Dungeons & Dragons®

O Livro Completo do Arcano



Richard Baker



O LIVRO COMPLETO DO ARCANO

Um manual sobre magia arcana para personagens de todas as classes

Richard Baker

LIVRO COMPLETO DO ARCANO

UM MANUAL SOBRE MAGIA ARCANA PARA PERSONAGENS DE TODAS AS CLASSES

RICHARD BAKER

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO
Mike Donais (chefia), Andy Collins, Bruce R. Cordell

EDITORES
Chris Thomasson (chefia), Scott Fitzgerald Gray

GERENTE DE DESIGN
Christopher Perkins

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO
Andrew Finch

DIRETOR DE P&D DE RPG
Bill Slavicsek

GERENTES DE PRODUÇÃO
Josh Fischer, Randall Crews

DIREÇÃO DE ARTE
Dawn Murin

ARTE DA CAPA
Matt Cavotta

ARTE INTERNA
Steven Belledin, Matt Cavotta, Dennis Crabapple-McClain, Emily Fiegenschuh, Doug Kovacs, Ginger Kubic, Jeff Miracola, Monte Moore, William O'Connor, Michael Phillippi, Ron Spencer, Franz Vohwinkel

DESIGNERS GRÁFICOS
Dee Barnett, Trish Yochum

CARTÓGRAFO
Tod Gamble

ESPECIALISTA EM PRODUÇÃO GRÁFICA
Angelika Lokotz

TÉCNICO DE IMAGENS
Robert Jordan

A classe de prestígio *Peregrino da Canção* é uma criação de Jesse Decker.

FONTES:

Miniatures Handbook de Jonathan Tweet, Mike Donais, Skaff Elias e Rob Heinsoo; *Aventuras Orientais* de James Wyatt; *Linhagens e Tomos* de Bruce R. Cordell e Skip Williams; *Tome of Magic* de David Cook, Nigel Findley, Anthony Herring, Christopher Kubasik, Carl Sargent e Rick Swan; *Player's Option: Spells and Magic* de Richard Baker; *Return to the Tomb of Horrors* de Bruce R. Cordell; *Dragon #285*, "*Four in Darkness*" de Monte Cook; *Dragon #291*, "*Abuse Your Illusions*" de Rich Redman; *Dragon #292*, "Rune-Skulls of the Abbor-Alz" de James Jacobs; *Dragon #302*, "*Arcane Armour*" de Jonathan M. Richards; *Dragon #312*, "*Heroes of the War of the Spider Queen*" de Richard Baker.

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

Este produto utiliza material atualizado da edição 3.5.
Este jogo da Wizards of the Coast® não tem Conteúdo Open Game. Nenhuma parte deste trabalho pode ser reproduzida sob qualquer forma sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Open Game e a Licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20.

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 **Complete Arcane.**

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL:
Complete Arcane™

COORDENAÇÃO EDITORIAL:
Devir Livraria

TRADUÇÃO:
João Marcelo. Alex Boni

REVISÃO:
Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:
Tino Chagas e Gastão Esteves

DEV179250000
ISBN 10: 85-7532-227-3 ISBN 13: 978-85-7532-227-7
1ª EDIÇÃO — PUBLICADO EM 11/2007


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

Baker, Richard
Dungeons e dragons : o livro completo do arcano / um manual sobre magia para personagens de todas as classes / Richard Baker ; [tradução João M. Alex Boni]. -- São Paulo : Devir, 2006.

Título original: Complete arcane.
Vários ilustradores.
ISBN 85-7532-227-3

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Título.

06-4533 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

AGRADECIMENTOS:

D – Sucrilhos! O que seriam dos milhos sem vocês?.
& D3.5 – Para Mônica e Lúcio. Obrigado pelo convite - é uma honra ser padrinho de casamento de novo (são OITO e contando)
"ALTINO 151" – Perólas: Apertem os cintos, e por favor, apaguem todos os passageiros fumantes
ALTÃO 166 – A Mia Rose e aos seus encantadores feitos.

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

Visite nosso site: www.devir.com.br

SUMÁRIO

Introdução 4
A Natureza da Magia 4
Arcanista, Feiticeiro ou Mago? 4
O Que Você Precisa para Jogar 4

Capítulo 1: Classes 5
Bruxo 5
Informações de Jogo 6
Invocações de Bruxo 8
Invocações da Essência Mística 8
Invocações da Forma da Emissão 9
Outras Invocações 9
Mago da Guerra 10
Informações de Jogo 12
Tarth Moorda 12
Mapa de Tarth Moorda 13
Wu Jen 14
Informações de Jogo 15

Capítulo 2: Classes de Prestígio 17
Escolhendo uma Classe de Prestígio 17
Os Bruxos e as Classes de Prestígio 18
Acólito da Pele 18
Exemplo 20
Acorde Sublime 21
Exemplo 23
Arcanamaca de Suel 23
Exemplo 25
Discípulo da Estrela Verde 26
Exemplo 28
Dominador 29
Exemplo 31
Espiral do Destino 31
Exemplo 32
Exobiólogo 33
Exemplo 36
Geômetra 37
Exemplo 38
Guia dos Viajantes 39
Exemplo 40
Iniciado dos Sete Véus 41
Exemplo 44
Mago da Ordem Arcana 45
Exemplo 47
O Reservatório Mágico 47
Mago Selvagem 49
Exemplo 51
Magos Selvagens em Faerûn 52
Mestre das Efígies 52
Exemplo 53
Mestre Transmogrificador 54
Exemplo 56
Peregrino da Canção 57
Ex-Peregrinos da Canção 59
Exemplo 60
Punho Iluminado 60
Exemplo 62
Sábio Elemental 62
Exemplo 64
Sábio de Prata 65
Exemplo 66
Taumaturgo 66
Exemplo 69

Capítulo 3: Talentos Arcanos 71
Invocações e Habilidades Similares a Magia 71
Talentos e Magias Similares a Armas 72
Descrição dos Talentos 73

Capítulo 4: Magias e Invocações 85
Magias Similares a Armas 85
Sucessos Decisivos 85
Ataques Furtivos 86
Listas de Magias 86
Ações Rápidas e Imediatas 86
Novas Magias de Assassino 87
Novas Magias de Bardo 87
Novas Magias de Clérigo 87
Novas Magias de Druida 87
Novas Magias de Feiticeiro/Mago 88
Novas Magias de Ranger 90
Magias de Mago da Guerra 90
Magias de Wu Jen 91
Utilizando Lâmina Maldita e o Livro Completo do Arcano 94
Magias de Aventuras Orientais 95
Magias 96
Invocações de Bruxo 129
Nome 129
Grau 129
Nível Equivalente 129
Essência Mística ou Forma da Emissão 129
Invocações Mínimas 129
Invocações Menores 130
Invocações Maiores 130
Invocações Sombrias 130
Descrições das Invocações 131

Capítulo 5: Itens Mágicos 137
Itens Alternativos 137
Poções 138
Pergaminhos 138
Novos Tipos de Itens 139
Magias Contingentes 139
Grimórios 139
Usando um Grimório 140
Construindo um Grimório 140
Protegendo o Grimório 140
Itens Mágicos 141
Novo Material Especial 141
Novas Habilidades Especiais de Armaduras 142
Descrição das Novas Armaduras Específicas 142
Novas Habilidades Especiais de Armas 143
Descrição dos Novos Anéis 144
Descrição dos Novos Bastões 145
Bastões Metamágicos 146
Descrição dos Novos Cajados 146
Descrição dos Novos Itens Maravilhosos 147

Capítulo 6: Monstros Arcanos 151
Criatura Pseudonatural 151
Exemplo de Criatura Pseudonatural 151
Como Criar uma 152
Criatura Efígie 153
Exemplo 153
Como Criar uma 154
Como Construir uma 154
Magesculpidas 154
Exemplo 155
Como Criar uma 155
Medonho Elemental 156
Chaggrin (Medonho da Terra) 156
Harginn (Medonho do Fogo) 157
Ildriss (Medonho do Ar) 157
Vardigg (Medonho da Água) 158
Monólito Elemental 159
Monólito da Água 159
Monólito do Ar 160
Monólito do Fogo 161
Monólito da Terra 162

Capítulo 7: Campanhas Arcanas 163
Bardos 163
Bruxos 164
Feiticeiros 165
Magos 165
Magos da Guerra 165
Magos Especialistas 166
Abjuradores 166
Adivinhadores 166
Encantadores 166
Evocadores 167
Ilusionistas 167
Invocadores 167
Necromantes 168
Transmutadores 168
Wu jen 169
O Mestre e a Campanha Arcana 169
O Ritmo de um Jogo Arcano 168
Elaborando Aventuras para Conjuradores 172
Construindo Mundos com Magia 172
Eventos Arcanos 174
Duelos Mágicos 175
Torneios Arcanos 176
A Trupe do Mago 178
Aconteceu 178
Organizações Arcanas 179
Qual ilusão foi melhor 179
A Ordem Arcana 180
O Treinamento de um Mago 181
Peregrinos da Canção 183
O Sindicato dos Viajantes 184
Conhecimento Arcano 185
Especialistas Multiclasse e Escolas Proibidas 185
Grimórios Alternativos 185
Divindades Padroeiras 187
Personagens Arcanos Épicos 188
Como se Tornar um Personagem Épico 188
Bruxos, Magos da Guerra e Wu Jen Épicos 188
Personagens Épicos com Classes de Prestígio 189
Exemplo 190
Talentos Épicos 190

Apêndice 192

Tabela
1–1: O Bruxo 8
1–2: O Mago da Guerra 11
1–3: O Wu Jen 16
2–1: Classes de Prestígio por Tipo 18
2–2: O Acólito da Pele 19
2–3: Magias de Acorde Sublime 21
2–4: Acorde Sublime 22
2–5: Magias de Arcanamaca de Suel 24
2–6: O Arcanamaca de Suel 24
2–7: O Discípulo da Estrela Verde 26
2–8: O Dominador 29
2–9: O Espiral do Destino 33
2–10: O Exobiólogo 35
2–11: O Geômetra 37
2–12: O Guia dos Viajantes 39
2–13: O Iniciado dos Sete Véus 43
2–14: O Mago da Ordem Arcana 48
2–15: O Mago Selvagem 49
2–16: Mestre das Efígies 52
2–17: O Mestre Transmogrificador 54
2–18: O Peregrino da Canção 57
2–19: O Punho Iluminado 61
2–20: O Sábio Elemental 64
2–21: O Sábio de Prata 65
2–22: O Taumaturgo 67
3–1: Talentos 74
5–1: Grimórios 140
5–2: Novos itens mágicos 142/143

Introdução

Praticamente toda sessão de D&D dependerá do poder da magia arcana em algum momento. Mesmo que nenhum jogador esteja interpretando um conjurador arcano (embora isso seja incomum na maioria dos jogos), os heróis encontrarão inevitavelmente vilões ou aliados PdM que utilizam poderes arcanos, sem mencionar a quantidade de monstros que conjuram suas próprias magias ou possuem habilidades similares a magia. Qualquer que seja seu envolvimento pessoal com a magia, os heróis que ignorarem os poderes arcanos irão assumir um grande risco.

A NATUREZA DA MAGIA

Embora a magia permita que os personagens realizem diversas façanhas fantásticas, também é importante interpretar suas limitações — exclusividade, mistério e imprevisibilidade.

Exclusividade refere-se à idéia de que a magia não é necessariamente acessível para todos que desejam se utilizar dela. Isso pode ser a diferença mais importante entre magia e tecnologia, pois uma vez que a obtenção de um de uma meta tecnológica específica (como por exemplo, a criação de um mosquete com trava de pavio) se torna conhecimento comum, qualquer pessoa deve ser capaz de obter resultados idênticos seguindo os mesmos passos no processo de criação tecnológica.

No entanto, o conhecimento da magia e o aprendizado técnico propagam-se de forma muito diferente. Numa cidade comum onde cerca de cem pessoas poderiam ter a habilidade necessária para construir um mosquete com trava de pavio, apenas meia dúzia de magos teriam conhecimento e perícia suficientes para dominar uma nova magia ou reproduzir um efeito arcano desejado. Mesmo que o conhecimento mágico se torne disponível, a maioria das pessoas será incapaz de utilizá-lo, por não possuir a ascendência necessária, as bênçãos de uma divindade caprichosa, ou uma mente treinada por anos de exercícios e meditação.

O mistério é uma conseqüência natural da exclusividade, pois em se tratando de magia, conhecimento é poder num sentido bastante literal. Um mago inteligente reflete longa e cuidadosamente antes de compartilhar o segredo de uma magia com alguém que não conheça muito bem, e como resultado algumas inovações mágicas foram descobertas e perdidas novamente várias vezes. Da mesma forma, incontáveis fragmentos de conhecimentos voltam à tona repetidamente nos círculos arcanos — inovações formuladas por indivíduos que ocultaram suas descobertas, ou simplesmente esquecidas após a morte de seus criadores.

Finalmente, a imprevisibilidade tem a ver com a natureza incompleta e imperfeita da magia arcana. Nenhum arcanista, por mais poderoso que seja, conhece todas as magias, todos os talentos e todos os métodos de conjuração. Em se tratando de magia, nem mesmo o mais poderoso dos encantos é infalível, e exceções e complicações inesperadas acompanham cada regra e cada lei arcana.

ARCANISTA, FEITICEIRO OU MAGO?

Vários termos podem ser utilizados para descrever os conjuradores arcanos, alguns com significados específicos e outros apenas descritivos.

Arcanista: Qualquer personagem capaz de conjurar magias arcanas. O termo é essencialmente um sinônimo de "conjurador arcano".

Arquimago: Um personagem com níveis na classe de prestígio arquimago (consulte o *Livro do Mestre*), embora magos extremamente poderosos também sejam chamados de arquimagos, mesmo sem possuir níveis da classe de prestígio correspondente.

Mágico: Um conjurador arcano cujo talento primário é a conjuração. Bardos, por exemplo, não são chamados de mágicos (como acontece com os feiticeiros e magos) porque a conjuração é apenas um aspecto de sua gama de talentos.

Feiticeiro: Um membro da classe feiticeiro. Em geral, quando não se sabe se um personagem é um feiticeiro ou um mago, ele é chamado de mágico ou arcanista.

Especialista: Um mago especializado em uma escola de magia. A forma correta de se referir a um especialista é pelo nome de sua especialidade — abjurador, conjurador, adivinhador, encantador, evocador, ilusionista, necromante ou transmutador.

Bruxo: Um membro da classe bruxo, descrito neste livro a partir da página 5.

Mago: Um membro da classe mago. O termo inclui tanto os especialistas quanto os generalistas, mas caso a especialidade de um mago seja conhecida, ele deve ser tratado pelo nome específico apropriado.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

O *Livro Completo do Arcano* utiliza as informações contidas nos três livros básicos de Dungeons & Dragons® — o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*. Além disso, inclui referências ao *Livro dos Níveis Épicos* e ao suplemento *Mundo Escuro* de Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos. Esses suplementos podem ajudar a aproveitar ao máximo as informações contidas nesse livro, mas não são estritamente necessários.

FONTES

Este livro inclui material de outras fontes, incluindo a revista *Dragon*, artigos publicados no website da Wizards of the Coast e obras anteriores como *Aventuras Orientais* e *Linhagens e Tomos*. Muito desse material foi selecionado e revisado com base nos comentários de milhares de jogadores de D&D, comparando e debatendo pontos fortes e fracos das regras e dos personagens em convenções, fóruns, listas de e-mails e nas lojas especializadas.

A maioria das modificações ocorridas em materiais publicados anteriormente tem a intenção de melhorar esse conteúdo — aprimorando classes de prestígio que antes eram más escolhas, ajustar talentos ou magias que estavam poderosos demais, ou aplicar as mudanças que a edição revisada de D&D exigia para cada classe, talento, magia ou item. Naturalmente, se você estiver jogando com um material mais antigo e isso funcionar com a sua mesa, não se sinta obrigado a mudar coisa alguma.



Ilustração de M. Carvalho

Magos, feiticeiros e bardos representam três abordagens de classes baseadas em conjuração arcana. Embora ofereçam uma enorme versatilidade, não são os únicos tipos de conjuradores possíveis no jogo. Esse capítulo apresenta três novas classes básicas: o bruxo, o mago da guerra e o wu jen. Ao contrário de uma classe de prestígio, as classes básicas são formuladas para serem adotadas a partir do primeiro nível de personagem.

Bruxo: Um personagem sobrenatural cujos poderes sinistros são habilidades inatas, não magias.

Mago da Guerra: Um conjurador militante cujo treinamento concentra-se em magias bélicas. O mago da guerra apareceu pela primeira vez no *Miniatures Handbook*.

Wu Jen: Um mago misterioso das terras orientais, cujo conhecimento arcano gira em torno do domínio dos elementos. O wu jen apareceu pela primeira vez em *Aventuras Orientais*.

BRUXO

Nascido de uma linhagem sobrenatural, um bruxo busca dominar a magia perigosa que permeia sua própria alma. Ao contrário de feiticeiros ou magos, que interagem com o arcano através de magias, um bruxo invoca efeitos poderosos por uma simples questão de força de vontade. Domesticando seu dom inato para a magia graças a uma grande determinação, o bruxo consegue realizar proezas sobrenaturais de furtividade, enfeitiçar as mentes fracas ou ferir seus inimigos com rajadas de poder arcano.

Aventuras: Muitos bruxos são campeões de poderes sombrios e caóticos. Há muito tempo, eles (ou seus ancestrais) firmaram pactos profanos com perigosas entidades extra-planares, trocando parte de suas almas por poder sobrenatural. Embora muitos bruxos tenham abandonado o mal, tentando corrigir os erros de seus antigos colegas, ainda estão aprisionados pelos pactos antigos através dos quais adquiriram seus poderes. A necessidade de cumprir os desígnios de seus patronos, ou de resistir a eles, leva a maioria dos bruxos a procurar as oportunidades de amealhar poder, riquezas e grandes façanhas (para o bem ou para o mal) oferecidas por uma vida de aventuras.

Características: Os bruxos possuem grandes reservas de energia mística. A fonte da magia sombria que arde em suas almas os torna resistentes a muitas formas de ataque e os imbui de um poder perigoso. Eles não conjuram magias, mas aprendem a empregar seu poder para executar um número reduzido de ataques e truques específicos, denominados invocações.

Os bruxos compensam sua falta de versatilidade por serem mais fortes e resistentes que os feiticeiros ou magos.

Tendência: Os bruxos costumam ser caóticos ou maus (e muitos são ambos). Os poderes a que servem podem ser cruéis, caprichosos e selvagens, acima de visões convencionais de certo ou errado. Entretanto, mesmo os bruxos que extraem seus poderes

dos patronos mais sinistros já voltaram os poderes sombrios sob seu comando contra o mal. Conhecendo bem a escuridão que abriga em seu coração, ele observa sem temor o mal nos demais e combate os piores inimigos sem medo.

Religião: Os bruxos conhecem intimamente o poder dos seres sobrenaturais, e por isso não desprezam a religião. Bruxos maus às vezes procuram obter o favor de divindades cruéis e sedentas por sangue, enquanto os bons voltam-se ao culto de deuses nobres e fiéis à procura de forças para vencer a batalha que travam em suas almas torturadas.

História: Os bruxos nascem, não são treinados. Alguns são descendentes de pessoas que traficavam com demônios e diabos, muito tempo atrás. Outros procuram os poderes sombrios na juventude, levados pela ambição ou pelo desejo de poder, mas alguns inocentes são simplesmente designados pelas forças sobrenaturais como conduítes ou instrumentos. A natureza precisa da origem de um bruxo deve ser decidida pelo jogador; da mesma forma que um feiticeiro não deve nada ao ancestral conjurador que infundiu o poder arcano em sua linhagem, um bruxo não precisa seguir a fonte que lhe concedeu a magia.

Os bruxos não são necessariamente meio-abissais ou tieflings (embora muitas criaturas dessas raças tornem-se representantes poderosos e temíveis dessa classe). A marca que os poderes sobrenaturais deixam sobre seus servos muitas vezes é na alma, não no corpo. De fato, muitos bruxos são criados por poderes que não são malignos — forças da natureza ou fadas que podem ser tão perigosas quanto diabos ou demônios. Qualquer que seja sua origem, os bruxos são muito temidos e incompreendidos. Muitos são nômades que nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar.

Ilustração de M. Carvotta

Raças: Ambiciosos, e muitas vezes desprovidos de princípios, os humanos são os mais propensos a procurar os atalhos para o poder que levam à vida de um bruxo. Os meio-orcs também são adeptos comuns desta classe, pois descobrem que os poderes que criam os bruxos não nutrem preconceitos contra indivíduos de ascendência mista.

Bruxos de outras raças são, na melhor das hipóteses, casos raros.

Outras Classes: O bruxo encara os feiticeiros e os magos como rivais encarniçados. Ele valoriza a força e a esperteza dos guerreiros e ladinos inventivos, mas raramente consegue se dar bem com os clérigos ou paladinos. Naturalmente, a maioria dos bruxos compreende que antagonizar seus companheiros não é uma boa idéia (especialmente os que guardam os segredos das magias de cura), por isso tentam estabelecer uma trégua, mesmo que desconfortável, com os personagens que poderiam ostracizá-los.

Função: Um bruxo desempenha basicamente o mesmo papel que um feiticeiro ou um mago em um grupo de aventureiros. Ele tem capacidades bastante limitadas se comparadas ao repertório de magias dos conjuradores, e depende de sua *rajada mística* no lugar do poder mágico dos arcanistas. Como um bardo, costuma se encaixar melhor num grupo que já possua um ou mais conjuradores, pois suas habilidades diferenciadas não lhe permitem ajudar muito seus companheiros.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os bruxos possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: Um valor elevado de Carisma torna mais difícil resistir às invocações do bruxo. Um valor alto de Destreza também é muito útil, permitindo aprimorar a pontaria de suas rajadas místicas, assim como um valor razoável de Constituição.

Tendência: Maligno (qualquer) ou Caótico (qualquer).

Dado de Vida: d6.

Morthos, um bruxo

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bruxo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Disfarces (Car), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (os planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Identificar Magia (Int) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Int) × 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os bruxos sabem usar todas as armas simples. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Como os componentes gestuais necessários para as invocações do bruxo são relativamente simples, ele consegue realizar qualquer uma delas vestindo uma armadura leve sem incorrer na chance de falha de magia arcana normal. Entretanto, como os conjuradores arcanos, um bruxo vestindo uma armadura média ou pesada ou usando um escudo tem uma chance de falha de magia (todas as invocações, incluindo a *rajada mística*, possuem componentes gestuais). Um bruxo multiclasse ainda sofrerá normalmente a chance de falha de magia arcana sofrida pelos níveis em outras classes.

Invocações: Um bruxo não prepara nem conjura magias como outros arcanistas. Em vez disso, ele possui um repertório de ataques, defesas e habilidades conhecidas como invocações, que exigem que ele concentre a energia selvagem que permeia sua alma. Um bruxo pode usar as invocações que conhece livremente, com as seguintes qualificações:

As invocações são habilidades similares a magia; portanto utilizá-las é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Uma invocação pode ser dissipada, da mesma forma que uma magia pode ser interrompida durante a conjuração. O bruxo pode realizar um teste de Concentração para manter a invocação se for alvo de um ataque, da mesma forma que qualquer conjurador. O bruxo pode optar por usar uma conjuração na defensiva, mediante um teste de Concentração, para evitar que isso provoque ataques de oportunidade. As invocações dos bruxos estão sujeitas à resistência à magia, a menos que sua descrição indique o contrário. O nível de conjurador de um bruxo é equivalente ao seu nível de classe.

A CD para o teste de resistência contra uma invocação (caso exista) é 10 + nível da magia equivalente + o modificador de Carisma do bruxo. Como as habilidades similares a magia não são magias verdadeiras, o bruxo não se beneficia do talento Foco em Magia. No entanto, pode utilizar o talento Foco em Habilidade (consulte o *Livro dos Monstros*), assim como outros que emulam efeitos metamágicos para habilidades similares a magia, como Acelerar Habilidade Similar a Magia e Potencializar Habilidade Similar a Magia (consulte o *Livro dos Monstros*).

Os quatro graus de invocações, na ordem de seu poder relativo, são mínimas, menores, maiores e sombrias. Um bruxo começa conhecendo uma invocação, necessariamente do grau mais baixo (mínima). Conforme adquire níveis na classe, o personagem aprende novas invocações, como indicado na Tabela 1–1 e detalhado abaixo. Uma lista das invocações disponíveis pode ser encontrada após a descrição da classe, e a descrição completa de cada uma, no Capítulo 4 deste livro.

Em qualquer nível em que aprenda um novo grau de invocação, o bruxo também é capaz de substituir uma que já conhecia por outra do mesmo grau ou inferior. No 6º nível, o bruxo pode substituir uma invocação mínima que conheça por outra diferente (além de aprender uma nova, que pode ser mínima ou menor). No 11º nível, ele pode substituir uma invocação mínima ou menor que conheça por outra do mesmo grau ou inferior (além de aprender uma nova, que pode ser mínima, menor ou maior). No 16º nível, ele pode substituir uma invocação mínima, menor ou maior que conheça por outra do mesmo grau ou inferior (além de aprender uma nova, que pode ser mínima, menor, maior ou sombria).

Finalmente, ao contrário de outras habilidades similares a magia, as invocações estão sujeitas à chance de falha de magia arcana como descrito em Usar Armas e Armaduras, acima. Os bruxos podem se qualificar para algumas classes de prestígio concebidas para conjuradores; consulte Bruxos e Classes de Prestígio na página 18 para mais detalhes.

Rajada Mística (SM): A primeira habilidade que um bruxo aprende é a *rajada mística*. Ele ataca seus inimigos com poder sobrenatural, usando energias mágicas letais para infligir dano e, ocasionalmente, outros efeitos debilitantes.

Uma *rajada mística* é um raio com 18 m de alcance. Trata-se de um ataque de toque à distância que afeta um só alvo, sem direito a teste de resistência. A *rajada mística* inflige 1d6 pontos de dano no 1º nível e seu poder cresce conforme o nível do personagem aumenta. A *rajada mística* é equivalente a uma magia de 1º nível. Se o bruxo aplicar as invocações de forma de emissão ou de essência mística à *rajada* (pág. 130), ela terá o nível equivalente à invocação utilizada.

A *rajada mística* está sujeita a Resistência à Magia, embora o talento Magia Penetrante e outros efeitos que aprimoram o teste realizado pelo conjurador para vencer a Resistência à Magia também se apliquem a essa habilidade. A rajada inflige metade do dano em objetos. Os talentos metamágicos não afetam a *rajada mística* (pois trata-se de uma habilidade similar a magia, não de uma magia). Entretanto, o talento Foco em Habilidade (*rajada mística*) aumenta em 2 a CD de todos os testes de resistência (se houver) associados à *rajada mística*. Consulte o *Livro dos Monstros* para mais detalhes.

Detectar Magia (SM): A partir do 2º nível, o bruxo é capaz de utilizar *detectar magia* sem limite diário. Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe.

Redução de Dano (SM): Fortificado pelo poder sobrenatural que flui por seu corpo, o bruxo torna-se resistente a ataques físicos, começando no 3º nível, quando adquire Redução de Dano 1/ferro frio. No 7º nível e a cada quatro níveis subseqüentes, esse valor aumenta conforme indicado na Tabela 1–1.

Burlar Item (Ext): No 4º nível e acima, o bruxo obtém a capacidade de utilizar com mais facilidade os itens mágicos criados para outros personagens. Ao realizar um teste de Usar Instrumento Mágico, o bruxo pode escolher 10 mesmo se estiver distraído ou ameaçado.

Resistência Demoníaca (Sob): A partir do 8º nível, o bruxo descobre o segredo da resistência demoníaca. Uma

vez por dia, como uma ação livre, ele pode ingressar num estado que dura dois minutos, durante o qual adquire cura acelerada 1.

No 13º nível, essa resistência demoníaca cresce. Ao entrar nesse estado, ele passa a adquirir cura acelerada 2. No 18º nível, ele obtém cura acelerada 5.

Resistência à Energia (Sob): No 10º nível e superiores, o bruxo adquire resistência 5 contra dois dos seguintes tipos de energia: ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica. Após escolher o tipo de energia, é impossível mudá-lo. No 20º nível, o personagem obtém resistência 10 contra os dois tipos de energia escolhidos.

Infundir Item (Sob): Um bruxo de 12º nível ou superior é capaz de empregar seu poder sobrenatural para criar itens mágicos, mesmo que não conheça as magias necessárias para criar o item (embora deva possuir o talento de criação de itens apropriado). Para isso, ele pode executar um teste de Usar Instrumento Mágico (CD 15 + o nível da magia para magias arcanas ou 25 + o nível da magia para magias divinas) no lugar de uma magia que não conheça ou não possa conjurar.

Caso obtenha sucesso, o bruxo consegue criar o item como se houvesse conjurado a magia necessária. Caso fracasse, não poderá concluir o item. Não é preciso gastar o custo em XP ou PO do item; seu progresso é apenas interrompido. Mas não será possível realizar novamente o teste de Usar Instrumento Mágico até que o personagem adquira mais um nível.

INVOCAÇÕES DE BRUXO

Os bruxos escolhem as invocações que aprendem conforme adquirem níveis, assim como os bardos e feiticeiros escolhem quais magias aprender. No entanto, o repertório arcano de um bruxo é ainda mais limitado que o do feiticeiro, e suas invocações são habilidades similares a magia, não magias.

Além do grau (mínima, menor, maior ou sombria), cada evocação tem uma magia equivalente, utilizada para calcular a CD para os testes de resistência e outros propósitos. Uma invocação mínima é equivalente a uma magia de 1º ou 2º nível; uma menor, 3º ou 4º; uma maior, 5º ou 6º; e uma invocação sombria equivale a uma magia de 6º nível ou superior (no máximo de 9º nível). O nível equivalente das invocações consta nas descrições do Capítulo 4.

Um bruxo é capaz de dissipar qualquer invocação como uma ação padrão, assim como um mago pode fazer com uma magia.

Invocações e Rajada Mística: A *rajada mística* é uma invocação; algumas invocações permitem que o bruxo modifique essa habilidade ou acrescente novos ataques sobrenaturais.

INVOCAÇÕES DA ESSÊNCIA MÍSTICA

Algumas das invocações dos bruxos, como *rajada aterradora*, modificam o dano ou outros efeitos da *rajada mística* do personagem. São chamadas invocações da essência mística. A menos que seja especificado o contrário, as *rajadas místicas* modificadas por invocações da essência mística infligem dano normalmente, além de provocar os efeitos indicados em suas descrições.

Um bruxo só é capaz de aplicar uma invocação da essência mística para cada *rajada mística*, escolhendo qualquer uma das que conhece. Quando um bruxo aplica uma invocação da essência mística à sua *rajada mística*, o nível da magia equivalente da rajada modificada equivale ao nível da *rajada mística* ou ao da invocação, o que for maior. Se um bruxo tentar atingir uma criatura imune aos efeitos de uma invocação da essência mística, esta ainda sofrerá o dano normal do ataque (desde que também não seja imune à *rajada mística*).

É possível aplicar uma invocação da essência mística e uma forma da emissão (veja adiante) à mesma rajada. Quando o bruxo emprega ambos os tipos de invocações para alterar a *rajada mística*, o nível de magia equivalente corresponde ao da *rajada mística*, ao da invocação da essência mística ou ao da invocação da forma da emissão, o que for maior.

TABELA 1–1: O BRUXO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Invocações Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	*Rajada mística* 1d6, invocação (mínima)	1
2º	+1	+0	+0	+3	*Detectar Magia*	2
3º	+2	+1	+1	+3	Redução de Dano 1/ferro frio, *rajada mística* 2d6	2
4º	+3	+1	+1	+4	Burlar item	3
5º	+3	+1	+1	+4	*Rajada mística* 3d6	3
6º	+4	+2	+2	+5	Nova invocação (mínima ou menor)	4
7º	+5	+2	+2	+5	Redução de Dano 2/ferro frio, *rajada mística* 4d6	4
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Resistência demoníaca 1	5
9º	+6/+1	+3	+3	+6	*Rajada mística* 5d6	5
10º	+7/+2	+3	+3	+7	Resistência à Energia 5	6
11º	+8/+3	+3	+3	+7	Redução de Dano 3/ferro frio, *rajada mística* 6d6, nova invocação (mínima, menor ou maior)	7
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Infundir item	7
13º	+9/+4	+4	+4	+8	Resistência demoníaca 2	8
14º	+10/+5	+4	+4	+9	*Rajada mística* 7d6	8
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Redução de Dano 4/ferro frio	9
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Nova invocação (mínima, menor, maior ou sombria)	10
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	*Rajada mística* 8d6	10
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Resistência demoníaca 5	11
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Redução de Dano 5/ferro frio	11
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	*Rajada mística* 9d6, resistência à energia 10	12

Exemplo: Morthos, um bruxo de 1º nível, decide transformar sua *rajada mística* numa *rajada aterradora*. A *rajada mística* do personagem equivale a uma magia de 1º nível, ao passo que a *rajada aterradora* é um efeito equivalente ao de uma magia de 2º nível. Portanto, o efeito será equivalente ao de uma magia de 2º nível.

Invocações Mínimas da Essência Mística

Rajada Aterradora: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará abalado.

Rajada Nociva: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará enjoado.

Invocações Menores da Essência Mística

Rajada Sombria: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará cego por 1 rodada.

Rajada de Enxofre: A rajada inflige dano de fogo e o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para não pegar fogo.

Rajada de Gelo Infernal: A rajada inflige dano de frio e o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerá –2 de penalidade na Destreza.

Invocações Maiores da Essência Mística

Rajada Enfeitiçadora: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará *confuso* por 1 rodada.

Rajada Nauseante: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará nauseado.

Rajada Repelente: O alvo de obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou será empurrado.

Rajada Cáustica: A rajada ignora a resistência à magia e inflige dano de ácido por várias rodadas.

Invocação Sombria da Essência Mística

Rajada da Supra-Escuridão: O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá dois níveis negativos.

INVOCAÇÕES DA FORMA DA EMISSÃO

Algumas das invocações do bruxo, como *lança mística*, modificam o alcance, o(s) alvo(s) ou a área da *rajada mística* do personagem. São chamadas invocações da forma da emissão.

A menos que seja especificado o contrário, *rajadas místicas* afetadas por invocações da forma da emissão infligem dano normal, além dos efeitos específicos indicados na sua descrição. O bruxo consegue aplicar apenas uma invocação da forma da emissão em cada *rajada mística*, podendo escolher entre qualquer uma das que conheça. Não é necessário aplicar uma invocação da forma da emissão à *rajada mística*. Quando o bruxo aplica uma invocação da forma da emissão à sua *rajada mística*, o nível da magia equivalente é igual ao nível de magia da *rajada mística* ou ao da invocação, o que for maior.

É possível aplicar uma invocação da forma da emissão e uma da essência mística (veja Invocações da Essência Mística, acima) à mesma rajada. Quando o bruxo emprega ambos os tipos de invocações para alterar a *rajada mística*, o nível de magia equivalente corresponde ao da *rajada mística*, ao da invocação da essência mística ou ao da invocação da forma da emissão, o que for maior.

Exemplo: Morthos decide transformar sua *rajada mística* numa *lança mística de gelo infernal*. Como um bruxo de 6º nível, a *rajada mística* de Morthos equivale a uma magia de 1º nível. A *lança mística* equivale a uma magia de 2º nível, ao passo que a *rajada de gelo infernal* corresponde a uma magia de 4º nível. Portanto, a *lança mística de gelo infernal* será equivalente a uma magia de 4º nível.

Invocações Mínimas da Forma da Emissão

Lança Mística: O alcance da rajada aumenta para 75 m.

Golpe Horrendo: Um ataque corpo a corpo canaliza a *rajada mística*.

Invocação Menor da Forma da Emissão

Corrente Mística: A rajada salta do alvo inicial para alvos secundários.

Invocação Maior da Forma da Emissão

Cone Místico: A rajada assume a forma de um cone.

Invocação Sombria da Forma da Emissão

Destruição Mística: A rajada afeta todos os inimigos um raio de 6 m.

OUTRAS INVOCAÇÕES

Além das poderosas invocações da essência mística e da forma da emissão, os bruxos aprendem outras que lhes permitem executar diversos truques e ataques. Essas invocações estão resumidas abaixo, e suas descrições completas podem ser encontradas no Capítulo 4: Magias e Invocações.

Invocações Mínimas

Palavra da Destruição: Pronunciando uma palavra da Língua Negra, os objetos se estilhaçam como sob o efeito da magia *despedaçar*.

Adulação: Recebe bônus nos teste de Blefar, Diplomacia e Intimidar.

Hálito da Noite: Cria uma *névoa*, como a magia homônima.

Sorte do Capeta: Recebe um bônus de sorte em um tipo de teste de resistência.

Escuridão: Utiliza *escuridão* como a magia homônima.

Visão Diabólica: Enxerga normalmente na escuridão, seja mundana ou mágica.

Abraço da Terra: Utiliza *abraço da terra* como a magia homônima.

Proteção Entrópica: Deflete ataques à distância, não deixa rastro e impede que o personagem seja rastreado pelo faro.

Saltos e Piruetas: Recebe bônus nos testes de Equilíbrio, Saltar e Acrobacia.

Nuvem de Miasma: Cria uma névoa que proporciona camuflagem e fatiga os que estiverem na área de efeito.

Enxergar o Invisível: Adquire *ver o invisível* como a magia homônima e visão no escuro.

Passo de Aranha: Adquire *patas de aranha* como a magia homônima e torna-se imune a teias.

Invocar Enxames: Adquire *invocar enxames* como a magia homônima.

Invocações Menores

Enfeitiçar: Faz com que uma criatura considere o personagem como amigo.

Maldição do Desespero: Amaldiçoa uma criatura como o efeito da magia *rogar maldição*, ou impede seus ataques.

Mortos Ambulantes: Cria mortos-vivos como a magia *criar mortos-vivos menores*.

Vôo Tenebroso: Adquire deslocamento de vôo com boa capacidade de manobra.

Fugir da Cena: Utiliza uma *porta dimensional*, como a magia, de curto alcance, deixando atrás de si uma *imagem maior*.

Escuridão Faminta: Cria sombras preenchidas por um enxame de morcegos.

Abraço das Rochas: Usa *abraço das rochas* como a magia homônima.

Sentido Nulo: Adquire sentido cego a 9 m.

Dissipar Voraz: Utiliza *dissipar magia*, infligindo dano às criaturas cujos efeitos são anulados.

Caminhar Despercebido: Usa *invisibilidade* (apenas sobre si mesmo) como a magia.

Muralha da Escuridão: Usa *muralha da escuridão* como a magia homônima.

Invocações Maiores

Tentáculos Gélidos: Utiliza *tentáculos negros de Evard* como a magia homônima, e inflige dano adicional por frio às criaturas na área.

Devorar Magia: Usa *dissipar magia maior* contra um alvo tocado e adquire pontos de vida temporários baseados nos níveis das magias dissipadas.

Sombras do Drenar Temporário: Adquire camuflagem total em áreas escuras e impõe uma penalidade de Força às criaturas vivas adjacentes.

Praga Persistente: Utiliza *praga de insetos* como a magia homônima, mas o enxame de gafanhotos invocado inflige dano como armas mágicas.

Muralha de Chamas Perigosas: Cria uma *muralha de fogo* como a magia, mas metade do dano infligido pela muralha provém de poder sobrenatural.

Chamado do Bruxo: Usa *enviar mensagem* como a magia, mas arrisca que o receptor inflija dano ao personagem.

Invocações Sombrias

Desincorporação Sombria: Torna-se um enxame de sombras em forma de morcego, adquirindo vários benefícios do subtipo enxame.

Sexto Sentido Sombrio: Utiliza *sexto sentido* como a magia, e se comunica telepaticamente com um alvo próximo.

Trilha de Sombras: Usa *andar nas sombras* como a magia, e acelera a cura natural.

Invisibilidade Retributiva: Utiliza *invisibilidade maior* como a magia (apenas sobre o próprio personagem) e inflige dano numa explosão se for dissipada.

Palavra da Metamorfose: Usa *metamorfose tórrida* como a magia, mas o efeito pode se tornar permanente.

