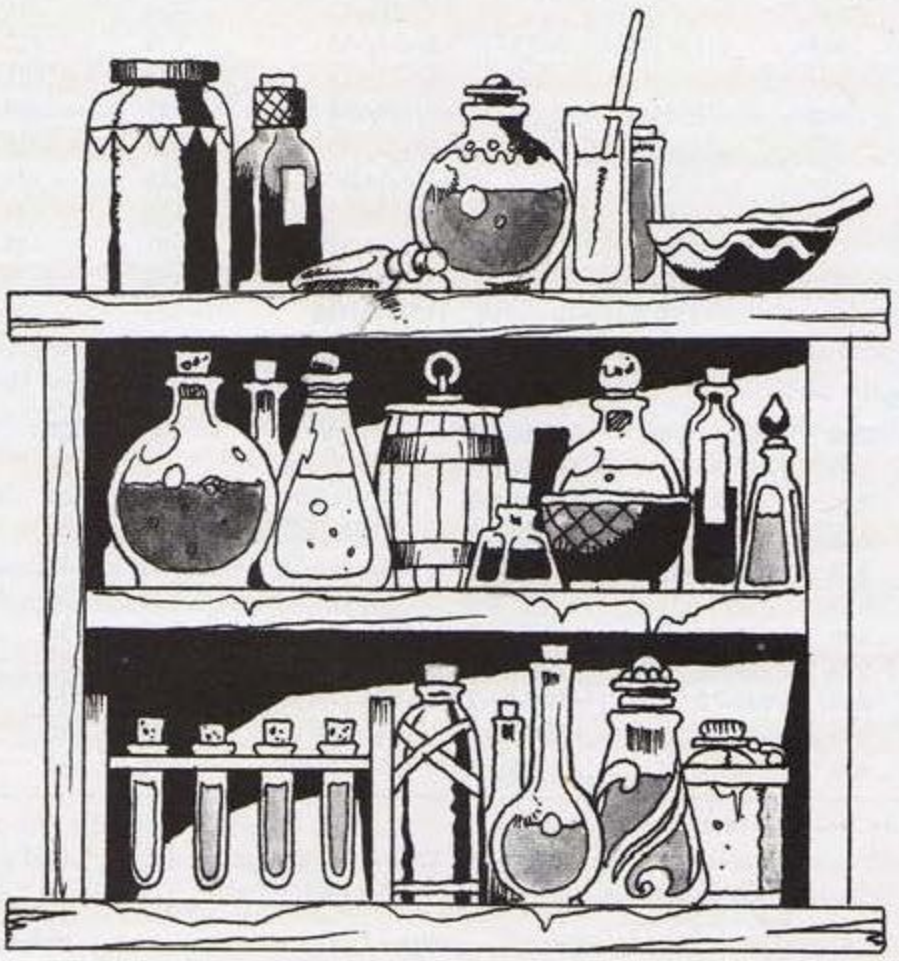
A Tabela A3–12 (a seguir) fornece o valor em peças de ouro do equipamento de qualquer PdM até o 30° nível. Caso esteja criando um novo PdM, selecione um equipamento cujo valor total seja igual ou inferior a esta quantia e distribua o restante como dinheiro (ouro ou gemas). Os PdMs deste apêndice utilizam estes valores para determinar o preço total de seu equipamento. A riqueza de um PdM aumenta mais lentamente nos níveis épicos, assim como o tesouro e equipamentos de um PJ épico — pelas mesmas razões.

Uma vez que a riqueza de um PdM se aprimora mais lentamente, será muito difícil para PdMs de 21° a 30° nível adquirirem magias ou itens mágicos épicos. Eles simplesmente não possuem a riqueza necessária para adquiri-los com a mesma velocidade dos PJs. No caso das magias épicas, é possível fornecer ao PdM épico qualquer quantidade de efeitos já desenvolvidos, respeitando o bom senso. As magias épicas não são "despojáveis", então sempre que seus PJs derrotarem um PdM que tenha magias épicas, o equilíbrio do jogo não será afetado quando o grupo recolher os espólios, pois a média esperada de PO concedida aos personagens não ultrapassará o tesouro por derrotar uma criatura daquele ND.

Para criar um PdM de 30° nível ou superior, basta continuar a progressão, aumentando o valor do tesouro em cerca de 10% do nível anterior.

Tabela A3-12: Valor de Equipamento de PdMs

Nível de PdM	Valor do Equipamento
21°	240.000
22°	265.000
23°	290.000
24°	320.000
25°	350.000
26°	390.000
27°	430.000
28°	470.000
29°	520.000
30°	570.000



Apêndice 4: Manual de Conversão

APÊNDICE DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Uma vez que as regras de D&D 3.0 foram atualizadas, através das edições revisadas e ampliadas do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*, incluímos nas páginas a seguir o manual de conversão disponibilizado pela Wizards of the Coast, a editora original do *Livro dos Níveis Épicos*. Essa atualização servirá para que o Mestre consiga adaptar as regras contidas neste livro para a nova edição.

QUAIS AS MUDANÇAS NOS LIVROS DE REGRAS BASICAS?

O propósito deste apêndice não é fornecer uma lista completa sobre todas as mudanças da revisão nas regras da versão 3.5. Existem muitas mudanças em diversos aspectos das regras para serem reunidas e apresentadas num único manual. Ao invés disso, nós queremos lhe fornecer uma idéia mais ampla do que foi modificado e todo o suporte necessário para atualizar os produtos mais populares.

Mas, é necessário fazer estas mudanças?

Definitivamente, NÃO.

Este apêndice é destinado para os jogadores e Mestres que valorizam a precisão das regras e gostariam de saber o que mudou, para que possam continuar desfrutando seus produtos da 3ª edição.

É possível fazer anotações sobre as mudanças nos seus próprios livros, tirar cópias deste material e colocar como marcadores nas páginas relevantes ou simplesmente usar este suplemento junto com seus livros.

Nós disponibilizamos uma visão geral e sucinta sobre as alterações da revisão dos livros de regras básicas e para o suplemento *Livro dos Níveis Épicos*.

PROGRESSÕES ÉPICAS DAS CLASSES

As progressões épicas das classes básicas não se alteram. Veja a seguir as mudanças na progressão épica das classes de prestígio que existiam no *Livro do Mestre* 3.0 e as novas classes do *Livro do Mestre* 3.5.

ALGOZ ÉPICO

Destruir o Bem: O algoz épico pode usar esta habilidade uma vez adicional a cada 5 níveis depois do 10º.

ANÃO PROTETOR ÉPICO

Sentir Armadilhas: Aumenta +1 a cada 4 níveis depois do 8º.

Talentos Adicionais: O anão protetor épico adquire um talento adicional (escolhido na lista de talentos do anão protetor) a cada 5 níveis depois do 10º.

ANDARILHO DO HORIZONTE ÉPICO

Dado de Vida: d8

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Maestria Terreno Aprimorada: O andarilho do horizonte épico é capaz de escolher um dos terrenos de seu repertório anterior, da habilidade maestria de terreno, adicionando +1 no bônus de intuição nas jogadas de ataque e dano contra as criaturas daquele tipo de terreno. O limite para o bônus de intuição para qualquer terreno equivale ao nível de classe do andarilho do horizonte épico dividido por 10, arredondado para cima.

Talentos Adicionais: O andarilho do horizonte épico adquire um talento adicional (escolhido na lista de talentos do andarilho do horizonte épico) a cada 4 níveis depois do 10º.

Lista de Talentos do Andarilho do Horizonte Épico: Alpinista Lendário, Armadura de Pele, Deslocamento Épico, Foco em Perícia Épico, Longevidade Expandida, Poderio Épico, Poliglota, Reputação Épica, Resistência à Energia, Saúde Perfeita, Tolerância Épica, Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica.

ASSASSINO ÉPICO

Magias: O assassino épico não aprende nenhuma magia adicional depois do 10º nível.

CAVALEIRO SOBRENATURAL ÉPICO

Dado de Vida: d6

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Tabela: Algoz Épico

Nível	Especial
11º	
12º	
13º	Ataque furtivo +4d6, talento adicional
14º	
15º	Destruir o bem 4/dia
16º	Ataque furtivo +5d6, talento adicional
17º	
18º	
19º	Ataque furtivo +6d6, talento adicional
20º	Destruir o bem 5/dia

Tabela: Anão Protetor Épico

Nível	Especial
11	Posição defensiva 6/dia
12	Sentir armadilhas +3
13	Posição defensiva 7/dia
14	Redução de dano 9/[T]
15	Talento adicional, posição defensiva 8/dia
16	Sentir armadilhas +4
17	Posição defensiva 9/dia
18	Redução de dano 12/[T]
19	Posição defensiva 10/dia
20	Talento adicional

Tabela: Andarilho do Horizonte Épico

Nível	Especial
11º	Maestria de terreno aprimorada
12º	Maestria de terreno aprimorada
13º	Maestria de terreno aprimorada
14º	Talento adicional, maestria de terreno aprimorada
15º	Maestria de terreno aprimorada
16º	Maestria de terreno aprimorada
17º	Maestria de terreno aprimorada
18º	Talento adicional, maestria de terreno aprimorada
19º	Maestria de terreno aprimorada
20º	Maestria de terreno aprimorada

Magias: O nível de conjurador do cavaleiro sobrenatural arcano épico aumenta +1 a cada nível depois do 10º. O personagem ainda adquire magias no seu limite diário (e magias conhecidas, caso seja necessário) a cada nível, até o limite máximo imposto pela classe básica de conjurador arcano anterior do cavaleiro, antes de selecionar esta classe de prestígio.