Conjunto Inicial para Bruxo Humano

Armadura: Corselete de couro batido (+3 CA, –1 de penalidade por armadura, deslocamento 9 m, 10 quilos).

Armas: Maça pesada (1d8, 4 quilos, Médio, Concussão).
Besta Leve (1d8, dec. 19–20, 24 m, 2 kg, Perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de perícias igual a 3 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Blefar	4	Car	—
Concentração	4	Con	—
Identificar Magia	4	Int	—
Usar Instrumento Mágico	4	Car	—
Disfarces	4	Car	—
Sentir Motivação	4	Sab	—
Observar (oc)	2	Sab	—

Invocações Conhecidas: *Palavra da destruição.*

Talento: Vitalidade.

Talento Adicional: Tiro Certeiro.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, pederneira e isqueiro. Lanterna coberta, 3 frascos de óleo. Caixa com 10 virotes.

Dinheiro: 4d4 PO.

MAGO DA GUERRA

Alguns conjuradores só se importam com uma coisa: a guerra. Eles sonham com aço e explosões potentes de magia devastadora, tropas marchando e destruição incontrolável, o que pode ser encontrado em qualquer campo de batalha. Formados em colégios militares arcanos especiais, os indivíduos conhecidos como magos da guerra são treinados única e exclusivamente na conjuração das magias mais úteis para provocar destruição, confundir o inimigo ou dar cobertura para a ação de um aliado. As magias utilitárias usadas por feiticeiros e magos têm pouca importância para a forma de pensar de um mago da guerra. Afinal de contas, para que servem conjuradores de apoio? Um mago da guerra só se preocupa com o sucesso no campo de batalha ou, em alguns casos, na série de pequenas campanhas preferidas pelos grupos de aventureiros.

Aventuras: Os magos da guerra unem-se a grupos de aventureiros que necessitam de magia ofensiva, sem complicações e ao estilo militar. Eles aprimoram e desenvolvem suas artes mais através da ação que do estudo, e por isso necessitam empregar seus poderes em combate para atingir o ápice de sua profissão. Os indivíduos de tendência bondosa preocupam-se em deter o avanço de grupos que fomentam a guerra — quem melhor para transformar numa pilha de cinzas do que aqueles que estavam pedindo por isso? Já os de tendência maligna não têm escrúpulos quanto aos alvos de sua mágica. Eles se aventuram para adquirir poder destrutivo.

Características: Os magos da guerra têm uma maneira peculiar de acessar sua magia, pelo menos se comparado à

forma utilizada pelos magos, feiticeiros ou clérigos. Ele escolhe suas magias a partir de um conhecimento limitado que raramente se altera. Logo no início de seu difícil treinamento, eles são imbuídos inconscientemente de todas as magias que precisarão no futuro. Os magos da guerra conhecem menos magias que os magos e até mesmo que os feiticeiros, mas as que eles conhecem são altamente eficazes. Eles não precisam estudar grimórios, nem têm que preparar suas magias diariamente, reservando algum tempo para resgatar o conhecimento de seu subconsciente. Eles não se especializam em escolas da mesma forma que outros magos.

Em seu treinamento, os magos da guerra também aprendem algumas habilidades marciais mundanas. Eles aprendem a usar algumas armas e armaduras sem incorrer no risco de falha arcana.

Tendência: Como todas as tendências precisam estar preparadas para lutar por suas causas, os magos da guerra podem ser encontrados virtualmente entre qualquer exército que utilize conjuração como artilharia no campo de batalha.

Religião: Alguns magos da guerra cultuam Boccob (o deus da mágica), enquanto outros seguem Wee Jas (divindade da morte e da magia). Muitos deles não reverenciam nenhuma deidade.

História: Os magos da guerra são escolhidos (ou se inscrevem) para freqüentar colégios arcanos militares especiais. Tais instituições não são para os fracos de espírito. Os rigores a que são submetidos o corpo e a alma têm pouca semelhança com o treinamento de magos normais, ou com as experiências autodidatas dos feiticeiros. Os colégios de magos da guerra assemelham-se a acampamentos militares patrocinadas por grandes nações-estados. Durante todo seu treinamento, os magos da guerra são forçados a vestir roupas volumosas (para familiarizar seus corpos com as limitações de movimento das armaduras) enquanto praticam magias ininterruptamente, a maioria das quais de nível alto demais para serem conjuradas pelo estudante. Esse treinamento vigoroso grava as magias no inconsciente do mago da guerra, de forma que, mais tarde, quando seu poder aumenta, elas ficam disponíveis para serem usadas sem a necessidade de um grimório.



Ferno, um mago da guerra

Ilustração de M. Cavotta

Após seu treinamento, os magos da guerra compartilham de um profundo sentimento de camaradagem com seus colegas, e continuam a sentir uma certa simpatia por qualquer instituição militar bem administrada.

Raças: A maioria dos magos da guerra é composta por humanos ou meio-elfos. Mas a firmeza de espírito necessária para sobreviver ao treinamento num colégio militar arcano pode se manifestar em qualquer uma das raças comuns. É raro que humanóides selvagens sejam aceitos num colégio militar, embora as sociedades mais avançadas possam estabelecer suas próprias instituições de treinamento para conjuradores arcanos.

Tabela 1–2: O Mago da Guerra

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias Por Dia 0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Mago de armadura (leve), vantagem do mago da guerra	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3	Aprendizado avançado	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	—	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5	Aprendizado avançado	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5	Potencializar súbito	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6	Mago de armadura (média)	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7	Aumentar súbito	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7	Aprendizado avançado	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Ampliar súbito	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10	Aprendizado avançado	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18º	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19º	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Maximizar súbito	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Outras Classes: Os magos da guerra têm pouco em comum com os feiticeiros e magos, que aprendem suas artes sem os rigores ou a disciplina do treinamento militar. De fato, eles provavelmente se sentirão mais à vontade entre as classes arregimentadas — aquelas que apreciam o treinamento militar — como paladinos, monges e guerreiros.

Função: A seleção de magias do mago da guerra já é predeterminada. Ele é o responsável pela artilharia mágica de longo alcance, da qual as tropas dependem, ou o centro do poder ofensivo de uma pequena companhia de aventureiros. Um grupo que conta com um membro dessa classe sempre deve considerar a inclusão de outro conjurador, como um bardo, um clérigo, um druida ou mesmo um mago, para complementar o foco ofensivo do mago da guerra com habilidades defensivas e utilitárias.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os magos da guerra possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: O Carisma determina a magia mais poderosa que o mago da guerra poderá conjurar, quantas magias poderá conjurar por dia e a dificuldade para resistir a elas (consulte Magias, adiante). O bônus de Inteligência do mago da guerra é acrescentado ao dano infligido devido à sua habilidade vantagem do mago da guerra. Como um feiticeiro ou um mago, o mago da guerra se beneficia de valores elevados de Destreza e Constituição.

Tendência: Qualquer.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago da guerra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Intimidação (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (história) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Int) × 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os magos da guerra sabem usar todas as armas simples e as armaduras e escudos leves. No 8º nível, o mago da guerra aprende a usar armaduras médias (veja Mago de Armadura, adiante).

Magias: Um mago da guerra conjura magias arcanas (o mesmo tipo das magias disponíveis para os feiticeiros e magos) da lista de magias do mago da guerra, adiante. Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, diferente de um mago ou um clérigo. Ao adquirir acesso a um novo nível de magia, o personagem conhece automaticamente todas as magias desse nível indicadas na lista. Essencialmente, a lista de magias da classe é idêntica à lista de magias conhecidas. Os magos da guerra também têm a opção de novas magias através da habilidade aprendizado avançado à medida que progridem de nível (veja adiante). Consulte a página 90 para obter a lista de magias do mago da guerra.

Para conjurar uma magia, o mago da guerra deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia (Car 10 para magias de nível 0, Car 11 para magias de 1º nível, etc.). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do mago da guerra. Semelhante aos demais conjuradores, um mago da guerra somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1–2: O Mago da Guerra. As magias adicionais do mago da guerra são baseadas em um valor elevado de Carisma (consulte a Tabela 1–1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais do *Livro do Jogador*).

Diferente dos clérigos e magos, o mago da guerra não precisa preparar suas magias com antecedência. Ele é capaz de conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, assumindo que não tenha exaurido seu limite diário de magias daquele nível.

Mago de Armadura (Ext): Normalmente, qualquer espécie de armadura interfere com os gestos de um conjurador, o

TARTH MOORDA

Nas colinas áridas de Abbor-Alz fica a antiga fortaleza de Tarth Moorda, outrora utilizada pelos exércitos de Urnst, que protegiam a região contra as incursões de gnolls e nômades oriundos do Deserto Luminoso. O local caiu em virtual abandono e ruína quando aventureiros expulsaram as tribos de humanóides. Há quinze anos atrás, o Duque de Urnst cedeu a fortaleza à Ordem da Águia Flamejante, uma sociedade de magos da guerra leais ao reino que desejavam uma fortificação isolada onde novos iniciados pudessem ser treinados.

Com suas muralhas pardas erguendo-se ameaçadoramente acima das colinas rochosas e da ampla vastidão do Deserto Luminoso ao sul, Tarth Moorda atualmente é a principal academia onde são treinados os magos da guerra leais ao Ducado de Urnst, e o espaço à sua volta ecoa com os sons de exercícios marciais e poderosas magias de guerra. A ordem considera o clima desconfortável da cidadela uma grande vantagem: o calor e o terreno íngreme servem para aumentar o rigor dos exercícios e do treinamento dos iniciados.

Os Águias Flamejantes seguem a uma hierarquia militar rigidamente ordenada, e patrulham vigorosamente as colinas e planícies próximas à sua fortaleza. Os iniciados que ainda não aprenderam a conjurar suas primeiras magias servem como soldados rasos e sentinelas sob o comando de alunos mais avançados. Ocupando a posição de Grã-Mestre da Guerra, a formidável Sereda Ostarte é a líder da ordem, e seis mestres da guerra sob seu comando direto supervisionam o treinamento dos novos iniciados. Sereda está muito preocupada com a ascensão do reino sinistro de Rary no Deserto Luminoso, e questiona agressivamente todos os aventureiros em trânsito por suas terras, procurando notícias dos eventos nas profundezas do deserto (e ao mesmo tempo tentando desmascarar qualquer espião a serviço do arquimago renegado).



que pode fazer com que suas magias falhem (caso possuam componentes gestuais). No entanto, o foco restrito e o treinamento especializado do mago da guerra permitem que ele evite essa falha desde que use apenas armaduras e escudos leves. Esse treinamento não engloba armaduras médias ou pesadas, nem escudos pesados, e também não se aplica às magias obtidas de uma outra classe de conjurador.

No 8º nível, o mago da guerra aprende a utilizar armaduras médias sem chance de falha de magia arcana.

Vantagem do Mago da Guerra (Ext): Um mago da guerra se especializa em infligir dano com suas magias. Sempre que conjurar uma magia que cause perda de pontos de vida, ele acrescenta seu modificador de Inteligência (se houver) ao dano provocado. Por exemplo, se um mago da guerra de 1º nível com Inteligência 17 conjurar *mísseis mágicos*, infligirá 1d4+1 pontos de dano, mais 3 pontos adicionais devido ao seu bônus de Inteligência. O bônus dessa habilidade especial só se aplica às magias conjuradas como mago da guerra, e não a outras que o personagem possa possuir devido a níveis de outras classes.

Uma mesma magia não pode receber esse dano adicional mais de uma vez por conjuração. Por exemplo, uma *bola de fogo* inflige o dano adicional a todas as criaturas na área de efeito. Porém, se um mago da guerra de 3º nível conjurar *mísseis mágicos* e produzir dois projéteis, apenas um deles (à escolha do personagem) recebe o dano adicional, mesmo que ambos sejam direcionados ao mesmo alvo. Se uma magia infligir dano por mais de 1 rodada, provocará esse dano adicional a cada turno.

Os pergaminhos escritos por um mago da guerra não recebem qualquer benefício dessa habilidade, assim como os que o personagem ativar. O mesmo vale para a maioria dos demais itens mágicos, como varinhas ou poções. No entanto, os cajados ativados pelo mago da guerra não apenas utilizam o nível de conjurador do personagem, mas também se aplicam os benefícios da vantagem do mago da guerra, quando possível.

Aprendizado Avançado (Ext): No 3º, 6º, 11º e 16º níveis, o mago da guerra pode acrescentar uma nova magia à sua lista, representando o resultado de estudos e experiências pessoais. A magia deve pertencer à lista do mago e à escola Evocação, e de um nível igual ou inferior à magia de mais alto nível conhecida pelo personagem. Assim que uma nova magia é escolhida, torna-se parte da lista de magias daquele indivíduo e pode ser conjurada como qualquer outra.

Potencializar Súbito (Ext): No 7º nível, o mago da guerra adquire Potencializar Súbito (descrito no Capítulo 3) como talento adicional. Se já possuir esse talento, poderá escolher outro talento metamágico.

Aumentar Súbito (Ext): No 10º nível, o mago da guerra adquire Aumentar Súbito (descrito no Capítulo 3) como talento adicional. Se já possuir esse talento, poderá escolher outro talento metamágico.

Ampliar Súbito (Ext): No 15º nível, o mago da guerra adquire Ampliar Súbito (descrito no Capítulo 3) como talento adicional. Se já possuir esse talento, poderá escolher outro talento metamágico.

Maximizar Súbito (Ext): No 20º nível, o mago da guerra adquire Maximizar Súbito (descrito no Capítulo 3) como talento adicional. Se já possuir esse talento, poderá escolher outro talento metamágico.

Conjunto Inicial para Mago da Guerra Humano

Armadura: Corselete de couro batido (+3 CA, –1 de penalidade por armadura, deslocamento 9 m, 10 quilos).

Armas: Lança (1d8, dec. ×3, 6 m, 3 kg, duas mãos, Perfurante).

Besta Leve (1d8, dec. 19–20, 24 m, 2 kg, Perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de perícias igual a 3 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade
Armadura		
Identificar Magia	4	Int —
Concentração	4	Con —
Conhecimento (arcano)	4	Int —
Intimidar	4	Car —
Sobrevivência (oc)	2	Sab —
Diplomacia (oc)	2	Car —
Esconder-se (oc)	2	Des –1

Talento: Magias em Combate.

Talento Adicional: Vitalidade.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Caixa com 10 virotes. Bolsa de componentes de magia. Três tochas.

Dinheiro: 1d4 PO.

WU JEN

Os Wu Jen são conjuradores dotados de poderes misteriosos. Eles comandam os elementos, as forças espirituais e os poderes da natureza. Raramente são encontrados coabitando com o restante da sociedade humana. Em vez disso, vivem no campo como eremitas, purificando seus corpos e mentes para entrar em contato com os diversos poderes naturais e sobrenaturais do mundo. É dessas entidades que eles aprendem suas magias — ferramentas místicas para controlar as forças invisíveis do mundo.

Aventuras: Os wu jen normalmente se aventuram para expandir seu conhecimento sobre o mundo, tanto mágico quanto mundano. Assim como os magos, eles tendem a planejar cuidadosamente suas aventuras, uma vez que sua escolha diária de magias é de vital importância.

Características: Os wu jen são os conjuradores arcanos do Extremo Oriente. Assim como os magos, a magia é sua principal característica de classe, e portanto assume um papel primordial em suas vidas. Muitas das magias dos wu jen dependem do poder dos cinco elementos (terra, fogo, metal, água e madeira). Por fim, os wu jen são extremamente habilidosos em manipular suas magias, aumentando seu alcance, sua duração e efeito, ou eliminando componentes verbais ou gestuais através de efeitos metamágicos permanentes.

Tendência: Os wu jen costumam se manter longe das sociedades leais predominantes na maioria das culturas, zombando das regras e das normas das pessoas comuns. Eles possuem uma forte tendência para o caos, mas jamais podem ser leais.

História: Os wu jen anseiam por poder mágico num mundo onde não costumam existir academias organizadas de magia. Essa sede os leva a procurar seus semelhantes — eremitas, reclusos ou exilados que conseguiram obter os segredos que procuram. Praticamente todos os wu jen foram treinados dessa forma, por um só mentor, proscrito da sociedade normal e isolado por seus temíveis poderes sobrenaturais.

Raças: A maioria dos wu jen é composta por humanos, embora membros de todas as raças comuns das terras orientais possam aprender essa arte.

Outras Classes: Os wu jen normalmente não gostam dos membros de qualquer outra classe. Ao mesmo tempo, estão

dolorosamente cientes que, sem guerreiros e samurais para deter soldados inimigos, um xamã para curar seus ferimentos e talvez um ladino para cuidar de fechaduras e armadilhas, o caminho para o conhecimento que ele tanto deseja pode ser bloqueado por obstáculos intransponíveis e possivelmente fatais. Essa compreensão de sua dependência de outras classes pode fazer com que ele as aceite ou que tenha raiva delas.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os wu jen possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: A Inteligência determina a magia mais poderosa que o wu jen poderá conjurar, quantas magias poderá conjurar por dia e a dificuldade para resistir a elas. Para conjurar uma magia, o wu jen deve ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia. As magias adicionais são determinadas pelo valor de Inteligência. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do wu jen. Um valor elevado de Destreza é útil para o wu jen, que não costuma usar armaduras, pois irá lhe conceder um bônus na CA. Uma boa Constituição lhe fornecerá pontos de vida adicionais, um recurso que é bastante escasso para essa classe.

Tendência: Qualquer uma, exceto leal.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um wu jen (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Int) × 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os wu jen sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo. Qualquer espécie de armadura interfere com os gestos arcanos do personagem, o que pode fazer com que as magias com componentes gestuais falhem.

Magias: Um wu jen conjura magias arcanas da lista de magias do wu jen (página 91). Ele é limitado a um determinado número de magias de cada nível por dia, de acordo com seu nível de classe. O wu jen precisa escolher e preparar suas magias com antecedência, da mesma forma que um mago (consulte Preparando Magias Arcanas no *Livro do Jogador*).

Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, o wu jen deve ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia. As magias adicionais são determinadas pelo valor de Inteligência. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do wu jen.

A quantidade básica de magias diárias do wu jen é indicada na Tabela 1–3. Além disso, ele recebe magias adicionais se possuir uma pontuação elevada em Inteligência (consulte a Tabela 1–1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais no *Livro do Jogador*).



Hide-yori, uma wu jen

Ilustração de M. Cavotta

Idiomas Adicionais: O wu jen pode substituir uma das linguagens adicionais disponíveis para sua raça por Dracônico ou Gigante, pois muitos tomos de magia estão escritos nessas línguas e os aprendizes muitas vezes as estudam durante seu treinamento.

Espírito Vigilante: Uma vez por dia, o wu jen pode realizar novamente uma jogada de iniciativa, antes que seja anunciada sua posição na ordem de ação. Ele pode escolher o melhor entre os dois resultados.

Talento Adicional: Um wu jen começa com um talento metamágico adicional.

Magia Secreta: No 3º nível, e a cada três níveis subseqüentes, o wu jen pode escolher uma de suas magias conhecidas e modificá-la permanentemente como se estivesse sob o efeito de um dos seguintes talentos metamágicos: Aumentar Magia, Estender Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa. O nível da magia não se altera, e uma vez selecionadas a magia e a modificação, essa escolha não poderá ser alterada. Conforme o wu jen progride em níveis, pode escolher a mesma magia para ser modificada de diversas formas através de múltiplas aplicações dessa habilidade. Não é necessário possuir os talentos para aplicá-los à magia.

Tabela 1–3: O Wu Jen

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias Por Dia 0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Espírito vigilante talento adicional	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3	Magia secreta	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5	Maestria elemental	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6	Magia Secreta	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8	Magia Secreta	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9	—	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Magia Secreta	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11	Magia Secreta	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+10/+5	+6	+6	+12	—	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Maestria Elemental: Muitas das magias dos wu jen são divididas em cinco grupos elementais: terra, fogo, metal, água e madeira. No 6º nível, ao invés de receber uma magia secreta, o wu jen torna-se mestre de um desses cinco elementos (à sua escolha). Dali em diante, sempre que conjurar uma magia daquele elemento, o nível de conjurador efetivo do personagem (usado para determinar variáveis dependentes de nível e para testes de conjuração) aumenta em 2. Além disso, o wu jen recebe +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra magias daquele elemento. Algumas magias da lista do wu jen estão classificadas como "Todos"; isso significa que pertencem a todos os grupos elementais, e um personagem que seja mestre de qualquer elemento receberá os bônus apropriados em relação a essas magias.



Ilustração de D. Kovacs

Grimórios: Um wu jen deve estudar seu grimório diariamente para preparar suas magias, da mesma forma que um mago. Ele não consegue preparar nenhuma magia que não esteja registrada no grimório (exceto *ler magias*, que todos os wu jen sabem preparar de memória).

O personagem começa com um grimório contendo todas as magias de wu jen de nível 0, mais 3 magias de 1º nível à sua escolha. Para cada ponto de bônus de Inteligência que possuir (consulte a Tabela 1–1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais no *Livro do Jogador*), o grimório conterá outra magia de 1º nível à sua escolha. A cada nível como wu jen, o personagem adquire duas novas magias de qualquer nível que possa conjurar (baseado no nível alcançado). Por exemplo, quando Hide-yori chegar ao 5º nível, ela poderá conjurar magias de 3º nível. Nesse ponto, ela pode acrescentar duas magias de 3º nível ao seu grimório, ou uma de 2º e outra de 3º, ou qualquer combinação de magias entre o 1º e o 3º níveis. A qualquer momento, o personagem também pode copiar em seu grimório as magias encontradas no de outros wu jen, da mesma forma que um mago (veja Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório no *Livro do Jogador*).

Tabus: Para manter seu poder sobrenatural, os wu jen devem obedecer a certos tabus que podem parecer inconseqüentes para outros personagens, mas que são de importância para eles. Se um wu jen violar um de seus tabus, não poderá conjurar mais magias durante aquele dia. O personagem deve escolher um tabu no 1º nível, e mais um a cada vez que aprender uma magia secreta. Os tabus possíveis incluem:

- Não comer carne.
- Não possuir mais do que consegue carregar.
- Realizar uma oferenda diária (como comida, flores ou incenso) a um ou mais espíritos.
- Não tomar banho.
- Não cortar o cabelo.
- Não tocar em cadáveres.
- Não beber álcool.
- Não vestir determinada cor.
- Não acender fogo.
- Não se sentar voltado para certa direção.



Ilustração de M. Cavotta

Esse capítulo apresenta dezenove classes de prestígio apropriadas para conjuradores arcanos e personagens de outras classes que desejem adquirir habilidades arcanas. Embora muitas delas sejam concebidas para feiticeiros e magos, outros tipos de personagens encontrarão várias escolhas interessantes.

ESCOLHENDO UMA CLASSE DE PRESTÍGIO

A magia arcana naturalmente leva os personagens a estudos estranhos e esotéricos. Classes de prestígio oferecendo habilidades e características que os personagens simplesmente não poderiam conseguir de outra maneira servem como a melhor representação desses caminhos incomuns.

Se um jogador estiver interessado em uma classe de prestígio, deve examinar seus Pré-Requisitos cuidadosamente. A maioria das classes deste livro possui exigências rigorosas que requerem diversos níveis de progressão cuidadosa para serem alcançadas. O jogador deve refletir sobre que tipo de personagem arcano está tentando construir; a Tabela 1–2 lista as classes de prestígio encontradas nesse capítulo em categorias amplas que podem ajudar a restringir o número de opções.

Caso um personagem encontre-se numa posição em que já não atenda aos Pré-Requisitos de uma classe de prestígio (devido a mudança de tendência, perda de níveis, etc.), perderá todas as habilidades especiais (mas não os Dados de Vida, o bônus base de ataque e os bônus de resistência) adquiridas graças aos níveis nessa classe.

Conjuração Alternativa: Classes como o arcanamaca de Suel oferecem aos personagens a oportunidade de adquirir uma forma completamente nova de conjuração, ao custo de não mais avançar em suas antigas classes (se existirem). Muitos conjuradores não desejarão isso, mas outros talvez achem que o acesso a características de classe interessantes ou magias que antes não poderiam aprender faz valer a pena a perda da sua progressão de conjuração original. Os personagens que normalmente não possuem uma progressão de conjuração arcana completa podem encontrar opções interessantes entre as classes de conjuração alternativa.

Conjuração Completa: Muitos conjuradores arcanos não desejam desistir de sua progressão de conjuração para explorar uma classe de prestígio. As classes que oferecem conjuração completa, como o geômetra, geralmente não proporcionam habilidades especiais particularmente poderosas. Algumas classes que ficam a apenas um ou dois níveis de uma progressão de conjuração completa estão incluídas nessa categoria.

Não-Conjurador: Algumas das classes de prestígio apresentadas nesse capítulo exigem pouca ou nenhuma capacidade de conjuração como pré-requisito, e oferecem uma progressão de conjuração lenta ou inexistente conforme o personagem

Tabela 2–1: Classes de Prestígio por Tipo

Classe	Tipo	Descrição	Melhor para...
Acólito da Pele	Transformacional	Adquire características demoníacas	Feiticeiro, bruxo, mago
Acorde Sublime	Conjuração alternativa	Troca a música de bardo por melhores magias	Bardo, feiticeiro, mago
Arcanamaca de Suel	Conjuração alternativa	Assassino de magos	Guerreiro, ranger, ladino, bruxo
Discípulo da Estrela Verde	Transformacional	Mago indestrutível	Bárbaro, guerreiro, feiticeiro, bruxo, mago
Dominador	Capacidade exclusiva	Especialista em efeitos mentais	Feiticeiro, bruxo, mago, wu jen
Espiral do Destino	Conjuração completa, capacidade exclusiva	Manipula probabilidades	Feiticeiro, mago, wu jen
Exobiólogo	Conjuração completa	Conjurador insano	Clérigo, feiticeiro, mago
Geômetra	Conjuração completa	Mestre de sinais e símbolos	Mago, wu jen
Guia dos Viajantes	Capacidade exclusiva	Especialista em teletransporte	Feiticeiro, mago, wu jen
Iniciado dos Sete Véus	Conjuração completa	Mestre de abjurações e magias prismáticas	Feiticeiro, mago
Mago da Ordem Arcana	Conjuração completa	Acesso a uma reserva de magia que concede versatilidade	Mago, wu jen
Mago Selvagem	Conjuração completa	Mestre da magia caótica	Feiticeiro, mago da guerra, bruxo, mago, wu jen
Mestre das Efígies	Conjuração completa, capacidade exclusiva	Especialista em simulacros e construtos	Feiticeiro, mago, wu jen
Mestre Transmogrificador	Conjuração completa	Especialista em *metamorfose*	Feiticeiro, mago, wu jen
Peregrino da Canção	Não-conjurador	Troca as magias do bardo por mais habilidades musicais	Bardo
Punho Iluminado	Não-conjurador	Mago monástico ou monge conjurador	Monge, feiticeiro, bruxo, mago
Sábio de Prata	Conjuração completa	Especialista em magias de energia	Feiticeiro, mago da guerra, mago
Sábio Elemental	Conjuração completa, transformacional	Especialista em magias de energia	Druida, feiticeiro, mago da guerra, mago
Taumaturgo	Capacidade exclusiva	Poderes do sangue, progressão de magias reduzida	Feiticeiro, bruxo, mago, wu jen

avança. Essas classes não-conjuradoras raramente atraem os conjuradores arcanos, mas outros personagens que desejam capacidades arcanas de um tipo específico podem achá-las interessantes.

Transformacional: Esses personagens se interessam em tornar-se algo mais, abandonando sua raça original para transcender limitações naturais. As classes transformacionais incluem o discípulo da Estrela Verde e o acólito da pele. Normalmente exigem o sacrifício de quantidades significativas de poder arcano, mas trazem como recompensa habilidades especiais poderosas.

Capacidade Exclusiva: Essa é uma categoria genérica para as classes de prestígio que não podem ser facilmente caracterizadas. Geralmente, elas oferecem grandes poderes centralizados em um tema, que não estariam disponíveis em nenhuma outra. O taumaturgo é um bom exemplo de classe com capacidade exclusiva. Assim como as classes transformacionais, uma classe de prestígio com capacidade exclusiva geralmente abdica do poder arcano em troca de uma variedade de habilidades especiais poderosas.

OS BRUXOS E AS CLASSES DE PRESTÍGIO

Os bruxos se beneficiam de forma específica das classes de prestígio que concedem "+1 nível de classe de conjurador arcano anterior" ou "+1 nível de classe de conjurador arcano anterior" como benefício de progressão. Um bruxo que adquira níveis em uma dessas classes de prestígio não recebe nenhuma de suas habilidades de classe, mas ganha um nível de conjurador mais elevado ao usar suas invocações e aumenta o dano de sua *rajada mística*. Os níveis de classe que concedem +1 nível de conjurador são efetivamente cumulativos com os níveis de bruxo para determinar o dano de sua *rajada mística* (considere esse valor combinado como seu nível de classe ao consultar a Tabela 1–1: O Bruxo para determinar o dano de uma *rajada mística*) e seu nível de conjurador para essa habilidade (metade do nível total de conjurador oriundo de níveis como bruxo mais os níveis da classe de prestígio que concedem mais níveis de conjurador). O bruxo também adquire novas invocações conhecidas ao adquirir níveis nessas classes de prestígio, como se tivesse recebido um nível na classe básica.

Um bruxo não pode se qualificar para as classes de prestígio que possuam níveis de conjuração como Pré-Requisitos, uma vez que ele jamais aprende a conjurar magias. No entanto, as classes de prestígio com Pré-Requisitos de nível de conjurador, como o acólito da pele, são adequadas para o bruxo; seu nível de conjurador para suas invocações atende ao pré-requisito. Consulte o Capítulo 3 para mais detalhes sobre Pré-Requisitos de nível de conjurador, de nível de conjuração e de magias específicas para talentos e classes de prestígio.

ACÓLITO DA PELE

A sede de poder conduz algumas pessoas a tomar decisões extremas, a despeito das conseqüências. Substituir a própria pele pela de um ser abissal vivo é um objetivo sequer imaginado — e muito menos considerado — pela maioria dos conjuradores. Mas essa sina tenebrosa é a meta final de alguns arcanistas em sua busca desesperada.

O Ritual de Vínculo é uma blasfêmia que foi eliminada de quase todas as bibliotecas arcanas há muito tempo, mas algumas cópias quase ilegíveis — ou referências ao seu paradeiro

— sobreviveram, aliadas a promessas de imenso poder. Os conjuradores que encontram esses tomos podem destruí-los ou ignorá-los, mas a tentação ainda existirá. Com o tempo, os arcanistas que se rendem à sede de poder serão capazes de descobrir o ritual completo, em geral por meio da aliança com seres abissais ávidos por compartilhar esses ensinamentos macabros.

O Ritual de Vínculo é doloroso e não deve ser praticado levianamente. Ele exige 10 rodadas para ser completado, e uma vez iniciado, nada poderá deter seu progresso. A essência demoníaca consome a pele do iniciado, um processo agonizante que inflige 1d4 pontos de dano a cada rodada do ritual — os candidatos inteligentes mantém algumas poções de cura à mão. No final, a pele do acólito revela um brilho oleoso, quase imperceptível. Contudo, conforme adquire mais níveis na classe de prestígio, sua pele escurece, brotam esporões, e sua aparência torna-se gradualmente demoníaca. A essência do demônio também começa a sussurrar segredos macabros para seu usuário, insistindo que pratique atos malignos (conselhos que ele aceitará ou não, de acordo com seu temperamento).

Os acólitos da pele são excelentes detentores de poder mundano, mas péssimos em outras funções. Embora esses PdMs possam servir como capitães de adversários malignos mais poderosos, em geral eles atuarão como líderes. Um acólito prefere a segurança oculta de fortalezas malignas bem protegidas, mas é capaz de liderar uma expedição para recuperar um tomo arcano lendário ou qualquer artefato de imenso poder maligno.

Adaptação: Praticamente qualquer cenário pode acomodar a noção de indivíduos dispostos a qualquer coisa por poder pessoal, chegando até mesmo a fundir demônios ao seu próprio corpo. Caso seu mundo não inclua demônios propriamente ditos, é possível vincular essa classe a alguma outra raça ou força maligna de criaturas sobrenaturais. Por exemplo, um acólito da pele poderia ser um estudioso que descobriu um antigo tratado sobre a fusão intra-espécies de humanóides.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um acólito da pele, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (os planos).

Magias ou Habilidades Similares a Magia: 5º nível de conjurador.

Especial: O acólito deve ter realizado um contato pacífico com um extra-planar maligno.

Especial: O personagem deve passar pelo Ritual de Vínculo (veja acima).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um acólito da pele (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Intimidação (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (os planos) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os acólitos da pele não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: Quando atinge um nível par na classe de prestígio, o acólito da pele adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um acólito da pele, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível par na classe de prestígio.

Vincular Ser Abissal (Sob): Um acólito da pele invoca a essência de uma criatura abissal e a vincula a seu corpo, como uma segunda pele. Em todos os aspectos, a essência abissal vinculada faz parte da pele do conjurador. Ela garante +1 de bônus de armadura natural e +2 de bônus inerente de Destreza. O acólito também adquire Visão no Escuro de 18 m.

O Mestre determina o plano original e a natureza da essência — se ela pertencia a um diabo, demônio ou qualquer outra criatura abissal.

***Envenenamento* (SM):** Um acólito da pele pode utilizar *envenenamento* uma vez por dia, como um conjurador de 8º nível. A CD para o teste de resistência é 14 + o modificador da habilidade primária de conjuração do personagem (Inteligência para magos, Carisma para feiticeiros e bruxos, Sabedoria para clérigos, e assim por diante). No 5º nível, o personagem pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Tabela 2–2: O Acólito da Pele

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+2	Vincular ser abissal, *envenenamento* 1/dia	—
2º	+1	+3	+0	+3	Resistência a chamas	+1 nível de classe de conjurador anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Olhar demoníaco	—
4º	+3	+4	+1	+4	—	+1 nível de classe de conjurador anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Adaptação da pele, *envenenamento* 2/dia	—
6º	+4	+5	+2	+5	Resistência ao frio	+1 nível de classe de conjurador anterior
7º	+5	+5	+2	+5	Olhar das Profundezas	—
8º	+6	+6	+2	+6	—	+1 nível de classe de conjurador anterior
9º	+6	+6	+3	+6	*Invocar abissal*	—
10º	+7	+7	+3	+7	Simbiose demoníaca	+1 nível de classe de conjurador anterior

Resistência a Chamas (Ext): A partir do 2º nível, a essência abissal se enrijece e fornece resistência a fogo 10 ao acólito da pele.

Olhar Demoníaco (Sob): No 3º nível, o acólito da pele adquire a habilidade sobrenatural de abalar seus oponentes revelando-lhes um rosto bestial (1/dia). O olhar demoníaco não é um ataque visual e os adversários não precisam fitar os olhos do acólito, nem sequer olhar para ele (embora o personagem deva dispor de linha de efeito até o alvo). Trata-se de uma ação padrão que afeta qualquer criatura visível num raio de 30 m. As vítimas ficam abaladas por 10 minutos, e devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do acólito + modificador de Car) ou ficarão atordoadas. A duração desse efeito depende dos Pontos de Vida do alvo:

50 ou menos	10 rodadas
51 a 100	3 rodadas
101 a 150	2 rodadas
151 ou mais	1 rodada

Olhar demoníaco é um efeito de medo de ação mental.



Ilustração de M. Pjbillippi

Vorta Nehalem, um acólito da pele

Adaptação da Pele (Sob): A partir do 5º nível, a essência e o usuário se tornam mais adaptados entre si e começam a se tornar uma única criatura. O bônus de armadura natural aumenta para +2, o personagem adquire +2 de bônus inerente de Constituição e a Visão no Escuro terá alcance de 36 m.

Resistência ao Frio (Ext): A partir do 6º nível, o acólito adquire resistência ao frio 10.

Olhar das Profundezas (Sob): A partir do 7º nível, o acólito adquire a habilidade sobrenatural de emitir raios de fogo dos olhos. Uma vez por dia, usando uma ação padrão, ele é capaz de projetar dois raios (um de cada olho) com alcance de 30 m. Cada raio exige um ataque de toque à distância e inflige 8d6 pontos de dano por fogo. Os raios podem visar dois alvos distintos na área de alcance, mas o alvo de cada um deles deve ser designado simultaneamente.

Invocar Abissal **(SM):** A partir do 9º nível, o acólito descobre um novo poder de sua essência abissal. Se a pele for de um demônio, uma vez por dia ele poderá invocar um babau; se for de um diabo, poderá invocar um diabo das correntes. A criatura invocada cumpre as ordens do acólito, mas retorna para o lugar de onde veio após 1 hora. Uma criatura invocada é incapaz de usar suas próprias habilidades de invocação. Para essa habilidade, o nível de conjurador do acólito é igual ao seu nível de conjurador para magias.

Simbiose Demoníaca: No 10º nível, a essência abissal e o acólito se tornam uma única criatura e apenas a destruição absoluta é capaz de separá-los. O tipo do personagem muda para "extra-planar". Além disso, ele adquire redução de dano 10/bem. Ao contrário de outros extra-planares, um acólito pode ser revivido ou ressuscitado.

EXEMPLO DE ACÓLITO DA PELE

Vorta Nehalem: Humano bruxo 6/acólito da pele 3; ND 9; humanóide (Médio); 6d6+6 mais 3d8+3 DV; 46 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 23, toque 15, surpresa 19; Atq Base +6; Agr +5; Atq corpo a corpo: maça-estrela (obra-prima) +6 (dano: 1d8–1) ou toque à distância: *rajada de enxofre* +11 (dano: 4d6 por fogo mais risco de pegar fogo); Atq Ttl corpo a corpo: maça-estrela (obra-prima) +6/+1 (dano: 1d8–1) ou toque à distância: *rajada de enxofre* +11 (dano: 4d6 por fogo mais risco de pegar fogo); AE olhar demoníaco, *envenenamento* 1/dia; QE visão no escuro 18 m, resistência a fogo 10, vincular ser abissal; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +4, Von +9; For 8, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 15.

Perícias e Talentos: Concentração +13, Intimidação +14, Conhecimento (os planos) +12, Sobrevivência +1 (+3 quando estiver em outros planos); Invocação Adicional [†], Iniciativa Aprimorada, Tiro Preciso, Tiro Certeiro, Foco em Arma (*rajada mística*).

[†] Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idioma: Comum.

Olhar Demoníaco: Uma vez por dia, Vorta pode tentar perturbar seus oponentes com um olhar feroz. Trata-se de uma ação padrão que afeta qualquer criatura que o personagem enxergue num raio de 30 m. O alvo fica abalado por 10

minutos e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficará atordoado. A duração desse efeito depende dos Pontos de Vida do alvo, como descrito na habilidade olhar demoníaco, acima. As criaturas imunes a efeitos de medo não são afetadas pelo olhar demoníaco de Vorta.

***Envenenamento* (SM):** Uma vez por dia, Vorta é capaz de usar *envenenamento* como um conjurador de 8º nível (toque corpo a corpo +5; Fortitude CD 16 anula).

Invocações Conhecidas (3 mínimas, 1 menor): mínimas — *sorte do capeta, visão diabólica, nuvem de miasma* (CD 13), *rajada nociva* (CD 14); menor — *rajada de enxofre* (CD 15).

Equipamento: Camisão de cota de malha +3, maça-estrela (obra-prima), *anel de proteção +1, poção de curar ferimentos moderados*, 100 PO.

ACORDE SUBLIME

A música não é apenas um som agradável; também é a expressão de relações matemáticas repletas de significados. Um membro da classe de prestígio acorde sublime vê a música, mesmo as poderosas melodias de um bardo, como nada mais que um caminho para chegar à compreensão verdadeiramente universal da lendária canção da criação na aurora dos tempos. A música e a magia na realidade são uma só, e um estudante arguto que decifrar os enigmas da métrica e do rito simultaneamente revelará segredos ocultos de grande potência.

Todos os acordes sublimes devem ter algum domínio da arte dos bardos, já que a sua música é o primeiro passo para obter controle sobre o poder da Primeira Canção. Contudo, a música é apenas uma ferramenta para compreender o infinito; um acorde sublime também precisa estudar matemática e os movimentos precisos das estrelas e dos planetas nos quais a música das esferas se evidencia. Em troca de abrir mão de seu estudo contínuo da música de bardo, um acorde sublime aprende magias bem mais poderosas que as utilizadas pela maioria dos membros dessa classe. Embora recebam a maior parte de seu treinamento como bardos, alguns feiticeiros e magos sentem-se atraídos por essa classe, fascinados pela idéia de uma verdade suprema unindo o poder das canções e da magia.

Os acordes sublimes costumam se filiar a colégios, universidades e outras instituições culturais. Em alguns lugares, como no Liceu Estrelado na cidade de Osterhaven, eles se reúnem em pequenos círculos de estudiosos de música. O Liceu Estrelado dedica-se à aquisição e preservação de conhecimento, e seus membros são famosos por seus esforços para descobrir segredos perdidos e impedir o desaparecimento de canções antigas e sabedoria astronômica. Mantendo uma postura ostensivamente neutra em relação aos assuntos do mundo, os acordes sublimes do Liceu disponibilizam aprendizado e cultura para todos os que procuram por eles — uma política que muitas vezes desafia aqueles que visam dominar ou governar outras pessoas mantendo-as na ignorância.

Os acordes sublimes do Mestre são encontrados nos mesmos tipos de aventuras e papéis que os bardos PdM. Eles confundem os limites entre os bardos e os magos, e muitas vezes são confundidos com arcanistas que utilizam uma misteriosa mágica baseada em canções. Por serem estudiosos inigualáveis, os acordes sublimes do Mestre interessam-se especialmente pela redescoberta de conhecimentos antigos e pela exploração de mistérios arcanos, e muitas vezes se unem a grupos de aventureiros com interesses similares.

Adaptação: O Liceu Estrelado pode servir como ponto focal para a inclusão dessa classe de prestígio. Contudo, essa organização é mais que apenas um grupo: trata-se de um estilo de vida. Seus membros são estudiosos, bardos e magos à procura de uma verdade fundamental e dedicados à preservação do conhecimento. Em sua campanha, é fácil substituir o Liceu Estrelado por qualquer instituição similar. Por exemplo, no cenário Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos®, os escribas do Forte da Vela ou a Câmara dos Sábios em Lua Argêntea poderiam muito bem tomar o lugar do Liceu Estrelado para personagens dessa classe.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

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

Perícias: 13 graduações em Conhecimento (arcano), 13 graduações em Ouvir, 10 graduações em Atuação (qualquer), 6 graduações em Profissão (astrólogo), 6 graduações em Identificar Magia.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível.

Especial: Habilidade música de bardo.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um acorde sublime (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Ouvir (Sab), Atuação (Car), Profissão (Sab), Procurar (Int), Falar Idioma, Identificar Magia (Int) e Observar (Sab).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os acordes sublimes não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Assim como no caso das magias do bardo, os componentes gestuais do acorde sublime não apresentam chance de falha de magia arcana se o personagem estiver vestindo uma armadura leve.

Tabela 2–3: Magias de Acorde Sublime Conhecidas

	Magias Conhecidas					
Nível	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	3	1	—	—	—	—
2º	4	2	—	—	—	—
3º	4	2	1	—	—	—
4º	4	3	2	—	—	—
5º	4	3	2	1	—	—
6º	4	4	3	2	—	—
7º	4	4	3	2	1	—
8º	4	4	4	3	2	—
9º	4	4	4	3	2	1
10º	4	4	4	4	3	2

Magias Diárias: Um acorde sublime tem a capacidade de conjurar um número reduzido de magias arcanas, todas de 4º nível ou superior. Para conjurar uma magia dessa lista, o perso-

nagem deve ter Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia, portanto se possuir Carisma 13 ou menos, não poderá utilizar essa habilidade. As magias adicionais são baseadas em Carisma, e o teste de resistência tem CD 10 + nível da magia + modificador de Car do personagem. Um acorde sublime pode selecionar suas magias na lista do feiticeiro/mago ou do bardo; se uma magia constar nas duas listas em níveis diferentes, ele deve usar a versão do bardo. O nível de conjurador para as magias de acorde sublime e para as que o personagem adquire de outras classes de conjuração arcana é determinado acrescentando seu nível de classe como acorde sublime ao nível da outra classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um acorde sublime, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio. Um acorde sublime aprende e conjura magias exatamente como um feiticeiro, incluindo a habilidade de substituir uma magia conhecida por outra a cada nível par a partir do 4º.

Conhecimento de Bardo: Um acorde sublime continua a registrar as histórias e conhecimentos que os bardos adquirem. Ele pode acrescentar seu nível de classe nos seus testes de conhecimento de bardo, de modo que seu bônus será equivalente a seu nível de bardo + seu nível de acorde sublime + seu modificador de Int.



Ilustração de G. Kabic

Faerjan Canção feliz Skoras um acorde sublime

Música de Bardo: Um acorde sublime expande seu repertório de músicas de bardo para englobar novas canções ou poesias dotadas de um poder estranho e fabuloso. Esses efeitos funcionam exatamente como os de música de bardo descritos no *Livro do Jogador*. Cada uso de uma canção de acorde sublime deve ser contado como um uso da habilidade música de bardo.

Um acorde sublime acrescenta metade de seu nível de classe (arredondado para baixo) ao seu nível de bardo para determinar seu número de usos diários de música de bardo.

Canção do Poder Arcano (Sob): Um acorde sublime de 2º nível ou mais com 12 graduações em Atuação aprende a utilizar a música de bardo para auxiliar em suas conjurações. Como uma ação de movimento, ele consegue se preparar para conjurar uma magia dando voz à canção do poder. A próxima magia lançada recebe um bônus em seu nível de conjurador baseado nos resultados do teste de Atuação do acorde sublime:

Resultado do Teste de Atuação	Aumento no Nível de Conjurador
9 ou menos	+0
10 a 19	+1
20 a 29	+2
30 ou mais	+4

Para receber o benefício da canção do poder arcano, a magia deve ser conjurada até o final do próximo turno do personagem; caso contrário a música se esvai sem nenhuma conseqüência (exceto consumir um uso da habilidade música de bardo).

Canção da Atemporalidade (Sob): Um acorde sublime de 6º nível ou mais com 16 graduações em Atuação conhece a canção da atemporalidade. Como uma ação padrão, ele é capaz de envolver uma única criatura num raio

Tabela 2–4 O Acorde Sublime

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia 4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Conhecimento de bardo, música de bardo	2	1	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Canção do poder arcano	2	2	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3	—	3	2	1	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4	—	3	3	2	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	—	3	3	2	1	—	—
6º	+3	+2	+2	+5	Canção da atemporalidade	4	3	3	2	—	—
7º	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—
8º	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—
9º	+4	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1
10º	+5	+3	+3	+7	Canção da chama cósmica	5	4	4	3	3	2

de 18 m num campo de atemporalidade, desde que tenha linha de efeito para o alvo (consulte o *Livro do Jogador*). O alvo tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de acorde sublime + modificador de Car) para anular o efeito.

Caso o alvo fracasse no teste de resistência, ficará congelado numa aura cintilante de atemporalidade e não conseguirá realizar mais nenhuma ação. Entretanto, nenhuma força poderá afetá-lo — armas não o alcançarão, magias conjuradas sobre ele falham automaticamente e caso o chão sob seus pés seja removido, ele não cairá. Um acorde sublime é capaz de manter o alvo congelado no tempo enquanto mantiver o poder através de sua música, até o máximo de 1 minuto por nível. Ao parar de atuar, o alvo retorna imediatamente ao normal. No que tange à criatura, o tempo parece não ter passado.

Canção da Chama Cósmica (Sob): Um acorde sublime de 10º nível com 20 graduações em Atuação aprende a canção da chama cósmica. Utilizar essa habilidade conta como dois usos de música de bardo. A canção da chama cósmica cria uma dispersão com 6 m de raio em qualquer lugar a até 30 m do personagem (desde que ele tenha linha de efeito para o ponto de origem). As criaturas nessa área sofrem dano equivalente ao teste de Atuação do acorde sublime. Todas as criaturas afetadas têm direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível de acorde sublime + modificador de Car) para reduzir o dano à metade.

EXEMPLO DE ACORDE SUBLIME

Faerjan Cançãofeliz Skoras: Gnoma bardo 10/acorde sublime 2; ND 12; humanóide (Pequeno); 12d6+12 DV; 55 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 20, toque 14, surpresa 18; Atq Base +8; Agr +2; Atq corpo a corpo: espada curta +1 +12 (dano: 1d4–1, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: espada curta +1 +12/+7 (dano: 1d4–1, dec. 19–20); AE habilidades similares a magia; QE conhecimento de bardo 13, música de bardo 11/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem +2, inspirar grandeza, canção do poder arcano, sugestão), características de gnomo, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +6*, Ref +9*, Von +11*; For 6, Des 14, Con 12, Int 13, Sab 12, Car 20.

Perícias e Talentos: Concentração +16, Decifrar Escrita +6, Diplomacia +13, Saltar +3, Conhecimento (arcano) +14, Ouvir +18, Atuação (canto) +22, Profissão (astróloga) +7, Sentir Motivação +8, Identificar Magia +9 (+11 para decifrar pergaminhos), Usar Instrumento Mágico +18 (+22 para pergaminhos); Esquiva, Fortitude Maior, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (encantamento), Acuidade com Arma.

Idiomas: Comum, Gnomo, Silvestre.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — globos de luz, som fantasma (CD 15), prestidigitação, falar com animais (somente mamíferos escavadores, 1 minuto de duração).

Música de Proteção (Sob): Usa música ou poesia para anular efeitos mágicos dependentes de som.

***Fascinar* (SM):** Usa música ou poesia para deixar uma ou mais criaturas fascinadas pelo personagem.

Características de Gnomo: Os gnomos possuem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides. Eles também recebem +4 de bônus racial na Classe de Armadura contra gigantes.

* Os gnomos recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões.

Inspirar Competência (Sob): Usa música ou poesia para auxiliar um aliado a obter sucesso em uma tarefa.

Inspirar Coragem (Sob): Usa música ou poesia para amparar seus aliados contra o medo e aprimorar suas habilidades de combate.

Canção do Poder Arcano (Sob): Usa música ou poesia para auxiliar em suas conjurações. Como uma ação de movimento, Faerjan consegue ativar essa canção, e a próxima magia conjurada recebe um bônus em seu nível de conjurador baseado nos resultados do teste de Atuação (veja os detalhes na descrição da classe). Para receber o benefício da canção de poder arcano, a magia deve ser conjurada até o final do próximo turno do personagem; caso contrário a música se esvai sem nenhuma conseqüência (exceto consumir um uso da habilidade de música de bardo).

***Sugestão* (SM):** Usa música ou poesia para realizar uma sugestão (similar à magia) em qualquer criatura fascinada anteriormente.

Magias de Bardo Conhecidas (3/5/4/3/1 por dia; nível de conjurador: 12º): 0 — globos de luz, detectar magia, som fantasma (CD 15), canção de ninar (CD 16), mãos mágicas, ler magias; 1º — curar ferimentos leves, recuo acelerado, riso histérico de Tasha (CD 17), dissimular tendência; 2º — nublar, poeira ofuscante (CD 17), imobilizar pessoa (CD 18), invisibilidade; 3º — enfeitiçar monstro (CD 19), velocidade, esculpir o som, invocar criaturas III; 4º — porta dimensional, neutralizar venenos.

Magias de Acorde Sublime Conhecidas (3/3 por dia; nível de conjurador: 12º): 4º — rogar maldição (CD 19), curar ferimentos graves, invisibilidade maior, névoa sólida; 5º — imobilizar monstro (CD 21), névoa mental (CD 21).

Equipamento: Camisão de mitral +2, espada curta +1, manto do Carisma +2, botas de caminhar e saltar, anel de proteção +1, pergaminho divino de cura completa, pergaminho de neutralizar venenos, pergaminho de teletransporte, varinha de curar ferimentos moderados (25 cargas), varinha de mísseis mágicos (3º nível; 20 cargas), 23 PL.

ARCANAMACA DE SUEL

O antigo Império de Suel era famoso pelo enorme e terrível poder de seus poderosos arquimagos. Os feiticeiros suelitas se aprofundavam em conhecimentos arcanos que outras pessoas evitariam, descobrindo muitos segredos sombrios e perigosos no processo. O Império de Suel era governado por famílias nobres chefiadas por magos de poder insuperável, e as incontáveis rixas e vinganças entre essas famílias deram origem a uma escola de treinamento de combate de elite: os arcanamacas. Condicionados para demonstrar lealdade, determinação e obediência absoluta, os arcanamacas eram guerreiros habilidosos que estudavam as artes arcanas com o propósito específico de aprender como assassinar magos poderosos.

Na época do Império de Suel, os arcanamacas constituíam a guarda de seus mestres, , servindo os maiores arquimagos suelitas com suas espadas e magias. Eram também assassinos e espiões treinados para matar magos poderosos de famílias rivais, bem como defender aqueles a quem se subordinavam. Em centenas de duelos secretos de armas e encantamentos, os arcanamacas praticavam suas artes uns contra os outros, aprendendo as habilidades necessárias em academias secretas.

Embora o Império de Suel tenha se extinguido há muito, a tradição do arcanamaca ainda sobrevive num conjunto raro de tomos mágicos: os *Grimoire Arcanamacha*. Não restaram academias desses magos-guerreiros, mas um espadachim habilidoso que estudar os *Grimoire Arcanamacha* — ou que tenha aulas com um mestre que os tenha lido — consegue desvendar muitos segredos de furtividade, prontidão, resistência mental e magia de combate.

Apesar dos arcanamacas terem sido guardas de elite e agentes subordinados a magos poderosos, os indivíduos que seguem a tradição nos dias de hoje não mantêm qualquer ligação especial com outros arcanistas. Os arcanamacas de Suel do Mestre são espiões e assassinos, indivíduos sorrateiros que utilizam furtividade, magias e armas com grande perícia para alcançar seus objetivos. Alguns são caçadores de magos dedicados, que estabelecem carreiras destruindo outros conjuradores.

Adaptação: A noção de uma ordem de elite de magos-guerreiros não fica restrita à ambientação de Greyhawk. É fácil adaptar o arcanamaca à sua própria campanha, mesmo que ela não se passe nesse cenário. Em FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS, o arcanamaca poderia ser um estudante das tradições de guerreiros de elite do Império de Netheril, do Império Imaskari, ou mesmo dos reinos de Jhaamdath ou Mulhorand. Apenas substitua o pré-requisito de idioma por uma língua morta apropriada ao império em questão (Loross, Roushoum, Thorass ou Mulhorandi) e a classe deve funcionar perfeitamente sem maiores alterações.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um arcanamaca de Suel, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Perícias: 4 graduações em Concentração, 4 graduações em Saltar, 5 graduações em Identificar Magia, 4 graduações em Acrobacia.

Idioma: Suelita antigo.

Especial: O personagem deve saber usar pelo menos quatro armas comuns ou exóticas.

Especial: O personagem deve ler os *Grimoire Arcanamacha*, ou estudar com um professor que o tenha feito. Ler os *Grimoire* exige uma semana inteira de estudo ininterrupto, e a capacidade de compreender Suelita antigo. Aprender com um professor requer quatro semanas de aulas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arcanamaca de Suel (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Disfarces (Car), Arte da Fuga (Des), Esconder-se (Des), Saltar (For), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (os planos) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Procurar (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Natação (For), Acrobacia (Des) e Usar Cordas (Des).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os arcanamacas não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional. Qualquer espécie de armadura interfere com seus movimentos, o que pode fazer com que magias com componentes gestuais falhem (mas consulte a habilidade Ignorar Chance de Falha de Magia, adiante).

TABELA 2–5: MAGIAS DE ARCANAMACA DE SUEL CONHECIDAS

	Magias Conhecidas				
Nível	1º	2º	3º	4º	5º
1º	1	—	—	—	—
2º	2	1*	—	—	—
3º	2	2	—	—	—
4º	2	2	1*	—	—
5º	3	2	2	—	—
6º	3	3	2	1*	—
7º	3	3	2	2	—
8º	4	3	2	2	1*
9º	4	4	3	2	2
10º	4	4	3	3	2

* Desde que o arcanamaca possua uma pontuação em Carisma suficiente para possuir uma magia adicional deste nível.

Magias Diárias: Um arcanamaca de Suel tem a capacidade de conjurar um número reduzido de magias arcanas. Para conjurar uma magia desta lista, o personagem deve ter Carisma

TABELA 2–6: O ARCANAMACA DE SUEL

						Magias Por Dia				
Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+0	+0	+2	+2	Ignorar chance de falha de magia 5%, magias tenazes	1	—	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+3	Ataque dissipador 1/dia	1	0	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Magias prolongadas	2	1	—	—	—
4º	+3	+1	+4	+4	Ignorar chance de falha de magia 10%	2	2	0	—	—
5º	+3	+1	+4	+4	—	3	2	1	—	—
6º	+4	+2	+5	+5	Ataque dissipador 2/dia	3	3	2	0	—
7º	+5	+2	+5	+5	Ignorar chance de falha de magia 15%	3	3	2	1	—
8º	+6	+2	+6	+6	—	4	3	3	2	0
9º	+6	+3	+6	+6	—	4	4	3	2	1
10º	+7	+3	+7	+7	Ataque dissipador 3/dia, ignorar chance de falha de magia 20%	4	4	3	3	2

igual ou superior a 10 + o nível da magia, portanto se possuir Carisma 10 ou menos, não poderá utilizar essa habilidade. As magias adicionais são baseadas em Carisma, e o teste de resistência tem CD 10 + nível da magia + modificador de Car do personagem. Quando recebe 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 1º nível para um arcanamaca de 2º nível), ele recebe somente as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Carisma. para aquele nível. O personagem tem acesso a quaisquer magias das escolas de abjuração, adivinhação, ilusão e transmutação da lista do feiticeiro/mago. Um arcanamaca de Suel aprende e conjura magias exatamente como um feiticeiro, incluindo a habilidade de substituir uma magia conhecida por outra a cada nível par a partir do 4º.

Ignorar Chance de Falha de Magia (Ext): O treinamento em fusão de conjuração e combate do arcanamaca de Suel resulta numa redução da chance de falha de magia arcana associada à utilização de armaduras ou escudos. Essa redução começa em 5% no 1º nível e aumenta mais 5% a cada três níveis subseqüentes. O arcanamaca subtrai o valor porcentual indicado do seu valor total, se houver. Por exemplo, um arcanamaca de Suel de 1º nível vestindo um camisão de mitral tem 5% de chance de falha, em vez de 10%. Essa habilidade só funciona quando o personagem conjura uma magia de arcanamaca.



Cahlo Sheebrehl, um arcanamaca de Suel

Magias Tenazes (Ext): As magias de classe de um arcanamaca são particularmente difíceis de serem dissipadas; adicione 6 à CD necessária para tanto.

Ataque Dissipador (Sob): Uma vez por dia, um arcanamaca de Suel de 2º nível ou superior pode tentar realizar um ataque dissipador ao desferir um ataque corpo a corpo normal. Caso atinja o oponente, infligirá o dano normal, e a vítima será alvo de um efeito de *dissipar magia maior* em alvo. O teste de dissipar do arcanamaca é 1d20 + nível de classe + 6. Caso o personagem execute um ataque dissipador contra uma criatura sem magias ou efeitos a serem dissipados, o ataque não surtirá esse efeito adicional, mas a habilidade não poderá ser usada novamente no mesmo dia.

No 6º nível, o arcanamaca é capaz de empregar esse poder duas vezes por dia, e no 10º, três vezes por dia.

Magias Prolongadas (Ext): A partir do 3º nível, o arcanamaca de Suel sabe como prolongar a duração das magias que conjura sobre si mesmo. A duração de qualquer uma das magias de classe conjuradas sobre o personagem é duplicada, como se estivesse sob o efeito do talento Estender Magia (mas sem quaisquer ajustes no nível efetivo ou no tempo de execução da magia). Por exemplo, a magia *força do touro* conjurada por um arcanamaca de Suel sobre si mesmo tem a duração de 6 minutos, em vez de 3 minutos.

Também é possível usar esse poder em magias que afetam diversos alvos, mas apenas o arcanamaca receberá a duração prolongada. Por exemplo, um arcanamaca de 5º nível que conjurar *velocidade* ficaria sob o efeito durante 10 rodadas, ao passo que seus aliados só seriam afetados durante as 5 rodadas normais da duração da magia.

As magias que não possuem uma indicação de Alvo não são afetadas por esse poder, mesmo que o arcanamaca seja o único indivíduo afetado.

EXEMPLO DE ARCANAMACA DE SUEL

Cahlo Sheebrehl: Humano guerreiro 7/arcanamaca de Suel 4; ND 11; humanóide (Médio); 7d10 mais 4d8 DV; 61 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 19, toque 14, surpresa 16; Atq Base +10; Agr +12; Atq corpo a corpo: *espada de duas lâminas* +1 +14 (dano: 1d8+6, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: *espada de duas lâminas* +1 +12/+7 (dano: 1d8+5, dec. 19–20) e *espada de duas lâminas* +1 +12 (dano: 1d8+4, dec. 19–20); AE ataque dissipador 1/dia; QE magias prolongadas, ignorar chance de falha de magia arcana 10%, magias tenazes; Tend. N; TR Fort +6, Ref +9, Von +7; For 14, Des 16, Con 10, Int 12, Sab 8, Car 16.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +5, Escalar +10, Concentração +12 (+16 para conjurar na defensiva), Saltar +10, Identificar Magia +5, Observar +7, Acrobacia +18; Magias em Combate, Esquiva[B], Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas), Vontade de Ferro, Mobilidade, Ataque em Movimento[B], Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada de duas lâminas)[B], Especialização em Arma (espada de duas lâminas)[B].

Idiomas: Comum, Suelita antigo.

Ataque Dissipador (Sob): Uma vez por dia, Cahlo pode tentar realizar um ataque dissipador ao desferir um ataque corpo a corpo normal. Caso atinja o oponente, infligirá o dano normal, e a vítima será alvo de um efeito de *dissipar magia* maior em alvo. O teste de dissipar de Cahlo é 1d20+10.

Magias Prolongadas (Ext): A duração de qualquer uma das magias de classe que Cahlo conjura sobre si mesmo é duplicada, como se estivesse sob o efeito do talento Estender Magia (mas sem quaisquer ajustes no nível efetivo ou no tempo de execução da magia). Também é possível usar esse poder em magias que afetam diversos alvos, mas apenas Cahlo receberá a duração prolongada. As magias que não possuem uma indicação de Alvo não são afetadas por esse poder, mesmo que Cahlo seja o único indivíduo afetado.

Magias Tenazes (Ext): Acrescente 6 à CD necessária para dissipar qualquer uma das magias de arcanamaca de Cahlo.

Ilustração de W.O'Connor

Magias de Arcanamaca de Suel Conhecidas (3/3/1 por dia; nível de conjurador: 4º; chance de falha de magia arcana 5%): 1º — recuo acelerado, escudo arcano; 2º — vigor do urso, força do touro; 3º — velocidade.

Equipamento: Camisão de mitral +2, anel de proteção +1, espada de duas lâminas +1/+1, manto do Carisma +2, poção de curar ferimentos graves, 23 PO.

DISCÍPULO DA ESTRELA VERDE

Uma vez em cada geração, o cometa Alhazarde — a lendária Estrela Verde — visita os céus noturnos, um presságio de eventos importantes e terríveis. Sob sua luz esmeralda, reis erguem-se e caem, monstros estranhos e pragas mágicas surgem para devastar o mundo, e segredos estranhos e antigos são revelados. Auroras gloriosas e sinistras brilham ao crepúsculo por semanas a fio, e de vez em quando estrelas cadentes de coloração verde brilhante se precipitam do céu. Elas são a única fonte conhecida do metal estelar, um minério raro e precioso infundido com poderosas energias mágicas.

Um discípulo da Estrela Verde é o mestre da estranha e poderosa magia derivada do metal estelar esverdeado de Alhazarde. Ele percorre o mundo à procura de mais pedaços caídos do cometa e dominando seus poderes arcanos. Voltando as costas aos estudos tradicionais dos feiticeiros e magos, ele lentamente se transforma numa estátua viva de metal estelar, adquirindo imortalidade e invulnerabilidade ao custo de sua própria carne. A cada aparecimento do cometa, apenas um punhado de discípulos consegue completar os rituais necessários para conseguir essa transformação.

Os feiticeiros e os magos são os mais capacitados a compreender os estranhos mistérios do cometa místico. Desses dois, os magos têm mais chances de dominar os cálculos astronômicos e as observações meticulosas necessárias para adivinhar os segredos da Estrela Verde. Alguns discípulos, contudo, possuem origens completamente diferentes, e foram adquirindo os conhecimentos arcanos necessários pelo caminho. Indivíduos tão incomuns podem ser monges ou bruxos muito cultos, ladinos/feiticeiros sinistros ou qualquer outro indivíduo suficientemente diligente para aprender os segredos do cometa Alhazarde.

Todos os discípulos da Estrela Verde são rivais encarniçados, pois todos os que seguem esse caminho estão em competição constante pelo raro e precioso metal estelar necessário para sua transformação. Os discípulos da Estrela Verde do Mestre jamais cooperam uns com os outros, normalmente empregando grandes esforços para impedir que outros membros da classe descubram informações sobre novas jazidas de metal estelar.

Adaptação: Seria fácil postular que o material base do qual esta classe de prestígio deriva seu nome é uma outra substância qualquer, até mesmo sem qualquer modificação das capacidades que ele concede. Assim, um praticante da classe poderia obter seus poderes do quartzo, do jade, de safiras, ferro, ferro negro, aço ou qualquer outro material conhecido (entre outras coisas) por sua solidez.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um discípulo da Estrela Verde, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Talento: Magias em Combate.

Perícias: 2 graduações em Decifrar Escrita, 8 graduações em Conhecimento (arcano), 2 graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia), 2 graduações em Conhecimento (geografia) e 2 graduações em Conhecimento (história).

Magias ou Habilidades Similares a Magia: 1º nível de conjurador.

Especial: O personagem deve adquirir um pedaço de metal estelar pesando pelo menos 1 kg, pulverizá-lo e consumi-lo ingerindo uma poção especialmente preparada. Essa infusão requer reagentes arcanos no valor de 1.000 PO e leva uma semana para ser preparada.

Tabela 2–7: O Discípulo da Estrela Verde

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/ Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Redução de Dano, nível de conjurador aprimorado, dependência do metal estelar, rigor metalúrgico 1	—
2º	+1	+0	+0	+3	Ataque natural, metabolismo sobrenatural +2	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+2	+1	+1	+3	Fortificação (+25%)	—
4º	+3	+1	+1	+4	Visão sobrenatural, rigor metalúrgico 2	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+3	+1	+1	+4	Metabolismo sobrenatural +4	—
6º	+4	+2	+2	+5	Fortificação (50%)	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
7º	+5	+2	+2	+5	Metabolismo nulo, rigor metalúrgico 4	—
8º	+6	+2	+2	+6	Metabolismo sobrenatural +6	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
9º	+6	+3	+3	+6	Fortificação (75%)	—
10º	+7	+3	+3	+7	Perfeição esmeralda, conserto rápido, rigor metalúrgico 6	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior

Perícias de Classe

As perícias de classe de um discípulo da Estrela Verde (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Concentração (Con), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (arquitetura e engenharia) (Int), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (história) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os discípulos da Estrela Verde sabem usar todas as armas simples. Eles não aprendem a usar nenhuma armadura ou escudo adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível par, o discípulo da Estrela Verde adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um discípulo da Estrela Verde, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Redução de Dano (Ext): A infusão de metal estelar reforça o corpo de um discípulo da Estrela Verde, tornando-o resistente a golpes físicos. Ele adquire Redução de Dano 1/adamante. A cada nível subseqüente, esse valor aumenta em 1 ponto, até chegar a Redução de Dano 10/adamante no 10º nível.

Nível de Conjurador Aprimorado (Ext): Um discípulo da Estrela Verde acrescenta seu nível de conjurador em outra classe de conjuração arcana para determinar seu nível efetivo de conjurador. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um discípulo da Estrela Verde, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio. Por exemplo, um mago de 5º nível/discípulo da Estrela Verde de 4º nível pertenceria ao 9º nível de conjurador, graças a essa habilidade, mas só teria acesso a magia de 4º nível (mago de 5º nível mais duas classes de conjurador arcano provenientes do 4º nível de discípulo da Estrela Verde).

Dependência do Metal Estelar (Ext): Um discípulo da Estrela Verde precisa consumir mais metal estelar para prosseguir com sua transformação. Ao adquirir um nível além do 1º nessa classe de prestígio, ele não recebe nenhum dos benefícios decorrentes até realizar um ritual especial que requer 24 horas, 0,5 kg de metal estelar e outros reagentes e materiais no valor de 1.000 PO. O bônus base de ataque, os testes de resistência, as perícias, os talentos e os valores de habilidade não dependem desse ritual — ele apenas deixa de receber as características especiais da classe enquanto não completar o ritual. Consulte a página 141 para obter uma descrição detalhada do metal estelar como novo material especial.

Rigor Metalúrgico (Ext): No 1º nível, o processo de transformação do discípulo da Estrela Verde já se inicia. Sua pele adquire uma leve tonalidade esverdeada, e se torna mais forte e densa à medida que a infusão de metal estelar começa a agir. O valor de Força de um discípulo de 1º nível aumenta em 1, mas sua Destreza diminui em 1 (até o mínimo de 3 pontos). Seu bônus de armadura natural também aumenta em 1.

Quando o discípulo atinge o 4º nível, seu valor de Força e seu bônus de armadura natural aumentam novamente em 1 ponto.

No 7º nível, a Força do discípulo volta a aumentar em 2 pontos, atingindo o total de +4, enquanto sua Destreza se reduz em 1 (até o mínimo de 3 pontos). Seu bônus de armadura natural também aumenta em 2 pontos, chegando ao total de +4.

No 10º nível, o valor de Força do discípulo aumenta em mais 2 pontos (totalizando +6) e sua Destreza é reduzida em 1 (total de –3, até o mínimo de 3 pontos). Seu bônus de armadura natural aumenta mais 2 pontos, até o total de +6.

Ataque Natural (Ext): A partir do 2º nível, o corpo do discípulo da Estrela Verde torna-se tão denso que seus ataques desarmados infligem um dano considerável. Ele adquire um ataque de pancada que inflige dano por concussão igual a uma clava do tamanho adequado para o personagem (1d4 para discípulos Pequenos, 1d6 para Médios e 1d8 para discípulos Grandes), mais 1,5 × seu modificador de Força.

Metabolismo Sobrenatural (Ext): Quando um discípulo atinge o 2º nível, sua infusão de metal estelar começa a alterar radicalmente seu metabolismo. Ele recebe +2 de bônus em seus testes de resistência contra venenos, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doenças e efeitos de morte e necromancia.

No 5º nível, o bônus nos testes de resistência do discípulo da Estrela Verde contra as formas de ataque indicadas acima aumenta para +4. No 8º nível, esse valor passa a ser +6.

Fortificação (Ext): No 3º nível e acima, o discípulo da Estrela Verde adquire resistência aos ataques que afetam as demais criaturas vivas. Quando um oponente consegue desferir um ataque furtivo ou um sucesso decisivo contra o personagem, há 25% de chance de que essas condições sejam anuladas e o dano determinado normalmente.



Theogrin Raablek, um discípulo da Estrela Verde

Ilustração de G. Kabic

Quando o discípulo atinge o 6º nível, essa habilidade se aprimora, aumentando as chances de anular um sucesso decisivo ou ataque furtivo para 50%. No 9º nível, o personagem tem 75% de chance de anular esse tipo de ataque.

Visão Sobrenatural (Ext): No 4º nível, o discípulo da Estrela Verde adquire visão no escuro até 18 m e visão na penumbra.

Metabolismo Nulo (Ext): Quando um discípulo da Estrela Verde alcança o 7º nível, sua transformação se aproxima do fim. Ele já não precisa respirar, comer ou dormir. Ele adquire imunidade a venenos inoculados através da inalação, afogamento, asfixia e efeitos de sono (embora ainda precise descansar 8 horas para recuperar suas magias).

Além disso, um discípulo de 7º nível ou superior já não sente fadiga ou exaustão e ignora os efeitos dessas condições.

Perfeição Esmeralda (Ext): No 10º nível, o discípulo da Estrela Verde completa sua transformação. Ele se assemelha a uma estátua perfeita de si mesmo, forjada em metal estelar. Seu tipo muda para construto, o que traz as seguintes alterações em sua natureza básica:

— O discípulo perde seu valor de Constituição e os quais ajustes em Pontos de Vida derivados desse valor. No entanto, ele recebe pontos de vida adicionais de acordo com seu tamanho: +10 pontos para Pequeno, +20 para Médio e +30 pontos para Grande.

— Ao contrário de outros construtos, um discípulo da Estrela Verde não tem imunidade especial a efeitos de ação mental. Ele é essencialmente uma mente humana num corpo animado por magia.

— Ele adquire imunidade a venenos, paralisia, atordoamento, doenças, dano adicional proveniente de ataques furtivos, efeitos de morte e de necromancia.

— Ele não se cura mais dos danos recebidos, e não recebe benefícios das magias ou habilidades similares a magia que curam as criaturas vivas. No entanto, ele será capaz de se restabelecer através das magias de *consertar danos* (consulte a página 120) ou da capacidade de realizar consertos rápidos (veja adiante).

— Ele se torna imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano temporário ou permanente de habilidade ou drenar energia.

— Ele adquire imunidade contra todos os efeitos que exigem um teste de Fortitude, a menos que também funcionem em objetos ou sejam inofensivos.

— Ele não corre mais risco de morrer por dano maciço, mas será imediatamente destruído se for reduzido a 0 ponto de vida. Contudo, ao contrário de outros construtos, ele pode ser trazido de volta à vida através de qualquer meio que surtiria efeito antes de sua transformação final.

— Ele não sofre mais penalidades de habilidade pela idade e não pode envelhecido através da magia. Ele não morrerá de velhice e poderá existir nessa forma por eras.

Conserto Rápido (Ext): No 10º nível, o discípulo da Estrela Verde conserta 1 ponto de dano por hora de descanso, desde que possua pelo menos 1 ponto de vida. O conserto rápido não permite que o adepto da Estrela Verde regenere ou recupere membros perdidos.

EXEMPLO DE DISCÍPULO DA ESTRELA VERDE

Theogrin Raablek: Humano bárbaro 4/feiticeiro 1/discípulo da Estrela Verde 3; ND 8; humanóide (Médio); 4d12+12 mais 1d4+3 mais 3d8+9 DV; 71 PV; Inic. +1; Desl. 12 m; CA 17, toque 11, surpresa 17; Atq Base +6; Agr +10; Atq corpo a corpo: *espada larga* +1 +11 (dano: 2d6+7, dec. 19–20) ou corpo a corpo: pancada +10 (dano: 1d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: *espada larga* +1 +11/+6 (dano: 2d6+7, dec. 19–20) ou corpo a corpo: pancada +10 (dano 1d6+6); AE fúria 2/dia; QE Redução de Dano 3/adamante, fortificação (25%), nível de conjurador aprimorado, dependência do metal estelar, rigor metalúrgico 1, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural, metabolismo sobrenatural +2; Tend. LN; TR Fort +8, Ref +3, Von +5; For 18, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +9 (+13 para conjurar na defensiva), Decifrar Escrita +2, Intimidação +3, Saltar +15, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +3, Conhecimento (geografia) +3, Conhecimento (história) +3, Sobrevivência +5; Trespassar, Reflexos em Combate, Trespassar Aprimorado, Ataque Poderoso.

Idioma: Comum.

Fúria (Ext): Duas vezes por dia, Theogrin é capaz de mergulhar em uma fúria sanguinária. Enquanto estiver em fúria, ele recebe, temporariamente, os seguintes efeitos: +16 PV; CA 15, toque 9, surpresa 15; Agr +12; Atq corpo a corpo: *espada larga* +1 +13 (dano: 2d6+10, dec. 19–20) ou corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d6+9); Atq Ttl corpo a corpo: *espada larga* +1 +13/+8 (dano: 2d6+10, dec. 19–20) ou corpo a corpo: pancada +12 (dano 1d6+9); TR Fort +10, Von +7; For 22, Con 20; Saltar +17. Quando voltar ao normal, Theogrin ficará exausto durante o resto do combate.

Fortificação (Ext): Quando um oponente consegue desferir um ataque furtivo ou um sucesso decisivo contra Theogrin, há 25% de chance de que essas condições sejam anuladas e dano determinado normalmente.

Nível de Conjurador Aprimorado (Ext): Theogrin acrescenta seu nível de discípulo da Estrela Verde ao seu nível de conjurador arcano para determinar seu nível efetivo de conjurador (4º), mas não suas magias conhecidas ou magias diárias.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Theogrin conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA se estiver paralisado ou imobilizado).

Metabolismo Sobrenatural (Ext): Theogrin recebe +2 de bônus em seus testes de resistência contra venenos, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doenças e efeitos de morte e necromancia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/5 por dia; nível de conjurador: 2º): 0 — *marca arcana, detectar magia, luz, mãos mágicas, ler magias;* 1º — *aumentar pessoa, escudo arcano.*

Equipamento: Camisão de mitral +1, espada larga +1, manoplas do poder do ogro, 90 PL.

DOMINADOR

Os dominadores buscam controlar os pensamentos e sonhos de outras criaturas. Desde a juventude, os aprendizes destinados a trilhar esse caminho aprendem truques sutis de manipulação para obter o que desejam. Depois, eles estudam a arte arcana para aprimorar suas capacidades (já imensas) de intimidação, blefe, manipulação e outros meios de usar as pessoas em seu benefício. A magia lhes oferece a possibilidade de dominação mental completa — e o dominador a utiliza com excelência. Os conjuradores que selecionam essa classe de prestígio abandonam seu treinamento mágico, mas desenvolvem uma capacidade sempre maior de influenciar e controlar a vontade alheia. Qualquer pessoa disposta a sacrificar a mágia em troca da manipulação será um candidato adequado.

Os dominadores não vivem bem entre si, uma vez que todos pretendem exercer seu controle sobre os demais. Em várias ocasiões, um deles controla outro em segredo; essa estratégia é considerada o disfarce perfeito. Adquirir o poder de controlar outras psiques não garante imunidade ao mesmo tratamento.

A maioria dos dominadores do Mestre possui tendência neutra ou maligna. Utilizar a magia para escravizar a vontade alheia raramente é um ato de bondade, especialmente se o dominador não tiver a intenção de compensar seu escravo por seu serviço involuntário ou libertá-lo futuramente. Portanto, os PdMs dessa classe tendem a ser encontrados em posições onde suas capacidades de encantamento lhes permitem adquirir grandes riquezas e influência, governando cidades pequenas ou fortalezas isoladas como o poder por trás do trono, mestres secretos que não toleram rivais em seus domínios.

Adaptação: A adaptação mais lógica dessa classe é torná-la psíquica, impedindo que seja adotada por arcanistas. Nesse caso, elimine o pré-requisito de conjuração, e substitua por "Psiquismo: Capacidade de manifestar poderes psíquicos, incluindo pelo menos um poder de telepatia de 3º nível ou superior". Além disso, a coluna Magias Diárias da tabela de classe torna-se Poderes Diários.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Perícias: 4 graduações em Blefar, 4 graduações em Diplomacia, 4 graduações em Intimidação, 4 graduações em Sentir Motivação.

Magias: Capacidade de conjurar enfeitiçar pessoas, utilizar enfeitiçar pessoas como habilidade similar a magia, ou usar a invocação enfeitiçar.