Talentos Adicionais: O cavaleiro sobrenatural épico adquire um talento adicional (escolhido na lista de talentos do cavaleiro sobrenatural épico) a cada 4 níveis depois do 10º.

Lista de Talentos do Cavaleiro Sobrenatural Épico: Aprimorar Magia, Armadura de Pele, Arquearia em Combate, Ataque de Oportunidade Mágico, Ataque Giratório Aprimorado, Bloquear Conjuração, Capacidade Mágica Aprimorada, Cavaleiro Lendário, Combater com Duas Armas Perfeito, Conhecimento Mágico, Conjuração Épica, Desprezar Componentes Materiais, Dilacerar com Duas Armas, Emanação Permanente, Enxame de Flechas, Foco em Arma Épico, Foco em Magia Épico, Iniciativa Superior, Investida Atroz, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magias em Combate Aprimorado, Mimetizar Magia, Penetrar Redução de Dano, Poderio Épico, Precisão Sobrenatural, Recarga Instantânea, Redução de Dano, Reflexos de Combate Aprimorados, Sucesso Decisivo Avassalador, Sucesso Decisivo Devastador, Tempestade de Arremessos, Tiro Longínquo, Tiro Múltiplo Aprimorado, Vitalidade Épica.

DANÇARINO DAS SOMBRAS ÉPICO

A cada nível múltiplo de três depois do 9º (12º, 15º, e assim por diante) adicione +2 DV (e os respectivos aumentos de bônus base de ataque e bônus base de resistência) ao companheiro sombrio do dançarino.

DISCÍPULO DO DRAGÃO ÉPICO

Dado de Vida: d12.

Pontos de perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Armadura Natural: No 13º nível, e a cada 3 níveis subseqüentes, o bônus de armadura natural do discípulo do dragão aumenta em +1 (+5 no 13º, +6 no 16º, e assim por diante).

Sopro: No 13º nível, e a cada 4 níveis subseqüentes, o dano causado pelo sopro do discípulo do dragão épico aumenta +2d8.

Talentos Adicionais: O personagem adquire um talento adicional (escolhido na lista de talentos do discípulo do dragão épico) a cada 4 níveis depois do 10º.

Lista de Talentos do Discípulo do Dragão Épico: Armadura de Pele, Arrebatar†, Capacidade Mágica Aprimorada, Carisma Maior, Conhecimento em Magia, Constituição Maior, Foco Épico em Perícia (Conhecimento [arcano]), Força Maior, Inversão†, Investida Aérea†, Longevidade Expandida, Magias em Combate Aprimorado, Pairar†, Poderio Épico, Redução de Dano, Resistência à Magia Aprimorada, Visão no Escuro Aprimorada, Vitalidade Épica.

† Talentos Gerais. Para o talento Pairar, considere a categoria de idade do discípulo do dragão como metade do seu nível de classe.

Tabela: Discípulo do Dragão Épico

Nível	Especial
11º	
12º	
13º	Sopro 8d6, armadura natural +5
14º	Talento adicional
15º	
16º	Armadura natural +6
17º	Sopro 10d6
18º	Talento adicional
19º	Armadura natural +7
20º	

DUELISTA ÉPICO

Dado de Vida: d10

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Golpe Preciso: A cada cinco níveis depois do 10º, o dano adicional causado pelo golpe preciso do duelista aumenta +1d6.

Talentos Adicionais: O duelista épico adquire um talento adicional (escolhido na lista de talentos do duelista épico) a cada 3 níveis depois do 10º.

Lista de Talentos do Duelista Épico: Ataque Giratório Aprimorado, Combater com Duas Armas Perfeito, Deflexão Excepcional*, Deflexão Infinita*, Deslocamento Épico, Dilacerar com Duas Armas, Foco em Arma Épico (sabre), Foco em Perícia Épico, Iniciativa Superior, Poderio Épico, Reflexos de Combate Aprimorados, Reputação Épica, Velocidade Ofuscante.

*O duelista épico não precisa do talento Ataque Desarmado Aprimorado para adquirir estes talentos, mas deverá usar uma arma perfurante leve ou de uma mão para utilizá-los.

MAGO VERMELHO ÉPICO

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Tabela: Duelista Épico

Nível	Especial
11º	
12º	
13º	Talento adicional
14º	
15º	Golpe preciso +3d6
16º	Talento adicional
17º	
18º	
19º	Talento adicional
20º	Golpe preciso +4d6

Tabela: Mago Vermelho Épico

Nível	Especial
11º	Defesa de especialista +5
12º	Poder mágico +6
13º	Defesa de especialista +6
14º	Poder mágico +7
15º	Defesa de especialista +7, talento adicional
16º	Poder mágico +8
17º	Defesa de especialista +8
18º	Poder mágico +9
19º	Defesa de especialista +9
20º	Poder mágico +10, talento adicional

Tabela: Trapaceiro Arcano Épico

Nível	Especial
11º	Ataque furtivo improvisado 3/dia
12º	Ataque furtivo +8d6
13º	Prestidigitação à distância 4/dia
14º	Ataque furtivo +9d6
15º	Ataque furtivo improvisado 4/dia
16º	Ataque furtivo +10d6
17º	Prestidigitação à distância 5/dia
18º	Ataque furtivo +11d6
19º	Ataque furtivo improvisado 5/dia
20º	Ataque furtivo +12d6

Magias: O nível de conjurador do mago vermelho épico aumenta +1 a cada nível depois do 10º. O personagem ainda adquire magias no seu limite diário (e magias conhecidas, caso seja necessário) a cada nível, até o limite máximo imposto pela classe básica de conjurador arcano anterior do mago vermelho, antes de assumir esta classe de prestígio.

Defesa de Especialista: O bônus nos testes de resistência do Mago Vermelho contra magias pertencentes à sua escola de especialização *aumenta +1 a cada 2 níveis depois do 9º.*

Poder Mágico: A cada 2 níveis depois 10º, o bônus no nível de conjurador do Mago Vermelho para determinar as variáveis das magias baseadas em nível e para os testes de nível de conjurador aumenta em +1.

Talentos Adicionais: O Mago vermelho Épico adquire um talento adicional (escolhido da lista de talentos do mago vermelho épico) a cada 5 níveis depois do 10º.

Lista de Talentos do Mago Vermelho Épico: Acelerar Magia Automática, Alquimia Superior, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conjuração Épica, Criar Armas e Armaduras Épicas, Criar Cajado Épico, Criar Item Maravilhoso Épico, Desprezar Componentes Materiais, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Escrever Pergaminho Épico, Foco em Magia Épico, Forjar Anel Épico, Intensificar Magia, Liderança Épica, Magia do Familiar, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante Épica, Magia Sem gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia.

MESTRE DO CONHECIMENTO ÉPICO

Magias: O nível de conjurador do mestre do conhecimento épico aumenta +1 a cada nível depois do 10º. O ainda adquire magias no seu limite diário (e magias conhecidas, caso seja necessário) a cada nível, até o limite máximo imposto pela classe básica de conjurador anterior do mestre do conhecimento, antes de selecionar esta classe de prestígio.

TEURGISTA MÍSTICO ÉPICO

Dado de Vida: d4

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Magias: Quando o teurgista místico atinge um nível ímpar depois do 10º (11º, 13º, 15º, e assim por diante), ele receberá magias por dia (e magias conhecidas, caso necessário), como se tivesse avançado um nível na classe de conjurador arcano a que pertencia antes de selecionar esta classe de prestígio, até o limite máximo de magias diárias e magias conhecidas daquela classe. O nível de conjurador nesta classe também aumenta em +1.

Quando o teurgista místico atinge um nível par depois do 10º (12º, 14º, 16º, e assim por diante), ele receberá magias por dia (e magias conhecidas, caso necessário), como se tivesse avançado um nível na classe de conjurador divino a que pertencia antes de selecionar esta classe de prestígio, até o limite máximo de magias or diárias e magias conhecidas daquela classe. O nível de conjurador nesta classe também aumenta em +1.

Talentos Adicionais: O teurgista místico épico adquire um talento adicional (escolhido na lista de talentos do teurgista místico épico) a cada 6 níveis depois do 10º.

Lista de Talentos do Teurgista Místico Épico: Acelerar Magia Automática, Acesso Espontânec a Domínio, Aprimorar Magia, Ataque de Oportunidade Mágico, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento Mágico, Conjuração Aprimorada Baseada na Tendência, Conjuração Épica, Desprezar Componentes Materiais, Domínio Adicional, Elevar Magia Aprimorado, Emanação Permanente, Foco em Magia Épico, Intensificar Magia, Magia Espontânea, Magia Irredutível, Magia Penetrante Épica, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Magias Múltiplas, Metamagia Aprimorada, Mimetizar Magia

TRAPACEIRO ARCANO ÉPICO

Dado de Vida: d4

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Magias: O nível de conjurador do trapaceiro arcano épico aumenta +1 a cada nível depois do 10º. O personagem ainda adquire magias no seu limite diário (e magias conhecidas, caso seja necessário) a cada nível, até o limite máximo imposto pela classe básica de conjurador arcano anterior do trapaceiro, antes de selecionar esta classe de prestígio.

Ataque Furtivo: O dano causado pelo ataque furtivo do trapaceiro arcano épico aumenta +1d6 a cada 2 níveis além do 10º.

Ataque Furtivo Improvisado: O trapaceiro arcano pode usar esta habilidade uma vez adicional a cada 4 níveis depois do 7º.

Prestidigitação à Distância: O trapaceiro arcano pode usar habilidade uma vez adicional a cada 4 níveis depois do 9º.

Talentos Adicionais: O trapaceiro arcano épico recebe um talento adicional (escolhido na lista de talentos do trapaceiro arcano épico) a cada 4 níveis depois do 10º.

Lista de Talentos do Trapaceiro Arcano Épico: Ataque de Oportunidade Furtivo, Ataque de Oportunidade Mágico, Ataque Furtivo Aprimorado, Auto-Camuflagem, Capacidade Mágica Aprimorada, Conhecimento de Magia, Dano Prolongado, Foco em Perícia Épico, Magia Sem Gestos Automática, Magia Silenciosa Automática, Magias em Combate Aprimorado, Mimetizar Magia, Velocidade Ofuscante.

PERÍCIAS ÉPICAS

Algumas utilizações épicas de certas perícias foram transferidas para outras ou modificadas de outra forma.

ALQUIMIA

A Criação Rápida e Criar Substância Superior agora são testes de Ofícios (Alquimia).

A Identificação Rápida agora é um teste de Identificar Magia.

SENSO DE DIREÇÃO

Todas as utilizações de Senso de Direção agora são testes de Sobrevivência.

LEITURA LABIAL

Todas as utilizações de Leitura Labial agora são testes de Observar.

ESPIONAR

As utilizações épicas de Espionar não são mais baseadas em testes de perícia (já que a perícia não existe mais). Em vez disso, cada uma destas utilizações será baseada num teste de nível de conjurador, conforme descrito abaixo.

Para tentar qualquer uma das tarefas a seguir, a magia *observação* deve constar na lista de magias da classe do personagem (ainda que não precise ser uma das suas magias conhecidas ou preparadas). Se houver quaisquer bônus que se aplicaria ao teste de nível de conjurador para a magia *observação*, esses modificado-

res também se aplicarão neste teste especial. Por exemplo, um clérigo com o domínio Conhecimento adiciona +1 no seu nível de conjurador para qualquer uma destas utilizações, uma vez que conjura todas as magias de Adivinhação com +1 nível de conjurador efetivo.

Identificar Observador: Se o personagem perceber que está sendo espionado, pode tentar reconhecer a identidade do observador com um teste de nível de conjurador (CD 30).

Contra-espionar: Se o personagem perceber que está sendo espionado, pode investigar a fonte da adivinhação através do sensor do espião com um teste de nível de conjurador (CD 50). Isso lhe permite observar o espião como se tivesse conjurado a magia *observação* sobre ele. A contra-espionagem pode ser detectada normalmente pelo alvo.

Impedir Observação: Se o personagem perceber que está sendo espionado, ele pode realizar um teste de conjurador resistido contra o observador (o nível de conjurador do personagem deve ser igual ou superior a 21° para esta utilização). Caso obtenha sucesso, a espionagem termina e o observador será incapaz de atingir o personagem com uma magia ou efeito de Adivinhação (Observação) durante uma quantidade de horas equivalente ao modificador de Inteligência do alvo original (mínimo 1).

TALENTOS ÉPICOS

Muitos talentos épicos do *Livro dos Níveis Épicos* tiveram seus pré-requisitos ou benefícios revisados. Estes talentos estão listados na Tabela Talentos Épicos Novos ou Revisados.

Dois talentos épicos receberam mudanças de nomes. Companheiro Bestial agora se chama Besta Mágica Companheira (veja a seguir) e Sentir Armadilhas passou a se chamar Armadilheiro Épico.

Talentos Épicos Novos ou Revisados

Talento	Mudanças
Ataque *Chi* Aprimorado	Pré-requisitos, benefícios
Ataque Cortante	Pré-requisitos, benefícios
Ataque da Ordem	Pré-requisitos, benefícios
Ataque Giratório Aprimorado	Benefícios
Ataque Vorpal	Pré-requisitos
Auto-Camuflagem	Benefícios
Besta Mágica Companheira	Talento novo
Cavaleiro Lendário	Benefícios
Defesa Móvel	Pré-requisitos
Forma Selvagem de Plantas	Pré-requisitos
Fúria Poderosa	Pré-requisitos
Golpe Profano	Benefícios
Golpe Sagrado	Benefícios
Inspiração Épica	Benefícios
Penetrar Redução de Dano	Benefícios
Precisão Sobrenatural	Pré-requisitos, benefícios
Reflexos de Combate Aprimorados	Benefícios
Saltador Lendário	Benefícios

Talentos da Edição Nacional

Nome Antigo	Nome Novo
Especialização*	Especialização em Combate
Foco em Magia Aprimorado	Foco em Magia Maior
Grande Fortitude	Fortitude Maior
Ignorar Componentes	Ignorar Componentes Materiais
Magia Penetrante Aprimorada	Magia Penetrante Maior
Precisão	Tiro Preciso
Trespassar Aprimorado	Trespassar Maior

* Para distingui-lo de Especialização em Arma

Alguns talentos na edição nacional tiveram seus nomes alterados, conforme indica a Tabela Talentos da Edição Nacional.

Um único talento épico, *Forma Bestial*, foi eliminado do jogo, uma vez que o tipo de criatura Besta não existe mais. Este talento não é mais considerado pré-requisito para nenhum talento, incluindo: Companheiro Bestial (agora conhecido como Besta Mágica Companheira, veja a seguir), *Forma Selvagem* Dracônica, *Forma Bestial* Mágica, *Forma Selvagem* de Plantas, *Forma Selvagem* de Inseto.

INSPIRAÇÃO ÉPICA [ÉPICO]

Benefícios: Todos os bônus de competência, esquiva e moral concedidos pela habilidade música de bardo aumentam em +1 ponto. Se o personagem tiver acesso à habilidade Inspirar Grandeza, ela concederá +1 DV adicional.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

LIDERANÇA ÉPICA [ÉPICO]

Utilize as informações sobre nível efetivo de personagem apresentadas no *Livro dos Monstros* e no suplemento Espécies Selvagens para determinar os níveis equivalentes dos parceiros que não estão incluídos nesta tabela de exemplos.

Tabela: Exemplos de Parceiros Épicos Especiais

Criatura	Tendência	Nível Equivalente
Couatl	Leal e Bom	16°
Deva astral (Anjo)	Qualquer Bom	20°
Dragão branco ancião	Caótico e Mau	41°
Dragão de bronze ancião	Caótico e Bom	42°
Dragão de prata venerável	Leal e Bom	42°
Dragão verde venerável	Leal e Mau	40°
Gelugon (diabo do gelo)	Leal e Mau	21°
Ghaele (Eladrin)	Caótico e Bom	20°
Gigante da tempestade	Caótico e Bom	28°
Gigante das nuvens	Neutro e Bom	24°
Gigante das nuvens	Neutro e Mau	24°
Glabrezu (demônio)	Caótico e Mau	24°
Hidra (12 cabeças)	Neutro	19°
Pássaro roca	Neutro	23°
Succubus (demônio)	Caótico e Mau	12°
Tartaruga dragão	Neutro	21°

GOLPE SAGRADO [ÉPICO]

Benefícios: Qualquer arma empunhada pelo personagem será considerada uma arma sagrada (de tendência bondosa, +2d6 pontos de dano adicional contra criaturas de tendência maligna). Caso a arma já pertença a uma tendência, este talento não surtirá qualquer efeito.

REFLEXOS DE COMBATE APRIMORADOS [ÉPICO]

Benefícios: Não há limite para a quantidade de ataques de oportunidade que o personagem consegue desferir a cada rodada. Ele ainda não consegue realizar mais de um ataque de oportunidade contra uma única criatura na mesma rodada.

ATAQUE *CHI* APRIMORADO [ÉPICO]

Pré-requisitos: Sab 25, Ataque *Chi* (adamante).

Benefícios: Os ataques desarmados do personagem são considerados armas mágicas épicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

ATAQUE GIRATÓRIO APRIMORADO [ÉPICO]

Benefícios: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de desferir um ataque corporal a cada cinco pontos de bônus no

seu bônus base de ataque (incluindo seu bônus épico de ataque; arredondado para baixo) contra as criaturas adjacentes. Por exemplo, caso a soma do bônus base e épico de ataque equivalha a +24, ele poderá realizar quatro ataques corporais distintos usando uma única ação padrão.