Magias ou Habilidade Similares a Magia: 5º nível de conjurador arcano ou mais.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um dominador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os dominadores não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: Sempre que atinge um nível ímpar na classe de prestígio, o dominador adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os

Tabela 2–8: O Dominador

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+2	Telepatia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+3	+0	+3	*Controlar mentes fracas* 1/dia, bônus em perícia	—
3º	+1	+3	+1	+3	*Sonda mental* 2/dia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+4	+1	+4	*Feitiço eterno* (1)	—
5º	+2	+4	+1	+4	*Controlar mentes fracas* 2/dia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
6º	+3	+5	+2	+5	Encantamento poderoso +2, *feitiço eterno* (2)	—
7º	+3	+5	+2	+5	*Dominação*, *sonda mental* 4/dia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
8º	+4	+6	+2	+6	*Feitiço eterno* (3), *controlar mentes fracas* 3/dia	—
9º	+4	+6	+3	+6	—	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
10º	+5	+7	+3	+7	Encantamento poderoso +4, *feitiço eterno* (4), escravização	—

magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um dominador, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Telepatia (Sob): A partir do 1º nível, o dominador descobre o elemento mais básico de suas capacidades mentais. Ele adquire a habilidade sobrenatural de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 30m.

Bônus em Perícia (Ext): O dominador é um estudante dedicado da manipulação, seja arcana ou comum. A partir do 2º nível, ele pode acrescentar metade de seu nível de classe como bônus de competência nos testes de Blefar, Diplomacia, Intimidação e Sentir Motivação.

Controlar Mentes Fracas **(SM):** A partir do 2º nível, o dominador é capaz de influenciar as ações de uma criatura viva Grande ou menor uma vez por dia. Essa habilidade funciona como a magia sugestão, com a exceção de que o alcance é de 30 m e a duração é de 5 horas mais 1 hora por nível de conjurador. O dominador pode comunicar o curso de ação sugerido telepaticamente se desejar, o que lhe permite utilizar o efeito qualquer que seja o idioma do alvo. O efeito pode ser anulado obtendo sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13 + modificador primário do conjurador: Inteligência para magos, Carisma para feiticeiros e bruxos, Sabedoria para clérigos, etc.).

Sonda Mental **(SM):** A partir do 3º nível, o dominador é capaz de analisar os pensamentos superficiais de qualquer criatura viva num raio de 30 m. Trata-se de uma habilidade de ação mental que exige uma ação padrão. O dominador precisa enxergar o alvo; obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 12 + modificador da habilidade primária de conjuração) anula o efeito. As criaturas de Inteligência animal (1 ou 2) têm pensamentos instintivos e simples.

Manter o efeito exige concentração; a duração máxima é de 10 minutos. Essa habilidade consegue atravessar barreiras sólidas, mas será bloqueada por 30 cm de pedra, 2,5 cm de qualquer metal, uma lâmina de chumbo de 3 mm ou 1 metro de madeira ou detritos. O efeito é equivalente a uma magia de 2º nível.

O dominador pode usar essa habilidade duas vezes por dia no 3º nível e quatro vezes por dia no 7º.

Feitiço Eterno (Sob): No 4º nível e superiores, uma vez por dia, o dominador é capaz de enfeitiçar qualquer criatura viva Grande ou menor a menos de 30 m (como a magia enfeitiçar monstro). Um teste de resistência de Vontade (CD 14 + modificador da habilidade primária de conjuração) anula o efeito. A duração é permanente, contudo o dominador só pode afetar uma criatura por vez. Caso tente usar este poder sobre uma criatura enquanto outra estiver enfeitiçada, o primeiro feitiço é anulado automaticamente (quer a segunda tentativa seja bem sucedida ou não). O efeito também é quebrado se o dominador ou um de seus aliados ferir o alvo. Dissipar magia não tem efeito sobre um feitiço eterno, mas cancelar encantamento liberta a vítima (para isso, trate o nível de conjurador do dominador como 5 + seu nível de classe).

A partir do 6º nível, o dominador é capaz de afetar até duas criaturas de cada vez com esse poder; se tentar enfeitiçar uma terceira, a vítima anterior que permaneceu mais tempo sob seu controle é libertada. No 8º nível, ele consegue controlar até três criaturas com essa habilidade, e no 10º, até quatro indivíduos.

Encantamento Poderoso (Ext): No 6º nível o dominador conjura magias de encantamento mais poderosas. Ele acrescenta 2 ao seu nível de conjurador para qualquer magia dessa escola. Esse bônus aumenta para 4 no 10º nível.

Ilustração de R. Spencer



Kal Brandric, um dominador, e seu escravo ogro

Dominação **(SM):** A partir do 7º nível, o dominador torna-se capaz de dominar qualquer criatura viva Grande ou menor, que esteja num raio de 30 m (como a magia dominar monstro) uma vez por dia. Para evitar o efeito, a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19 + modificador da habilidade primária de conjuração). A duração é de 24 horas.

Escravização (Sob): No 10º nível, o controle mental do dominador sobre outras criaturas atinge seu ápice. Ele pode optar por tornar a duração de sua habilidade dominação (veja acima) permanente, mas apenas em um só alvo por vez. Se o dominador decidir dominar outra criatura e tornar esse efeito permanente, o antigo escravo é libertado do efeito da habilidade.

EXEMPLO DE DOMINADOR

Kal Brandric: Halfling feiticeiro 6/dominador 4; ND 10; humanóide (Pequeno); 10d4+10 DV; 36 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 15, toque 13, surpresa 13; Atq Base +5; Agr –1; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: lança (obra-prima) +5 (dano: 1d6–2, dec. ×3) ou à distância: lança (obra-prima) +10 (dano: 1d6–2, dec. ×3); AE feitiço eterno, controlar mentes fracas 1/dia; QE características de halfling, sonda mental 2/dia, telepatia; Tend. N; TR Fort +5*, Ref + 6*, Von +10*; For 6, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 19.

Perícias e Talentos: Blefar +17, Escalar +0, Concentração +13, Diplomacia +21, Disfarces +7 (+9 para imitar outras pessoas), Esconder-se +6, Intimidação +15, Saltar –6, Ouvir +2, Furtividade +4, Sentir Motivação +10; Foco em Habilidade (controlar mentes fracas), Esquiva, Foco em Magia (encantamento), Magia Penetrante.

Idiomas: Comum, Gigante, Gnomo, Halfling.

Feitiço Eterno **(SM):** Kal é capaz de enfeitiçar qualquer criatura viva Grande ou menor a menos de 30 m (como a magia enfeitiçar monstro) uma vez por dia. Um teste de resistência de Vontade (CD 18) anula o efeito. A duração é permanente, contudo Kal só pode afetar uma criatura por vez.

Atualmente, Kal enfeitiçou um ogro chamado Touro (considere suas estatísticas como idênticas às do ogro do *Livro dos Monstros*). Touro carrega uma poção de *curar ferimentos graves.*

Controlar Mentes Fracas **(SM):** Kal é capaz de usar *sugestão*, como a magia homônima, em uma criatura Grande ou menor uma vez por dia. A duração é de 9 horas. Kal pode comunicar o curso de ação sugerido telepaticamente se desejar, o que lhe permite utilizar o efeito qualquer que seja o idioma do alvo. O efeito pode ser anulado obtendo sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19).

Características de Halfling: *Halflings possuem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra medo.

Sonda Mental **(SM):** Duas vezes por dia, Kal é capaz de analisar os pensamentos superficiais de qualquer criatura viva num raio de 30 m. Ele precisa enxergar o alvo; obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) anula o efeito.

Telepatia (Sob): Kal pode se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 30 m.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/6/4 por dia; nível de conjurador: 8º): 0 — marca arcana, globos de luz, pasmar (CD 15), detectar magia, som fantasma (CD 14), mãos mágicas, mensagem, ler magias; 1º — enfeitiçar pessoa (CD 16), transformação momentânea, recuo acelerado, área escorregadia (CD 15), mísseis mágicos; 2º — força do touro, invisibilidade, invocar enxames; 3º — imobilizar pessoa (CD 18), fúria; 4º —confusão (CD 19).

Equipamento: Braçadeiras da armadura +2, lança (obra-prima), manto do Carisma +2, diadema da persuasão, varinha de vigor do urso (17 cargas), 95 PL.

ESPIRAL DO DESTINO

Algumas pessoas têm sorte; outras não. Alguns controlam sua própria sorte. Uma espiral do destino (também chamado de "mago das sinas") superou os limites da chance, das circunstâncias e do caos para dominar uma verdade mais profunda: a probabilidade. Quando ocorre um evento, diversas possibilidades são eliminadas, conforme o universo busca imparcialmente o equilíbrio. Por meio de sua compreensão recém-desenvolvida, a espiral do destino manipula essa tendência inexorável — conforme deseja. Ela consegue aumentar a probabilidade de que os eventos transcorram a seu favor.

Qualquer conjurador arcano que já tenha amaldiçoado sua falta de sorte é um candidato em potencial para essa classe de prestígio. E qual deles nunca disparou uma magia, esperando com fervor e um sentimento de impotência por um determinado resultado, ou percebeu com tristeza a sorte espantosa de um adversário que resiste a uma saraivada de efeitos? Uma espiral do destino procura exercer algum controle sobre os aparentes caprichos da probabilidade — em essência, sorte para si e azar para seus inimigos.

Com freqüência, as espirais do destino do Mestre ocupam postos de autoridade e influência, uma situação previsível para indivíduos capazes de afetar diretamente seu futuro. Alguns continuam a vagar pelo mundo, aperfeiçoando suas habilidades e buscando seu desafio final.

Adaptação: Adaptar essa classe para outros métodos de jogo pode incluir a idéia de drenar a sorte dos PdMs, e utilizá-la como uma energia armazenável. No entanto, é complicado determinar uma forma pela qual a sorte pode ser extraída sem implicar no personagem dispondo de uma maneira constante de repor energia. Esse efeito poderia estar ligado à habilidade toque instável do destino; se a espiral obtiver sucesso ao usar essa habilidade, recebe 1 ponto adicional de energia que deve usar em 1 rodada (não pode ser armazenado). Essa habilidade deveria ter o limite de uma utilização diária.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar uma espiral do destino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: 10 graduações em Conhecimento (arcano), 5 graduações em Profissão (jogador).

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 4º nível, incluindo pelo menos uma magia de adivinhação de 1º nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma espiral do destino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Profissão (Sab), Prestidigitação (Des) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: As espirais do destino não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível, com exceção do 5º, a espiral do destino adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ela não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar uma espiral do destino, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível (exceto o 5º nível) na classe de prestígio.



Raadi Weskil, uma espiral do destino

Ilustração de G. Kabic

Roda do Destino (Ext): A espiral do destino compreende que a "sorte" não é tão aleatória quanto as pessoas acreditam, e torna-se capaz de ajustar as probabilidades de determinados eventos empregando uma força à qual se refere como uma "volta". Todo o dia, o personagem pode gastar um número de voltas equivalente ao seu nível de classe como espiral do destino.

Como uma ação livre, o personagem pode usar as voltas armazenadas para ampliar a CD do teste de resistência de uma magia que conjurar, acrescentado parte ou todas as suas voltas à CD, à razão de um ponto por volta. Por exemplo, um mago de 5º nível/espiral do destino de 3º nível conjurando *bola de fogo* poderia aumentar a CD da magia em 1, 2 ou 3 pontos. Após gastar todas as suas voltas do dia, sua habilidade de alterar probabilidades também fica exaurida.

As voltas de uma espiral do destino são recuperadas sempre que o personagem obtiver suas magias diárias (seja através de descanso, preparação ou prece).

Toque Instável do Destino (Ext): Ao atingir o 2º nível, a espiral adquire a habilidade extraordinária de influenciar a sorte alheia. Uma vez por dia, como uma ação imediata (consulte a pág. 86), ela poderá realizar novamente qualquer teste executado por outra criatura — aliada ou inimiga. O personagem deve ter linha de visão para o indivíduo afetado. O alvo deverá manter o segundo resultado, mesmo que seja pior que o anterior.

Controle da Roda (Ext): A partir do 3º nível, a espiral compreende a matriz da realidade com mais clareza e pode utilizar as voltas da roda do destino acumuladas para ajustar outros eventos "aleatórios". O processo é idêntico à manipulação das Classes de Dificuldade das magias, mas agora o personagem consegue aplicar os modificadores aos seus testes de resistência, de perícia e jogadas de ataque à razão de um ponto por volta. No entanto, as voltas utilizadas provêm do mesmo reservatório de karma que permite que o personagem ajuste a CD de suas magias. Ele deve aplicar o bônus antes de realizar a jogada.

Negar o Destino (Ext): No 4º nível e superior, a espiral do destino tem mais chances de escapar da morte caso fique inconsciente e morrendo. Uma vez por dia, na primeira ocasião em que o personagem for obrigado a realizar um teste para se estabilizar quando estiver morrendo, o sucesso é automático. Outros testes que vierem a ser necessários no mesmo período de 24 horas são executados normalmente.

Resistir ao Destino (Ext): Uma espiral do destino de 4º nível ou superior desenvolve uma sorte extraordinária. Uma vez por dia, ela poderá realizar novamente qualquer teste que desejar. O personagem deverá manter o segundo resultado, mesmo que seja pior que o anterior.

Selar o Destino (Sob): Uma espiral do destino de 5º nível é capaz de intervir nos assuntos de sucessos e fracassos, e até mesmo de vida e morte, selando o destino de um amigo ou inimigo. Uma vez por dia, como uma ação livre, o personagem seleciona uma criatura que ele consiga enxergar, a até 9 m de distância, com número de Dados de Vida igual ou superior ao seu. A criatura terá –10 de penalidade ou +10 de bônus em seu próximo teste de resistência, à escolha da espiral. Se o alvo escolhido possuir mais DVs que o personagem, a habilidade não funciona, mas é possível tentar usá-la novamente no mesmo dia. Esse efeito dura apenas 1 rodada, portanto se nenhuma magia ou outro efeito ocorrer com a criatura nesse período, seu destino não estará mais selado.

EXEMPLO DE ESPIRAL DO DESTINO

Raadi Weskil: Humano feiticeiro 8/espiral do destino 2; ND 10; humanóide (Médio); 10d4 mais 3 DV; 29 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 19*, toque 14, surpresa 16*; Atq Base +5; Agr +4; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: bordão +4 (dano: 1d6–1) ou à distância: toque à distância +9 (dano de acordo com a magia); AE toque instável do destino, roda do destino; QE familiar (rato), benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias); Tend. N; TR Fort +2, Ref +5, Von +10; For 8, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 19.

* Inclui +4 de bônus de armadura da armadura arcana.

Tabela 2–9: O Espiral do Destino

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Roda do destino	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Toque instável do destino	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Controle da roda	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Negar o destino, resistir ao destino	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior —
5º	+2	+1	+1	+4	Selar o destino	

Perícias e Talentos: Blefar +9, Concentração +13 (+17 para conjurar na defensiva), Diplomacia +6, Disfarces +4 (+6 para imitar outras pessoas), Intimidação +6, Conhecimento (arcano) +14, Profissão (jogador) +6, Prestidigitação +8, Identificar Magia +16; Prontidão (do familiar), Magias em Combate, Contramágica Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Foco em Arma (magias à distância).

Idiomas: Comum, Orc.

Toque Instável do Destino (Ext): Uma vez por dia, como uma ação imediata (consulte a pág. 86), Raadi poderá realizar novamente qualquer teste executado por outra criatura — aliada ou inimiga. Ele deve ter linha de visão para o indivíduo afetado. O alvo deverá manter o segundo resultado, mesmo que seja pior que o anterior.

Roda do Destino (Ext): Como uma ação livre, Raadi pode usar as voltas armazenadas para ampliar a CD do teste de resistência de uma magia que conjurar, acrescentado parte ou todas as suas duas voltas à CD, à razão de um ponto por volta.

Familiar: O familiar de Raadi é um rato chamado Yorghan. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Yorghan: Rato familiar; ND —; besta mágica (Miúdo); 10 DV; 14 PV; Inic. +2; Desl. 4,5 m, escalar 4,5 m, natação 4,5 m; CA 22*, toque 14, surpresa 20*; Atq Base +5; Agr –7; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d3–4); Espaço/ Alcance 0,75 m/0 m; AE —; QE transmitir magias de toque, evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, falar com o mestre, falar com ratos; Tend. N; TR Fort +2, Ref +4, Von +10; For 2, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 2.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana.*

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +10, Natação +10; Acuidade com Arma.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Yorghan pode transmitir magias de toque para Raadi (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Yorghan for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Faro (Ext): Pode detectar a aproximação de inimigos, localizar adversários ocultos, e rastrear pelo faro.

Falar com Ratos (Ext): Yorghan é capaz de se comunicar com animais que sejam aproximadamente da mesma espécie (incluindo variedades atrozes).

Falar com o Mestre (Ext): Yorghan pode se comunicar verbalmente com Raadi. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Benefícios do Familiar: Raadi recebe benefícios especiais por possuir um familiar. A criatura lhe concede +2 de bônus nos testes de resistência de Fortitude (incluídos nas estatísticas acima).

Prontidão (Ext): Yorghan concede Prontidão a seu mestre enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Raadi pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Raadi pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesmo afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ele também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "Você" sobre o familiar.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/6/3 por dia; nível de conjurador: 10º): 0 — *marca arcana, globos de luz, detectar magia, detectar venenos, brilho* (CD 14), *mãos mágicas, raio de gelo* (toque à distância +9), *ler magias, toque da fadiga* (toque corpo a corpo +4; CD 14); 1º — *enfeitiçar pessoa* (CD 15), *compreender idiomas, orbe de fogo menor* [†], *armadura arcana* (já conjurada), *ataque certeiro*; 2º — *visão no escuro, flecha ácida de Melf* (toque à distância +9), *reflexos, Resistência à Energia*; 3º — *clarividência/clariaudiência, dissipar magia, raio da exaustão* (toque à distância +9); 4º — *confusão* (CD 18), *porta dimensional*; 5º — *muralha de energia.*

[†] Nova magia descrita na página 116.

Equipamento: Bordão, *manto do Carisma* +2, *luvas da Destreza* +2, *amuleto da armadura natural* +1, *anel de proteção* +1, *poção de curar ferimentos graves*, 2 pergaminhos de *relâmpago* (10º nível), *varinha da invisibilidade* (10 cargas), broche de ouro (800 PO), 45 PL.

EXOBIÓLOGO

Os exobiólogos lidam com poderes e entidades dos limites inimagináveis do espaço e do tempo. Para eles, o poder arcano engloba o triunfo da mente sobre as fronteiras grosseiras das dimensões, da distância e, quase sempre, da sanidade. Através de conhecimento e determinação, eles perscrutam a barreira no final do próprio tempo. No Reino Distante, além do conceito das eras, vagam mentes extraordinárias, absortas na contemplação da loucura. Seres indescritíveis partilham segredos aterrorizantes com aqueles ousados o bastante para ouvir. Essas informações não se destinam aos mortais, mas o exobiólogo mergulha nos abismos de caos e entropia capazes de destruir as psiques despreparadas. Muitas vezes, a convicção desses personagens é suficiente para forçar seus aliados a acreditar na sua futura transcendência.

Em raras ocasiões, os exobiólogos se reúnem em grupos isolados para executar algum ritual obscuro, mas em geral eles vivem sozinhos. Os exobiólogos do Mestre vasculham bibliotecas ou livrarias especializadas nas cidades maiores, resmungando sozinhos e entretidos com vários tomos raros (e perigosos).

Adaptação: A inclusão do exobiólogo no mundo da sua campanha, da forma como a classe foi concebida, exige algumas suposições básicas sobre cosmologia: existem lugares bem piores que o Inferno no multiverso, e até mesmo os demônios têm mais em comum com os personagens do que as entidades que existem além do conhecido, e um simples olhar para elas é capaz de destruir a sanidade de uma pessoa.

Se preferir que os demônios e os diabos mantenham a posição mais alta na hierarquia do mal, é possível ajustar essa classe para que os exobiólogos lidem com demônios ao invés das entidades nebulosas do Reino Distante.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Talentos: Potencializar Invocação.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (arcano).

Magias: Capacidade de conjurar pelo menos uma magia de invocação de 3º nível ou maior.

Especial: O personagem deve ter realizado um contato anterior pacífico com um exobiólogo ou uma criatura pseudo-natural.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um exobiólogo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Obter Informação (Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Identificar Magia (Int), e Observar (Sab).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os exobiólogos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível, o exobiólogo adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/ Fascinar mortos-vivos, talentos adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um exobiólogo,



Trillia Lilleir, uma exobióloga, invoca um horror alienígena para servi-la

Ilustração de D. Crabappel

deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Habilidades do Familiar: Os níveis como exobiólogo são cumulativos com os de qualquer classe que proporcione acesso a um familiar. Some os níveis de ambas as classes e consulte a tabela na página 53 do *Livro do Jogador* para determinar a armadura natural, a Inteligência e as habilidades especiais do familiar. Se o personagem possuir níveis em múltiplas classes que concedam acesso a um familiar antes de se tornar um exobiólogo, deve decidir a qual delas será acrescentado cada nível para determinar as capacidades de seu familiar. Essa habilidade não concede um familiar ao exobiólogo caso ele já não possua um.

Invocar Alienígena **(SM):** Quando um exobiólogo conjurar qualquer magia para invocar criaturas celestiais ou abissais, obterá uma versão "pseudonatural" da criatura selecionada. Por exemplo, através de *invocar criaturas VI*, ele poderia convocar um lobo atroz pseudonatural. Esses monstros têm o modelo pseudonatural adicionados à criatura base (consulte a página 60).

O exobiólogo abdica da capacidade de invocar criaturas que não sejam pseudonaturais com a magia *invocar criaturas*. Por exemplo, o personagem acima não poderia invocar um mephit ou um uivante com *invocar criaturas IV*.

Benção Alienígena (Ext): Ao chegar ao 2º nível, o exobiólogo recebe +1 de bônus de intuição em todos os testes de resistência, mas perde irreversivelmente 2 pontos de Sabedoria.

Segredo Metamágico: O exobiólogo ouve vozes secretas que sussurram além da barreira do tempo, e aprende com elas. No 3º e 7º níveis, ele poderá selecionar um talento metamágico adicional.

Certeza Insana (Ext): No 4º nível, a crença insana do exobiólogo no poder das entidades alienígenas, além do limite normal do espaço-tempo, lhe concede uma resistência antinatural, e ele adquire 3 pontos de vida adicionais. Entretanto, a comunicação constante com essas entidades deturpa sua psique e a mente do personagem começa a se fragmentar. Ele passa a sofrer –4 de penalidade em todos os testes de Blefar, Diplomacia e Adestrar Animais realizados para influenciar criaturas que não sejam pseudonaturais.

Familiar Pseudonatural: A partir do 5º nível, o familiar do exobiólogo (se houver) recebe o modelo pseudonatural (consulte a página 160), além dos poderes e habilidades padrão de um familiar conforme o nível do mestre. Essa qualidade não substitui a criatura original — ela adquiriu, lentamente, os aspectos de uma entidade alienígena e eles se tornam completos nesse momento. A partir de então, qualquer familiar invocado também apresentará o modelo pseudonatural. Se o exobiólogo não possuir um familiar, essa habilidade não surtirá efeito.

Invocação Adicional: A partir do 6º nível, o exobiólogo adquire 1 magia adicional em seu limite diário de conjuração, do maior nível disponível ao personagem. Essa magia somente pode ser usada para invocar criaturas. Conforme o exobiólogo aprende níveis de magia mais elevados, a magia adicional é transferida, sempre para o maior nível de conjuração disponível.

Convicção Insana: No 8º nível, a crença insana do exobiólogo se intensifica e se transforma em uma obsessão aterrorizante. Ele adquire mais 3 pontos de vida, mas suas faculdades mentais continuam a se deteriorar. As penalidades nos testes de Blefar, Diplomacia e Adestrar Animais realizados para influenciar criaturas que não sejam pseudonaturais aumentam para –10.

Corpo Atemporal (Sob): A partir do 9º nível, o exobiólogo descobre o segredo da juventude eterna. Ele não sofrerá mais penalidades por envelhecimento e não poderá ser envelhecido magicamente (consulte a Tabela 6–5: Efeitos do Envelhecimento, pág. 93 do *Livro do Jogador*). Os bônus nos valores de habilidade advindos da idade ainda devem ser computados, e qualquer penalidade já existente permanecerá. O exobiólogo é seqüestrado por entidades horrendas quando seu tempo se esgota — para nunca mais ser visto.

Transcendência Alienígena (Sob): No 10º nível, devido à prolongada associação com entidades alienígenas e ao estudo intensivo de segredos insanos, o exobiólogo transcende sua existência mortal e transforma-se numa criatura alienígena. O tipo do personagem muda para "extra-planar". Além disso, ele adquire redução de dano 10/mágico e resistência a ácido 10 e a eletricidade 10.

Logo após atingir a transcendência, o exobiólogo sofre uma pequena mudança física. Em geral, ele desenvolve um tentáculo ou outra característica estranha, como um membro, um órgão ou um extra, ou uma protuberância enigmática. É possí-

Tabela 2–10: O Exobiólogo

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Habilidades do familiar, invocar alienígena	+1 nível de classe de conjurador anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Bênção alienígena	+1 nível de classe de conjurador anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Segredo metamágico	+1 nível de classe de conjurador anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Certeza insana	+1 nível de classe de conjurador anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Familiar pseudonatural	+1 nível de classe de conjurador anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Invocação adicional	+1 nível de classe de conjurador anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Segredo metamágico	+1 nível de classe de conjurador anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Convicção insana	+1 nível de classe de conjurador anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Corpo atemporal	+1 nível de classe de conjurador anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Transcendência alienígena	+1 nível de classe de conjurador anterior

vel esconder a mutação usando mantos ou capuzes, mas o órgão alienígena não está sob o controle do exobiólogo e muitas vezes se contorce, abre, contrai ou move-se por vontade própria. Isso impõe uma penalidade de –4 nos testes de Disfarces que o personagem realizar para ocultar sua verdadeira natureza.

Qualquer criatura que partilhe a predileção do exobiólogo pelo estudo dos Reinos Distantes reconhecerá de imediato sua natureza transcendente; isso confere ao personagem +2 de bônus de circunstância em todos os testes de perícias baseadas em Carisma para interagir com esses estudiosos. Quando revelar sua natureza alienígena, o personagem também recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Intimidação contra criaturas normais.

EXEMPLO DE EXOBIÓLOGO

Trillia Lilleir: Humana conjuradora 5/exobióloga 5; ND 10; humanóide (Médio); 10d4+20 mais 6 DV; 52 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 17*, toque 13, surpresa 16*; Atq Base +4; Agr +4; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: bordão (obra-prima) +5 (dano: 1d6) ou toque à distância +5 (dano conforme a magia); AE invocar alienígena; QE bênção alienígena, familiar (sapo pseudonatural), benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias), certeza insana, segredo metamágico; Tend. CN; TR Fort +7, Ref +4, Von +10; For 10, Des 12, Con 14, Int 18, Sab 12, Car 8.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Blefar –1 (–5 contra criaturas que não sejam pseudonaturais), Concentração +15, Decifrar Escrita +17, Diplomacia –1 (–5 contra criaturas que não sejam pseudonaturais), Adestrar Animais –1 (–5 contra criaturas que não sejam pseudonaturais), Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (os planos) +17, Ouvir +7, Identificar Magia +19, Observar +8, Sobrevivência +1 (+3 quando estiver em outros planos); Prontidão (do familiar), Defesa Arcana (conjuração) [†], Potencializar Invocação, Criar Varinha[B], Fortitude Maior, Escrever Pergaminho[B], Magia Silenciosa[B], Foco em Magia (conjuração).

[†] Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idiomas: Abissal, Comum, Infernal, Terran e mais um à escolha.

Invocar Alienígena: Quando Trillia conjurar qualquer magia para invocar criaturas celestiais ou abissais, obterá uma versão "pseudonatural" da criatura selecionada. Ela não consegue invocar criaturas que não sejam pseudonaturais com a magia *invocar criaturas*.

Familiar: O familiar de Trillia é um sapo pseudonatural chamado Snek. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Snek: Sapo pseudonatural familiar; ND —; extra-planar (Miúdo); 10 DV; 26 PV; Inic. +1; Desl. 1,5 m; CA 24*, toque 15, surpresa 23*; Atq Base +4; Agr –13; Atq ou Atq Ttl —; Espaço/Alcance 0,75 m/0 m; AE ataque certeiro; QE alterar forma, anfíbio, redução de dano 5/mágico, transmitir magias de toque, evasão aprimorada, visão na penumbra, resistência a ácido 10, eletricidade 10, falar com anfíbios, falar com o mestre, Resistência à Magia 20; TR Fort +2, Ref +3, Von +10; For 1, Des 12, Con 11, Int 10, Sab 14, Car 15.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Esconder-se +21, Ouvir +4, Observar +4; Prontidão.

Ataque Certeiro (Sob): Uma vez por dia, Snek é capaz de desferir um ataque normal com +20 de bônus de intuição numa única jogada. Esse ataque não é afetado pela chance de falha que se aplica a ataques realizados contra alvos camuflados.

Alterar Forma (Sob): Sempre que desejar, Snek pode assumir a forma de uma massa de tentáculos como uma ação padrão, embora suas habilidades permaneçam inalteradas. As demais criaturas sofrem –1 de penalidade de moral nas jogadas de ataque contra Snek enquanto ele estiver nessa forma.

Anfíbio (Ext): Snek pode sobreviver confortavelmente tanto em terra quanto na água.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Snek pode transmitir magias de toque para Trillia (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Snek for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Falar com Anfíbios (Ext): Snek é capaz de se comunicar com animais que sejam aproximadamente da mesma espécie (incluindo variedades atrozes).

Falar com o Mestre (Ext): Snek pode se comunicar verbalmente com Trillia. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Benefícios do Familiar: Trillia recebe benefícios especiais por possuir um familiar. A criatura lhe concede 3 Pontos de Vida adicionais (incluídos nas estatísticas acima).

Prontidão (Ext): Snek concede Prontidão à sua mestra enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Trillia pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Trillia pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesma afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ela também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "Você" sobre o familiar.

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 10º; escolas proibidas: encantamento e evocação): 0 — *raio de ácido* (toque à distância +5), *detectar magia, mensagem, ler magias, toque da fadiga* (toque à distância +4; CD 14); 1º — *transformação momentânea, recuo acelerado, armadura arcana* (já conjurada), *névoa obscurecente, raio do enfraquecimento* (toque à distância +5), *escudo arcano*; 2º — *vigor do urso, detectar pensamentos* (CD 16), *vitalidade ilusória, transformação momentânea* silenciosa, *patas de aranha, teia* (CD 17); 3º — *dissipar magia* (2), *deslocamento, névoa fétida* (CD 18), *invocar criaturas III*; 4º — *âncora dimensional* (toque à distância +5), *tentáculos negros de Evard, medo* (CD 18), *invocar criaturas III* silencioso (2); 5º — *invocar criaturas IV* silencioso, *invocar criaturas V, teletransporte*.

Grimório: Todas as magias acima mais 0 — todas exceto *globos de luz, pasmar, brilho, luz, raio de gelo*; 1º — *área escorregadia, invocar criaturas I*; 2º — *invocar criaturas II*; 3º — *idiomas*; 4º — *assassino fantasmagórico, pele rochosa, invocar criaturas IV*; 5º — *névoa mortal, expulsão*.

Equipamento: *Anel de proteção* +2, bordão (obra-prima), *tiara do intelecto* +2, *poção de curar ferimentos moderados*, pergaminho de *pele rochosa*, *varinha de invisibilidade* (15 cargas), 350 PO.

GEÔMETRA

Runas, caracteres, sinais e símbolos possuem grande poder mágico. O geômetra é o mestre da magia inscrita em diagramas perfeitamente desenhados. Enquanto os demais conjuradores devem registrar suas magias em páginas e mais páginas de fórmulas crípticas, o geômetra sabe que toda magia tem um desenho geométrico perfeito, uma figura cujos ângulos e intersecções sugerem os segredos ocultos na estrutura do universo.

Os geômetras normalmente são magos. Muitos se especializam na escola abjuração, pois as magias de geometria arcana muitas vezes estão entre as defesas mágicas mais poderosas que existem. Os feiticeiros e os bardos não preparam suas magias, e portanto dificilmente se qualificam para essa classe. Além disso, eles não possuem a inclinação para o estudo e a meticulosidade necessária para conjurar magias inscrevendo diagramas detalhadíssimos.

Os geômetras do Mestre costumam realizar assembléias onde numerosos membros dessa profissão podem expor seus últimos projetos e informar os demais de suas novas teorias a respeito da natureza da geometria.

Adaptação: Embora essa classe de prestígio descreva o geômetra independentemente de uma localização, uma idéia interessante em qualquer campanha que inclua um desses personagens seria incluir um lugar onde um caractere está gravado permanentemente na base (ou no ápice) de uma montanha. Esse símbolo especial, talvez chamado Geometria Perfeita, seria importante para os geômetras que descubram sua existência, concedendo-lhes um conhecimento mágico adicional ou mais versatilidade em suas magias (talvez, após visitar e traçar a Geometria Perfeita, um geômetra aprende a conjurar mais uma magia diária).

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

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

Talento: Escrever Pergaminho.

Perícias: 9 graduações em Decifrar Escrita, 4 graduações em Operar Mecanismo, 9 graduações em Conhecimento (arcano), 4 graduações em Procurar.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um geômetra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Operar Mecanismo (Int), Conhecimento (todas as perícias, escolhidas individualmente) (Int), Profissão (Sab), Procurar (Int) e Identificar Magia (Int).

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os geômetras não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível, o geômetra adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um geômetra, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Símbolo de Proteção: Um geômetra acrescenta símbolo de proteção ao seu grimório como uma magia de 3º nível. Ele é capaz de preparar e conjurar a magia como qualquer outra que conheça.

Magigrama (Sob): Um magigrama é um diagrama arcano que substitui os componentes verbais e materiais de uma determinada magia (se houver). Quando conjura uma de suas magias preparadas com um magigrama específico, o geômetra consegue conjurá-la como se estivesse sob o efeito do talento Magia Silenciosa. O magigrama substitui quaisquer componentes materiais (mas não os focos) que a magia exige.

O geômetra escolhe se deseja utilizar um magigrama no momento da conjuração, e ao ser utilizado, o diagrama desaparece, como qualquer outro componente material.

Os magigramas costumam ser escritos em papiro, como os pergaminhos. Preparar um desses diagramas requer 1 hora e o uso de tintas raras no valor de 25 PO por nível da magia. Se

Tabela 2–11: O Geômetra

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	*Símbolo de proteção*, magigrama	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Livro de geometria	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Identificar símbolo	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Ignorar símbolo	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Magigrama poderoso, *símbolo de proteção maior*	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior

for necessário algum componente material de custo elevado (maior que 1 PO), será necessária a aplicação de pigmentos e tratamentos exóticos de custo equivalente na preparação do magigrama.

Livro de Geometria (Ext): No 2º nível e superior, o geômetra passa a utilizar um sistema exclusivo para registrar os detalhes das magias que reduz drasticamente o custo de manutenção de um grimório. A partir de então, cada magia que o personagem aprender exigirá apenas uma página de seu grimório. Ele ainda necessitará de 24 horas para escrever a magia em seu grimório e materiais no valor de 100 PO por página.

O grimório de um geômetra é mais difícil de ser decifrado e interpretado pelos membros de outras classes. A CD para o teste de Identificar Magia para decifrar ou preparar as magias do grimório de um geômetra aumenta em 5 para conjuradores que não pertençam a essa classe (consulte o *Livro do Jogador*).

Identificar Símbolo (Ext): Um geômetra de 3º nível ou superior pode empregar um teste de Procurar para encontrar armadilhas mágicas baseadas em runas, caracteres, símbolos e outras inscrições, da mesma forma que um ladino. Ele recebe um bônus igual ao seu nível de conjurador em todos os testes de Procurar para esses tipos de armadilhas. Um membro dessa classe que passar a 3 m ou menos de uma runa, caractere, sinal ou símbolo mágico ou que estiver na área ameaçada pela inscrição pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Ignorar Símbolo (Sob): A partir do 4º nível, o geômetra é capaz de anular temporariamente as proteções mágicas baseadas em símbolos, caracteres, runas ou sinais escritos. Como uma ação padrão, o personagem pode tentar ignorar a inscrição. Para isso, ele deve realizar um teste de conjuração (CD 6 + o nível de conjurador do criador do símbolo). Se obtiver sucesso, conseguirá suprimir os efeitos do dispositivo enquanto mantiver a concentração (o que também pode permitir que outros indivíduos passem em segurança). O geômetra precisa ser capaz de enxergar a inscrição para neutralizá-la.

Magigrama Poderoso (Ext): Quando um geômetra de 5º nível prepara um magigrama para uma magia, ele sabe como fortalecê-la além de seus efeitos normais. Seu nível de conjurador é tratado como sendo 1 acima sempre que utilizar esse dispositivo.

Ilustração de E. Fiegenschuh



Filas Lamean, um geômetra, praticando sua arte

Símbolo de Proteção Maior: Um geômetra de 5º nível acrescenta *símbolo de proteção maior* a o seu grimório como uma magia arcana de 6º nível. Ele é capaz de prepará-la e conjurá-la como qualquer outra que conheça.

EXEMPLO DE GEÔMETRA

Filas Lamean: Meio-elfo abjurador 6/geômetra 5; ND 11; humanóide (Médio — elfo); 11d4+11mais 3 DV; 43 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 11, toque 11, surpresa 10; Atq Base +5; Agr +4; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: bordão +4 (dano: 1d6–1) ou toque à distância +6 (dano conforme a magia); AE magigrama poderoso; QE livro de geometria, características de meio-elfo, visão na penumbra, ignorar símbolo, identificar símbolo, magigrama; Tend. LN; TR Fort +6, Ref +4, Von +11 (+13 contra encantamentos); For 8, Des 12, Con 13, Int 21, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +11, Decifrar Escrita +14, Diplomacia +2, Operar Mecanismo +9, Obter Informação +2, Conhecimento (arcano) +14, Ouvir +3, Procurar +20 (+31 quando estiver procurando armadilhas mágicas), Identificar Magias +17, Observar +3; Magias em Combate, Potencializar Magia[B], Fortitude Maior, Escrever Pergaminho[B], Foco em Magia (abjuração), Vitalidade.

Idiomas: Auran, Aquan, Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Goblin.

Contingência: Filas possui uma magia de contingência. Se ele for atacado em combate corpo a corpo, a magia *reflexos* é ativada, criando 1d4+3 imagens.

Magigrama Poderoso (Ext): O nível de conjurador de qualquer magia que Filas conjurar empregando um magigrama aumenta em 1.

Livro de Geometria (Ext): Cada magia que Filas aprende requer apenas 1 página de seu grimório. Ele ainda necessitará de 24 horas para escrever a magia em seu grimório e materiais no valor de 100 PO por página.

Além disso, a CD para o teste de Identificar Magia para decifrar ou preparar as magias do grimório de Filas aumenta em 5 para conjuradores que não pertençam a essa classe (consulte o *Livro do Jogador*).

Características de Meio-Elfo: Os meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Para todos os efeitos baseados em raça, um meio-elfo é considerado um elfo.

Ignorar Símbolo (Sob): Filas é capaz de anular temporariamente as proteções mágicas baseadas em símbolos, caracteres, runas ou sinais escritos. Como uma ação padrão, ele pode realizar um teste de conjuração (CD 6 + o nível de conjurador do criador do símbolo). Se obtiver sucesso, conseguirá suprimir os efeitos do dispositivo enquanto mantiver a concentração. Filas precisa ser capaz de enxergar a inscrição para neutralizá-la.

Identificar Símbolo (Ext): Filas pode empregar um teste de Procurar para encontrar armadilhas mágicas baseadas em runas, caracteres, símbolos e outras inscrições, da mesma forma que um ladino. Ele recebe um bônus igual ao seu nível de conjurador em todos os testes de Procurar para esses tipos de armadilhas. Um geômetra que passar a 3 m ou menos de uma runa, caractere, sinal ou símbolo mágico ou que estiver na área ameaçada pela inscrição pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Magigrama (Sob): Filas é capaz de conjurar magias empregando magigramas. Essas magias possuem um componente material (o magigrama) que substitui os componentes materiais ou verbais da magia. Quando conjuga uma de suas magias preparadas com um magigrama, Filas consegue conjurá-la como se estivesse sob o efeito do talento Magia Silenciosa.