O personagem não é capaz de atacar um mesmo alvo mais de uma vez usando esse talento. Estes ataques (assim como todos os outros ataques realizados pelo personagem até o início da sua próxima rodada) sofrerão -4 de penalidade.

Quando utiliza o talento Ataque Giratório Aprimorado, o personagem também perde quaisquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como Trespassar ou a magia *velocidade*).

Uma vez que estes ataques são desferidos como parte de uma ação padrão, não é possível realizar um passo de ajuste entre eles.

Normal: Sem este talento, ativar um Ataque Giratório exige uma ação de rodada completa, mas é possível realizar um passo de ajuste entre quaisquer ataques.

ATAQUE CORTANTE [ÉPICO]

Pré-requisitos: For 23, Sab 23, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Ataque Chi (adamante).

Benefícios: O ataque desarmado do personagem é considerado uma arma cortante, com margem de ameaça de 18-20 para obter sucessos decisivos (A critério do personagem, qualquer ataque desarmado pode causar dano de concussão, mas perderá as vantagens da margem de ameaça). Os efeitos desta habilidade não se acumulam com nenhuma outra habilidade que aumente a margem de ameaça dos ataques desarmados do personagem.

SALTADOR LENDÁRIO [ÉPICO]

Benefícios: O personagem precisa se deslocar apenas 1,5 m em linha reta antes de executar um salto com corrida.

Normal: Sem este talento, é preciso se deslocar no mínimo 6 em linha reta antes de executar um salto com corrida.

CAVALEIRO LENDÁRIO [ÉPICO]

Benefícios: O personagem não sofre penalidades nos testes de Cavalgar quando montar sem sela (em pêlo). O personagem nunca precisará de um teste de Cavalgar para conduzir uma montaria com os joelhos — usando as duas mãos em combate —, para ordenar que uma montaria de guerra ataque em combate ou para controlar uma montaria sem treinamento em um combate. Controlar uma montaria sem treinamento é uma ação livre.

Normal: Sem esse talento, o personagem deve realizar testes de Cavalgar para guiar uma montaria com os joelhos, direcionar ou controlar uma montaria em combate. Além disso, controlar uma montaria sem treinamento é uma ação equivalente a movimento.

BESTA MÁGIA COMPANHEIRA [SELVAGEM] [ÉPICO]

O personagem é capaz de cativar uma besta mágica com Inteligência limitada.

Pré-requisitos: Conhecimento (natureza) 24 graduações, *Forma Selvagem* 6/dia.

Benefícios: As bestas mágicas a seguir foram incluídas na lista de seleção de companheiros animais.

Especial: As criaturas marcadas com um asterisco estão disponíveis somente para ambientes aquáticos (consulte Companheiro Animal no *Livro do Jogador*) Vide Tabela ao lado.

FÚRIA PODEROSA [ÉPICO]

Pré-requisitos: For 21, Con 21, habilidade de classe fúria maior, Fúria 5/dia.

DEFESA MÓVEL [ÉPICO]

Pré-requisitos: Des 15, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, habilidade de classe posição defensiva 3/dia.

PENETRAR REDUÇÃO DE DANO [ÉPICO]

Selecione um material especial, como adamante. Os ataques desarmados do personagem ultrapassam a Redução de Dano de qualquer criatura vulnerável, como se as mãos do atacante fossem armas do material escolhido.

Benefícios: As armas de brancas (incluindo as armas naturais) do personagem são consideradas armas do material especial escolhido, mas somente com o propósito de superar a Redução de Dano de qualquer criatura vulnerável a estes ataques.

Entretanto, a arma não receberá nenhuma outra qualidade especial do material especial selecionado (como a habilidade de ignorar dureza do adamante ou -1 de penalidade no dano das armas de prata).

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um material diferente. Suas armas brancas e naturais serão consideradas armas de todos os materiais escolhidos, mas somente com o propósito de superar a RD dos adversários.

FORMA SELVAGEM DE PLANTAS [ÉPICO]

Pré-requisitos: Conhecimento (natureza) 24 graduações, *forma selvagem* 4/dia.

ATAQUE DA ORDEM [ÉPICO]

Pré-requisitos: Sab 19, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Ataque *chi* (ordem), tendência Leal.

Benefício: O ataque desarmado do personagem é considerado uma arma axiomática (+2d6 pontos de dano contra criaturas de Caóticas, ignora a Redução de Dano XX/ordem). Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (por exemplo, se outro efeito já concede a habilidade *axiomática* ao ataque desarmado do personagem).

AUTO-CAMUFLAGEM [ÉPICO]

Benefício: Os ataques contra o personagem sofrem 10% de chance de falha (equivalente a camuflagem). Sempre que perder seu bônus de Destreza na CA, o personagem também perderá esse benefício.

PRECISÃO SOBRENATURAL [ÉPICO]

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +11, Des 21, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Observar 20 graduações.

Benefício: Quando utilizar armas de arremesso ou disparo, o personagem ignora a chance de falha concedida pela camuflagem do alvo. O atacante ainda precisa atingir o espaço ocupado pelo alvo para se beneficiar deste talento.

1º Nível (sem ajuste)	***10º Nível (–9)***
Stirge	Basilisco
Mantor Negro	Digestor
4º Nível (–3)	Girallon
Hipogrifo	Devorador de aranhas
Lagarto Elétrico	***13º Nível (–12)***
7º Nível (–6)	Bulette
Cocatriz	Quimera
Ankheg	Remorhaz
Pantera Deslocadora	***16º Nível (–15)***
Grifo	Gorgon
Urso-coruja	Dilacerador Cinzento
Leão Marinho*	

Normal: Sem este talento, o atacante sofre 50% de chance de falha quando realizar um ataque à distância contra um alvo sob camuflagem total.

Especial: Um personagem com 11 níveis de ranger pode adquirir este talento, mesmo que não atenda aos pré-requisitos, mas somente receberá seus benefícios quando estiver usando armaduras leves ou estiver sem armadura.

GOLPE PROFANO [ÉPICO]

Benefícios: Qualquer arma que o personagem empunhar é considerada uma arma profana (+2d6 pontos de dano contra criaturas de Boas, ignora a Redução de Dano XX/mal). Essa habilidade não se acumula com habilidades similares (se a arma for uma *espada profana*, por exemplo).

ATAQUE VORPAL [ÉPICO]

Pré-requisitos: For 25, Sab 25, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Cortante, Ataque Atordoante, Ataque *chi* (adamante).

TALENTOS COMUNS

Todos os talentos comuns apresentados no *Livro dos Níveis Épicos* foram inclusos nas edições revisadas do *Livro do Jogador* e do *Livro dos Monstros*, exceto o talento Investida Aérea Aprimorada (veja a seguir). Consulte os livros de regras básicas para obter as versões revisadas destes talentos.

INVESTIDA AÉREA APRIMORADA [GERAL]

A criatura é capaz de atacar em pleno vôo com uma mobilidade incrível.

Pré-requisitos: Deslocamento de vôo, Investida Aérea, Esquiva, Mobilidade.

Benefício: Enquanto estiver voando, a criatura poderá realizar uma ação de movimento (inclusive mergulhar) e uma ação padrão em qualquer momento durante seu deslocamento. Caso esta ação padrão seja um ataque, a criatura não provoca ataques de oportunidade quando sair das áreas ameaçadas pelo alvo.

Normal: Sem esse talento, a criatura executa uma ação padrão antes ou depois do movimento. Mesmo que tenha o talento Investida Aérea, a criatura provoca ataques de oportunidade quando abandona a área ameaçada pelo alvo da investida.

ITEMS MÁGICOS ÉPICOS

Atualize as descrições dos itens mágicos conforme indicado a seguir.

ARMADURA

Invulnerabilidade Maior: Essa armadura ou escudo fornece ao usuário a habilidade Redução de Dano. A RD varia entre 10/mágica, 15/mágica, 5/épica ou 10/épica, conforme a armadura ou escudo.

ARMAS

Poder do Caos: Mude o nome para Poder Anárquico.

Inclua na Descrição: Esta arma é considerada uma arma Caótica e ultrapassa a Redução de Dano correspondente.

Poder Sagrado: Inclua na descrição: Esta arma é considerada uma arma Boa (sagrada) e ultrapassa a Redução de Dano correspondente.

Poder da Ordem: Mude o nome para Poder Axiomático.

Inclua na Descrição: Esta arma é considerada uma arma Leal e ultrapassa a Redução de Dano correspondente.

Poder Profano: Inclua na Descrição: Esta arma é considerada uma arma Má (profana) e ultrapassa a Redução de Dano correspondente.

Precisão Sobrenatural: Os ataques à distância realizados uma arma de precisão sobrenatural ignoram qualquer bônus de cobertura na CA (exceto cobertura total). Os ataques à distância desta arma também desconsideram qualquer chance de falha devido à camuflagem (incluindo camuflagem total, mas o atacante ainda precisa atingir o espaço ocupado pelo alvo para se beneficiar desta habilidade).

ANÉIS

Pele de Ferro: Esta fita plana de ferro negro concede Redução de Dano 10/adamante ao usuário.

Resistência Elemental Universal Maior: Nível de Conjurador: 20º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, Forjar Anel Épico, *proteção contra elementos; preço de mercado:* 308.000 PO; *custo de criação:* 154.000 PO + 13.080 XP.

Resistência Elemental Universal, Menor: Este anel funciona como um *anel de resistência elemental menor* contra fogo, frio, eletricidade, ácido e sônico; ele absorve 10 pontos do dano causado a cada rodada.

Nível de Conjurador: 15º; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *proteção contra elementos; preço de mercado:* 84.000 PO.

BASTÕES

Invulnerabilidade: Quando é empunhado, este bastão sólido de adamante concede os seguintes poderes ao usuário.

- # +5 de bônus de melhoria na armadura natural.
- # +5 de bônus de resistência em todos os testes de resistência.
- # Redução de Dano 50/adamante.
- # Imunidade a sucessos decisivos.

CAJADOS

Os cajados épicos usam as regras apresentadas na edição revisada do *Livro do Mestre* para determinar a CD e os níveis de conjurador para seus efeitos. Dessa forma, em alguns acasos, os valores vigentes serão maiores do que o indicado.

ITENS INTELIGENTES

As regras para itens mágicos inteligentes épicos não funcionam exatamente da mesma forma que o indicado na versão revisada do *Livro do Mestre*. Use o método que você preferir ou combine os dois para gerar sistema um híbrido.

ARTEFATOS

Armadura do Golem: A Redução de Dano concedida por este artefato equivale a 15/adamante.

Capa Invulnerável de Arnd: A Redução de Dano concedida por este artefato equivale 10/épica.

MONSTROS ÉPICOS

SUBTIPOS FRIO E FOGO

As criaturas do subtipo frio se tornaram imunes ao frio e vulneráveis a fogo (conforme explicado na versão revisada do *Livro dos Monstros*). Isso inclui o xixecal (abominação), o caçador branco, o corcel branco, a sombra do vácuo e o inumano invernal.

As criaturas do subtipo fogo se tornaram imunes ao fogo e vulneráveis a frio (conforme explicado na versão revisada do *Livro dos Monstros*). Isso inclui o faetonte (abominação), o dragão ver-

melho grande ancião avançado, o elemental primal do fogo, o inumano magmático e a forma flamejante.

REDUÇÃO DE DANO

A Tabela Ataques Contra Redução de Dano indica as criaturas cujos ataques naturais, assim como quaisquer armas que elas empunhem, são considerados armas com tendência para superar a Redução de Dano.

TABELA: ATAQUES CONTRA REDUÇÃO DE DANO

Criatura	Tendência
Abominação, Anaxim	Axiomática
Abominação, Atropal	Sagrada e Axiomática
Abominação, Chichimec	Profana
Abominação, Larva Onírica	Anárquica e Profana
Abominação, Hecatônquiro	*Anárquica e Profana*
Abominação, Infernal (Caos)	Anárquica e Profana
Abominação, Infernal (Leal)	Axiomática e Profana
Abominação, Faetonte	Profana
Abominação, Tênue	Anárquica e Profana
Abominação, Xixecal	Anárquica e Profana
Slaad Branco	Anárquica
Slaad Negro	Anárquica
Uvuudaum	Profana

As armas naturais das criaturas que tenham Redução de Dano vulnerável a armas mágicas ou épicas causam dano como se essas armas naturais fossem mágicas ou épicas, respectivamente. As armas naturais das criaturas a seguir são consideradas épicas para ultrapassarem a Redução de Dano: abominações (todas), colosso (todos), demilich, dragões avançados, dragão de energia (adolescente e mais velhos), dragão prismático (adolescente e mais velhos), orbe tagarelante, lúgubre, golem de mitral, golem de adamante, ha-naga, hagunemnon, caçador branco, LeShay, câmara viva, esporo mi, neh-thalggu, supra-criaturas, criaturas pseudonaturais, sombra do vácuo, forma flamejante, sirrush, sirrush de três cabeças, slaad (branco e negro), tayellah, torciáside, titã ancião, uvuudaum, vermiurgo, e inumano invernal.

As armas naturais do corcel branco são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano.

ENXAME DA DESTRUIÇÃO

Inseto (Miúdo — Enxame)
Dado de Vida: 50d8+500 (725 PV)
Iniciativa: +16
Deslocamento: 6 m, escalar 6 m, vôo 27 m (perfeito)
Classe de Armadura: 30 (+2 tamanho, +16 Des, +2 natural), toque 28, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +37/—
Ataque: Enxame (5d6)
Ataque Total: Enxame (5d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataques Especiais: Ofuscar, Distração (CD 45)
Qualidades Especiais: Percepção às cegas, cura acelerada 15, características de enxame e de inseto
Testes de Resistência: Fort +37, Ref +34, Von +22
Habilidades: For 3, Des 42, Cons 30, Int —, Sab 23, Car 32
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, nuvem (2-4 enxames) ou praga (5-8 enxames)
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: Nenhuma

Combate

Um enxame da destruição tem apenas uma tática: mergulhar e engolfar qualquer criatura para saciar sua fome infindável.

Ofuscar (Ext): Qualquer criatura viva que estiver no interior do espaço do enxame da destruição no início da sua rodada deverá obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 51) ou ficará cego durante uma rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Destreza.

Percepção às Cegas (Ext): O enxame da destruição percebe e localiza todas as criaturas que estejam num raio de 60 m. Os oponentes ainda recebem camuflagem total contra o enxame (mas os ataques do enxame ignoram a camuflagem).

Distração (Ext): Qualquer criatura viva e vulnerável ao dano do enxame que estiver no interior do espaço dos insetos no início de sua rodada ficará enjoado durante 1 rodada; um teste de resistência de Fortitude (CD 45) anula este efeito. Mesmo se obtiver sucesso no teste de resistência, os conjuradores que desejam lançar magias ou sustentar a concentração dentro da área do enxame devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Usar perícias que exijam paciência e concentração também exige um teste de Concentração (CD 20). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Características de Enxame: Um enxame não apresenta laterais ou anatomia distinguível, é imune a sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Os enxames compostos de criaturas Miúdas sofrem metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes. Os enxames de criaturas Diminutas ou Minúsculas ignoram qualquer tipo de dano causado por armas.

Reduzir os PVs de um enxame a 0 ou menos dissipa a aglomeração de criaturas, embora o dano sofrido até esse ponto não seja capaz de afetar a habilidade de combate ou resistência do enxame. Os enxames nunca são atordoados ou estão morrendo em função de um total negativo de pontos de vida. Eles não podem ser vítimas das manobras Imobilização, Agarrar ou Encontrão e são incapazes de Agarrar seus adversários.

Um enxame é imune a qualquer magia ou efeito que tenha um determinado número de alvos (incluindo as magias direcionadas a um único alvo, como *desintegrar*), com exceção de efeitos de ação mental, caso o enxame tenha um valor de Inteligência e a característica Mente Coletiva. Os enxames sofrem -10 de penalidade nos testes de resistência contra magias ou efeitos de área, como as magias de evocação ou projéteis de área. Caso o efeito de área não permita um teste de resistência, o enxame sofrerá o dobro do dano.

Um enxame inconsciente devido ao dano por contusão estará desorganizado e disperso — ele não conseguirá se reorganizar até que sua quantidade de PV exceda o dano por contusão.

Características de Inseto: Um enxame da destruição é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral). Ele também tem visão no escuro com 18 m de alcance.