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 11º; escolas proibidas: conjuração e transmutação): 0 — *marca arcana, detectar magia, prestidigitação, resistência, toque da fadiga* (toque corpo a corpo +4; CD 15); 1º — *enfeitiçar pessoa* (2) (CD 16), *transformação momentânea, mísseis mágicos* (2), *raio do enfraquecimento* (toque à distância +6), *escudo arcano;* 2º — *cegueira/surdez* (2) (CD 17), *detectar pensamentos* (CD 17), *reflexos, proteção contra flechas, ver o invisível;* 3º — *dissipar magia, mísseis mágicos potencializada, bola de fogo* (CD 18), *círculo mágico contra o caos, proteção contra energia*[S], *muralha de vento*[S]; 4º — *confusão* (2) (CD 19), *drenar temporário (toque à distância +6), assassino fantasmagórico*[S] (CD 19), *pele rochosa;* 5º — *bola de fogo potencializada* (CD 18), *expulsão*[S] (CD 20), *muralha de energia, ondas de fadiga* (CD 20); 6º — *despistar*[S] (CD 21), *repulsão* (CD 21).

Quando conjurada, o magigrama substitui os componentes verbais e materiais e o nível de conjurador é 12º.

Grimório: Todas as magias acima mais 0 — todas exceto *raio de ácido, mãos mágicas, consertar, mensagem, abrir/fechar;* 1º — *alarme, toque macabro;* 2º — *tranca arcana;* 3º — *símbolo de proteção;* 4º — *âncora dimensional;* 5º — *cone glacial, símbolo do sono;* 6º — *contingência, globo da invulnerabilidade, símbolo de proteção maior, símbolo do medo.*

Equipamento: Bordão, *tiara do intelecto +4, pergaminho de globo de invulnerabilidade, pergaminho de âncora dimensional,* grimório, magigramas, pó de diamante (250 PO), estatueta de marfim de Filas decorada com jóias (1.500 PO), pó de diamantes e opalas (1.000 PO), 17 PO.

GUIA DOS VIAJANTES

O guia dos viajantes é um conjurador com habilidades especializadas em transporte mágico instantâneo. Diferente dos arcanistas de outras organizações prestigiosas, o guia não precisa dedicar anos da sua vida à arte do teletransporte, nem sequer concentrar sua atenção total em busca da perfeição. Mesmo assim, ele aprende alguns segredos do ramo que estão disponíveis somente aos afiliados do Sindicato dos Viajantes. Em essência, o Sindicato é uma organização comercial de transporte que fornece conjuradores especializados aos indivíduos dispostos a pagar por esse serviço.

A maioria dos guias dos viajantes são magos ou feiticeiros, embora se saiba de alguns clérigos com acesso ao domínio da Viagem que adotaram essa classe. Esses personagens normalmente possuem um ou dois níveis como bardo, ranger ou mago para satisfazer mais rapidamente aos Pré-Requisitos.

Geralmente, os escritórios do Sindicato se localizam em grandes cidades e dispõem de equipes de guias que oferecem uma lista padronizada de serviços. Existem guias dos viajantes mais qualificados, denominados "guias de periculosidade", disponíveis para transportar clientes mais corajosos até locais ameaçadores, embora os preços sejam substancialmente maiores.

Adaptação: Essa classe de prestígio é simples e direta ao ponto. No entanto, até mesmo os guias nutrem suas divergências. Talvez em sua campanha não exista apenas um Sindicato dos Viajantes. Em vez disso, diversos grupos menores atuam em áreas geográficas específicas que consideram "suas", e divergem acirradamente sobre o transporte "ilegal" de mercadorias ou viajantes realizado por outros grupos em seu território. Numa campanha como essa, seria muito provável a existência de indivíduos capazes de contrabandear bens ou pessoas em áreas dominadas por organizações em conflito ou estatais.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Perícias: 10 graduações em Conhecimento (arcano), 10 graduações em Conhecimento (geografia).

Magias: Capacidade de conjurar *teletransporte.*

Especial: Um candidato em potencial deve se afiliar ao Sindicato dos Viajantes (embora possa desvincular-se da organização posteriormente, sem perder os níveis e habilidades adquiridas).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guia dos viajantes (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab), Falar Idioma e Identificar Magia (Int).

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

Tabela 2–12: O Guia dos Viajantes

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Capacidade ampliada, alcance ampliado	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Teletransporte adicional	—
3º	+1	+1	+1	+3	Precisão ampliada	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os guias dos viajantes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: No 1º e no 3º níveis, o guia dos viajantes adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou destruir mortos-vivos, talentos adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um guia dos viajantes, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível ímpar na classe de prestígio.

Capacidade Ampliada (Ext): Um guia dos viajantes é capaz de transportar mercadorias com mais eficiência. Quando conjurar qualquer magia que tenha o descritor [Teletransporte] e permita transportar outras criaturas dispostas, o guia dos viajantes consegue levar mais uma criatura Média tocada (carregando equipamento ou objetos até sua carga máxima) por nível de classe, sujeito às mesmas restrições da magia teletransporte.

Por exemplo, um mago de 9 nível/guia dos viajantes de 2º nível consegue transportar até cinco outras criaturas Médias ou menores consigo (em vez do limite normal de três criaturas para um conjurador de 11º nível).

Alcance Ampliado (Ext): Um guia dos viajantes é capaz de percorrer grandes distâncias quando se teletransporta. Quando o personagem conjura qualquer magia com o descritor [Teletransporte], a distância máxima coberta pela magia aumenta em 50%.

Por exemplo, um mago de 9º nível, guia dos viajantes de 1º nível consegue teletransportar até 2.250 km com uma única magia de teletransporte (em vez do limite normal de 1.500 km para um conjurador de 10º nível).

Teletransporte Adicional: A partir do 2º nível, o guia dos viajantes adquire mais uma magia de 5º nível, que só pode ser usado para armazenar teletransporte.

Precisão Ampliada Ext): Ao atingir o 3º nível, o guia dos viajantes se torna mais capacitado a atingir o destino pretendido. Quando conjurar qualquer magia que tenha o descritor [Teletransporte] e inclua uma chance aleatória de determinar o local exato de destino (como teletransporte), o guia dos viajantes pode realizar duas jogadas e escolher o resultado que preferir.

EXEMPLO DE GUIA DOS VIAJANTES

Erbera Cerne da Bigorna: Anã conjuradora 9/guia dos viajantes 3; ND 12; humanóide (Médio); 9d4+27 mais 3d6+9 DV; 70 PV; Inic. +5; Desl. 6 m; CA 19 [†], toque 13, surpresa 18 [†]; Atq Base +5; Agr +5; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: adaga (obra-prima) +6 (dano: 1d4, dec. 19–20); AE —; QE visão no escuro 18 m, características de anão, precisão ampliada, capacidade ampliada, teletransporte adicional, familiar (doninha), benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias), alcance ampliado; Tend. LN; TR Fort +9* (+11 contra venenos), Ref +7*, Von +10*; For 10, Des 13, Con 16, Int 18, Sab 8, Car 10.

[†] Inclui +4 de bônus de armadura da armadura arcana.

Perícias e Talentos: Concentração +18, Decifrar Escrita +8, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (geografia) +19, Identificar Magia +15, Sobrevivência +5 (+7 para não se perder ou evitar perigos); Prontidão (do familiar), Duro de Matar, Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Escrever Pergaminho[B], Magia Silenciosa[B], Maestria da Magia (bola de fogo, refúgio seguro de Leomund, cão fiel de Mordenkainen e teletransporte), Rastrear.

Idiomas: Comum, Anão, Gnomo, Goblin, Terran, Subterrâneo.

Erbera Cerne da Bigorna, uma guia dos viajantes



Ilustração de F. Vohwinkel

Características de Anão: Os anões possuem ligação com pedras, que lhes concede +2 de bônus racial nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Um anão que passar a 3 m de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Quando estão em pé sobre terra firme, os anões são excepcionalmente estáveis e recebem +4 de bônus nos testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização. Eles possuem +1 de bônus racial nos ataques contra orcs e goblinóides. Os anões têm +4 de bônus racial na CA contra gigantes.

* Os anões recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

Precisão Ampliada (Ext): Quando conjurar qualquer magia que tenha o descritor [Teletransporte] e inclua uma chance aleatória de determinar o local exato de destino (como teletransporte), Erbera pode realizar duas jogadas e escolher o resultado que preferir.

Capacidade Ampliada (Ext): Quando conjurar qualquer magia que tenha o descritor [Teletransporte] e permita transportar outras criaturas dispostas, Erbera consegue levar consigo três criaturas Média dispostas tocadas (cada uma carregando equipamento ou objetos até sua carga máxima).

Familiar: O familiar de Erbera é uma doninha chamada Deriko. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Deriko: Doninha familiar; ND —; besta mágica (Miúdo); 12 DV; 35 PV; Inic. +2; Desl. 6 m, escalar 6 m; CA 23*, toque 14, surpresa 21*; Atq Base +5; Agr –7; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d3–4); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m; AE adesão; QE transmitir magias de toque, evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, falar com mustelídeos, falar com o mestre; Tend. N; TR Fort +3, Ref +5, Von +10; For 3, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 5.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +11, Furtividade +8, Observar +3; Acuidade com Arma.

Adesão (Ext): Caso atinja o oponente com sua mordida, Deriko poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida a cada rodada em que permanecer aderida. Nessa situação, Deriko perde seu bônus de Destreza na CA, que passa a ser CA 21. Para remover Deriko através da manobra Agarrar, o oponente deve conseguir imobilizar a criatura.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Deriko pode transmitir magias de toque para Erbera (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Deriko for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Faro (Ext): Pode detectar a aproximação de inimigos, localizar adversários ocultos, e rastrear pelo faro.

Falar com Mustelídeos (Ext): Deriko é capaz de se comunicar com animais que sejam aproximadamente da mesma espécie (incluindo variedades atrozes).

Falar com o Mestre (Ext): Deriko pode se comunicar verbalmente com Erbera. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Benefícios do Familiar: Erbera recebe benefícios especiais por possuir um familiar. A criatura lhe concede +3 de bônus nos testes de Avaliação (incluídos nas estatísticas acima).

Prontidão (Ext): Deriko concede Prontidão a sua mestra enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Erbera pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Erbera pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesma afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ela também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "Você" sobre o familiar.

Alcance Ampliado (Ext): Quando erbera conjura qualquer magia com o descritor [Teletransporte], a distância máxima coberta pela magia aumenta em 50%.

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 11º; escolas proibidas: encantamento e necromancia): 0 — *raio de ácido* (toque à distância +6), *globos de luz, detectar magia, mãos mágicas, consertar*; 1º — *alarme, transformação momentânea, suportar elementos, armadura arcana* (já conjurada), *mísseis mágicos, reduzir pessoa* (CD 15); 2º — *vigor do urso* (2), *obscurecer objeto* (CD 16), *teia* (2) (CD 16), *vento sussurrante*; 3º — *dissipar magia, bola de fogo* (2) (CD 17), *encolher item* (CD 17), *invocar criatura III, idiomas*; 4º — *porta dimensional, terreno ilusório* (CD 18), *tempestade glacial* (2), *refúgio seguro de Leomund*; 5º — *cão fiel de Mordenkainen, santuário particular de Mordenkainen, teletransporte* (2); 6º — *névoa ácida, dissipar magia maior.*

Grimório: Todas as magias acima mais 0 — todas exceto *pasmar, romper morto-vivo, toque da fadiga*; 1º — *montaria arcana*; 2º — *truque da corda*; 3º — *clarividência/clariaudiência, escrita ilusória*; 4º — *vidência*; 5º — *cone glacial*; 6º — *desintegrar.*

Equipamento: Amuleto da armadura natural +2, anel de proteção +2, adaga (obra-prima), *manto da resistência +2, sacola prestativa de Heward, pó de apagar rastros* (2 pitadas), *pergaminho de teletransporte, pergaminho de vidência, varinha de levitar* (12 cargas), *bolsa de componentes de magia, espelho para foco de vidência* (tamanho reduzido com encolher item), *grimórios*, 39 PO.

INICIADO DOS SETE VÉUS

As cores possuem suas propriedades mágicas inatas. Assim como substâncias exóticas e palavras místicas têm o poder de repelir certas criaturas, as cores também detêm propriedades naturais que podem ser ativadas por magos habilidosos, culminando na perfeição da *muralha prismática* ou da *esfera prismática*. Poucas magias podem igualar a beleza e o poder dessas fabulosas abjurações. São defesas perfeitas, representando a união entre o conhecimento mágico e uma compreensão aguçada das leis que governam a natureza.

Um mestre da magia defensiva, o Iniciado dos Sete Véus aborda a barreira prismática dominando um por um os véus ou camadas que a constituem. Suas proteções engenhosas conseguem defletir os ataques mais poderosos que os conjuradores inimigos ou os monstros possam invocar, abrigando a si mesmo e a seus companheiros contra o perigo. Seu profundo

entendimento dos segredos supremos da abjuração permite que ele desfaça facilmente as defesas dos outros, e com o tempo ele aprende o mais temível dos ataques mágicos: a espetacular e letal *destruição caleidoscópica*.

Os Iniciados dos Sete Véus são uma sociedade ou irmandade de conjuradores que partilham da mesma obsessão. Eles se correspondem com regularidade e se encontram sem periodicidade determinada, interessados não apenas em conhecer sua especialidade mas também em informações sobre o mundo físico e como a magia se relaciona com o conhecimento mundano. A maioria dos iniciados é composta por magos, já que o estudo cuidadoso do místico e do mundano é mais atraente para o intelecto do mago que para a personalidade enfática do feiticeiro.

Os Iniciados dos Sete Véus se aventuram pelas mesmas razões que os outros magos: ampliar seu conhecimento e sua compreensão. Suas habilidades de proteção os tornam excelentes duelistas mágicos, e por isso muitos PdMs Neutros ou Bons devotam suas carreiras a derrotar conjuradores malignos, ajudando pessoas que não teriam outra defesa contra um necromante perigoso ou um conjurador inconseqüente. Os iniciados malignos do Mestre às vezes prestam serviços como duelistas de aluguel, tentando provocar magos Bons a causarem algum insulto ou ofensa para desafiá-los em duelos místicos letais.

Adaptação: Uma forma de adaptar essa classe de prestígio é alterar a premissa do foco do iniciado em relação a cores. Em vez disso, ele poderia estar tentando compreender uma hierarquia filosófica, um texto contendo sete fábulas, sete palavras de poder ou algo totalmente diferente.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um Iniciado dos Sete Véus, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Foco em Magia Maior (abjuração), Foco em Magia (abjuração), Foco em Perícia (Identificar Magia).

Perícias: 12 graduações em Conhecimento (arcano), 4 graduações em Conhecimento (natureza), 12 graduações em Identificar Magia.

Magias: Capaz de conjurar cinco magias de abjuração, incluindo pelo menos duas de 4º nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Iniciado dos Sete Véus (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Concentração (Con), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Ilustração de M. Moore



Iaryo Felunnda, uma Iniciada dos Sete Véus

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os Iniciados dos Sete Véus não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível, o Iniciado dos Sete Véus adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um Iniciado dos Sete Véus, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

***Proteção* (SM):** Um Iniciado dos Sete Véus é capaz de criar *proteções*. Ele deve escolher um véu que domine (veja adiante) para ser imbuído na *proteção*. Ela dura pelo período de tempo indicado em sua descrição, a menos que seja dissipada (da mesma forma que uma magia; consulte o *Livro do Jogador*). Ao criar uma *proteção*, o personagem pode escolher entre três tipos:

Pessoal: Essa *proteção* é uma esfera cujo diâmetro equivale ao espaço do iniciado (1,5 m para criaturas Pequenas ou Médias, 3 m para Grandes, e assim por diante) e envolve todo o personagem. Ela se move consigo, mas é impossível forçar outra criatura a atravessá-la (por exemplo, com uma tentativa de Agarrar). Caso obrigue uma criatura a fazer isso, a *proteção* não terá efeito sobre ela. Qualquer criatura que ataque o conjurador com uma arma corpo a corpo ou ataque natural estará sujeita ao efeito do véu (embora isso não se estenda a criaturas usando armas de haste). A *proteção* fornece camuflagem ao iniciado, mas ele não tem qualquer dificuldade para enxergar do lado de fora. Ela dura 1 minuto por nível ou até ser desfeita.

Área: Uma *proteção* em área afeta o espaço do iniciado e todos os quadrados adjacentes (uma esfera com 4,5 m de diâmetro para criaturas Pequenas ou Médias, 6 m para Grandes, etc.). Qualquer indivíduo que esteja ao lado do iniciado adquire os mesmos benefícios, mesmo se parte do seu corpo estiver fora da esfera. Afastar-se da *proteção* é totalmente seguro, mas qualquer um que tente ingressar na área — mesmo que o personagem estivesse em seu interior e tenha se deslocado posteriormente — é afetado pelo véu escolhido. A *proteção* se move com o conjurador, mas é impossível forçar outra criatura a atravessá-la (por exemplo, deslocando-se para o quadrado ao lado do inimigo). Caso obrigue uma criatura a fazer isso, a *proteção* não terá efeito sobre ela. Essa *proteção* fornece camuflagem a todos em seu interior, mas eles não têm qualquer dificuldade para enxergar do lado de fora. Ela dura 1 minuto por nível ou até ser desfeita.

Muralha: Essa *proteção* assume a forma de uma muralha, com até 3 m de comprimento e 1,5 m de altura por nível de classe do personagem. Por exemplo, um Iniciado dos Sete Véus de 3º nível conseguiria criar uma *proteção* com 9 m de comprimento e 4,5 m de altura. A muralha pode ser menor, mas não há como moldá-la. Ela deve começar a 9 m do iniciado, mas pode estender-se além dessa distância.

Depois de criada, a muralhaé imóvel. O iniciado pode optar por tornar segura a passagem em uma direção determinada, se desejar. De qualquer forma, ele pode passar por sua própria muralha sem correr perigo. Essa *proteção* fornece camuflagem para criaturas de ambos os lados. Dura 10 minutos por nível ou até ser desfeita.

A CD para o teste de resistência contra a *proteção* de um iniciado é 18 + seu modificador da habilidade primária de conjuração (Inteligência para magos, Carisma para feiticeiros e bardos, etc.). O nível de magia equivalente a uma *proteção* depende de qual véu foi integrado a ela.

Véus: Quando um iniciado cria uma *proteção*, pode optar por imbuí-la com qualquer véu que domine. Esses véus duplicam as camadas de uma *muralha prismática* e são descritos adiante. O nível de conjurador do iniciado é igual ao seu nível como conjurador arcano.

Véu Vermelho: O primeiro véu que os iniciados aprendem é o vermelho. Uma *proteção* imbuída com este véu bloqueia todos os projéteis e ataques à distância mundanos. Ao cruzar um véu vermelho, a criatura sofre 20 pontos de dano por fogo (Reflexos para reduzir à metade). A magia *cone glacial* ou um efeito similar destrói uma *proteção* com este véu, mas é anulada no processo. Uma *proteção* com este véu equivale a uma magia de 4º nível.

Véu Laranja: No 2º nível, o iniciado aprende o segredo do véu laranja. Uma *proteção* com este véu detém ataques à distância mágicos, incluindo os que conjuram projéteis (como a *flecha ácida de Melf*) ou raios (como *desintegrar* ou os raios ópticos

Tabela 2–13: O Iniciado dos Sete Véus

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	*Proteção* 1/dia, abjuração indissipável, véu vermelho	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Ataque inevitável +2, véu laranja	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+1	+1	+3	*Proteção* 2/dia, véu amarelo	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+1	+1	+4	*Proteção reativa*, véu verde	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+2	+1	+1	+4	*Proteção* 3/dia, véu azul	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Ataque irretornável +4, proteção dupla, véu anil	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
7º	+3	+2	+2	+5	*Destruição caleidoscópica*, véu violeta, *proteção* 4/dia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior

de um beholder). Ao cruzar um véu laranja, a criatura sofre 40 pontos de dano por ácido (Reflexos para reduzir à metade). A magia *lufada de vento* ou efeito similar destrói o véu, mas é anulada no processo. Uma *proteção* com este véu equivale a uma magia de 5º nível.

Véu Amarelo: Um iniciado de 3º nível ou superior é capaz de criar um véu amarelo. Esse véu impede que gases ou névoas penetrem na área afetada, e previne ataques de petrificação. Além disso, um personagem no interior de uma *proteção* pessoal ou em área imbuída com este véu fica imune a venenos inoculados de fora da *proteção* (como por exemplo, uma criatura com uma arma envenenada atacando através da barreira). Ao cruzar o véu amarelo, a criatura sofre 80 pontos de dano por eletricidade (Reflexos reduz à metade). A magia *desintegrar* destrói o véu, mas é anulada no processo. Uma *proteção* com este véu equivale a uma magia de 6º nível.

Véu Verde: Os iniciados de 4º nível dominam o véu verde, que impede a passagem de sopros. Ao cruzar este véu, a criatura deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou morrerá. Mesmo que obtenha sucesso, sofrerá 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. Este véu é um efeito de veneno, que pode ser destruído com a magia *criar passagens*. Uma *proteção* com este véu equivale a uma magia de 6º nível.

Véu Azul: No 5º nível, o iniciado aprende o véu azul, que bloqueia todas as magias de adivinhação e de ação mental. Qualquer criatura que atravessar o véu deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou será petrificada. A magia *mísseis mágicos* destrói o véu azul, mas é anulada no processo. Uma *proteção* com este véu equivale a uma magia de 6º nível.

Véu Anil: Um iniciado de 6º nível é capaz de criar um véu anil, que impede a passagem de todas as magias e habilidades similares a magia. Qualquer criatura que atravessar o véu deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará *confusa*, como se estivesse sob o efeito da magia *insanidade*. A magia *luz do dia* anula e é anulada pelo véu anil. Uma proteção com este véu equivale a uma magia de 7º nível.

Véu Violeta: No 7º nível, o iniciado domina o sétimo e último véu: o violeta. Esta barreira destrói todos os objetos e efeitos que a atravessam, como se fossem desintegrados. As criaturas vivas que atravessarem um véu violeta devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou serão enviadas para um local aleatório num plano qualquer (como se afetadas pela magia *viagem planar*). Um véu violeta é destruído se o indivíduo obtiver sucesso em *dissipar magia*. Uma proteção com este véu equivale a uma magia de 8º nível.

Abjuração Indissipável (Ext): As magias de abjuração de um iniciado são especialmente difíceis de serem destruídas pelas magias ou efeitos que as anulam. O personagem deve acrescentar seu nível de classe à CD para dissipar qualquer efeito ou magia de abjuração que criar.

Ataque Inevitável (Ext): Graças ao seu estudo sobre defesas mágicas, o iniciado aprende como destruí-las mais facilmente. A partir do 2º nível, ele recebe +2 de bônus nos testes de conjurador necessários para anular ou dissipar magias de abjuração. No 6º nível, esse bônus aumenta para +4.

***Proteção Reativa* (SM):** No 4º nível, o iniciado aprende a criar uma proteção (veja acima) em resposta a um ataque. Ele consegue criar uma proteção como ação imediata (consulte a página 86), após o adversário iniciar sua ação mas antes de completá-la. Por exemplo, caso veja um guerreiro inimigo investindo contra ele, o personagem é capaz de criar uma proteção para se proteger. O oponente pode optar por continuar a investida através da proteção, ou por parar diante dela.

Proteção Dupla: No 6º nível, o iniciado consegue levantar dois véus simultaneamente ao criar uma proteção. Essa ação ainda conta apenas como um uso da habilidade. O efeito menos poderoso (progredindo do vermelho até o violeta) sempre estará do lado 'de fora' em relação ao mais poderoso. Por exemplo, uma proteção dupla consistindo de um véu azul e um verde submeteria uma criatura que a atravessasse primeiro ao efeito verde, depois ao azul. Para anular toda a proteção, o véu externo deve ser anulado antes do interno.

***Destruição Caleidoscópica* (SM):** No 7º nível, um Iniciado dos Sete Véus aprende o segredo da fantástica destruição caleidoscópica. Uma vez por dia, como uma ação padrão, ele designa uma criatura a menos de 18 m e volta todos os efeitos mágicos que estejam ativados sobre ela contra si. Esse efeito funciona como uma magia dissipar magia maior contra um alvo, com a exceção de que, para cada magia ou efeito anulado, o efeito de um véu (veja acima) é infligido sobre a vítima como se ela tivesse atravessado a proteção correspondente. Os véus criados em torno da vítima correm o espectro do vermelho ao violeta, cada um ativado pela magia que foi anulada. Assim, uma criatura com 3 magias anuladas seria afetada pelos véus vermelho, laranja e amarelo. O alvo ainda tem direito aos testes de resistência adequados a cada véu. Essa habilidade equivale a uma magia de 9º nível.

EXEMPLO DE INICIADO DOS SETE VÉUS

Iaryo Felunnda: Humana abjuradora 9/Iniciada dos Sete Véus 2; ND 11; humanóide (Médio); 11d4+11 DV; 40 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 17*, toque 12, surpresa 15*; Atq Base +5; Agr +4; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: bordão +4 (dano: 1d6–1); AE ataque inevitável; QE familiar (doninha), benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias), abjuração indissipável, proteção 1/dia; Tend. N; TR Fort +8, Ref +9, Von +12; For 8, Des 14, Con 12, Int 17, Sab 13, Car 10.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Decifrar Escrita +17, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (natureza) +17, Conhecimento (os planos) +17, Identificar Magia +22; Prontidão (do familiar), Estender Magia[B], Fortitude Maior, Foco em Magia Maior (abjuração), Reflexos Rápidos, Escrever Pergaminho[B], Foco em Perícia (Identificar Magia), Foco em Magia (abjuração).

Idiomas: Celestial, Comum, Dracônico, Goblin.

Ataque Inevitável (Ext): Iaryo recebe +2 de bônus nos testes de conjurador necessários para anular ou dissipar magias de abjuração.

Familiar: O familiar de Iaryo é uma doninha chamada Fuundark. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Fuundark: Doninha familiar; ND —; besta mágica (Miúdo); 11 DV; 20 PV; Inic. +2; Desl. 6 m, escalar 6 m; CA 23*, toque 14, surpresa 21*; Atq Base +5; Agr –7; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d3–4); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m; AE adesão; QE transmitir magias de toque, evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, falar com o mestre, falar com

mustelídeos; Tend. N; TR Fort +3, Ref +5, Von +10; For 3, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 5.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +11, Furtividade +8, Observar +3; Acuidade com Arma.

Adesão (Ext): Caso atinja o oponente com sua mordida, Fuundark poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida a cada rodada em que permanecer aderida. Nessa situação, Fuundark perde seu bônus de Destreza na CA, que passa a ser CA 21. Para remover Fuundark através da manobra Agarrar, o oponente deve conseguir imobilizar a criatura.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Fuundark pode transmitir magias de toque para Iaryo (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Fuundark for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Faro (Ext): Pode detectar a aproximação de inimigos, localizar adversários ocultos, e rastrear pelo faro.

Falar com Mustelídeos (Ext): Fuundark é capaz de se comunicar com animais que sejam aproximadamente da mesma espécie (incluindo variedades atrozes).

Falar com o Mestre (Ext): Fuundark pode se comunicar verbalmente com Iaryo. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Benefícios do Familiar: Iaryo recebe benefícios especiais por possuir um familiar. A criatura lhe concede +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos (incluídos nas estatísticas acima).

Prontidão (Ext): Fuundark concede Prontidão a sua mestra enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Iaryo pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Iaryo pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesma afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ela também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "Você" sobre o familiar.

Abjuração Indissipável (Ext): As magias de abjuração de Iaryo são especialmente difíceis de serem destruídas pelas magias ou efeitos que as anulam. Ela deve acrescentar seu nível de classe à CD para dissipar qualquer efeito ou magia de abjuração que criar.

Véus: Iaryo consegue criar uma proteção pessoal (que afeta apenas seu espaço), em área (afetando seu espaço e todos os quadrados adjacentes) ou uma muralha (com 9 m de comprimento e 4,5 m de altura) uma vez por dia, imbuindo-a com um dos dois véus que domina. As proteções pessoais e em área duram 3 minutos, e a muralha, 30 minutos.

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 11º; escolas proibidas: ilusão e necromancia): 0 — *globos de luz, detectar magia, detectar venenos, mãos mágicas, resistência;* 1º — *alarme, enfeitiçar pessoa* (CD 14), *recuo acelerado, mísseis mágicos* (3); 2º — *agilidade do gato, armadura arcana estendida* (já conjurada), *ver o invisível, escudo arcano estendido, teia* (2) (CD 15); 3º — *sono profundo* (CD 16), *dissipar magia* (2), *vôo, relâmpago* (CD 16), *névoa fétida* (CD 16); 4º — *olho arcano, proteção contra energia estendida, globo de invulnerabilidade menor, tempestade glacial;* 5º — *expulsão* (CD 20), *imobilizar monstro* (CD 18), *teletransporte;* 6º — *névoa ácida, globo de invulnerabilidade.*

Grimório: Todas as magias acima mais 0 — todas exceto *detectar mortos-vivos, som fantasma, toque da fadiga;* 1º — *armadura arcana, escudo arcano;* 2º — *tranca arcana, Resistência à Energia, truque da corda;* 3º — *proteção contra energia;* 4º — *tentáculos negros de Evard, remover maldição, muralha de gelo;* 5º — *mão interposta de Bigby, enfraquecer o intelecto, santuário particular de Mordenkainen, teletransporte;* 6º — *dissipar magia maior, invocar criaturas IV.*

Equipamento: Amuleto da armadura natural +1, manto da resistência +2, contas da força, cajado da abjuração (12 cargas), *pergaminho de santuário particular de Mordenkainen, pergaminho de invocar criaturas IV, grimórios, bolsa de componentes de magia,* 27 PL.

MAGO DA ORDEM ARCANA

Também chamados de "magos da guilda", os membros dessa classe de prestígio são conjuradores pertencentes a uma academia e guilda conhecida como a Ordem Arcana. A instituição é chamada de "A Ordem" em conversas casuais, ou às vezes "aquela escola de magia". Trata-se tanto de uma escola para conjuradores iniciantes quanto uma guilda para os detentores de poder e conhecimento avançados.

A Ordem Arcana tem dois objetivos. O primeiro é promover o conhecimento mágico através de pesquisas contínuas e investigação arqueológica de disciplinas arcanas perdidas. Uma boa parte dessa pesquisa concentra-se em elucidar uma "gramática mágica" de grande poder utilizada em eras passadas, e trouxe resultados maravilhosos: talentos metamágicos. A segunda meta é apoiar e cuidar do bem-estar dos membros da Ordem, inicialmente através de treinamento arcano e mais tarde mediante companheirismo, recursos, hospedagem e acesso ao Reservatório Mágico (consulte a caixa de texto). Embora os membros de outras classes também possam obter algum benefício das comodidades da Ordem, sua ênfase na magia arcana formal desencoraja muitos candidatos. De fato, a Ordem quase não possui feiticeiros, bardos ou outros personagens de talento significativo para a conjuração espontânea.

Os PdMs magos da guilda costumam se unir a grupos de aventureiros que não sejam conjuradores nem afiliados à Ordem. Por isso, podem ser encontrados em qualquer lugar onde haja aventura. No entanto, os membros fiéis da guilda retornam ao campus sempre que podem, pagam as taxas devidas e fazem sua parte pela manutenção do Reservatório Mágico.

Adaptação: Essa classe de prestígio pode ser modificada alterando as premissas do Reservatório Mágico. Ao invés de um construto de magias armazenadas que sempre devem ser devolvidas para que o personagem não ocorra em débito (veja adiante), talvez a Ordem tenha conseguido conter e acorrentar um semideus antigo sob sua fortaleza. O que os membros da Ordem realmente fazem, ao invocar magias do "Reservatório" é, talvez sem saber, drenar lentamente a essência desse ser.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mago da Ordem Arcana, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Magia Cooperativa e um outro talento metamágico qualquer.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (arcano).

Magias: Capaz de preparar e conjurar magias arcanas do 2º nível.

Especial: Os membros potenciais devem pagar uma taxa de admissão de 750 PO.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago da Ordem Arcana (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab), Falar Idioma e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os magos da Ordem Arcana não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível, o mago da Ordem Arcana adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um *mago da Ordem Arcana*, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Membro da Guilda: Um mago da Ordem Arcana deve pagar contribuições monetárias e aceitar diversos deveres em troca dos benefícios que recebe como membro da guilda. As contribuições equivalem a 30 PO por mês. Os deveres incluem aparecer no campus pelo menos uma vez a cada seis meses e aceitar quaisquer incumbências especiais outorgadas por membros de posto mais elevado. Um mago da guilda que fica devendo mais de três meses de contribuições é retirado do quadro de associados e perde o acesso ao Reservatório Mágico. Recuperar a posição de membro é complicado. No entanto, os ex-membros não perdem as magias nem os talentos metamágicos que adquiriram enquanto aceitos.

Um membro aceito pode se hospedar no campus da Ordem Arcana entre suas aventuras, pagando apenas 5 PP por dia por alojamentos e refeições de qualidade regular. Ele tem liberdade para consultar a respeitada biblioteca da Ordem, que conta com livros tanto mundanos quanto de conhecimento arcano (embora não haja grimórios). Da mesma forma, ele pode utilizar os laboratórios comunais da Ordem para criar itens mágicos (contudo, os custos materiais não estão inclusos). Além disso, ele tem permissão para ler e anunciar no "quadro de empregos", um veículo mundano através do qual os membros da Ordem compartilham informações, anunciam seu interesse por um determinado tópico de pesquisas ou aventura ou tentam vender curiosidades interessantes, mágicas ou não. Finalmente, os membros criam laços profissionais com seus companheiros magos, possivelmente levando a amizades ou alianças duradouras.

Reservatório Mágico (Sob): Os membros da Ordem Arcana podem invocar magias de uma fonte comum: o Reservatório Mágico. Os novos membros recebem um foco especial (uma bagatela escolhida pelo conjurador, como um anel, um broche, um cachecol ou outro objeto portátil) no momento de sua iniciação. Esse foco permite acessar o Reservatório Mágico e só funciona para seu dono. Caso um mago da Ordem Arcana perca seu foco, deve passar por outra iniciação. O limite de magias disponíveis aumenta no

Turial Edemont, um mago da Ordem Arcana



Ilustração de J. Miranda

4º e no 7º níveis. Consulte a caixa de texto para obter mais detalhes.

Talento Metamágico Adicional: No 2º nível e novamente no 9º, o mago da Ordem Arcana recebe uma súbita iluminação ao estudar os textos reconstruídos de antigos grimórios mágicos. Ele recebe um talento metamágico à sua escolha como talento adicional. Ele deve atender aos Pré-Requisitos para o talento.

Idioma Adicional: No 3º nível e novamente no 6º, o acesso de um mago da guilda à soberba biblioteca e aos recursos da Ordem permite que ele aprenda uma nova língua.

Nova Magia: Quando um mago da Ordem Arcana alcança o 5º nível, e novamente no 8º, um companheiro permite que ele copie uma magia de seu grimório (escolhida pelo jogador, sujeito à aprovação do Mestre). Ele não precisa realizar um teste de Identificar Magia para copiar a magia em seu próprio grimório, embora magos especialistas não possam aprender magias de escolas proibidas. Os conjuradores que não utilizam grimórios não recebem nenhum benefício desta habilidade.

Regente: Um mago da Ordem Arcana de 10º nível recebe o status de regente. Um regente recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de interação baseados em Carisma ao tratar com membros de nível mais baixo na Ordem.

Os regentes determinam as regras e políticas da Ordem, encontrando-se uma vez por mês no Conselho dos Regentes. Um regente deve comparecer a seis reuniões por ano, ou será demitido do conselho e perderá o título de regente (sem prejuízo de quaisquer outros benefícios da guilda, nem do nível da classe de prestígio). A aprovação de novas políticas ou a extinção das antigas requer o voto majoritário de três quartos do conselho.

Geralmente, o conselho distribui incumbências a serem executadas pelos magos de nível inferior na Ordem Arcana, em benefício da guilda. Um regente específico também pode liderar um grupo especial de membros de menor nível para alcançar um objetivo específico, como investigar um crime cometido por meio de magia, supervisionar as escavações arqueológicas num antigo sítio místico ou alguma outra tarefa importante.

EXEMPLO DE MAGO DA ORDEM ARCANA

Turial Edemont: Humano mago 5/mago da Ordem Arcana 4; ND 9; humanóide (Médio); 9d4+18 mais 3 DV; 45 PV; Inic. +1, Desl. 9 m; CA 16*, toque 12, surpresa 15*; Atq Base +4; Agr +3; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: bordão +3(dano: 1d6–1) ou toque à distância +5 (dano conforme a magia); AE Reservatório Mágico II; QE membro da guilda, familiar (corvo), benefícios do familiar; Tend. N; TR Fort +4, Ref +3, Von +8; For 8, Des 13, Con 14, Int 19, Sab 10, Car 12.

* inclui +4 de bônus de armadura da armadura arcana.

Perícias e Talentos: Avaliação +9, Concentração +14, Decifrar Escrita +11, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (história) +16, Identificar Magia +18 (+20 para decifrar magias em per-

O RESERVATÓRIO MÁGICO

Um reservatório mágico de energia arcana fica armazenado numa matriz especial em um cofre protegido num andar subterrâneo da sede da Ordem. Utilizando seu foco especial, os magos da ordem arcana são capazes de "invocar" magias desse recurso comum sempre que preciso.

Invocando uma Magia: Invocar uma magia do Reservatório Mágico pode ser feito a qualquer distância, mas é preciso que o conjurador tenha disponível uma magia de nível apropriado. Ao preparar suas magias diárias, os magos podem decidir se deixarão alguns efeitos disponíveis.Um conjurador só consegue invocar magias de um nível que seja capaz de conjurar. Ele pode invocar um número de magias diárias cujo total em níveis seja igual ou inferior à metade do seu nível de conjurador (arredondado para baixo, mínimo 1). Por exemplo, Turial Edemont, um mago de 5º nível/mago da Ordem Arcana de 4º nível é capaz de invocar uma magia de 4º nível por dia, duas de 2º, ou qualquer outra combinação de magias cujos níveis não excedam quatro, desde que tenha efeitos disponíveis e sua dívida com o Reservatório não esteja demasiado alta (veja adiante).

Ao invocar uma magia, o conjurador gasta uma ação de rodada completa para se concentrar em seu foco (o que provoca ataques de oportunidade). A magia surge em sua mente no início do seu próximo turno e pode ser utilizada imediatamente. Contudo, se ela não for conjurada num prazo em minutos igual ao nível de conjurador do mago, desaparecerá de sua mente como se tivesse sido conjurada. Um mago não é capaz de aprender uma magia invocada, apesar de sua presença temporária em sua mente, embora naturalmente possa tentar aprendê-la mais tarde através dos meios normais.

Disponibilidade das Magias: Existem três estágios de acesso ao Reservatório Mágico. Ao unir-se à Ordem, o membro recebe permissão de nível I para utilizar o Reservatório Mágico, o que lhe dá acesso a magias de 1º a 3º níveis. O II nível permite acesso a magias de 4º a 6º níveis, e o nível III, de 7º a 9º. Não há magias de nível 0 disponíveis, mas o Reservatório Mágico pode fornecer qualquer outra magia da lista do feiticeiro/mago no *Livro do Jogador*, bem como quaisquer outras magias adicionais criadas pelo Mestre.

Dívidas com o Reservatório Mágico: Cada vez que conjura uma magia, o conjurador contrai uma dívida. Ele deve devolver um "módulo de energia" para o Reservatório: uma magia preparada de mesmo nível que a da magia invocada, ou um número de magias cujos níveis somados totalizem o nível da magia invocada. Por exemplo, o débito de uma magia de 5º nível são cinco níveis, que podem ser repagos com outra magia de 5º nível ou qualquer combinação de magias que somem cinco níveis. Devolver uma magia é uma ação de rodada completa, como conjurá-la, e utiliza o lugar de uma magia preparada como se ela tivesse sido conjurada.