Monstro	Tipo (Subtipo)	Novo Espaço /Alcance	Redução de Dano	Talentos	Talentos Épicos	Observacões
Abominacão: Anaxim	Constructo (Planar, Leal)	1,5 m/1,5 m	10/anárquica, épica e adamante	Inclua Lutar às Cegas, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (lâmina), Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (lâmina) (Separar = Separar Aprimorado)	Inclua Sucesso Decisivo Devastador (lâmina), Vitalidade Épica, Foco em Arma Épico (lâmina), Sucesso Decisivo Avassalador (lâmina)	PV 420; Int 10
Abominação: Atropal	Morto-vivo (Mal, Planar, Leal)	3 m/3 m	15/sagrada, épica e prata	Exclua Magias em Combate, Reflexos de Combate, Corrida, Foco em Perícia (Identificar Magia)	—	+6 de bônus nos testes para fascinar mortos-vivos
Abominacão: Chichimec	Extra-planar (Ar, Mal, Planar)	1,5 m/1,5 m	10/sagrada e épica	Inclua Encontrão Aprimorado, Mobilidade	Inclua Vitalidade Épica	PV 425
Abominação: Faetonte	Extra-planar (Mal, Planar, Fogo)	6 m/3 m	15/axiomática e épica	—	Inclua Vitalidade Épica(x3),Foco em Arma Épico (pancada), Vontade Épica	PV 1.362
Abominação: Hecatônquiro	Extra-planar (Caos, Mal, Planar)	4,5 m/4,5 m	20/sagrada, épica e ferro frio	—	Inclua Vitalidade Épica (x2), Foco em Arma Épico (espada larga, rocha), Iniciativa Superior; Exclua Penetrar Redução de Dano	PV 1.028
Abominação: Infernal	Extra-planar (Caos ou Leal, Mal, Planar)	3 m/3 m	15/sagrada e épica	—	Inclua Vitalidade Épica, Foco em Arma Épico (garra, mordida)	PV 700
Abominação: Larva Onírica	Extra-planar (Caos, Mal, Planar)	3 m/3 m	15/sagrada e épica ou axiomática e épica	—	Inclua Vitalidade Épica, Foco em Arma Épico (tenaz, garra)	PV 700
Abominação: Tênue	Extra-planar (Caos, Mal, Planar, Incorpóreo)	3 m/3 m	15/épica	—	Inclua Vitalidade Épica (x2), Vontade Épica	PV 652
Abominacão: Xixecal	Extra-planar (Caos, Frio, Mal, Planar)	15 m/15 m	20/sagrada, épica e adamante	Inclua Foco em Arma (mordida, pisotear)	Inclua Vitalidade Épica, Foco em Arma Épico (garra, mordida, pisotear)	PV 1.676
Animal Lendário: Urso	Animal	3 m/1,5 m	—	Inclua Prontidão, Atlético, Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Corrida, Rastrear	—	—
Animal Lendário: Tigre	Animal	3 m/1,5 m	—	Inclua Prontidão, Atlético, Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Corrida, Vitalidade (x2), Rastrear	—	—
Behemoth: Águia	Extra-planar (Planar)	9 m/6 m	—	Inclua Tolerância, Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Observar)	Exclua Foco em Perícia Épico (Observar)	+8 de bônus racial nos testes de Observar independente das condições de iluminacão
Behemoth: Gorila	Extra-planar (Planar)	6 m/6 m	—	Inclua Tolerância	Inclua Vitalidade Épica	PV 366
Braquiúro	Besta Mágica	3 m/1,5 m	10/épica	Exclua Reflexos Rápidos	—	
Câmara Viva	Constructo	9 m/6 m	15/épica e adamante	—	—	PV 608; Int —, Car 1
Caçador branco	Fada (Frio)	1,5 m/1,5 m	10/épica e ferro frio	Exclua Prontidão, Esquiva, Especialização, Mobilidade, Deslocamento, Ataque Giratório	—	Int 21; altere a Resistência à Frio para Imunidade à Frio
Corcel branco	Besta Mágica (Frio)	3 m/1,5 m	5/mágica e ferro frio	Inclua Prontidão, Tolerância	—	Altere a Resistência à Frio para Imunidade à Frio
Colosso de Carne	Constructo	9 m/9 m	15/épica e adamante	—	—	PV 630; Int — ou mesmo do espírito controlador, Car 1 ou mesmo do espírito controlador
Colosso de Ferro	Constructo	9 m/9 m	20/épica e adamante	—	—	PV 608; Int —, Car 1
Colosso de Pedra	Constructo	9 m/9 m	10/épica e adamante	—	—	PV 432; Int —, Car 1
Demilich	Morto-vivo	0,3 m/0 m	15/épica e concussão	—	Inclua Velocidade Ofuscante; Exclua Conjuração Épica	—
Dragão Avançado Vermelho Grande Ancião	Dragão (Fogo)	9 m/9 m (12 m na mordida)	15/épica	Inclua Lutar às Cegas, Investida Aérea; exclua Visão no Escuro Aprimorada	—	ND 40; Dano da mordida 6d6+24; Percepção às Cegas 18 m; Visão no Escuro 36 m; exclua a habilidade similar à magia *encontrar o caminho*

Monstros do Livro dos Níveis Épicos

Monstro	Tipo (Subtipo)	Novo Espaço /Alcance	Redução de Dano	Talentos	Talentos Épicos	Observações
Dragão de Energia	Dragão		Filhote 10/mágica, jovem 15/mágica, adulto jovem 15/épica, experiente 20/épica, muito antigo25/épica	Inclua Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida, garra, asas, cauda)	—	—
Dragão Prismático	Dragão		Filhote 10/mágica, jovem 15/mágica, adulto jovem 15/épica, experiente 20/épica, muito antigo2 5/épica	Inclua Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)	Inclua Velocidade Ofuscante (x2)	—
Elemental de Água Primal	Elemental (Água, Planar)	9 m/9 m	15/—	—	Exclua Redução de Dano (x3); inclua Poderio Épico (x2), Vitalidade Épica (x6), Vontade Épica	DV 64; PV 1.368; Ataque total: Corpo a corpo: 2 pancadas+58;TR Fort+46 TR Fort +46, Ref +21, Von +28
Elemental de Ar Primal	Elemental (Ar, Planar)	9 m/9 m	10/—	—	Exclua Reflexos de Combate Aprimorado; Inclua Poderio Épico(x2), Vitalidade Épica (x4), Vontade Épica	DV 64; PV 1.264; Ataque total: Corpo a corpo: 2 pancadas +58;TR Fort +32, TR Fort +32, Ref 52, Von +28
Elemental de Fogo Primal	Elemental (Fogo, Planar)	9 m/9 m	10/—	—	Poderio Épico (x2), Vitalidade Épica (x4)	DV 64; PV 1.264; Ataque total: Corpo a corpo: 2 2 pancadas +56; TR Fort +32, Ref +50, Von +28
Elemental de Terra Primal	Elemental (Terra, Planar)	9 m/9 m	15/—	—	Exclua Redução de Dano (x3), Foco em Arma Épico (pancadas); Inclua Poderio Épico (x3) Vitalidade Épica (x6), Vontade Épica	DV 64; PV 1.368; Ataque total: Corpo a corpo : 2 pancadas +59; TR Fort +46, Ref +21, Von +28
Ente Ancião	Planta	9 m/9 m	10/—	Inclua Tolerância	Inclua Tolerância Épica, Reflexos Épicos, Vitalidade Épica (x4), Foco em Arma Épico (pancada)	PV 1.105; exclua metade do dano
Enxame da Destruição	Inseto	3 m/0 m	—	—	—	vide a seguir
	Observações: DV 50d8+500; PV 725; Deslocamento 6 m, escalar 6 m, vôo 27 m (perfeito); CA 30 (+2 tamanho, +16 Des, +2 natural), toque 28, surpresa 14; AE Enxame (12d6), ofuscar, distração; QE Percepção às cegas 60 m, cura ace lerada 15, características de enxame e inseto; TR Fort +37, Ref +34, Von +22; For 3; Organização: Solitário, nuvem (2–4 enxames) ou praga (5–8enxames); Progressão:Nenhuma;					
Espectro do Vácuo	Morto-vivo (Frio, Incorpóreo)	3 m/3 m	10/épica	Exclua Prontidão; inclua Lutar às Cegas como talento racial	—	Deslocamento vôo 18 m (perfeito); Int 17
Esporo Mi	Planta	9 m/9 m	10/épica	vide a seguir	Inclua Reflexos Épicos, Vitalidade Épica (x3), Iniciativa Superior	PV 532
	Talentos: Inclua Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida, tentáculo), Iniciativa Aprimorada Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso					
Forma Flamejante	Morto-vivo (Fogo, Incorpóreo)	3 m/3 m	10/épica	Exclua Prontidão; inclua Lutar às Cegas como talento racial	—	Deslocamento vôo 18 m (perfeito); Int 17
Genius Loci	Limo	Varia	—	—	—	—
Golem de Mitral	Constructo	4,5 m/4,5 m	15/épica e adamante	—	—	PV 238; no texto substitua "ação parcial" por "ação padrão"
Golem de Adamante	Constructo	4,5 m/4,5 m	20/épica e adamante	—	—	PV 337
Hagunemnon	Aberração (Metamorfo)	3 m/3 m	10/épica	—	—	—
Ha-Naga	Aberração	9 m/6 m	5/épica	vide a seguir	Exclua Iniciativa Superior	—
	Talentos: Exclua Magias em Combate, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Acuidade com Arma					
Hunefer	Morto-vivo	1, 5 m/1,5 m	10/—	—	—	Exclua Resistência a Golpes
Inseto Devastador: Aranha	Inseto	15 m/12 m	10/—	—	—	vide a seguir
	Observações: +8 de bônus racial nos testes de Escalar, Esconder-se e Observar					
Inseto Devastador: Besouro	Inseto	15 m/12 m	20/—	—	—	
Inseto Devastador: Centopéia	Inseto	15 m/12 m	10/—	—	—	
Inseto Devastador: Escorpião	Inseto	15 m/12 m	15/—	—	—	
Inumano Invernal	Morto-vivo (Frio)	1,5 m/1,5 m	10/—	Inclua Trespassar Aprimorado, Fortitude Maior	Inclua Fortitude Épica	Exclua Dureza Gélida
Inumano Magmático	Morto-vivo (Fogo)	1, 5 m/1,5 m	10/—	Inclua Fortitude Maior	Inclua (x2) em Velocidade Ofuscante	—

Monstros do Livro dos Níveis Épicos

Monstro	Tipo (Subtipo)	Novo Espaço /Alcance	Redução de Dano	Talentos	Talentos Épicos	Observações
LeShay	Fada	1,5 m/1,5 m	15/épica e ferro frio	Exclua Prontidão, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Tolerância, Trespassar Aprimorado, Separar, Vitalidade	—	PV 325; Int 23
Lúgubre	Humanóide Monstruoso	1,5 m/1,5 m	10/épica	Exclua Trespassar, Ataque Poderoso, Saque Rápido	Exclua Velocidade Ofuscante, Sucesso Decisivo Devastador, Sucesso Decisivo Avassalador	—
Mancha Umbral	Constructo	1,5 m/1,5 m	—	Inclua Prontidão, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Sentir Motivação, Sobrevivência), Sorrateiro, Rastrear	Inclua Poderio Épico (x3), Foco em Perícia Épico (Esconder-se, Ouvir, Sentir Motivação, Observar), Vitalidade Épica (x5), Iniciativa Superior	PV 433; Int 14
Mercano	Extra-planar	3 m/3 m	—	Inclua Fintar Aprimorado	—	vide abaixo
	Observacões: Avaliacão +19, Blefar +12 Conhecimento(arcano) +15, Conhecimento nobreza realeza)+15, Conhecimento (planos) +15, Diplomacia +18, Identificar Magia +17, Intimidar +9, Observar +8, Obter Informação +12, Ouvir+8, Procurar +15, Profissão (contador) +8, Punga+14, Sentir Motivação +13, Ajuste de Nível +7					
Neh-Thalggu	Aberração (Planar, Incorpóreo)	4,5 m/3 m	10/épica	Exclua Magias em Combate, Liderança(perfeito)	—	Deslocamento vôo 18 m
Orbe Tagarelante	Aberracão	4,5 m/3 m	10/épica	vide a seguir	Exclua Magias em Combate Aprimorado	PV 337; Int 25
	Talentos: Exclua Prontidão, Magias em Combate, Reflexos de Combate,Esquiva, Grande Fortitude (– no teste este de resistência), Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Perícia (Observar), Vitalidade					
Prismassauro	Besta Mágica	4,5 m/3 m	10/—	—	Inclua Tolerância Épica, Vitalidade Épica (x4), Foco em Arma Épico (cauda)	PV 950; Exclua metade do dano das armas
Sirrush de 1 cabeça	Besta Mágica	3 m/1,5 m	10/épica	Exclua Prontidão, Esquiva, Grande Fortitude, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (Saltar)	—	Int 21
Sirrush de 3 cabeças	Besta Mágica	3 m/1,5 m	10/épica	Exclua Prontidão, Esquiva, Grande Fortitude, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Foco em Perícia (Saltar), Deslocamento	—	Int 26
Slaad Branco	Extra-planar (Caos, Planar)	3 m/3 m	10/épica e axiomática	Inclua Trespassar, Trespassar Aprimorado	—	Inclua imunidade sônica; resistência 10 contra ácido, frio, eletricidade e fogo
Slaad Negro	Extra-planar (Caos, Planar)	4,5 m/4,5 m	15/épica e axiomática	—	Inclua Velocidade Ofuscante, Vitalidade Épica	PV 556; inclua imunidade sônica; resistência 10 contra ácido, frio, eletricidade e fogo
Supra-Devorador de Mentes	Aberração	1,5 m/1,5 m	10/épica	Exclua Prontidão, Lutar às Cegas, Esquiva, Especialização, Mobilidade, Deslocamento	Exclua Redução de Dano, Cura Acelerada, Resistência à Magia Aprimorada	—
Modelo de Supra-Criatura	—	—	10/épica	—	Exclua um talento	—
Tayellah	Besta Mágica	6 m/ 4,5 m	10/épica	Inclua Reflexos de Combate, Vontade de Ferro, Rastrear	Inclua Vitalidade Épica (x2)	PV 635
Titã Ancião	Extra-planar (Planar)	9 m/9 m	20/épica	—	Inclua Magia Silenciosa Automática (magias de 0º–9º nível), Magia Sem Gestos Automática (magias de 0º–9º nível)	—
Torciáside	Aberracão	1,5 m/1,5 m	10/épica	Exclua Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma	—	—
Troll Pseudonatural	Extra-planar (Planar)	3 m/3 m	5/épica	Inclua Rastrear	—	—
Modelo Pseudonatural	Extra-planar (Planar)	—	DV 5–7 5/épica, DV 8–15 10/épica, DV 16+ 15/épica	—	Inclua um talento	—
Uvuudaum	Extra-planar (Mal, Planar)	3 m/3 m	10/épica e sagrada	Inclua Trespassar, Trespassar Aprimorado, Ataque Poderoso	—	Int 32
Verme Ambulante	Aberração	1,5 m/1,5 m	—	—	—	—
Vermiurgo	Aberração	3m /1,5 m	10/épica	—	Inclua Tolerância Épica	PV 755; Int 14

A

abominações 157-169
Abrir Fechaduras 36
achaierai 83
Acrobacia 36
Adestrar Animais 37
adicionado uma segunda classe 8
adversários inteligentes 108
agente caçador (classe de prestígio) 23
águia, behemot 170
ajuste de nível (para monstros) 155
ajuste de probabilidade (guardião supremo) 28
alargando "as portas da morte" (variação) 111
algoz épico 8
Alquimia 37
Alustriel 291
Amuleto do Fosso das Teias Demoníacas (artefato) 297
anão protetor épico 9
anaxim 158
anéis 135-136
animal lendário 169
Aprimorar Item (talento comum) 114
aranha devastadora 203
armadilhas 105, 109
armaduras 125-129
armas 129-135
arqueiro arcano épico 9
Arte da Fuga 38
artefatos 122, 150-154
assassino épico 10
ataque furtivo (infiltrador épico) 30
atropal 159
Atuação 38
aumentos de habilidade 6
aura de proteção (guardião supremo) 28
Auto-hipnose (psiquismo) 46
Avaliação 38
avançada, múmia 74
avançado, dragão 181
aventuras 111-112
aventuras baseadas em eventos 112
aventuras baseadas em localidades 111

B

bárbaro épico 11
bardo épico 12
bastões 136-139
behemot 82, 169
Benditos, os 235-237
besouro devastador 204
Blefar 38
bolores 106
bônus de classes e níveis 5
bônus de rastreamento (agente caçador) 23
bônus de resistência épico 6
bônus épico de ataque 6
braquiúro 170

C

caçador branco 172
cajados 142-144
câmara viva 174
campanhas de níveis mistos 114
campo antimagia e magias épicas 73
características de classe 6
Cavalgar 39
cavalo de guerra de metal de Robilar 298
centopéia devastadora 204
chave de prata dos portais (artefato menor) 299
chichimec 160
Cidade de Latão 245, 270
cidades, geração de 113
clérigo épico 12
Coletores, os 234-235
colosso 175
colosso de carne 176
colosso de ferro 177
colosso de pedra 177
compartilhar esquiva sobrenatural (guardião supremo) 27
comunicação (de itens inteligentes) 147
Concentração 39
conexão cósmica (observador cósmico) 31
conhecimento de bardo 116
Controladores, Os 242-243
converter (pregador supremo) 32
corcel branco 173
Cura 39
custo em pontos de experiência (de itens mágicos) 124
custos dos itens mágicos épicos 124
custos em pontos de experiência cooperativos (variação) 125

D

dançarino das sombras épico 13
dano maciço (variação) 110
dano médio 108
Decifrar Escrita 39
demilich 178
modelo 179
demônio avançado (ghour) 278
desejo 116
destruição adicional (enviado divino) 25
devorador de mentes, supra 219
devoradores de mentes 245, 262
Diplomacia 39
Disfarces 40
dissipando magias épicas 73
domínio concedido (enviado divino) 25
dragão avançado 181
dragão de energia 184
dragão épico 183
dragão prismático 186
druida épico 14

E

Eclavdra 297
efreet 245, 254
Ego (de itens inteligentes) 149
elemental, primal 188
Elminster 283
Empatia com Animais 40
encontros 119
ente ancião 192
enviado divino (classe de prestígio) 24
enxame da destruição 192
épico, dragão 183
Equilíbrio 40
equipamento inicial 20
Escalar 40
Esconder-se 41
escorpião devastador 205
escudos 125-129
esfera de energia (agente caçador) 24
especialidade (infiltrador épico) 30
espectro do vácuo 193
Espionar 41
esporo mi 195
espreitador perfeito (classe de prestígio) 26
Estabilização 47

F

faetonte 161
Falsificação 41
familiares 15
fatores (das magias épicas) 72, 88-89, 90-91
fatores dedutivos (das magias épicas) 72, 89, 91
favores (riqueza) 114
fechaduras e dobradiças 105
feiticeiro épico 14
Forgotten Realms (Os Reinos Esquecidos) 24
forma de sombra (espreitador perfeito) 26
forma flamejante 196
fungos 106