O débito deve ser pago num prazo em dias equivalente ao nível de classe do personagem; caso contrário, seu acesso ao Reservatório Mágico é suspenso automaticamente. Uma vez que a dívida tenha sido saldada, o conjurador suspenso recupera imediatamente o acesso ao Reservatório Mágico — com a exceção de que, se o débito não for resgatado em um ano, o conjurador será expulso da Ordem. Um mago não consegue manter um "saldo positivo" com o Reservatório, pagando um débito antes de contraí-lo.

gaminhos), Usar Instrumento Mágico +10 (+14 para pergaminhos); Prontidão (do familiar), Magia Cooperativa, Potencializar Magia[B], Elevar Magia, Escrever Pergaminho[B], Foco em Perícia (Usar Instrumento Mágico), Magia Penetrante, Vitalidade.

Idiomas: Celestial, Comum, Dracônico, Élfico, Gnomo, Gigante.

Reservatório Mágico (Sob): Caso Turial deixe a magia apropriada disponível, poderá invocar um número de magias diárias do Reservatório Mágico da Ordem cujos níveis totais sejam iguais ou inferiores a quatro (isso é, uma magia de 4º nível, duas de 2º ou uma de 2º e duas de 1º nível). Ele precisa saldar os débitos incorridos através do uso dessa habilidade num período de quatro dias.

Familiar: O familiar de Turial é um corvo chamado Zakar. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Zakar: Corvo familiar; ND —; besta mágica (Miúdo); 9 DV; 22 PV; Inic. +2; Desl. 3 m, vôo 12 m (médio); CA 21*, toque 14, surpresa 19*; Atq Base +4; Agr –8; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: garras +8 (dano: 1d2–5); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m; AE —; QE transmitir magias de toque, evasão aprimorada, visão na penumbra, falar com o mestre; Tend. N; TR Fort +2, Ref +4, Von +10; For 1, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 14, Car 6.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Ouvir +3, Observar +5; Acuidade com Arma.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Zakar pode transmitir magias de toque para Turial (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

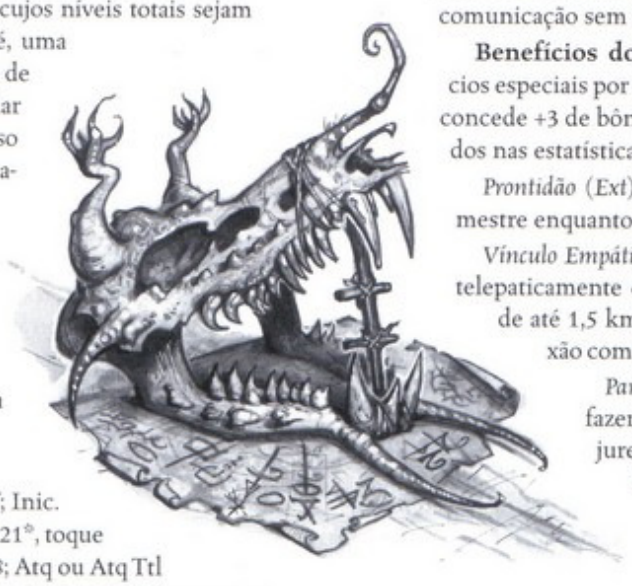


Ilustração de D. Kovacs

Evasão Aprimorada (Ext): Se Zakar for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Faro (Ext): Pode detectar a aproximação de inimigos, localizar adversários ocultos, e rastrear pelo faro.

Falar com o Mestre (Ext): Zakar pode se comunicar verbalmente com Turial. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Benefícios do Familiar: Turial recebe benefícios especiais por possuir um familiar. A criatura lhe concede +3 de bônus nos testes de Avaliação (incluídos nas estatísticas acima).

Prontidão (Ext): Zakar concede Prontidão a seu mestre enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Turial pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Turial pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesmo afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ele também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "Você" sobre o familiar.

Membro da Guilda: Como um membro da Ordem Arcana, Turial recebe todos os benefícios correspondentes, incluindo um local para se hospedar e se alimentar a preços reduzidos e acesso à biblioteca e aos laboratórios da Ordem, bem como ao Reservatório Mágico.

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 9º): 0 — *detectar magia, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação;* 1º — *armadura arcana* (já conjurada), *mísseis mágicos, névoa obscurecente, raio do enfraquecimento* (toque à distância +5), *escudo arcano;* 2º —

Tabela 2–14: O Mago da Ordem Arcana

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Membro da guilda, Reservatório Mágico I	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Talento metamágico adicional	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Idioma adicional	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Reservatório Mágico II	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Nova magia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Idioma adicional	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Reservatório Mágico III	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Nova Magia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Talento metamágico adicional	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Regente	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior

nublar, flecha ácida de Melf (2) (toque à distância +5), *ver o invisível, teia* (CD 16); 3º — *dissipar magia, mísseis mágicos potencializados, bola de fogo* (CD 17), *proteção contra energia*; 4º — *invisibilidade maior, orbe glacial* [†], *névoa sólida*; 5º — *teletransporte*.

[†] Nova magia descrita na página 115.

Grimório: Todas as magias acima mais 0 — todas as demais; 1º — *proteção contra o mal, raio do enfraquecimento, sono*; 2º — *invisibilidade*; 3º — *vôo, proteção contra energia*; 4º — *drenar temporário, tempestade glacial*; 5º — *imobilizar monstro*.

Equipamento: Anel de proteção +1, bordão, tiara do intelecto +2, manto da resistência +2, pergaminho divino de augúrio, pergaminho de bola de fogo, pergaminho de imobilizar monstro, pergaminho de tempestade glacial, pergaminho de teletransporte, foco do Reservatório Mágico (anel de granada, 100 PO), grimórios, bolsa de componentes de magia, 11 PP.

MAGO SELVAGEM

A magia é uma das mais caprichosas e imprevisíveis de todas as forças naturais ou sobrenaturais do universo. As tentativas de codificar sua utilização mediante fórmulas arcanas, ou de lhe impor ordem através da força de vontade, são essencialmente inúteis — ou pelo menos é isso que os magos selvagens acreditam. Em vez disso, aqueles que realmente desejam dominar a magia devem esquecer o que sabem e abandonar o controle voluntário do arcano. Nesse paradoxo jaz o fantástico poder da magia selvagem.



O objetivo do mago selvagem é conjurar magias sem restrições. Assumindo o risco de empregar um elemento de aleatoriedade, ele abre mão da segurança previsível de outros conjuradores arcanos. Essa ousadia garante um potencial de energia maior do que outros arcanistas poderiam sonhar. Naturalmente, ele também se arrisca a menos poder, mas o que é a magia senão algo arriscado? O caos é forte, e sua magia freqüentemente o leva a ápices de poder que outros não conseguem alcançar — mas o caos também é volúvel, e suas magias às vezes ficam abaixo de suas expectativas. Além disso, ocasionalmente elas se desdobram em espetaculares rompantes selvagens que podem ser desastrosos para ele e seus companheiros. O mago selvagem aceita isso como o preço de suas convicções.

Os feiticeiros naturalmente ficam intrigados pelo estudo da magia selvagem. O ato de desvincular suas magias das salvaguardas e dos controles imbuídos nas fórmulas ancestrais atrai muitos deles. Pode-se supor que poucos magos se interessariam pela espontaneidade e imprevisibilidade da magia selvagem, mas de fato muitos adotam essa carreira, tentando explorar e dominar o poder do caos.

Os magos selvagens costumam ser inovadores solitários. Eles mantêm pouco contato com outros conjuradores, já que não têm nada a aprender com eles. Persistem rumores sobre uma Cabala Prismática secreta de magos selvagens que se refugiam nas profundezas do Limbo para experimentar o poder do caos em primeira mão.

Caprichosos e poderosos, os magos selvagens do Mestre agem da mesma forma que os feiticeiros e magos caóticos. Alguns são heróis que se unem a grupos em cruzadas contra a tirania e o mal, enquanto outros são vilões que apreciam o caos da destruição e do desastre. Alguns magos selvagens (geralmente de tendência maligna) acreditam que o poder de sua magia cresce conforme a quantidade de caos e incerteza no mundo ao seu redor aumenta, e portanto dirigem seus esforços a instigar todos os tipos de catástrofes.

Ilustração de D. Kovacs

Tabela 2–15: O Mago Selvagem

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+2	+0	Magia selvagem	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+0	+3	+0	Deflexão aleatória 1/dia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+1	+3	+1	Estudante do caos	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+1	+4	+1	—	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+2	+1	+4	+1	Deflexão aleatória 2/dia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
6º	+3	+2	+5	+2	Mente Caótica	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
7º	+3	+2	+5	+2	—	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
8º	+4	+2	+6	+2	Deflexão aleatória 3/dia	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
9º	+4	+3	+6	+3	Encantamento inquieto	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
10º	+5	+3	+7	+3	*Ataque selvagem*	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior

Adaptação: Uma modificação dessa classe poderia incluir o conceito de que os magos selvagens não exploram as instabilidades da magia, mas sim as criam graças às suas técnicas imperfeitas. A proliferação desse tipo de conjuração poderia levar a conseqüências geográficas ou ecológicas estranhas na melhor das hipóteses, ou até mesmo desastrosas.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

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

Tendência: Caótico (qualquer).

Talentos: Aptidão Mágica, qualquer talento metamágico.

Perícias: 4 graduações em Conhecimento (os planos), 8 graduações em Identificar Magia, 4 graduações em Usar Instrumento Mágico.

Magias ou Habilidades Similares a Magia: 1º nível de conjurador.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago selvagem (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Intimidação (Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab), Identificar Magia (Int) e Usar Instrumento Mágico (Car).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os magos selvagens não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível, o mago selvagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mago selvagem, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Magia Selvagem: Um mago selvagem conjura magias de forma diferente de qualquer outro conjurador arcano. Ele reduz seu nível de conjurador em 3 para todas as magias. No entanto, cada vez que as conjura, o uso da magia selvagem acrescenta 1d6 ao seu nível efetivo de conjurador. Por exemplo, um feiticeiro de 8º nível/mago selvagem de 1º nível tem como base o 6º nível de conjurador, não o 9º, mas seu nível efetivo varia entre 7º e 12º para cada magia conjurada. O nível de conjurador afeta todas as variáveis baseadas em nível da magia, incluindo os testes de penetração.

Deflexão Aleatória (Sob): No 2º nível e superior, um mago selvagem possui a habilidade de se proteger de certos ataques com esta habilidade. Utilizá-la é uma ação imediata (consulte a página **86**), o que significa que o mago selvagem a ativa fora do seu turno. Quando ativada, a deflexão aleatória dura até o início do próximo turno do personagem.

A deflexão aleatória redireciona ataques à distância, ataques de toque à distância e magias com alvo específico (magias que designam o personagem como único alvo, não magias que afetem uma área em que por acaso ele seja o único alvo) de forma que eles ataquem ou afetem um alvo aleatório num raio de 6 m

Ilustração de W. O'Connes



Revena Callordin, uma maga selvagem

do mago selvagem. O personagem deve incluir a si mesmo e a seus aliados entre os alvos possíveis. Qualquer criatura visada por um ataque defletido é atacada ou afetada normalmente, portanto deve-se realizar uma jogada de ataque contra a CA do novo indivíduo, ele recebe um teste de resistência se for permitido, etc. O mago selvagem pode utilizar essa habilidade uma vez por dia no 2º nível, duas vezes no 5º, e três no 8º nível.

Estudante do Caos (Ext): Sempre que um mago selvagem de 3º nível ou superior utiliza um item mágico que oferece um efeito determinado aleatoriamente (como uma *bolsa de truques* ou um *bastão das maravilhas*), ele pode jogar duas vezes e escolher entre os dois resultados. Se uma jogada aleatória for realizada uma só vez para determinar a natureza ou o conteúdo de um objeto (por exemplo, um *robe dos itens úteis* ou um *frasco de ferro*), o mago selvagem não recebe nenhuma vantagem.

Mente Caótica (Sob): Quando um mago selvagem alcança o 6º nível, sua mente é infundida com o poder do caos. Ele adquire imunidade às magias e efeitos de *confusão* e *insanidade*, e fica envolvido por um efeito contínuo de *dificultar detecção*.

Encantamento Inquieto (Sob): No 9º nível e superiores, o mago selvagem sabe converter espontaneamente a energia de suas magias em resultados aleatórios e imprevisíveis. Como uma ação padrão, ele pode eliminar o lugar de uma magia ou uma magia de 1º nível para criar um efeito similar à ativação de um *bastão das maravilhas*. A habilidade estudante do caos do personagem (veja acima) é aplicada quando ele usa o encantamento inquieto. Consulte o *Livro do Mestre* para detalhes sobre o *bastão das maravilhas*.

***Ataque Selvagem* (SM):** No 10º nível, o mago selvagem adquire a habilidade de realizar um *ataque selvagem* uma vez por dia. O *ataque selvagem* afeta uma única criatura num raio de 18 m, envolvendo-a numa aura cintilante nas cores do arco-íris durante 2d6 rodadas. A Resistência à Magia deve ser aplicada, mas o alvo não tem direito a teste de resistência. Enquanto o *ataque selvagem* estiver ativo, cada vez que a criatura afetada conjura uma magia ou utiliza uma habilidade similar a magia, existe 50% de chance que a ação pretendida fracasse. Em vez disso, a criatura realiza uma jogada como se tivesse ativado um *bastão das maravilhas* (consulte o *Livro do Mestre*).

EXEMPLO DE MAGO SELVAGEM

Revena Callordin: Meio-elfa feiticeira 5/maga selvagem 6; ND 11; humanóide (Médio — elfo); 11d4+11 DV; 40 PV; Inic. +2, Desl. 9 m; CA 14, toque 13, surpresa 12; Atq Base +5; Agr +5; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: adaga (obra-prima) +6 (dano: 1d4, dec. 19–20) ou à distância: besta leve (obra-prima) +8 (dano: 1d8, dec. 19–20); AE deflexão aleatória 2/dia, magia selvagem; QE mente caótica, características de meio-elfo, visão na penumbra, estudante do caos; Tend. CN; TR Fort +4, Ref +8, Von +4; For 10, Des 14, Con 12, Int 13, Sab 8, Car 17.

Perícias e Talentos: Concentração +10 (+14 para conjurar na defensiva), Diplomacia +5, Obter Informação +5, Conhecimento (os planos) +5, Ouvir +0, Procurar +2, Identificar Magia +11 (+13 para decifrar pergaminhos), Observar +0, Usar Instrumento Mágico +16 (+18 para pergaminhos); Magias em Combate, Potencializar Magia, Aptidão Mágica, Maximizar Súbito [†].

[†] Novo talento descrito no Capítulo 3.

Idiomas: Comum, Élfico, Goblin.

Deflexão Aleatória (Sob): Revena pode usar uma ação imediata para se proteger de ataques à distância, ataques de toque à distância e magias direcionadas contra ela de forma



Ilustração de F. Vohwinkel

"Fenlun Herlendal, um mestre das efígies, construindo seu guarda-costas

MAGOS SELVAGENS EM FAERÛN

Os magos selvagens são particularmente habilidosos em explorar áreas de magia selvagem, e têm bem menos probabilidade de experimentar efeitos danosos ao conjurar magias nesses locais. Os magos selvagens podem jogar duas vezes na Tabela 2–1: Efeitos da Magia Selvagem no Capítulo 2 do *Cenário de Campanha* FORGOTTEN REALMS – OS REINOS ESQUECIDOS e escolher o resultado que preferirem. Por exemplo, um mago selvagem que obtivesse os resultados 37 (nada acontece) e 57 (a magia funciona normalmente) poderia escolher o segundo valor.

que eles afetem um alvo aleatório num raio de 6 m (Revena e seus aliados estão incluídos entre os alvos possíveis). Qualquer criatura visada por um ataque defletido é atacada ou afetada normalmente, portanto deve-se realizar uma jogada de ataque contra a CA do novo indivíduo, ele recebe um teste de resistência se for permitido, etc. A deflexão aleatória dura até o início do próximo turno de Revena.

Magia Selvagem: O nível de conjurador de Revena é menor que o indicado por seu nível em –3. No entanto, cada vez que conjura uma magia, ela lança 1d6 e acrescenta esse valor ao nível de conjurador modificado para determinar o nível ajustado para aquela magia.

Mente Caótica (Sob): Revena é imune a magias e efeitos de *confusão* e *insanidade*, e é protegida por um efeito contínuo de *dificultar detecção*.

Características de Meio-Elfo: Os meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Para todos os efeitos baseados em raça, um meio-elfo é considerado um elfo.

Estudante do Caos (Ext): Sempre que Revena utiliza um item mágico que oferece um efeito determinado aleatoriamente (como uma *bolsa de truques* ou um bastão das maravilhas), ele pode jogar duas vezes e escolher entre os dois resultados.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/6/4 por dia; nível de conjurador: 8º): 0 — *raio de ácido* (toque à distância +7), *pasmar* (CD 13), *detectar magia*, *romper morto-vivo* (toque à distância +7), *som fantasma* (CD 13), *mãos mágicas*, *abrir/fechar*, *prestidigitação*, *ler magias*; 1º — *recuo acelerado*, *área escorregadia* (CD 14), *armadura arcana*, *mísseis mágicos*, *proteção contra a ordem*; 2º — *vitalidade ilusória*, *poeira ofuscante* (CD 15), *reflexos*, *Resistência à Energia*, *despedaçar* (CD 15); 3º — *piscar*, *dissipar magia*, *vôo*, *névoa fétida* (CD 16); 4º — *confusão* (CD 17), *porta dimensional*, *tentáculos negros de Evard*; 5º — *cone glacial* (CD 18), *telecinésia* (CD 18).

Equipamento: Adaga (obra-prima), besta leve (obra-prima) com 20 virotes, *amuleto da armadura natural +1*, *anel de proteção +1*, *bastão das maravilhas*, pergaminho de *teletransporte*, *varinha de agilidade do gato* (25 cargas), 43 PL.

MESTRE DAS EFÍGIES

Fascinado pelas forças da própria vida, o mestre das efígies é um especialista em imitá-la. Através de muito tempo de estudo e experiência, ele aprende a infundir suas criações com uma pseudovida bem mais robusta e convincente do que a que anima as criações de outros conjuradores. O mestre das efígies traz à vida esculturas em argila, neve, cera ou lama, e utiliza essa habilidade para criar guardiões, defesas e até mesmo companheiros e parceiros. Ao mesmo tempo, o mestre das efígies continua a estudar os segredos da magia, embora num ritmo mais lento.

Os mestres das efígies normalmente são magos que buscam o conhecimento de imbuir vida em elementos inorgânicos como forma de criar serviçais leais que não necessitam de muita manutenção. Os feiticeiros também adotam essa carreira ocasionalmente, embora não costumem fazê-lo por muito tempo.

Os mestres das efígies do Mestre são indivíduos incomuns. Alguns vendem seus serviços a nobres ou mercadores ricos que desejam escoltas de segurança absolutamente leais que não possam ser enfeitiçados ou subornados. Outros são pesquisadores que empregam o processo de criação de pseudovida para satisfazer sua própria curiosidade e sede de conhecimento. Alguns são solitários amargos e rancorosos que se deliciam em gerar paródias de seres vivos ou procuram adquirir poder substituindo aqueles que possuem o que desejam por seus lacaios.

Adaptação: Aqueles que realmente gostarem do conceito do mestre das efígies poderiam desejar que essa classe de prestígio oferecesse mais do que apenas cinco níveis de progressão. Seria bastante fácil aumentar a classe mais cinco níveis, continuando as progressões implícitas em todas as áreas. Isso significaria que ela deveria adquirir uma habilidade no 7º e 9º níveis, pelo menos, e talvez mais uma no 10º. A habilidade de 7º nível poderia permitir a criação de efígies a preços mais baixos. A de 9º nível poderia aprimorar o ataque, o dano e os testes de resistência das efígies em +1. A habilidade final (em troca de não adquirir +1 nível de conjurador no 10º nível) permitiria que o mestre das efígies possuísse uma delas uma vez por dia por até 10 minutos, de forma similar à magia *recipiente arcano*.

Dado de Vida: d4.

TABELA 2–16: O MESTRE DAS EFÍGIES

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Criar efígie	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nível de classe de conjurador anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Efígie aprimorada	+1 nível de classe de conjurador anterior
4º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nível de classe de conjurador anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Vínculo com efígie	+1 nível de classe de conjurador anterior

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre das efígies, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talento: Criar Item Maravilhoso.

Perícias: 10 graduações em Ofícios (curtição, metalurgia ou carpintaria), 5 graduações em Conhecimento (arcano), 5 graduações em Identificar Magia, 2 graduações em Usar Instrumento Mágico.

Especial: O personagem deve possuir *simulacro* como uma das magias da lista de classe, quer seja ou não capaz de conjurá-la.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre das efígies (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres das efígies não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível de classe após o 1º, o mestre das efígies adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (*chance aprimorada de expulsar ou destruir mortos-vivos, talentos adicionais, etc.*). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mestre das efígies, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Criar Efígie (Sob): O mestre das efígies é capaz de criar construtos conhecidos como efígies (consulte a página *151*). Ao contrário de outros criadores, ele não precisa possuir o talento Fabricar Construto para completar essa tarefa, e nem desse talento e de graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia) para reparar as efígies que cria (consulte a página *151* para mais detalhes sobre reparos em efígies). Um mestre das efígies pode adicionar seu nível de conjurador ao nível de classe para determinar o máximo de Dados de Vida das efígies que pode criar.

Criar uma efígie requer a construção de um corpo de madeira, couro, metal e arame. Para isso é necessário um teste de Ofícios (carpintaria, curtição ou metalurgia). Os POs e XPs necessários para isso dependem do tamanho da efígie, como indicado na página *155*.

Efígie Aprimorada (Ext): Um mestre das efígies de 3º nível ou superior é capaz de aprimorar suas criações, concedendo-lhes permanentemente +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Para isso é preciso um dia de trabalho, e o custo é de 100 PO em matérias-primas para cada Dado de Vida da efígie a ser aprimorada, mas não há custo em XP.

Vínculo com Efígie (Ext): No 5º nível e acima, o mestre das efígies pode criar um elo sobrenatural entre si e uma de suas efígies. Para isso, é necessário um ritual de 1 hora, após o qual o personagem pode sentir as condições da efígie (como se esta estivesse sob o efeito da magia *condição*) e pode utilizar vidência sobre ela (como se tivesse conjurado a magia homônima) uma vez por dia.

Além disso, o mestre das efígies recebe +1 de bônus de moral em testes de resistência e de conjuração desde que esteja a até 1,5 m de sua efígie vinculada.

O mestre das efígies só consegue se vincular a uma efígie por vez. Caso esta seja destruída, ou se ele desejar estabelecer um novo elo, pode criá-lo (eliminando o antigo) executando novamente o ritual.

EXEMPLO DE MESTRE DAS EFÍGIES

Fenlun Herlendal: Gnomo ilusionista 7/mestre das efígies 1; ND 8; humanóide (Pequeno); 8d4+16 mais 3 DV; 40 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; Ca 12, toque 12, surpresa 11; Atq Base +3; Agr –2; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: adaga +3 (dano: 1d3–1, dec. 19–20) ou à distância: besta leve +5 (dano: 1d6, dec. 19–20); AE habilidades similares a magia; QE criar efígie, familiar (rato), benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias), características de gnomo, visão na penumbra; Tend. LN; TR Fort +4*, Ref +3*, Von +6*; For 8, Des 12, Con 15, Int 17, Sab 8, Car 14.

Perícias e Talentos: Avaliação +3 (+5 para trabalhos em metal), Concentração +13, Ofícios (metalurgia) +14, Conhecimento (arcano) +14, Ouvir +1, Identificar Magia +13 (+15 para decifrar magias em pergaminhos), Usar Instrumento Mágico +9 (+11 com pergaminhos); Prontidão (do familiar), Vitalidade, Criar Item Maravilhoso, Aptidão Mágica, Escrever Pergaminho[B], Magias Silenciosa[B].

Idiomas: Comum, Dracônico, Anão, Gnomo, Terran.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *globos de luz, som fantasma* (CD 12), *prestidigitação, falar com animais* (somente mamíferos escavadores, 1 minuto de duração).

Criar Efígie (Ext): Fenlun criou a efígie de um leão atroz. A criatura utiliza as estatísticas e habilidades descritas para o exemplo da página **152** deste livro.

Familiar: O familiar de Fenlun é um rato chamado Goli. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Goli: Rato familiar; ND —; besta mágica (Miúdo); 8 DV; 20 PV; Inic. +2; Desl. 4,5 m, escalar 4,5 m, natação 4,5 m; CA 19, toque 14, surpresa 16; Atq Base +3; Agr –9; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d3–4); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m; AE —; QE transmitir magias de toque, evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, falar com o mestre, falar com roedores; Tend. N; TR Fort +2, Ref +4, Von +8; For 2, Des 15, Con 10, Int 9, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +10, Natação +10; Acuidade com Arma.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Goli pode transmitir magias de toque para Fenlun (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Se Goli for exposto a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Faro (Ext): Pode detectar a aproximação de inimigos, localizar adversários ocultos, e rastrear pelo faro.

Falar com o Mestre (Ext): Goli pode se comunicar verbalmente com Fenlun. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Falar com Roedores (Ext): Goli é capaz de se comunicar com animais que sejam aproximadamente da mesma espécie (incluindo variedades atrozes).

Benefícios do Familiar: Fenlun recebe benefícios especiais por possuir um familiar. A criatura lhe concede +2 de bônus nos testes de resistência de Fortitude (incluídos nas estatísticas acima).

Prontidão (Ext): Goli concede Prontidão a seu mestre enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Fenlun pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.

Partilhar Magias (Sob): Fenlun pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesmo afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ele também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "Você" sobre o familiar.

Características de Gnomo: Os gnomos possuem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides. Eles também recebem +4 de bônus racial na Classe de Armadura contra gigantes.

* Os gnomos recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões.

Magias de Mago Preparadas (nível de conjurador: 7º; escolas proibidas: encantamento e necromancia): 0 — *globos de luz, detectar magia, som fantasma* (CD 14), *mão mágicas, resistência*; 1º — *leque cromático* (CD 15), *transformação momentânea, mísseis mágicos, névoa obscurecente, escudo arcano, servo invisível*; 2º — *padrão hipnótico* (CD 16), *invisibilidade, imagem menor* (CD 16), *reflexos, invocar criaturas II*; 3º — *deslocamento, dificultar detecção* (CD 16), *proteção contra energia, reflexos* silencioso; 4º — *invisibilidade maior, padrão prismático* (CD 18).

Grimório: Todas as magias acima mais 0 — todas as demais exceto *pasmar, romper morto-vivo, toque da fadiga*; 1º — *proteção contra o caos, imagem silenciosa*; 2º — *agilidade do gato, truque da corda*; 3º — *vôo, lentidão*; 4º — *invocar criaturas IV*.

Equipamento: Adaga, besta leve com 10 virotes, *botas da levitação, varinha de astúcia da raposa* (10 cargas), pergaminho de *invocar criaturas* IV, 300 PO.

MESTRE TRANSMOGRIFICADOR

Talvez nenhum dos grandes poderes à disposição de um conjurador arcano seja tão versátil, útil ou espetacular quanto a capacidade de tornar-se algo totalmente diferente. O mestre transmogrificador é um feiticeiro ou mago que optou por se especializar em magias que alteram sua forma. A magia metamorfose e outras transmutações similares fornecem ao personagem os meios de se tornar um temível titã no combate físico, um viajante extremamente rápido ou o espião perfeito.

Como o personagem precisa adquirir um nível de competência significativo como conjurador arcano para se qualificar para essa classe de prestígio, virtualmente todos os seguidores dessa trilha são feiticeiros ou magos. Desses dois, os feiticeiros são atraídos com mais freqüência pela espontaneidade e criatividade oferecidas pela magia metamorfose e similares.

Os mestres transmogrificadores do Mestre deliciam-se em demonstrar sua habilidade com suas formas prediletas, e por isso às vezes mostram-se dispostos a realizar exibições para reis poderosos, magos ou outros transmogrificadores.

Adaptação: A habilidade forma predileta já dá estrutura a esta classe, mas uma forma de acrescentar ainda mais é decidindo que cada transmogrificador deve selecionar um tipo de criatura, como por exemplo animais. O transmogrificador só recebe suas habilidades adicionais de metamorfose para as formas pertencentes àquele tipo de criatura que assumir, embora anda possa optar por outras formas dependendo da magia conjurada. Ele simplesmente não recebe as vantagens advindas da classe de prestígio quando não estiver numa forma pertencente ao tipo escolhido.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para tornar-se um mestre transmogrificador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, menos Leal.

Tabela 2–17: O Mestre Transmogrificador

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Mudança estendida, forma predileta	—
2º	+1	+0	+0	+3	Manifestar sentidos	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Maestria do combate +2	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Mudança fácil	—
5º	+2	+1	+1	+4	Metamorfo	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Maestria do combate +4	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Mudança reflexiva	—
8º	+4	+2	+2	+6	Manifestar qualidades	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Maestria do combate +6	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Variedade infinita	—

Talento: Ignorar Componentes Materiais

Perícias: 2 graduações em Blefar, 5 graduações em Disfarces.

Magias: Capaz de conjurar *alterar-se* e *metamorfose*.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre transmogrificador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Disfarces (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres transmogrificadores não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível indicado na Tabela 2–14, o mestre transmogrificador adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mestre transmogrificador, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.



Mekkhier Saadren, um mestre transmogrificador

Mudança Estendida (Ext): Um mestre transmogrificador adquire os benefícios do talento Estender Magia em qualquer magia de transmutação que conjurar para assumir uma de suas formas prediletas (veja adiante). Esse benefício não aumenta o nível da magia ou o tempo de execução, nem exige qualquer preparação especial. As magias que podem ser beneficiadas por essa habilidade incluem *alterar-se*, *metamorfose*, *metamorfosear objetos* e *alterar forma*.

Forma Predileta (Sob): Um mestre transmogrificador escolhe três formas prediletas no 1º nível. Uma forma predileta é um tipo específico de criatura cuja forma ele possa assumir através da magia *metamorfose*. Ele não pode escolher uma criatura do seu próprio tipo (provavelmente humanóide) como forma predileta. Por exemplo, um humano feiticeiro de 8º nível/mestre transmogrificador de 1º nível poderia selecionar pégaso, tríbulo brutal e dragão de bronze como suas formas prediletas, embora devido a restrições de Dados de Vida, poderia se tornar apenas um dragão de bronze muito jovem. O personagem recebe uma série de vantagens para suas formas prediletas, como indicado nas descrições das demais habilidades de classe. A cada nível ímpar após o 1º, ele adquire mais uma forma predileta. Assim, terá 4 no 3º nível, 5 no 5º, 6 no 7º e 7 no 9º nível. Além disso, uma vez para cada nível de classe acima do 1º, o personagem pode optar por abrir mão de uma forma escolhida anteriormente e escolher outra.

Manifestar Sentidos(Sob): No 2º nível e acima, o mestre transmogrificador adquire os sentidos correspondentes ao adotar sua forma predileta. Por sentidos entende-se qualidades especiais extraordinárias como sentido cego, percepção às cegas, visão no escuro, visão na penumbra, faro e sentido sísmico.

Maestria do Combate (Ext): No 3º nível, o mestre transmogrificador recebe +2 de bônus de competência em todas as jogadas de ataque realizadas enquanto estiver em uma de suas formas prediletas. Esse bônus aumenta para +4 no 6º nível e para +6 no 9º.

Mudança Fácil (Ext): No 4º nível, o mestre transmogrificador aprende como alterar sua forma por uma simples questão de vontade. Ele pode optar por aplicar os benefícios dos talentos Magia Silenciosa e Magia Sem Gestos (mesmo se não os possuir) a qualquer magia de transmutação que conjurar para adotar uma de suas formas prediletas. Esse benefício não aumenta o nível da magia, o tempo de execução e nem exige qualquer preparação especial. As magias que podem ser afetadas por essa habilidade incluem *alterar-se*, *metamorfose*, *metamorfosear objetos* e *alterar forma*.

Metamorfo (Ext): Um mestre transmogrificador assume o subtipo metamorfo no 5º nível. Ele também adquire a capacidade de permanecer em uma forma indefinidamente ao conjurar *alterar-se*. A magia funciona exatamente como descrito no *Livro do Jogador*, com a exceção de que sua duração é permanente. Em outras palavras, o personagem pode permanecer na forma adotada pelo tempo que desejar, até que escolha voltar ao normal ou que o efeito de alterar-se seja dissipado.

Mudança Reflexiva (Ext): No 7º nível e superiores, uma vez por dia, o mestre transmogrificador tem a capacidade de adotar uma forma predileta através de uma magia de transmutação em resposta à ação de um oponente. Caso tenha a magia

Ilustração de T. Baxa

apropriada preparada e decida utilizar essa habilidade, poderá mudar sua forma como uma ação imediata (consulte a página 86) em resposta à ação de uma outra criatura. Por exemplo, o personagem poderia se transformar numa tartaruga-dragão para obter uma Classe de Armadura maior contra um ataque iminente, ou num dragão vermelho para adquirir imunidade contra o dano por fogo da magia *tempestade de fogo* de um adversário. A magia é gasta como se o transmogrificador a houvesse conjurado normalmente, e ele permanece na nova forma até o final da sua duração ou até ser dissipada. O personagem abre mão de sua próxima ação para realizar uma mudança reflexiva.

Se o mestre transmogrificador estiver sob o efeito da magia *alterar forma* que conjurou sobre si mesmo, poderá usar a habilidade mudança reflexiva quantas vezes quiser (embora nunca mais de uma vez por rodada). A cada vez que fizer isso, perderá sua próxima ação.

Manifestar Qualidades (Ext): A partir do 8º nível, o mestre transmogrificador possui todas as qualidades extraordinárias de qualquer forma predileta que assumir. Por exemplo, ele poderia se transformar num troll para utilizar a habilidade de regeneração dessas criaturas, ou numa bruxa verde para adquirir Resistência à Magia 18.

Variedade Infinita (Sob): No 10º nível, o mestre transmogrificador adquire a capacidade de criar formas totalmente imaginárias ao conjurar *metamorfose*, *metamorfosear objetos* ou *alterar forma* sobre si mesmo. Para criar uma forma imaginária, ele escolhe uma de suas formas prediletas como base. Em seguida, poderá selecionar um único aspecto de outro monstro cuja forma poderia adotar usando a magia conjurada e acrescentá-lo à primeira criatura. Suas opções incluem as seguintes:

- Substituir o bônus de armadura natural da forma base pelo da segunda forma.
- Acrescentar os modos de deslocamento da segunda forma.
- Acrescentar um dos tipos de ataques naturais da segunda forma (com o alcance apropriado), caso a forma base não possua esse tipo de ataque.
- Acrescentar um ataque especial extraordinário da segunda forma.
- Acrescentar uma qualidade especial extraordinária da segunda forma.
- Substituir um dos valores de habilidade físicos da forma base, se tanto esta quanto a segunda forma pertencerem à mesma categoria de tamanho.

Por exemplo, se um dragão vermelho jovem for a forma base e um polvo gigante for a segunda forma, o mestre transmogrificador poderia acrescentar os oito ataques dilacerar que a criatura realiza com seus tentáculos (dano: 1d4 + bônus de For) aos ataques naturais do dragão.

EXEMPLO DE MESTRE TRANSMOGRIFICADOR

Mekkhier Saadren: Humano feiticeiro 8/mestre transmogrificador 3; ND 11; humanóide (Médio); 11d4+22 DV; 51 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 16*, toque 12, surpresa 16*; Atq Base +5; Agr +4; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4–1, dec. 19–20) ou À distância +5 (dano conforme a magia); AE maestria do combate +2; QE mudança estendida, forma predileta, manifestar sentidos; Tend. CN; TR Fort +5, Ref +3, Von +10; For 10, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 17.

* Inclui +4 de bônus de armadura da armadura arcana.

Perícias e Talentos: Blefar +17, Concentração +16, Diplomacia +5, Disfarces +14 (+16 para imitar outras pessoas), Intimidação +5, Identificar Magia +13; Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos.

Idiomas: Comum, Dracônico.

Maestria do Combate (Ext): Mekkhier recebe +2 de bônus de competência em todas as jogadas de ataque realizadas enquanto estiver em uma de suas formas prediletas (incluído nas estatísticas abaixo).

Mudança Estendida (Ext): Sempre que Mekkhier assume uma de suas formas prediletas (veja adiante), a duração da magia é dobrada como se estivesse sob o efeito do talento Estender Magia.

Forma Predileta (Sob): Mekkhier possui quatro formas prediletas: medusa, gosma ocre, tríbulo brutal e dragão de ouro muito jovem.

Forma de Medusa: Como acima, exceto humanóide monstruoso (Médio); Inic. +6; CA 17, toque 14, surpresa 15; Agr +5; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: cobras +8 (dano: 1d4+1 mais veneno); TR Fort +4, Ref +5; For 10, Des 15, Con 12.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferimento, teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de For; dano secundário: 1d6 pontos de dano temporário de For. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Forma de Gosma Ocre: Como acima, exceto limo (Grande); Inic. –1; Desl. 3 m, escalar 3 m; CA 6, toque 6, surpresa 6; Agr +11; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: pancada +6 (dano: 2d4+3 mais 1d4 por ácido); Espaço/Alcance 3m/1,5m; AE ácido, constrição 2d4+3 mais 1d4 por ácido, agarrar aprimorado; QE percepção às cegas 18 m; TR Fort +9, Ref –2; For 15, Des 1, Con 22.

Forma de Tríbulo Brutal: Como acima, exceto aberração (Grande); Inic. +5; Desl. 6 m, escavar 6 m; CA 20, toque 12, surpresa 19; Agr +15; Atq corpo a corpo: garra +14 (dano: 2d4+7); Atq Ttl corpo a corpo: 2 garras +14 (dano: 2d4+7) e mordida +9 (dano: 2d8+4); Espaço/Alcance 3 m/3 m; QE visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m; TR Fort +7, Ref +4; For 23, Des 13, Con 19.

Forma de Dragão de Ouro Muito Jovem: Como acima, exceto dragão (Grande — fogo); Desl. 19 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 21, toque 11, surpresa 21; Agr +14; Atq corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d6+6), 2 garras +8 (dano: 1d8+3), 2 asas +8 (dano: 1d6+3) e cauda +8 (dano: 1d8+8); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra (quatro vezes o alcance normal), sentido cego 18 m; TR Fort +6; For 21, Con 17.

Manifestar Sentidos (Sob): Mekkhier adquire os sentidos correspondentes ao adotar sua forma predileta (incluídos nas estatísticas acima).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/5/3 por dia; nível de conjurador: 10º): 0 — *marca arcana, globos de luz, detectar magia,*

detectar venenos, romper morto-vivo (toque à distância +5), *mãos mágicas, raio de gelo* (toque à distância +5), *ler magias, toque da fadiga* (toque corpo a corpo +4; CD 13); 1º — *recuo acelerado, armadura arcana* (já conjurada), *mísseis mágicos, raio do enfraquecimento* (toque à distância +5), *escudo arcano*; 2º — *alterar-se, nublar, força do touro, vitalidade ilusória*; 3º —*dissipar magia, heroísmo, toque vampírico* (toque corpo a corpo +4); 4º — *metamorfosear, pele rochosa*; 5º — *metamorfose tórrida* (CD 18).

Equipamento: Adaga, amuleto dos punhos poderosos +1, anel de proteção +2, varinha de agilidade do gato (33 cargas), *poção de curar ferimentos graves, 2 poções de pele de árvore* (+3), *pergaminho de invisibilidade maior, bolsa de componentes de magia, pó de diamante* (1.000 PO), 30 PL.

PEREGRINO DA CANÇÃO

Além da magia, além do som, além do bem e do mal, existe música tão profunda e poderosa que até mesmo as divindades tremem ao ouvi-la. Essa harmonia primordial — de origem desconhecida e poder ilimitado — é incompreensível para os ouvidos mortais. Para alguns que escutam um fragmento dessa melodia, ela se torna a própria personificação da beleza, e eles devotam suas vidas à sua descoberta. Esses peregrinos empunham o poder da música em formas que causam espanto até aos bardos mais habilidosos.

Unidos apenas por sua busca, os peregrinos da canção têm objetivos e motivações incrivelmente diversificados. Alguns indivíduos de coração negro sabem que essa melodia primordial é poder, e a desejam com a esperança de voltá-la contra seus muitos inimigos. Outros procuram pela canção para trazer alegria e paz. A maioria possui aspirações mais modestas e procura pela música porque ela a comove. Quaisquer que sejam seus objetivos, os peregrinos da canção dificilmente trabalham uns contra os outros, pois todos esperam que os demais encontrem novas partes da canção e as compartilhem consigo.

A melodia nunca deixa o peregrino, e seu poder pode ter efeitos estranhos sobre suas almas. Alguns se isolam da sociedade, procurando o silêncio de monastérios distantes ou o alto das montanhas, onde conseguirão se concentrar melhor no tema que ouviram. Outros permanecem aparentemente iguais, no entanto a música está sempre no fundo de suas mentes. Alguns discutem com quem se importar em ouvir sobre a importância e a beleza da canção primordial, e outros ainda parecem não conseguir encontrar as palavras para expressar o que essa harmonia significa para si mesmos ou para o mundo.

Todo peregrino da canção precisa de pelo menos um nível de bardo, mas depois disso, suas estórias e carreiras variam imensamente. Muitos começam suas carreiras como aventureiros nessa profissão, atraídos pela música desde a juventude. Outros chegam à classe após aventurar-se como guerreiros, ladinos, clérigos ou membros de outras classes pela maior parte de suas carreiras, sem suspeitar de que a música primordial seria a trilha que escolheriam. Embora pelo menos alguns peregrinos emirjam de cada classe, poucos feiticeiros ou magos adotam essa busca; os membros dessas classes têm mais probabilidade de se devotar à conjuração tradicional que ao estranho fascínio da música primordial.

Adaptação: A classe de prestígio peregrino da canção apresenta um conjunto novo e poderoso de habilidades bárdicas, indo muito além da música de bardo apresentada no *Livro do Jogador*. Muitas campanhas poderiam se beneficiar ao explorar essa faceta do jogo, mas talvez o Mestre não deseje introduzir a idéia da música primordial na cosmologia da campanha. Nesse caso, os peregrinos da canção poderiam ser os discípulos de um colégio bárdico distante. Os métodos dessa instituição são considerados radicais pelos demais bardos. Eles desprezam a noção dos bardos como andarilhos interessados em diversas perícias, e em vez disso concentram-se na música como uma força mágica, à exclusão de tudo o mais.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um peregrino da canção, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talento: Foco em Perícia (Atuação [qualquer]).

Perícias: 13 graduações em Conhecimento (arcano), 13 graduações em Atuação (qualquer).

Especial: Habilidade música de bardo.

Especial: O personagem deve ter sido exposto à música primordial ao ouvir outro peregrino da canção utilizando uma habilidade de música de peregrino.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um peregrino da canção (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Saltar (For), Conheci-

Tabela 2–18: O Peregrino da Canção

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Música de Peregrino
1º	+0	+0	+0	+2	Enlevo da canção (+2 na CA), música de peregrino	Melodia ardente
2º	+1	+0	+0	+3	Combinar canções	Canção de desfazer
3º	+2	+1	+1	+3		Nênia da perda gélida
4º	+3	+1	+1	+4	Enlevo da canção (+2 nos testes de resistência)	Canção da vida
5º	+3	+1	+1	+4	Subvocalizar	Marcha do trovão e da dor
6º	+4	+2	+2	+5		Hino da morte da magia
7º	+5	+2	+2	+5	Enlevo da canção (RD 2/—)	Balada da agonia renascida
8º	+6	+2	+2	+6		Ária de toda parte
9º	+6	+3	+3	+6		Réquiem da morte da canção
10º	+7	+3	+3	+7	Enlevo da canção (*movimentação livre*)	Nota de solidão

mento (arcano) (Int), Ouvir (Sab), Atuação (Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab) e Natação (For).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os peregrinos da canção não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Enlevo da Canção (Sob): Um peregrino da canção está tão sintonizado com o poder da música primordial que adquire uma compreensão especial, fortitude física e resistência à magia enquanto goza dessa harmonia. O peregrino adquire +2 de bônus de compreensão em sua Classe de Armadura sempre que usar sua habilidade música de bardo, música de peregrino ou similar.

No 4º nível e superiores, o peregrino também adquire +2 de bônus de compreensão nos testes de resistência sempre que usar sua habilidade música de bardo, música de peregrino ou similar.

No 7º nível e superiores, o peregrino também adquire redução de dano 2/— sempre que usar sua habilidade música de bardo, música de peregrino ou similar.

No 10º nível, o peregrino recebe essas habilidades e também age como se estivesse sob o efeito da magia *movimentação livre* sempre que usar sua habilidade música de bardo, música de peregrino ou similar.

Música de Peregrino: Um peregrino da canção consegue usar música ou poesia para produzir efeitos mágicos. A música de peregrino segue as mesmas regras da música de bardo (consulte o *Livro do Jogador*). Para ativar a música de peregrino, é necessário gastar um uso diário da música de bardo. Os níveis de peregrino da canção são cumulativos com os níveis de bardo para determinar o número de usos por dia de música de bardo e de música de peregrino do personagem.

Alguns efeitos da música de peregrino incluem um efeito secundário, chamado de refrão. Em qualquer rodada em que o personagem se concentrar num efeito da música de peregrino e gastar mais um uso da música de bardo, poderá ativar o refrão associado a esse efeito. Usar um refrão é uma ação imediata (consulte a página 86) que não provoca ataques de oportunidade. Os efeitos originais da canção não terminam; o peregrino é capaz de manter a canção e ativar o refrão simultaneamente.

Melodia Ardente (Sob): Um peregrino da canção com 14 graduações em Atuação é capaz de concentrar uma centelha de poder da música primordial e adquirir certo controle sobre o fogo. Enquanto canta essa canção, o personagem e todos os seus aliados num raio de 9 m que puderem ouvi-lo adquirem resistência a fogo 15. Um aliado se beneficia desse efeito enquanto puder ouvir o peregrino cantar.

Melodia Ardente, Refrão: Ao utilizar esse refrão com sua melodia ardente, o peregrino dispara um cone de fogo de 9 m das pontas de seus dedos. O cone inflige 6d6 pontos de dano de fogo às criaturas na área. Obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 10 + as graduações em Atuação do personagem) reduz o dano à metade.

Canção de Desfazer: A partir do 2º nível, um peregrino com 15 ou mais graduações em Atuação pode voltar um fragmento do poder da música primordial contra os construtos. Ele pode abrir mão de um uso da música de bardo e realizar um teste de Atuação para infligir 1d8 pontos de dano por nível de peregrino a todos os construtos numa explosão de 9 m centrada no personagem (sem teste de resistência).



Maralea Bosquepoente, uma peregrina da canção

Ilustração de G. Kabic

Nênia da Perda Gélida (Sob): Um peregrino da canção de 3º nível ou superior com 16 graduações em Atuação pode extrair do poder da música primordial o controle sobre a energia do frio. Enquanto canta essa canção, ele e todos os seus aliados num raio de 9 m que puderem ouvi-lo adquirem resistência a frio 15. Um aliado se beneficia desse efeito enquanto puder ouvir o peregrino cantar.

Nênia da Perda Gélida, Refrão: Ao utilizar o refrão da nênia da perda gélida, o peregrino dispara uma linha de frio de 18 m das pontas de seus dedos. A linha inflige 10d6 pontos de dano por frio a qualquer criatura que atingir, e faz com que qualquer indivíduo que sofra dano fique fatigado. Obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 10 + as graduações em Atuação do personagem) reduz o dano à metade e anula a fatiga.

Canção da Vida (Sob): Um peregrino da canção de 4º nível ou superior com 17 graduações em Atuação é capaz de utilizar fragmentos da música primordial para proteger e curar seus aliados. Enquanto canta essa canção, ele e todos os seus aliados num raio de 9 m que puderem ouvi-lo adquirem imunidade a venenos e doenças. Um aliado se beneficia desse efeito enquanto puder ouvir o peregrino cantar.

Canção da Vida, Refrão: Ao utilizar o refrão da canção da vida, o peregrino pode realizar um teste de Atuação para curar uma criatura viva de um total de pontos de dano equivalente ao resultado do teste (até o total normal de pontos de vida do indivíduo). Ele deve tocar o aliado para empregar essa habilidade. O toque é uma ação padrão, embora ativar o refrão seja uma ação imediata. O refrão não tem efeito sobre mortos-vivos ou construtos.

Marcha do Trovão e da Dor (Sob): Um peregrino da canção de 5º nível ou superior com 18 graduações em Atuação

pode extrair o poder da música primordial e adquirir certo controle sobre a energia elétrica. Enquanto canta essa canção, ele e todos os seus aliados num raio de 9 m que puderem ouvi-lo adquirem resistência a eletricidade 15. Um aliado se beneficia desse efeito enquanto puder ouvir o peregrino cantar.

Marcha do Trovão e da Dor, Refrão: Ao utilizar o refrão da marcha do trovão e da dor, o peregrino dispara um raio de eletricidade das pontas de seus dedos. O raio tem alcance de 6 m e é preciso realizar um ataque de toque à distância. Ele inflige 10d6 pontos de dano por eletricidade ao atingir uma criatura. Em seguida, o personagem pode fazer com que o arco voltaico atinja outros oponentes, todos os quais devem estar a menos de 6 m do primeiro atingido. Cada raio secundário exige outro teste de ataque à distância e inflige metade do dano do raio inicial. O peregrino é capaz de criar um raio secundário para cada três níveis de classe (um quando essa canção torna-se disponível no 5º nível, dois no 6º e três no 9º nível). Nenhuma criatura pode ser afetada por mais que um arco na mesma rodada.

Hino da Morte da Magia (Sob): Um peregrino da canção de 6º nível ou superior com 19 graduações em Atuação pode voltar o poder da música primordial contra efeitos mágicos. Qualquer criatura que puder ouvir a atuação do personagem deve realizar um teste de Concentração, resistido pelo resultado do teste de Atuação do peregrino, para conjurar uma magia. Se obtiver sucesso no teste de Concentração, a magia é executada normalmente. Um hino da morte da magia é uma habilidade de ação mental.

Hino da Morte da Magia, Refrão: Ao utilizar o refrão do hino da morte da magia, o peregrino pode tentar dissipar magias. Essa habilidade funciona exatamente como a versão em área de *dissipar magia*, porém o efeito é centralizado no personagem. Se desejar, o conjurador pode excluir a si mesmo e a seus aliados desse efeito, mas ainda será o centro da área afetada. O peregrino realiza um teste de conjurador usando *dissipar magia*, somando seus níveis de bardo e de peregrino da canção como modificador para o resultado.

Balada da Agonia Renascida (Sob): Um peregrino da canção de 7º nível ou superior com 20 graduações em Atuação pode reunir o poder da música primordial para adquirir controle sobre a energia ácida. Enquanto canta essa canção, ele e todos os seus aliados num raio de 9 m que puderem ouvi-lo adquirem resistência a ácido 15. Um aliado se beneficia desse efeito enquanto puder ouvir o peregrino cantar.

Balada da Agonia Renascida, Refrão: Ao utilizar o refrão da balada da agonia renascida, o peregrino dispara um raio de ácido das pontas de seus dedos. O raio tem alcance de 18 m e exige um ataque de toque à distância. Ele inflige 10d6 pontos de dano por ácido a qualquer criatura que atingir, e mais 10d6 pontos de dano por ácido na rodada seguinte.

***Ária de Toda Parte* (SM):** Um peregrino da canção de 8º nível ou superior com 21 ou mais graduações em Atuação é capaz de absorver o poder da música primordial e viajar por curtas distâncias instantaneamente. Ele pode gastar um uso de música de bardo ou de música de peregrino para se transportar instantaneamente para qualquer outro lugar a 7,5 m + 1,5 m por nível. Essa habilidade funciona como a magia *porta dimensional*, com a exceção de que o personagem não consegue transportar outras criaturas.

Réquiem da Morte da Canção (Sob): Um peregrino da canção de 9º nível ou superior com 22 graduações em Atuação consegue absorver o poder da música primordial para adquirir controle sobre a energia sônica. Enquanto canta essa canção, ele e todos os seus aliados num raio de 9 m que puderem ouvi-lo adquirem resistência sônica 15. Um aliado se beneficia desse efeito enquanto puder ouvir o peregrino cantar.

Além disso, enquanto o peregrino estiver cantando um réquiem da morte da canção, as demais criaturas no raio de 9 m têm dificuldade para utilizar música de bardo, música de peregrino ou habilidades similares. Para ativar essas habilidades, o indivíduo deve realizar um teste de Atuação resistido pelo teste de Atuação do peregrino. Se obtiver sucesso, poderá utilizar sua habilidade normalmente. Se fracassar, a habilidade não surte efeito, mas seu uso deve ser contabilizado.

Réquiem da Morte da Magia, Refrão: Ao utilizar o refrão do réquiem da morte da canção, o peregrino dispara um raio de energia sônica das pontas de seus dedos. O raio tem alcance de 18 m e exige um ataque de toque à distância. Ele inflige 15d6 de dano sônico a qualquer criatura que atingir.

Nota de Solidão (Sob): Ao alcançar o 10º nível, um peregrino da canção com 23 graduações em Atuação pode utilizar o poder da música primordial para romper temporariamente os laços de algumas criaturas com outros planos. As criaturas planares a 18 m de um peregrino que acionar essa habilidade devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + as graduações em Atuação do peregrino). Os indivíduos afetados por essa habilidade recebem um bônus em seus testes de resistência equivalente ao seu número de Dados de Vida. Qualquer criatura que fracassar nesse teste é enviada imediatamente para seu plano natal. Ao contrário de outras habilidades e efeitos musicais, a nota de solidão tem duração instantânea e não pode ser mantida, embora o personagem possa ativá-la novamente em rodadas subseqüentes gastando mais usos de música de bardo ou música de peregrino.

Combinar Canções (Ext): Um peregrino da canção de 2º nível é capaz de combinar dois tipos de música de bardo ou de peregrino para obter os benefícios de ambos. O peregrino escolhe duas habilidades musicais e as ativa usando a mesma ação padrão. Se uma ou ambas exigirem concentração, é possível concentrar-se nas duas usando uma ação padrão a cada rodada. As regras usuais para bônus cumulativos se aplicam às habilidades musicais combinadas.

Subvocalizar (Ext): No 5º nível e acima, um peregrino da canção consegue iniciar uma nova música de bardo ou de peregrino como uma ação imediata (consulte a página 86). O personagem só é capaz de empregar essa habilidade se já tiver uma (e apenas uma) música de bardo ou de peregrino ativada. O peregrino pode usar essa habilidade em conjunto com combinar canções para iniciar uma segunda canção e em seguida manter ambas com uma ação padrão por rodada (como nas regras para combinar canções).

EX-PEREGRINOS DA CANÇÃO

Como um membro de qualquer outra classe de prestígio, um peregrino da canção pode adquirir níveis em outras classes depois de ingressar na carreira, mas enfrenta uma restrição especial. Um peregrino da canção que adquirir níveis em qualquer outra classe após obter seu primeiro nível jamais poderá avançar nessa classe novamente, embora mantenha as habilidades que já conquistou. A trilha do peregrino exige atenção e devoção constantes. Caso um personagem adote essa classe de prestígio, deve persegui-la à exclusão de todas as demais. Após abandonar a busca, nunca mais poderá retornar.

EXEMPLO DE PEREGRINO DA CANÇÃO

Maralea Bosquepoente: Meio-elfa bardo 10/peregrina da canção 2; ND 12; humanóide (Médio — elfo); 12d6+12 DV; 56 PV; Inic. +5, Desl. 9; CA 19, toque 13, surpresa 18; atq Base +8; Agr +7; Atq corpo a corpo: sabre de ferro frio +1 +8 (dano: 1d6, dec. 18–20) ou toque à distância: varinha +9; Atq Ttl corpo a corpo: sabre de ferro frio +1 +8/+3 (dano: 1d6, dec. 18–20) ou toque à distância: varinha +9; AE música de peregrino (melodia ardente, canção de desfazer); QE conhecimento de bardo 10, música de bardo 12/dia (música de proteção, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem +2, inspirar grandeza, sugestão), combinar canções, características de meio-elfo, visão na penumbra, enlevo da canção; Tend. N; TR Fort +6, Ref +8, Von +12; For 8, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 20.

Perícias e Talentos: Concentração +16, Diplomacia +22, Obter Informação +7, Conhecimento (arcano) +13, Ouvir +18, Atuação (canto) +23, Procurar +1, Observar +3, Usar Instrumento Mágico +18; Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Foco em Perícia (Atuação [canto]).

Idiomas: Comum, Élfico.

Música de Peregrino: Maralea pode gastar um uso diário de música de bardo para ativar um efeito especial de música de peregrino. Enquanto este estiver ativo, ela pode abrir mão de mais um uso para ativar o refrão da canção, se houver, como uma ação imediata.

Melodia Ardente (Sob): Enquanto Maralea canta essa canção, ela e todos os aliados que foram capazes de ouvi-la num raio de 9 m adquirem resistência a fogo 15. Um aliado se beneficia desse efeito enquanto puder ouvir Maralea cantar.

Melodia Ardente, Refrão: Ao utilizar o refrão da melodia ardente, Maralea dispara um cone de fogo de 9 m das pontas de seus dedos. O cone inflige 6d6 pontos de dano por fogo às criaturas em sua área (Reflexos CD 33 reduz à metade).

Canção de Desfazer (Sob): Ao ativar esse efeito, Maralea pode realizar um teste de Atuação para infligir 2d8 pontos de dano a todos os construtos numa explosão de 9 m (sem teste de resistência).

Combinar Canções (Ext): Maralea é capaz de ativar duas habilidades de música de bardo ou de peregrino usando a mesma ação padrão. Se uma ou ambas exigirem concentração, Maralea consegue mantê-la usando uma ação padrão por rodada.

Música de Proteção (Sob): Usa música ou poesia para anular efeitos mágicos dependentes de som.

Fascinar **(SM):** Usa música ou poesia para deixar uma ou mais criaturas fascinadas pelo personagem.

Características de Meio-Elfo: Os meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Para todos os efeitos baseados em raça, um meio-elfo é considerado um elfo.

Inspirar Coragem (Sob): Usa música ou poesia para amparar seus aliados contra o medo e aprimorar suas habilidades de combate.

Enlevo da Canção (Sob): Maralea recebe +2 de bônus de compreensão na Classe de Armadura ao usar música de bardo, de peregrino ou outra habilidade similar.

Inspirar Competência (Sob): Usa música ou poesia para auxiliar um aliado a obter sucesso em uma tarefa.

Sugestão **(SM):** Usa música ou poesia para realizar uma sugestão (similar à magia) em qualquer criatura fascinada anteriormente.

Magias de Bardo Conhecidas (3/5/4/3/1 por dia; nível de conjurador: 10º): 0 — *globos de luz, detectar magia, som fantasma* (CD 15), *mãos mágicas, mensagem, ler magias;* 1º — *transformação momentânea, remover medo, riso histérico de Tasha* (CD 16), *servo invisível;* 2º — *agilidade do gato, reflexos, explosão sonora* (CD 17), *idiomas;* 3º — *confusão* (CD 18), *curar ferimentos graves, velocidade, ver o invisível;* 4º — *movimentação livre, invisibilidade maior.*

Equipamento: camisão de cota de malha +2, anel de proteção +2, manto do Carisma +2, sabre de ferro frio +1, varinha de raio ardente (20 cargas), *varinha de raio do enfraquecimento* (25 cargas), *varinha de luz cegante* (10 cargas), *pergaminho de curar ferimentos graves, poção de vigor do urso, 27 PL.*

PUNHO ILUMINADO

Nem todos os monges perseguem a perfeição metafísica à exclusão de qualquer outro objetivo. Alguns combinam uma disciplina rigorosa de estudos acadêmicos com artes marciais e desenvolvimento físico. Para esses monges, esse estudo inclui a prática da magia e a introdução de certos truques arcanos em seu estilo de combate desarmado. Esses punhos iluminados dominam o uso de magias de toque, criando novas formas de combate nas quais seus punhos atacam com uma velocidade estonteante, um poder fenomenal e energias mágicas.

A maioria dos punhos iluminados é composta por monges /feiticeiros ou monges/magos. Alguns se concentram principalmente em uma classe ou na outra, enquanto outros procuram manter o equilíbrio entre o treinamento físico e arcano.

Os punhos iluminados são mais comuns em ambientes metropolitanos, onde o treinamento mágico é fácil e se torna um componente integral da vida monástica. Os punhos iluminados do Mestre vivem em comunidades de monges comuns, praticando a magia principalmente como um meio de autoaprimoramento.

Adaptação: No mundo de Eberron, os punhos iluminados podem ser encontrados por toda Khorvaire. Eles são mais comuns em Aundair, onde abundam as escolas arcanas.

Alguns punhos iluminados poderiam possuir antecedentes divinos. Nesse caso, os Pré-Requisitos para a classe mudariam de Conhecimento (arcano) para Conhecimento (religião), e o personagem necessitaria da capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível (em vez de magias arcanas). No entanto, como as magias divinas geralmente são melhores para aprimorar um personagem em combate corpo a corpo, a progressão de nível de conjurador indicada na tabela abaixo não pode ser adotada sem modificações. Ao invés de adquirir +1 nível na capacidade de conjuração a cada nível exceto o primeiro e o sexto, o punho iluminado divino (ou Punho Sagrado) deve receber +1 nível da classe de conjuração existente apenas no 2º, 4º, 6º, 8º e 10º níveis.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um punho iluminado, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Magias em Combate, Ataque Desarmado Aprimorado, Punho Atordoante.

Perícias: 8 graduações em Concentração, 5 graduações em Conhecimento (arcano), 5 graduações em Identificar Magia.

Magias ou Habilidades Similares a Magia: 3º nível de conjurador arcano.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um punho iluminado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Arte da Fuga (Des), Esconder-se (Des), Saltar (For), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Natação (For) e Acrobacia (Des).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os punhos iluminados não aprendem a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível, com exceção do 1º e do 6º, o punho iluminado adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um punho iluminado, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Ataque *Chi* (Sob): Os ataques desarmados de um punho iluminado são fortalecidos pelo seu *chi*. Eles são tratados como armas mágicas para determinar o dano infligido a criaturas com Redução de Dano.

Habilidades de Monge: Um punho iluminado acrescenta seu nível de classe aos seus níveis como monge para determinar seus bônus de classe na CA, seu dano desarmado, seu bônus de deslocamento sem armadura e o número de utilizações diárias do talento Punho Atordoante. Caso não possua níveis como monge, o personagem recebe os bônus na CA, no ataque desarmado e no deslocamento sem armadura de um monge cujo nível corresponda ao seu nível como punho iluminado, mas não poderá acrescentar seu bônus de Sabedoria na CA.

Um punho iluminado não considera seus níveis de classe para determinar quando receberá outras características da classe monge, como penalidades reduzidas para as jogadas de ataque da rajada de golpes, talentos adicionais, evasão ou outras habilidades especiais.

Punho Energético (Sob): Uma vez por rodada, como uma ação livre, um punho iluminado de 2º nível ou superior pode abrir mão de uma utilização diária de atordoamento para imbuir seus ataques desarmados com eletricidade ou fogo. O punho iluminado escolhe o tipo de energia cada vez que ativa a habilidade. Durante 1 rodada, cada um de seus ataques desarmados que atinjam o oponente inflige 1d6 pontos de dano adicionais (por eletricidade ou por fogo, de acordo com sua escolha).

No 6º nível e acima, o punho iluminado é capaz de fazer com que seus ataques desarmados imbuídos com energia irrompam em chamas ou eletricidade caso obtenha um sucesso decisivo. Além de infligir mais 1d6 pontos de dano adicional por energia, seus ataques desarmados causam mais 1d10 pontos de dano adicional por energia com um sucesso decisivo. Se o multiplicador de dano desarmado decisivo do personagem for ×3, ele acrescenta 2d10 pontos de dano adicional, e se for ×4, 3d10 pontos de dano. Um punho iluminado com níveis como monge pode usar essa habilidade para canalizar energia através das armas de monge que empunhar, assim como dos ataques desarmados.

Punho Arcano (Sob): A partir do 3º nível, o punho iluminado pode abdicar de uma de suas tentativas diárias de atordoar para conjurar e descarregar uma magia de toque como parte de uma ação de ataque total desarmado. Ele pode optar por descarregar a magia em qualquer ataque desarmado que desferir durante a ação.

Restauração Arcana (Sob): Um punho iluminado de 5º nível ou superior é capaz de canalizar energia arcana para curar seus ferimentos. Como uma ação padrão, ele consegue sacrificar uma de suas magias preparadas ou espaços vagos de magia; isso cura um número de pontos de dano equivalente ao nível da magia.

Manter Raio (Ext): No 7º nível e acima, o punho iluminado pode conjurar qualquer magia que possua um efeito em

Tabela 2–19: O Punho Iluminado

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+2	+2	Ataque *chi* (magia), habilidades de monge	—
2º	+1	+0	+3	+3	Punho energético	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+2	+1	+3	+3	Punho arcano	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+3	+1	+4	+4	Rejuvenescimento arcano	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
6º	+4	+2	+5	+5	Punho energético (explosão)	—
7º	+5	+2	+5	+5	Manter raio	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
8º	+6	+2	+6	+6	—	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
9º	+6	+3	+6	+6	Alma de diamante	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
10º	+7	+3	+7	+7	—	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior

raio como uma magia de toque. O alcance da magia é reduzido para toque, e sua descrição de efeito é substituída por "Alvo: Criatura tocada". Ele consegue descarregar a magia como um ataque de toque ou com um ataque normal, além de manter a carga como uma magia de toque normal. O personagem é capaz de combinar essa habilidade com punho arcano (veja acima) para conjurar uma magia com efeito de raio como parte de uma ação de ataque total desarmado.

Alma de Diamante (Ext): No 9º nível, o punho iluminado adquire Resistência à Magia igual a 10 + o total de seus níveis como monge e como punho iluminado.

Nota para Personagens Multiclasse: Um monge que se torne um punho iluminado pode continuar avançando como monge. Além disso, os níveis do personagem em qualquer classe que conceda a capacidade de conjurar magias arcanas (como feiticeiro ou mago da guerra) não o impedem de continuar progredindo como monge.

EXEMPLO DE PUNHO ILUMINADO

Sheris Liaday: Humana monja 1/feiticeira 4/punho iluminado 3; ND 8; humanóide (Médio); 1d8+1 mais 4d4+4 mais 3d8+3 DV; 39 PV; Inic. +8; Desl. 12 m; CA 21*, toque 17, surpresa 17*; Atq Base +4; Agr +4; Atq corpo a corpo: ataque desarmado +8 (dano: 1d8+1), ou toque à distância +8 (dano conforme a magia); Atq Ttl corpo a corpo: rajada de golpes +6/+6 (dano: 1d8+1) ou toque à distância +8 (dano conforme a magia); AE punho arcano, punho energético, rajada de golpes, ataque *chi* (mágico), ataque desarmado; QE —; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +10, Von +11; For 10, Des 19, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 13.

* Inclui +4 de bônus da *armadura arcana.*

Perícias e Talentos: Equilíbrio +6, Concentração +10 (+14 para conjurar na defensiva), Saltar +15, Conhecimento (arcano) +4, Identificar Magia +6, Acrobacia +14; Magias em Combate, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado[B], Punho Atordoante[B], Acuidade com Arma.

Idioma: Comum.

Punho Arcano (Sob): Sheris pode abdicar de uma de suas tentativas diárias de atordoar para conjurar e descarregar uma magia de toque como parte de uma ação de ataque total desarmado. Ela pode optar por descarregar a magia em qualquer ataque desarmado que desferir durante a ação.

Punho Energético (Sob): Uma vez por rodada, como uma ação livre, Sheris pode abrir mão de uma utilização diária de atordoamento para imbuir seus ataques desarmados com eletricidade ou fogo. Ela escolhe o tipo de energia cada vez que ativa a habilidade. Durante 1 rodada, cada um de seus ataques desarmados que atinjam o oponente inflige 1d6 pontos de dano adicionais (por eletricidade ou por fogo, de acordo com sua escolha).

Punho Atordoante: 5/dia; Fortitude (CD 16) anula.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5/3 por dia; nível de conjurador: 16º): 0 — *detectar magia, romper morto-vivo* (toque à distância +8), *luz, mensagem, raio de gelo* (toque à distância +8), *ler magias, toque da fadiga* (toque corpo a corpo +4; CD 11); 1º — *recuo acelerado, armadura arcana* (já conjurada), *raio do enfraquecimento* (toque à distância +8), *toque chocante* (toque corpo a corpo +4); 2º — *vitalidade ilusória, raio ardente* (toque à distância +8); 3º — *velocidade.*

Equipamento: Luvas da Destreza +2, anel de proteção +1, poção de curar ferimentos graves, pergaminho de *vigor do urso* e *vôo, varinha de força do touro* (20 cargas), 35 PL, 50 PO.



Ilustração de J. Miracola

Sheris Liaday, um punho iluminado, derrotando um devorador de mentes

SÁBIO ELEMENTAL

Os sábios elementais estudam os componentes básicos que formam a realidade — ar, terra, fogo e água — e aprendem a assimilar seus aspectos. Com o tempo, eles transcendem sua natureza mortal e transformam-se em criaturas elementais.

A maioria dos sábios elementais inicia suas carreiras como indivíduos intrigados por um ou todos os elementos clássicos. Antes que adquiram níveis na classe de prestígio, esses conjuradores costumam se sentir atraídos pelas magias de um elemento específico. Eles encontram satisfação em liberar a pureza das formas de energia elementais, e tornam-se sábios elementais para se aproximarem daquele que se tornou seu favorito.

Muitos sábios elementais começam como magos, magos da guerra ou feiticeiros, mas existem vários conjuradores divinos entre suas fileiras. Clérigos com os domínios do Fogo, da Água ou do Sol também poderiam se qualificar para esta classe de prestígio.

Em geral, os sábios elementais do Mestre preferem continuar seus estudos em regiões isoladas ou na companhia de seus irmãos filosóficos. Algumas fraternidades se reúnem em locais onde se demonstra a majestade e o poder de um elemento, como encostas de vulcões, ilhas afastadas ou picos rochosos castigados pelo vento.

Adaptação: Tornar um elemento em especial a base para o tema do repertório de um conjurador é uma idéia que poderia ser utilizada em praticamente qualquer jogo. Como alternati-

va, o Mestre poderia pensar em elementos que vão além dos padrões, embora isso exija um certo esforço de sua parte. Esses elementos alternativos poderiam incluir ossos, metal, éter, plasma, madeira e muitos outros. Determinar o tipo de dano que cada um deles inflige, e como ele interage com os quatro tipos reconhecidos de dano energético (ácido, frio, eletricidade e fogo) é crucial para esse desenvolvimento.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um sábio elemental, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Substituir Energia (ácido, frio, eletricidade ou fogo).

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (arcano), 4 graduações em Conhecimento (os planos).

Magias: Capacidade de conjurar pelo menos três magias com um dos seguintes descritores em comum: [Ácido], [Frio], [Eletricidade] ou [Fogo]. Uma dessas magias deve pertencer ao 3º nível ou superior.

Especial: O personagem deve ter feito contato com um elemental ou extra-planar com subtipo elemental (Ar, Terra, Fogo ou Água).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um sábio elemental (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (os planos) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os sábios elementais não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível de classe, com exceção do 5º e do 10º, sábio elemental adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um sábio elemental, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Especialização Elemental (Ext): O primeiro passo para transcender a forma mortal exige que o sábio elemental defina sua especialização. Ao ingressar na classe, ele deve selecionar um elemento e a energia associada a ele (ar = eletricidade, terra = ácido, fogo=fogo, água = frio). Essa escolha deve corresponder ao talento Substituir Energia que o personagem utilizou para atender aos Pré-Requisitos da classe. Quando o sábio conjura uma magia que normalmente inflige dano energético, seu descritor muda para o tipo de energia escolhida pelo personagem, e inflige esse tipo de dano, em vez do tipo original.

Por exemplo, um sábio elemental especializado em fogo ainda poderia conjurar *mesclar-se às rochas*, e seu descritor não se alteraria, pois a magia não inflige dano por energia. No entanto, se ele conjurasse *flecha ácida de Melf*, a magia infligiria dano por fogo e teria o descritor [Fogo]. Em vez de causar dano por ácido e possuir o descritor [Ácido].

Resistência à Energia (Ext): Conforme o sábio elemental acumula níveis na classe de prestígio, torna-se mais resistente ao tipo de energia associado ao seu elemento predileto. No 1º nível, ele recebe resistência 5 contra esse tipo de energia; esse valor aumenta para 10 no 4º nível e 20 a partir do 7º nível.

Imunidade a Sono (Ext): No 2º nível, à medida em que continua a transcender sua forma mortal, o sábio elemental adquire imunidade contra efeitos de sono.

Energia Penetrante (Ext): A partir do 3º nível, o sábio elemental aprimora sua capacidade de manipular a energia associada ao seu elemento. Sempre que lançar qualquer magia com o descritor apropriado, ele recebe +2 de bônus de competência em seu teste de conjuração (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. No 8º nível, esse modificador aumenta para +4. Esses bônus se acumulam com os fornecidos pelos talentos Magia Penetrante e Magia Penetrante Aprimorada.



Kyevera Luerten, uma sábia elemental

Ilustração de S. Belledin

Foco em Energia (Ext): A partir do 5º nível, o sábio elemental descobre como manipular a energia associada a seu elemento com mais eficiência. A Classe de Dificuldade do teste de resistência de qualquer magia que tenha o descritor apropriado é elevada em 1 ponto. No 10º nível, a CD aumenta novamente em 1 ponto (totalizando 2 pontos de aumento). Esses modificadores se acumulam com os bônus fornecidos pelos talentos Foco em Magia e Foco em Magia Aprimorado.

Visão no Escuro (Ext): No 6º nível, o sábio elemental adquire visão no escuro até 18 m.

Imunidade a Paralisia e Venenos (Ext): Conforme o sábio aproxima-se da perfeição elemental, ele adquire imunidade a paralisia e veneno no 9º nível.

Perfeição Elemental: No 10º nível, através de uma longa associação com entidades elementais e o estudo intensivo de seus segredos, o sábio elemental transcende completamente sua forma mortal e transforma-se numa criatura elemental. O tipo do personagem muda para "elemental". Ele não precisará mais comer, dormir ou respirar (embora ainda deva descansar para recuperar suas magias). Também adquire a imunidade de um elemental ao atordoamento, e não sofrerá dano adicional de sucessos decisivos ou por estar flanqueado. O sábio elemental adquire os parâmetros e tipos de deslocamento, ataques naturais e especiais e qualidades especiais de um elemental Médio apropriado à sua especialidade, conforme descrito no *Livro dos Monstros*, com exceção de que a CD contra sua forma

de ataque elemental, se houver (vendaval, incendiar ou vórtice) será 20 + seu modificador de Constituição.

Logo depois de atingir a transcendência, a aparência do sábio elemental sofre algumas pequenas mudanças físicas, em geral na pele ou nos olhos. Um sábio elemental da terra, por exemplo, poderia adquirir olhos de pedras preciosas ou e uma pele dura e cristalizada. Qualquer criatura que partilhe a predileção pelo estudo do plano elemental escolhido pelo personagem reconhecerá de imediato sua natureza transcendente. Ele recebe +2 de bônus de circunstância em todos os testes de habilidades e perícias baseadas em Carisma para interagir com criaturas que partilhem de seu subtipo elemental (ar, terra, fogo ou água) e com outros sábios que escolheram o mesmo elemento.

Ao contrário dos elementais normais, o sábio elemental retém uma alma separada de seu corpo. Ele pode ser ressuscitado dos mortos normalmente, como qualquer criatura do tipo a que pertencia anteriormente.

Imunidade a Energia (Ext): No 10º nível, o sábio elemental adquire imunidade ao tipo de energia associado ao seu elemento.

EXEMPLO DE SÁBIO ELEMENTAL

Kyevera Luerten: Elfa maga da guerra 6/sábia elemental 4; ND 10; humanóide (Médio); 6d6 mais 4d4 DV; 33 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 21, toque 12, surpresa 19; Atq Base +5; Agr +5; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: lança (obra-prima) +6 (dano: 1d8, dec. ×3); AE energia penetrante; QE mago de armadura (leve), características de elfo, imunidade a sono, visão na penumbra, resistência a fogo 10; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +7, Von +10 (+12 contra encantamentos); For 10, Des 14, Con 11, Int 14, Sab 8, Car 19.

Perícias e Talentos: Concentração +13, Intimidação +15, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (os planos) +6, Ouvir +1, Procurar +4, Identificar Magia +11, Observar +1; Substituir Energia (fogo), Foco em Magia Maior (evocação), Foco em Magia (evocação), Magia Penetrante.

Idiomas: Comum, Dracônico, Élfico, Ígnea.

Energia Penetrante (Ext): Quando Kyevera conjura uma magia com o descritor [Fogo], recebe +2 de bônus de competência em seu teste de conjuração para superar a Resistência à Magia das criaturas (além do bônus concedido pelo talento Magia Penetrante).

Vantagem do Mago da Guerra (Ext): Kyevera recebe +2 de bônus no dano de qualquer magia que cause perda de pontos de vida. Uma mesma magia não pode receber esse dano adicional mais de uma vez por conjuração.

Características de Elfo: Os elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Um elfo simplesmente passando a menos de 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente por ela.

Magias de Mago da Guerra Conhecidas (6/7/7/7/6/3 por dia; nível de conjurador: 10º): 0 — *raio de ácido* (toque à distância +7), *romper morto-vivo* (toque à distância +7), *luz*, *raio de gelo* (toque à distância +7); 1º — *precisão* [†], *mãos flamejantes* (CD 17), *toque macabro* (toque +5; CD 15), *punho de pedra* [†], *saraiva de pedras* [†], *mísseis mágicos*, *orbe de ácido menor* [†]F (toque à distância +7), *orbe de frio menor* [†]F (toque à distância +7), *orbe de eletricidade menor* [†]F (toque à distância +7), *orbe de fogo menor* [†] (toque à distância +7), *orbe sônico menor* [†]F (toque à distância +7), *toque chocante*F (toque +5), *disco flutuante de Tenser*, *ataque certeiro*; 2º — *lâminas de fogo* [†], *chama contínua*, *armadilha de fogo* (CD 16), *explosão ígnea* [†] (CD 18), *esfera flamejante* (CD 18), *faca gélida*F (CD 16), *flecha ácida de Melf*F (toque à distância +7), *pirotecnia* (CD 16), *raio ardente* (toque à distância +7), *despedaçar*F (CD 18), *lâmina giratória* [†]F (corpo a corpo: foice curta [obra-prima] +10 [dano: 1d6+4]); 3º — *escudo de fogo*, *bola de fogo* (CD 19), *flecha de chamas*, *lufada de vento* (CD 19), *tempestade glacial*F, *pequeno refúgio de Leomund*, *relâmpago*F (CD 19), *envenenamento* (toque à distância +5; CD 17), *anel de lâminas* [†], *nevasca*F, *névoa fétida* (CD 17); 4º — *rajada de chamas* [†] (CD 20), *praga* (CD 18), *tentáculos negros de Evard*, *orbe de ácido* [†]F, *orbe de frio* [†]F, *orbe de eletricidade* [†]F, *orbe de fogo* [†], *orbe de energia* [†], *orbe sônico* [†]F, *assassino fantasmagórico* (CD 18), *grito*F (CD 20), *muralha de fogo*; 5º — *arco voltaico* [†]F (CD 19), *névoa mortal* (CD 19), *cone glacial*F (CD 21), *coluna de chamas* (CD 21), *explosão ígnea* [†] (CD 21), *escudo de fogo em massa* [†], *raio prismático* [†] (CD 21).

[†] Nova magia descrita no Capítulo 4.

F Essas magias perdem seu subtipo energético normal e adquirem em lugar disso o subtipo [Fogo]. Elas infligem dano por fogo em vez de dano pelo tipo normal de energia (caso inflijam dano).

TABELA 2–20: O SÁBIO ELEMENTAL

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Especialização elemental, Resistência à Energia 5	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Imunidade a sono	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Energia Penetrante +2	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Resistência à Energia 10	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Foco em energia +1	—
6º	+3	+2	+2	+5	Visão no Escuro	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Resistência à Energia 20	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Energia penetrante +4	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Imunidade a paralisia e venenos	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Perfeição elemental, foco em energia +2, imunidade a energia	—

Equipamento: Camisão de cota de malha +2, escudo leve de aço +2, lança (obra-prima), foice (obra-prima), manto do Carisma +2, manto da resistência +2.