G

Garrote, o 231-234
gato do fogo (criatura) 278
gênese (magia comum) 117
genius loci 196
Gerti Orelsdotrr 285
ghour (demônio avançado) 278
githyanki 245
golem 198
golem de adamante 198
golem de mitral 198
gorila, behemot 170
gosma fluida 106
grande ancião vermelho, avançado (dragão) 181
guardião do portal (sentinela de União) 34
guardião supremo (classe de prestígio) 27
guerreiro épico 15
guerreiro psíquico épico 22

H

hagunemnon (proteiforme) 199
Halaster Manto Negro 286
ha-naga 200
hecatônquiro 162
hunefer 201

I

idéias de aventuras 117-119
identidade secreta aprimorada (infiltrador épico) 29
Identificar Magia 41, 72-73
Ilkkool Rrem 245, 262
imbatível (infante lendário) 28
impassível (infante lendário) 29
impedir observação (Espionar) 41
incorpóreo (espreitador perfeito) 26
infante lendário (classe de prestígio) 28
infernal 163
infiltrador épico (classe de prestígio) 29
inseto devastador 203
inspiração divina (enviado divino) 25
Intimidar 41
inumano invernal 205
inumano magmático 206
invocação extra-planar superior (observador cósmico) 31
irremovível (infante lendário) 28
itens mágicos comuns 136
itens mágicos inteligentes 146-150
itens maravilhosos 144-146
itens psíquicos 124, 135
Iyraclea 293

J/K

jogadas abertas (variação) 110
Khelben Arunsun "Cajado Negro" 290

L

ladino épico 16
larva onírica 165
Leitura Labial 41
ler pensamentos (infiltrador épico) 30
Leshay 207
Liderança Épica 35
limite diário de magias épicas 73
limos, bolores e fungos 106
Livro Final (artefato maior) 238
localização sobrenatural (agente caçador) 23
Lorde Felino 296
Lorde Robilar 298
lúgubre 208

M

magias de adivinhação 115
magias épicas conforme a CD de

identificar magia 73
magias rituais 91
mago épico 17
Mago Vermelho épico (classe de prestígio) 289
mancha umbral (esfera negra) 209
Manshoon 292
mão divina (enviado divino) 25
mercano (oculto) 210
mestre do conhecimento épico 17
missão épica 112
modificadores das comunidades 113
moeda, favores como 114
monge épico 18
montaria especial (enviado divino) 25
Mordenkainen 299
morte por dano maciço (variação) 110
motivação (dos personagens) 112
múmia avançada 74
Natação 41
naturalização (observador cósmico) 31

N

navalha de gelo (magia épica) 294
neh-thalggu (colecionador de cérebros) 211
níveis de magia acima do 9º nível 50
nível de conjurador de um item mágico 124
Nível de Desafio 108, 119, 121
de PdMs (variação) 111
Nível de Encontro 119
nível efetivo de personagem 24, 155

O

observador cósmico (classe de prestígio) 30
Observar 45
obstáculos 105
obstáculos, perigos e armadilhas 105
Obter Informação 45
Ofícios 45
Operar Mecanismo 45
orbe tagarelante 213
Ordem do Escudo, A 238-240
Ordem do Livro, A 237-238
organizações épicas 231
Ouvir 45

P

paladino épico 19
palavra de poder
adivinhar 92
animar 92
armadura 92
banir 92
camuflar 93
compelir 93
conjurar 93
contato 94
criar mortos-vivos 94
curar 95
destruir 95
dissipar 96
energia 96
fortificar 97
iludir 97
infligir 98
invocar 98
matar 98
proteger 99
refletir 99
revelar 100
transformar 100
transportar 101
vida 101
palavras de poder (magias épicas) 72-73, 88, 91
palavras de poder psíquicas 102
parar o tempo 108, 111
parceiros 35
paredes (das masmorras) 105
PdM, valor de equipamentos 317
PdMs épicos 310
PdMs, Nível de Desafio (variação) 111
pergaminhos 140-142
perícias psíquicas 46
personagens multiclasse 8
personagens, motivação dos 112
Plano Elemental do Fogo 269, 270
pontos de experiência 6
pontos de experiência, premiação 120
portais 250, 262, 263
portal permanente (observador cósmico) 31
portas (das masmorras épicas) 105
preceptor evasivo (guardião supremo) 27
preço de mercado (de itens mágicos) 124
pregador supremo 32
pré-requisitos (dos itens mágicos) 124
presas do frio (magia épica) 294
prestidigitação aprimorada (espreitador perfeito) 26
primal, elemental 188
prismassauro 214
Procurar 45
propósito especial (de itens inteligentes) 148
pseudonatural, troll 224
modelo 225
psíquicos épicos 21
Punga 45
punho de gelo (magia épica) 294

R

ranger épico 20
recompensas 120
recuperar (guardião supremo) 28
resistência a magia e *parar o tempo* (variação) 111
Resistir à Morte (variação de talento) 110
risco súbito 110

S

Saltar 45
seguidores 35
Senso de Direção 46
sentidos ampliados (infiltrador épico) 30
sentinela de União (classe de prestígio) 33
Sentinelas de União (organização) 243-246
Sentir Motivação 46
Shuruppak 295
Sigil 245, 248, 258, 262
Simbul, A 287
sirrush 215
sirrush fantasma 278
slaad 217
slaad branco 217
slaad negro 218
Sobrevivência 46
Sociedade Cartográfica Planar 240-242, 253-254
sorte épica (variação) 111
Storm Mão Argêntea 284
suportar ferimentos (infante lendário) 29
supra-devorador de mentes 219
modelo 220
supra-ettin meio-elemental do fogo 277
Szass Tam 288

T

talentos 47
talentos comuns 68
talentos divinos 48
talentos épicos 47
talentos psíquicos 48
talentos psíquicos épicos 48
talentos selvagens 48
talentos virtuais 47
tarefa divina 112
tayellah 221
tendência (de itens inteligentes) 146
tênue 166
terminologia para magias épicas 72
tesouro 121, 122
testes de Conhecimento 116
tigre lendário 169
titã ancião 222
torciáside 223
três mortes e chega (variação) 111
troll pseudonatural 224
Tu'narath 245, 262

U

União, cidade (planar) de 246-263
urso lendário 169
Usar Cordas 46
uvuudaum 226

V

valores de tesouros épicos 121-122
verme ambulante 227
modelo 228
verme da carniça pseudonatural 282
vermiurgo 230
viagem planar 107

X

xixecal 167
XP, custo em (de itens mágicos) 124

Jogadores da Fase de Teste

Christopher Adomaitis, Dave Anderson, Jeffrey Ball, Robert Ball, Marty Bartoy, Derek Belanger, James Black, John Black, Gwebdolyn Black, Carl Bobo, William Braun, Craig Bucheli, Barbara Chandler, Scott Chandler, Donald Dodge, Jocelyn Eisenhour, Sara Faigh, Mathew Farr, David Fulkerson, Kelmar Furesun, Carlos Garcia, Chris Garcia, Corey Garret, Chris Garrison, Omar Ghannoum, Matt Glavich, Catherine Good, Your Mother is Green, Andrew Gristina, August Hahn, Cynthia Hahn, Arthur Harris, Quentin Hidalgo, Nick Hodalgo, William Holder, Kurt Johnson, George Kalauokalani, Charles Keene, Brian Klement, Robert Krempa, Gary Labrecque, Rocky Lange, Kevin Leistico, Eric Lopez, Anthony Ludlam, Jon Lundeen, Jeremy Lutz, Ralph Macchio, Ralph Mack, Greg Marone, Thomas Martin, Frank Mathenia, Joseph Meeks, Kevin Meyerm, Myiagi Mister, Nicholas Morgan, Scott Morgan, David Nowell, Kevin Odom, Brock Ormond, Damiam Osisek, Jon Otaeuro, Scott Parks, Goon Pattanumotana, Gavin Pattanumotana, Tom Pearce, Brian Perry, Russel Richardson, Dan Robbins, Andrew Rothstein, Richard Sakoda, Jeff Showiak, Ray Stakenas, Maryrita Steinhour, Curtis Steinhour, Jeff Stolt, John Sussenberger, Lisa Sussenberger, Zachary Tom, Robert Trottier, Thomas Vail, Jason White, Mathew Woodard.

As Lendas Começam Aqui

Canções são entoadas e lendas são recitadas, exaltando heróis que viveram e superaram os aventureiros comuns. Eles confrontaram inimigos mais poderosos e enfrentaram desafios mais letais, munidos de poderes e habilidades capazes de rivalizar os deuses.

Esse suplemento de Dungeons & Dragons® fornece todo o material necessário para transcender os 20 níveis de experiência iniciais e conduzir os personagens a níveis virtualmente ilimitados de aventuras.

Além dos itens mágicos épicos, monstros épicos e sugestões e idéias para campanhas épicas, o *Livro dos Níveis Épicos* apresenta os personagens ilustres dos cenários de campanha *Forgotten Realms* e *Greyhawk*.

Para usar esse suplemento, o Mestre precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Os jogadores precisam somente do *Livro do Jogador*.

DEV881690000
ISBN 85-7532-160-9
9 788575 321607
DEVIR LIVRARIA