SÁBIO DE PRATA

De todos os elementos invocados ou moldados pela magia, a energia mágica talvez seja o mais puro. Não existe um análogo para este poder no mundo físico; ele só passa a existir através de magias, e portanto representa uma perfeição de intenção que contradiz a deficiência do mundo e de seus elementos mutáveis. Às vezes chamado de "mago da energia", o sábio de prata encara as magias que evocam ou empregam a energia mágica como as mais nobres e fascinantes à sua disposição, e procura ampliar seu conhecimento e controle dessa força mística sempre que surge a oportunidade.

A maioria dos sábios de prata são evocadores ou abjuradores, ou feiticeiros que escolhem uma variedade de magias energéticas conforme progridem em níveis. Sem uma certa propensão para manipular energias mágicas, o conjurador não consegue iniciar os estudos secretos do sábio de prata.

Os sábios de prata do Mestre às vezes unem-se a grupos que pretendem enfrentar um mago ou feiticeiro poderoso que defende sua residência com proteções poderosas de energia. Os sábios de prata suficientemente habilidosos conseguem dissolver os efeitos de energia criados por outros indivíduos.

Adaptação: Uma forma de alterar o sábio de prata é redirecionar seu foco para a manipulação de outras formas de energia que não a mágica: ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica. Por exemplo, um sábio de prata do fogo receberia +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque para magias de fogo e +2 de bônus na Classe de Armadura ao conjurar magias defensivas, graças a uma aura protetora flamejante. As magias de fogo com duração maior que instantânea teriam efeito prolongado, o personagem poderia subtrair seu nível de classe de qualquer dano por fogo que sofresse, e dissipar magias de fogo conjuradas por outros indivíduos.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um sábio de prata, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: 6 graduações em Conhecimento (arcano), 12 graduações em
Identificar Magia.

Magias: Capacidade de conjurar pelo menos cinco magias com o descritor [Energia], pelo menos uma das quais de 5º nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um sábio de prata (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os sábios de prata não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias /Magias Conhecidas: A cada nível após o 1º, o sábio de prata adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um sábio de prata, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Especialização em Energia: O sábio de prata recebe +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque realizadas para magias de energia. Ele também acrescenta +1 de bônus a cada dado de dano infligido por magias com o descritor [energia]. Se a magia de energia não infligir dano expresso em dados, ele acrescenta apenas +1 de bônus no dano infligido.

Por exemplo, a magia *mísseis mágicos* conjurada por um mago de 9º nível/sábio de prata de 1º nível inflige 1d4+2 pontos de dano por míssil. Um mago de 9º nível/sábio de prata de 4º nível inflige 4d6+7 pontos de dano de energia com sua magia *espada de Mordenkainen*.

Armadura Energética (Ext): Do 2º nível em diante, o sábio de prata recebe mais benefícios de magias de energia defensivas do que outros personagens. Se ele conjurar uma magia de energia que conceda um bônus de armadura ou de escudo à Classe de Armadura, aumenta o benefício normal em 2. Por exemplo, *armadura arcana* normalmente acrescenta +4 de bônus à CA do conjurador, mas caso seja conjurada por um sábio de prata com esta habilidade, esse bônus será de +6.

Energia Persistente (Ext): As magias de energia conjuradas por um sábio de prata de 3º nível ou superior duram mais tempo que o normal, e são mais difíceis de anular ou dissipar. A duração de uma magia de energia conjurada pelo sábio é dobrada, como se estivesse sob efeito do talento Estender Magia. Entretanto, o nível e o tempo de execução da magia não se alteram. As mesmas restrições existentes para magias esten-

Tabela 2–21: O Sábio de Prata

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Especialização em energia	—
2º	+1	+0	+0	+3	Armadura energética	+1 nível de classe de conjurador anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Energia persistente	+1 nível de classe de conjurador anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Restringir energia	+1 nível de classe de conjurador anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Desatar energia	+1 nível de classe de conjurador anterior

Ilustração de S. Belladin

didas aplicam-se às magias afetadas por esta habilidade. Além disso, a CD para anular ou dissipar as magias de energia do sábio de prata aumenta em 4.

Restringir Energia (Ext): Devido à sua crescente compreensão da energia mágica, um sábio de prata de 4º nível ou superior é capaz de prevenir danos contra si mesmo. Ele subtrai seu nível de classe do dano infligido por qualquer magia ou efeito de energia. Uma magia de energia que produz múltiplos ataques, como *mísseis mágicos*, deve ser tratada como um único ataque; deduza o nível do sábio do total do dano provocado pela magia, e não do dano de cada míssil.

Desatar Energia (Sob): No 5º nível, o sábio de prata aprende como desfazer uma magia ou efeito de energia e liberar sua força mágica. Como uma ação padrão, ele pode tentar dissipar uma única magia ou efeito de energia num raio de 18 m (até mesmo aqueles normalmente imunes a *dissipar magia*, como *muralha de energia*). Caso seja bem sucedido num teste de conjuração (CD 11 + nível do conjurador adversário), o efeito será desatado. Isso faz com que ele seja dissipado imediatamente, infligindo 1d6 pontos de dano por energia por nível da magia dissipada a todas as criaturas e objetos a até 3 m do local do efeito. Por exemplo, se um sábio de prata desatar a *muralha de energia* de outro conjurador, a energia mágica liberada infligiria 5d6 pontos de dano a qualquer criatura a menos de 3 m da localização da muralha.



Ilustração de S. Belladin

Silveith Agreimal, uma sábia de prata

EXEMPLO DE SÁBIO DE PRATA

Silveth Agreimal: Elfa feiticeira 10/sábia de prata 2; ND 12; humanóide (Médio); 12d4 DV; 31 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 22*, toque 16, surpresa 19*; Atq Base +6; Agr +6; Atq corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +7 (dano: 1d8, dec. 19–20) ou toque à distância +9 (dano conforme a magia); AE especialização em energia; QE características de elfo, armadura energética, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +5, Ref +8, Von +11 (+13 contra encantamentos); For 10, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 8, Car 18.

* Inclui +6 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Concentração +13, Conhecimento (arcano) +7, Ouvir +1, Procurar +3, Identificar Magia +17 (+19 para decifrar magias em pergaminhos), Observar +1, Usar Instrumento Mágico +13 (+15 para pergaminhos); Especialização em Combate, Potencializar Magia, Aptidão Mágica, Magia Penetrante, Dividir Raio [†].

[†] Novo talento descrito no Capítulo 3 deste livro.

Idiomas: Comum, Dracônico, Élfico.

Especialização em Energia: Silveth recebe +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque realizadas para magias de energia. Ela também acrescenta +1 de bônus a cada dado de dano infligido por magias com o descritor [energia]. Se a magia de energia não infligir dano expresso em dados, ela acrescenta apenas +1 de bônus no dano infligido.

Características de Elfo: Os elfos são imunes a efeitos mágicos de sono. Um elfo simplesmente passando a menos de 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente por ela.

Armadura Energética (Ext): Se Silveth conjurar uma magia de energia que conceda um bônus de armadura ou de escudo à Classe de Armadura, ela aumenta o benefício normal em 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/4 por dia; nível de conjurador: 11º): 0 — *raio de ácido* (toque à distância +9), *marca arcana, globos de luz, detectar magia, detectar venenos, som fantasma, luz, mensagem, ler magias*; 1º — *armadura arcana* (já conjurada), *mísseis mágicos, raio do enfraquecimento* (toque à distância +9), *escudo arcano, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, esplendor da águia, flecha ácida de Melf* (toque à distância +9), *raio ardente* (toque à distância +9), *ver o invisível*; 3º — *dissipar magia, velocidade, proteção contra energia, raio da exaustão* (toque à distância +9); 4º — *porta dimensional, orbe de energia* [†] (toque à distância +9), *esfera resiliente de Otiluke* (CD 18); 5º — *mão interposta de Bigby, cone glacial* (CD 19).

[†] Nova magia descrita no Capítulo 4.

Equipamento: Espada longa (obra-prima), *manto da resistência +2, anel de queda suave, anel de proteção +3, poção de curar ferimentos graves*, pergaminho de *pele de árvore* (nível de conjurador: 6º), 120 PL.

TAUMATURGO

A morte é o risco supremo que os conjuradores, como todos os aventureiros, devem enfrentar. Alguns são eliminados antes de terem a chance de atingir a glória; outros só encontram a verdadeira paz na pós-vida; e outros são trazidos de volta à vida por companheiros que dispõem dos poderosos recursos mágicos para realizar tal milagre. Para alguns raros indivíduos, essa viagem de ida e volta ao além traz um novo esclarecimento — uma compreensão do corpo e suas partes individuais que transcende o entendimento daqueles que não experimentaram a morte e voltaram para contar a estória.

Esses conjuradores recém revividos dizem que o primeiro som que ouvem ao voltar à vida é a pulsação vital do sangue em suas veias. Para esses poucos afortunados, esse fluxo é uma doce canção: o som da vida. Eles conseguem senti-lo infundin-

do energia em cada partícula de seus corpos, afastando a morte e a substituindo pela vida. Ele é espesso e morno e eles o recebem com avidez.

Esses conjuradores arcanos tornam-se taumaturgos: arcanistas falecidos que, ao serem trazidos de volta à vida, adquiriram uma compreensão inequívoca sobre a importância de seu sangue, transmitida por essa experiência traumática. Eles aprendem a evocar a magia desse fluido vital que sustenta a própria existência. Um taumaturgo nunca é treinado, devido à natureza incomum de sua iluminação, e quase sempre é um feiticeiro.

Os taumaturgos do Mestre raramente serão encontrados em grupos. É mais provável que eles vivam esparsamente dispersos entre a população de conjuradores da região.

Adaptação: Uma forma de alterar a apresentação dessa classe seria ligar os taumaturgos a alguma divindade ou entidade. Sempre que o personagem executar sua magia de sangue, também estará realizando um sacrifício para a entidade ou divindade, e é através desse patrono ávido por sangue que o taumaturgo recebe suas magias.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal e Bom.

Talentos: Fortitude Maior, Vitalidade.

Perícias: 4 graduações em Concentração.

Magias ou Habilidades Similares a Magia: 5º nível de conjurador arcano.

Especial: O personagem precisa ter sido morto e depois retornado à vida.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um taumaturgo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Cura (Sab) e Identificar Magia (Int).

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os taumaturgos não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias Diárias/Magias Conhecidas: A cada nível exceto o 5º e o 10º, o taumaturgo adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (como o talento adicional que os magos adquirem regularmente). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um taumaturgo, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Componente Sanguíneo (Sob): Um taumaturgo é capaz de substituir um componente material de suas magias por uma gota de seu próprio sangue, e ao fazer isso aumenta o poder da magia. O corte de uma lâmina pequena é suficiente para extrair o sangue; essa é uma ação livre, considerada parte normal da conjuração. Essa habilidade causa 1 ponto de dano ao taumaturgo, mas aumenta o nível do conjurador em 1. Caso o personagem possua Redução de Dano, ela não se aplica a esse ferimento.

Se uma magia possuir um componente material muito caro
(com custo superior a 1 PO), ele ainda precisará ser fornecido. Caso a magia não possua componentes materiais, o taumaturgo ainda poderá utilizar essa habilidade para aumentar seu poder, se desejar.

Conjuração Duradoura (Ext): Um taumaturgo tem o talento para se concentrar na conjuração e na manutenção das magias, apesar de se ferir ao fazê-lo. Quando realizar um teste de Concentração para conjurar, se concentrar ou dirigir uma magia enquanto estiver sujeito a dano, o taumaturgo subtrai seu nível do dano infligido pelo ataque que o atingiu durante a ação (ou sempre que ele estiver sujeito a dano contínuo, como no caso da *flecha ácida de Melf*). O taumaturgo ainda sofrerá integralmente o dano, mas ele terá menos probabilidade de afetar sua capacidade de conjurar, se concentrar ou direcionar magias.

Tabela 2–22: O Taumaturgo

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+0	Componente sanguíneo, conjuração duradoura, estancar	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
2º	+1	+3	+0	+0	Cicatrizes	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
3º	+1	+3	+1	+1	*Drenar força vital*	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
4º	+2	+4	+1	+1	Infusão de sangue	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
5º	+2	+4	+1	+1	Homúnculo	—
6º	+3	+5	+2	+2	Magia sanguinária	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
7º	+3	+5	+2	+2	Mais espesso que água	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
8º	+4	+6	+2	+2	Despertar o sangue	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
9º	+4	+6	+3	+3	Bálsamo	+1 nível de classe de conjurador arcano anterior
10º	+5	+7	+3	+3	Travessia sanguínea	—

Por exemplo, um taumaturgo de 1º nível consegue "ignorar" 1 ponto de dano de cada ataque que o atingir enquanto estiver conjurando magias, mas apenas para determinar a CD de seu teste de Concentração para conjurar. Caso ele sofra 5 pontos de dano enquanto estiver conjurando uma magia, é preciso realizar um teste de Concentração para não perdê-la, mas a CD será apenas 10 + 4 (dano sofrido menos 1) + o nível da magia. Um taumaturgo de 5º nível pode ignorar até 5 pontos de dano infligido por cada origem durante a conjuração (e portanto não precisaria realizar um teste de Concentração se sofresse 5 pontos de dano ou menos).

Devido a essa habilidade, o dano que um taumaturgo sofre ao utilizar as habilidades especiais componente sanguíneo e magia sanguinária não o obriga a realizar um teste de Concentração para terminar a magia que estiver conjurando.

Estancar (Ext): O taumaturgo estabiliza seus ferimentos automaticamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0. Ele ainda morrerá se atingir –10 pontos de vida ou menos.

Cicatrizes (Ext): A partir do 2º nível, o taumaturgo é capaz de armazenar magias escritas em sua pele e ativá-las posteriormente. O processo envolve marcas profundas na pele, o que não causa dano, embora geralmente deixe cicatrizes. Os ferimentos permanecerão abertos até que a magia seja conjurada; a partir de então, cicatrizarão normalmente. Essencialmente, o taumaturgo adquire o talento Escrever Pergaminho (consulte o *Livro do Jogador*) usando material alternativo.

Todas as regras, custo em XP e preços relacionados ao talento ainda se aplicam. Da mesma forma, "ler" as inscrições obedece às regras de ativação de pergaminhos, mas somente o taumaturgo é capaz de compreender as próprias cicatrizes. A pele de um humanóide comporta uma quantidade limitada de cicatrizes mágicas; um taumaturgo pode manter apenas seis cicatrizes ativas simultaneamente.

Ilustração de G.Kabic

***Drenar Força Vital* (SM):** A partir do 3º nível, o taumaturgo é capaz de *drenar força vital*, uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia.

Infusão de Sangue (Ext): A partir do 4º nível, o taumaturgo é capaz de armazenar magias de 1º, 2º e 3º níveis em sua corrente sanguínea. Essencialmente, ele adquire o talento Preparar Poção (consulte o *Livro do Jogador*) usando material alternativo. Todas as regras, custo em XP e preços relacionados ao talento ainda se aplicam, com as seguintes exceções:



Um taumaturgo usa sua habilidade travessia sangüínea para entrar em um bugbear...

Uma vez terminada, a poção ficará em circulação na corrente sanguínea do taumaturgo. A quantidade máxima de níveis de magia armazenada simultaneamente equivale ao nível de Constituição + níveis na classe de prestígio do personagem. Caso ele seja morto, todas as infusões estarão arruinadas de imediato — mesmo que o taumaturgo seja ressuscitado mais tarde. As infusões de sangue nunca são perdidas acidentalmente através de sangramentos ou ataques que drenam sangue.

Para consumir a infusão, o taumaturgo perfura sua pele e obtém o resultado esperado automaticamente. O processo usa uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade, semelhante a ingerir uma poção. É possível compartilhar qualquer infusão (com indivíduos de estômago forte) bebendo 30 ml de sangue do taumaturgo como uma ação de rodada completa. Para isso, o personagem deve ter um ferimento aberto; caso contrário, a criatura pode lhe infligir um ferimento que provoca 1 ponto de dano como parte da ação necessária para consumir o sangue. O taumaturgo não pode armazenar seu sangue num recipiente para ser usado mais tarde. A infusão deve ser utilizada ainda fresca, ou perderá a potência em 1 rodada.

***Homúnculo* (SM):** A partir do 5º nível, o taumaturgo utiliza o próprio sangue para criar um novo companheiro — um homúnculo (consulte o *Livro dos Monstros*). Para gerar essa criatura, o taumaturgo não precisa atender a nenhum dos Pré-Requisitos; no entanto, deve sacrificar permanentemente 1 Ponto de Vida como parte do processo de criação, que dura 1 hora.

O vínculo entre um taumaturgo e seu homúnculo é mais forte que o normal. O personagem é capaz de transferir seus ferimentos para a criatura, tocando-a (até 1 PV por nível a cada toque). Esta é uma ação padrão que provoca ataque de oportunidade.

Cada vez que o taumaturgo avança um nível nessa classe, o homúnculo adquire 1 DV, como descrito no *Livro dos Monstros*, recebendo os benefícios normais (aumento no bônus base de ataque, nos testes de resistência, etc.). O homúnculo chega ao máximo de 6 DVs quando o personagem atinge o 9º nível.

Caso seu homúnculo seja destruído, o taumaturgo sofre 2d10 pontos de dano, como descrito no *Livro dos Monstros*. A morte do personagem ocasiona a morte do homúnculo. O taumaturgo só pode possuir um homúnculo por vez.

Magia Sanguinária (Sob): A partir do 6º nível, o taumaturgo consegue infundir em suas magias a capacidade de extrair sangue de seus alvos. Para usar essa habilidade, o personagem deve infligir um ferimento em si mesmo; esta é uma ação livre que causa

3 pontos de dano no taumaturgo e torna-se uma parte normal da conjuração da magia. A Redução de Dano, caso o personagem a possua, não pode ser aplicada neste caso.

Uma magia sanguinária inflige 1d6 pontos de dano adicionais a cada alvo afetado. Esse dano só se aplica a magias que causam perda de pontos de vida, mas não as que provocam dano de habilidade ou outros tipos de dano. Construtos, elementais, limos, plantas, mortos-vivos e qualquer outra criatura desprovida de sangue ou substância similar em seu corpo são imunes a esse efeito.

Mais Espesso que Água (Sob): A partir do 7º nível, os fluidos vitais do taumaturgo estarão parcialmente sob seu controle consciente. Quando ele sofrer qualquer ferimento, o sangue se afastará do local, ignorando parte do dano. Portanto, o arcano sempre sofrerá 1 ponto de dano a menos em cada ataque bem-sucedido. Essencialmente, ele adquire Redução de Dano 1/contusão.

Despertar o Sangue (Sob): A partir do 8º nível, o taumaturgo adquire a habilidade sobrenatural de infundir uma consciência temporária no sangue de seu oponente. Caso acerte um oponente com um ataque de toque corpo a corpo, o fluido vital do alvo tentará se libertar — todo de uma vez. A pressão hidrostática rasgará os tecidos da vítima e causará 10d10 pontos de dano. Essa habilidade só pode ser utilizada uma vez por dia, mas o personagem pode tentar novamente caso fracasse. O efeito é instantâneo.

Construtos, elementais, limos, plantas, mortos-vivos e qualquer outra criatura desprovida de sangue ou substância similar em seu corpo são imunes a esse efeito.

Bálsamo (Ext): No 9º nível, o taumaturgo prepara um destilado especial, de utilização única, com seu sangue. Ao ingerir esse bálsamo, ele adquire 2 pontos permanentes de Constituição.

Travessia Sanguínea (Sob): No 10º nível, o taumaturgo está perfeitamente harmonizado com a essência do sangue. Ele adquire a habilidade sobrenatural de percorrer grandes distâncias através do sangue das criaturas vivas. Uma vez por dia, usando uma ação padrão, o personagem pode penetrar qualquer criatura viva (exceto elementais, limos, plantas, mortos-vivos ou outras criaturas desprovidas de sangue ou fluido similar) de sua categoria de tamanho ou maior e percorrer qualquer distância até outra criatura viva, na mesma rodada, não importa quão afastada ela esteja. O taumaturgo precisa apenas indicar a direção e a distância aproximadas ("uma criatura a 30 quilômetros a oeste daqui") e a habilidade o transportará até o alvo disponível mais próximo do destino. É impossível definir criaturas específicas como destino, a menos que o taumaturgo tenha uma amostra do sangue do alvo, conservada num frasco que deve ser empunhado pelo viajante.



... e depois sair numa explosão sangrenta.

Ilustração de G. Kubic

As criaturas envolvidas não precisam conhecer o taumaturgo O personagem não pode usar seu próprio corpo como ponto de partida. Se a criatura inicial não permitir a travessia, o arcano deve obter sucesso num ataque de toque corpo a corpo para ativar a habilidade (se o ataque não for bem sucedido, é possível tentar novamente no mesmo dia). Quando chegar ao destino, o taumaturgo seleciona um espaço adjacente à criatura final para terminar a jornada. O processo não causa dano ou dor aos seres envolvidos, exceto se o taumaturgo desejar (veja a seguir). No entanto, quase sempre a criatura ficará surpresa e incomodada por servir como destino de um portal mágico.

Caso queira, o taumaturgo poderá realizar uma "saída sangrenta" e tentar ferir a criatura final. Ele sai de forma explosiva do corpo da criatura, infligindo 10d6 pontos de dano a menos que ela obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de classe do taumaturgo + modificador de Con). O personagem deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficará atordoado por 1 rodada devido ao choque da explosão.

EXEMPLO DE TAUMATURGO

Cotter Maggin: humano feiticeiro 6/taumaturgo 2; ND 8; humanóide (Médio); 6d4+12 mais 2d6+4 mais 3 DV; 42 HP; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 16*, toque 12, surpresa 15*; Atq base +4; Agr +5; Atq ou Atq Ttl corpo a corpo: adaga (obra-prima) +6 (dano: 1d4+1, dec. 19–20); AE —; QE componente sanguíneo, conjuração duradoura, familiar (víbora Miúda), benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias), cicatrizes, estancar; Tend. N; TR Fort +9, Ref +3, Von +5; For 12, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 19.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Blefar +18, Concentração +13, Diplomacia +6, Disfarces +4 (+6 para imitar outras pessoas), Intimidação +6; Prontidão (do familiar), Esquiva, Fortitude Maior, Foco em Magia (evocação), Vitalidade.

Idioma: Comum.

Componente Sanguíneo (Sob): Cotter é capaz de substituir um componente material (que não possua valor em PO) de suas magias por uma gota de seu próprio sangue como uma ação livre. Essa habilidade causa 1 ponto de dano, mas aumenta o nível do conjurador em 1. A Redução de Dano não se aplica a esse ferimento.

Conjuração Duradoura (Ext): Cotter subtrai 2 da CD dos testes de Concentração para conjurar, se concentrar ou dirigir uma magia enquanto estiver sujeito a dano (ou sempre que estiver sujeito a dano contínuo).

Familiar: O familiar de Cotter é uma víbora Miúda chamada Agrippa. O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Agrippa: Víbora Miúda familiar; ND —; besta mágica (Miúdo); 8 DV; 21 PV; Inic. +3; Desl. 4,5 m, escalar 4,5 m, natação 4,5 m; CA 24*, toque 15, surpresa 21*; Atq Base +4; Agr –7; Atq corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1 mais veneno); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1 mais veneno); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m; AE veneno; QE transmitir magias de toque, evasão aprimorada, faro, falar com o mestre; Tend. N; TR Fort +5, Ref +5, Von +6; For 4, Des 17, Con 11, Int 12, Sab 12, Car 2.

* Inclui +4 de bônus de armadura da *armadura arcana*.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +15, Ouvir +6, Observar +6, Natação +5; Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): Agrippa possui uma mordida venenosa que inflige dano inicial e secundário de 1d6 Con. A CD para o teste de resistência é 10.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Agrippa pode transmitir magias de toque para Cotter (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Falar com o Mestre (Ext): Agrippa pode se comunicar verbalmente com Cotter. As outras criaturas não entendem a comunicação sem auxílio mágico.

Faro (Ext): Pode detectar a aproximação de inimigos, localizar adversários ocultos, e rastrear pelo faro.

Evasão Aprimorada (Ext): Se Agrippa for exposta a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso e metade do dano caso fracasse no teste.

Benefícios do Familiar: Cotter recebe benefícios especiais por possuir um familiar. A criatura lhe concede +3 de bônus nos testes de Blefar (incluídos nas estatísticas acima).

Prontidão (Ext): Agrippa concede Prontidão a seu mestre enquanto estiver a menos de 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Cotter pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre possui a mesma conexão com um item ou lugar que seu familiar.



Ilustração de Matt Cavotta

Partilhar Magias (Sob): Cotter pode fazer com que qualquer magia que conjure sobre si mesmo afete também seu familiar se este estiver a menos de 1,5 m no instante da conjuração. Ele também é capaz de conjurar uma magia com o alvo "Você" sobre o familiar.

Estancar (Ext): Cotter estabiliza seus ferimentos automaticamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0. Ele ainda morrerá se atingir –10 pontos de vida ou menos.

Cicatrizes (Ext): Cotter é capaz de inscrever até seis magias em sua pele para serem ativadas posteriormente, como se possuísse o talento Escrever Pergaminho. Atualmente, ele tem as seguintes magias armazenadas: *porta dimensional, vôo, invisibilidade, reflexos, remover maldição* e mais uma à escolha do Mestre.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/6/4 por dia; nível de conjurador: 8º): 0 — *raio de ácido* (toque à distância +5), *detectar magia, romper morto-vivo* (toque à distância +5), *brilho* (CD 15), *luz, mãos mágicas, mensagem, ler magias*; 1º — *alarme, toque macabro* (toque à distância +5; CD 15), *armadura arcana* (já conjurada), *mísseis mágicos, montaria arcana*; 2º — *vigor do urso, nublar, ver o invisível*; 3º — *bola de fogo* (CD 18), *vôo*; 4º —*drenar temporário* (toque à distância +5).

Equipamento: Anel de proteção +1, adaga (obra-prima), *manto do Carisma +2, poção de curar ferimentos graves, varinha de agilidade de do gato* (22 cargas), amuleto de ouro (600 PO), 10 PL.



Ilustração de M. Carvotta

Mais que o poder das próprias magias, a metodologia da conjuração é a parte mais importante do arsenal de poder místico de um conjurador. Empregando talentos para aprimorar alguns elementos da conjuração, um personagem habilidoso pode conseguir resultados muito maiores que o nível de poder das magias que emprega.

INVOCAÇÕES E HABILIDADES SIMILARES A MAGIA

Muitos talentos úteis para conjuradores também são proveitosos para personagens ou criaturas que empregam invocações e habilidades similares a magia. As habilidades similares a magia representam um talento mágico inato que é parte da natureza essencial de uma criatura, uma expressão de vontade ou uma ação mental que se assemelha a uma magia em quase todos os aspectos.

Aprender a utilizar uma habilidade similar a magia requer o mesmo nível de treinamento ou de esforço necessário para dominar uma atividade física, como a natação, e é tão fácil que se pode supor que qualquer personagem ou criatura com uma habilidade como essa a domina completamente assim que ela é adquirida. Usar uma habilidade similar a magia requer concentração (possivelmente provocando ataques de oportunidade) e, no caso de habilidades similares a magia que podem ser empregadas apenas um número determinado de vezes por dia, exige que o usuário se utilize de um reservatório de poder mágico que deve ser preenchido novamente antes que possa ser acionado de novo.

As invocações também são habilidades similares a magia. A única diferença entre as invocações e as demais habilidades similares a magia é que invocações exigem gestos, e portanto ficam sujeitas à chance de falha de magia arcana (consulte a classe bruxo no Capítulo 1).

Os bruxos e outras criaturas com habilidades similares a magia podem se beneficiar dos seguintes talentos.

Magias em Combate: Esse talento funciona da mesma forma com magias, invocações ou habilidades similares a magia.

Magia Penetrante: Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior têm o mesmo efeito que possuem em magias nas invocações e habilidades similares a magia.

Talentos de Magias Similares a Armas: Um personagem que utiliza invocações ou habilidades similares a magia pode ser capaz de aproveitar talentos como Foco em Arma ou Tiro Preciso, como descrito em Talentos e Magias Similares a Armas, adiante (a *rajada arcana* do bruxo é bélica).

Talentos Metamágicos Súbitos: Esses talentos metamágicos não requerem modificações nos níveis das magias, e portanto funcionam igualmente bem com habilidades similares a magia ou invocações (embora como as habilidades similares a magia não possuem componentes verbais ou gestuais, Magia Silenciosa Súbita não pode ser aplicada, e Magia Sem Gestos Súbita apenas a invocações).

As criaturas com habilidades similares a magia em níveis suficientemente elevados descobrirão que os talentos metamágicos súbitos são menos úteis do que Potencializar Habilidade Similar a Magia e Acelerar Habilidade Similar a Magia (consulte o *Livro dos Monstros*), bem como o talento Maximizar Habilidade Similar a Magia apresentado neste capítulo.

Outros Talentos Metamágicos: Exceto pelas observações acima, geralmente os talentos metamágicos não podem ser empregados para alterar invocações ou habilidades similares a magia.

NÍVEL DE CONJURADOR

No contexto de um pré-requisito para um talento ou classe de prestígio, o nível de conjurador (como "5º nível de conjurador") mede a habilidade do personagem para canalizar uma quantidade mínima de poder arcano. Para os talentos ou classes de prestígio que estabelecem esse nível mínimo, as criaturas que utilizam habilidades similares a magia ou invocações em vez de magias devem adotar seu nível de conjurador fixo ou seu nível de classe para determinar sua qualificação. Por exemplo, Criar Item Maravilhoso tem como pré-requisito 3º nível de conjurador, logo tanto um bruxo de 3º nível quanto um nixie (4º nível de conjurador para a habilidade similar a magia *enfeitiçar pessoa*) atendem à exigência.

NÍVEL DE CONJURAÇÃO

Além dos limites do poder mágico, um pré-requisito de nível de conjuração mede o tamanho e a complexidade das magias que podem ser englobadas pela mente de um personagem. À medida que aumentam em níveis, as magias tornam-se exponencialmente mais complicadas, exigindo uma disciplina mental e uma compreensão de princípios que personagens de níveis iniciais não conseguem aprender. Os magos dominam esses princípios avançados através de estudos cuidadosos; os feiticeiros e outros conjuradores arcanos espontâneos intuem o que precisam saber conforme sua experiência aumenta.

Os personagens ou criaturas que utilizam habilidades similares a magia ou invocações jamais aprendem os circunlóquios de lógica e o treinamento mental necessário para conjurações avançadas. Por isso, pré-requisitos para talentos e classes de prestígio baseados em níveis específicos de magias conjuráveis (por exemplo, "Capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível") não podem ser atendidos por habilidades similares a magia ou invocações — nem mesmo as que permitem que o personagem utilize uma magia arcana específica do nível apropriado ou superior.

PRÉ-REQUISITOS DE MAGIAS ESPECÍFICAS

Um pré-requisito baseado numa magia específica mede se o personagem ou a criatura em questão é capaz de produzir o efeito necessário, e como tal, invocações e habilidades similares a magia que geram o efeito relevante atendem à exigência de conhecimento da magia. Por exemplo, uma classe de prestígio com o pré-requisito "deve conhecer (ou ser capaz de conjurar) a magia *escuridão* é atendido por um bruxo que escolha *escuridão* como uma de suas invocações, ou por qualquer criatura que possua *escuridão* como habilidade similar a magia.

TALENTOS E MAGIAS SIMILARES A ARMAS

Qualquer magia que necessite de uma jogada de ataque e inflija dano funciona como uma arma em certos aspectos. Dessa forma, diversos talentos que aprimoram o desempenho com armas podem ser usados para modificar essas magias.



Ilustração de J. Miranda

Morthos obtém sucesso utilizando uma rajada mística

MAGIAS SIMILARES A ARMAS

Para a escolha de talentos de combate, as magias similares a arma se dividem em duas categorias — magias à distância e magias de toque.

Magias à Distância: As magias à distância incluem as que necessitam de jogadas de ataque de toque à distância, como efeitos de raios ou mísseis (os exemplos incluem *flecha ácida de Melf* e *orbe de ácido menor*, descrito na página 120). Essa categoria também inclui magias que geram efeitos que funcionam como armas de ataque à distância e exigem jogadas de ataque à distância (e não de ataque de toque à distância), como *cachecol da decapitação* ou *shuriken ígneo* (descritas respectivamente nas páginas **104** e **126**).

Magias de Toque: As magias de toque incluem quaisquer magias que inflijam dano com alcance de toque.

TALENTOS VÁLIDOS

Os talentos abaixo podem ser escolhidos para aprimorar o desempenho de magias similares a armas em combate (para mais detalhes sobre cada talento, consulte o Capítulo 5 do *Livro do Jogador*).

Acuidade com Arma: O personagem pode tratar as magias de toque como armas leves e usar seu modificador de Destreza (em vez de Força) nas jogadas de ataque.

Ataque Desarmado Aprimorado: É possível acrescentar o dano do ataque desarmado ao de uma magia de toque lançando a magia através de um ataque corpo a corpo normal, em vez de um ataque de toque. O defensor recebe todos os benefícios da armadura e do escudo, mas caso seja atingido, o golpe desarmado lhe inflige o dano normal, além do dano causado pela magia descarregada. Se o ataque desarmado fracassar, a magia não será descarregada.

Caso o ataque desarmado obtenha um sucesso decisivo, o dano da magia não será multiplicado.

Foco em Arma: Escolha uma categoria de magias similares a armas (à distância ou de toque). O personagem receberá +1 de bônus em todas as jogadas de ataque para essas magias. É possível escolher este talento uma segunda vez, escolhendo outra categoria de magias similares a armas.

Punho Atordoante: Quando realiza um ataque desarmado para lançar uma magia de toque (conforme descrito em Ataque Desarmado Aprimorado, acima), o personagem também atordoa qualquer alvo que fracassar num teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível do personagem + modificador de Sab).

Sucesso Decisivo Aprimorado: Escolha uma categoria de magias similares a armas (à distância ou de toque). Ao empregar uma magia da categoria selecionada, sua margem de ameaça é duplicada, de modo que uma magia que normalmente obtém um sucesso decisivo com o resultado 20 passa a ter margem 19–20. É possível escolher este talento uma segunda vez, escolhendo outra categoria de magias similares a armas.

Tiro Certeiro: O personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com magias à distância que inflijam dano à distância de até 9 m. As magias que provocam apenas dano temporário de habilidade, impõem penalidades em valores de habilidade ou drenam energia recebem +1 na jogada de ataque, mas não no dano.

Tiro Preciso: É possível disparar uma magia à distância contra um oponente envolvido num combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade normal de –4 na jogada de ataque.

DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Os talentos descritos nesta seção complementam os encontrados no *Livro do Jogador*. A Tabela 3–1 resume os pré-requisitos e os benefícios de todos e indica quais podem ser escolhidos como talentos adicionais de um guerreiro.

TALENTOS DRACÔNICOS

Os talentos dracônicos podem ser escolhidos pelos feiticeiros, e lhes concedem habilidades similares às de seus ancestrais dragões. Alguns aumentam as capacidades físicas do personagem, dando-lhe garras ou tornando-o mais resistente aos ataques, enquanto outros permitem que ele canalize suas habilidades num sopro poderoso ou lhe dão afinidade ao tipo de energia do sopro de seu ancestral.

ACELERAR SÚBITO [METAMÁGICO]

O personagem pode conjurar magias com a velocidade do pensamento sem preparação especial.

Pré-Requisito: Acelerar Magia, Potencializar Súbito, Estender Súbito, Maximizar Súbito, Silenciar Súbito, Magia Sem Gestos Súbita.



Ilustração de J. Miranda

Benefício: Uma vez por dia, o personagem consegue aplicar o efeito do talento Acelerar Magia para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência. Ele ainda poderá empregar Acelerar Magia normalmente, se possuir esse talento.

ALMA DO NORTE

O personagem possui uma compreensão mágica da natureza do frio.

Benefício: Um talento inato para a magia lhe concede as seguintes habilidades similares a magia como um conjurador de 1º nível: 1/dia — *toque macabro, raio de gelo, resistência*. CD para o teste de resistência 10 + nível da magia + modificador de Car.

Tabela 3–1: Talentos

Talentos Gerais	Pré-Requisitos	Benefício
Alma do Norte	—	Usa *toque macabro, sraio de gelo, resistência* como habilidade similar a magia 1/dia
Assombração Noturna	—	Usa *globos de luz, prestidigitação, servo invisível* como habilidade similar a magia 1/dia
Ataque com Varinha	4 graduações em Usar Instrumento Mágico	Faz um ataque de toque com varinha infligindo 1d6 de dano e conjura magia
Comunicador	—	Utiliza *marca arcana, compreender idiomas e mensagem* como habilidades similares a magia 1/dia
Conjurador Bélico	Capacidade de ignorar a chance de falha de magia arcana da armadura	Ignora a chance de falha de magia arcana de armaduras mais pesadas
Conjurador Experiente[2]	4 graduações em Identificar Magia	Aumenta o nível de conjurador em +4
Defesa Arcana[2]	Foco em Magia numa escola específica	+3 de bônus nos testes de resistência contra a escola especificada
Elevar Habilidade Similar a Magia[2]	Habilidade similar a magia com 6º nível de conjurador ou superior	Usa habilidade similar a magia em nível mais elevado até 3/dia
Especialização em Magias à Distância[2]	Foco em Arma (magia à distância), 4º nível de conjurador	+2 de bônus nas jogadas de dano com magias à distância
Especialização em Magias de Toque	Foco em Arma (magia de toque), 4º nível de conjurador	+2 de bônus nas jogadas de dano com magias de toque
Espírito Guardião	Habilidade de classe espírito vigilante	Refaz iniciativa 2/dia, refaz qualquer teste 1/dia
Invocação Adicional[3]	Capacidade de utilizar invocações menores	Aprende uma invocação adicional um grau menor do que o máximo
Lugar Adicional[3]	4º nível de conjurador	Adquire um lugar de magia adicional até um nível menor que o máximo
Maestria Arcana	Capacidade de conjurar magias arcanas, invocações ou habilidades similares a magia	O personagem pode escolher 10 nos testes de conjuração
Magia Adicional[3]	3º nível de conjurador	Aprende uma magia adicional até um nível menor que o máximo
Magia Inata[2]	Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia Sem Gestos	Usa magia como habilidade similar a magia uma vez por rodada
Magia Secreta Adicional[3]	Habilidade de classe magia secreta, capacidade de conjurar magias de 2º nível	Aplica Aumentar Magia, Estender Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa permanentemente a uma magia
Manipulador Arrojado de Varinhas	1 graduação em Usar Instrumento Mágico, Criar Varinha	Aumenta o nível de conjurador da varinha gastando uma carga adicional
Mãos Místicas	—	Usa *mãos mágicas, abrir/fechar, disco flutuante de Tenser* como habilidade similar a magia 1/dia
Matador de Magos[1]	Bônus base de ataque +3, 2 graduações em Identificar Magia	+1 de bônus nos testes de resistência; arcanistas ameaçados pelo personagem não podem conjurar na defensiva
Maximizar Habilidade Similar a Magia[2]	Habilidade similar a magia com 6º nível de conjurador ou superior	Maximiza os efeitos numéricos variáveis de uma habilidade similar a magia até 3/dia
Nascido na Necrópole	—	Usa *causar medo, som fantasma, toque da fadiga* como habilidade similar a magia 1/dia
Obter Familiar	4 graduações em Conhecimento (arcano), 3º nível de conjurador arcano	Obtém um familiar da mesma forma que um feiticeiro ou mago
Penetrar Camuflagem Mágica[1]	Con 13, Lutar às Cegas, Matador de Magos	Ignora a camuflagem mágica das criaturas atacadas
Penetrar Proteção Mágica[1]	Con 13, Matador de Magos	Ignora bônus mágicos na Classe de Armadura
Portador da Varinha Dupla	Criar Varinha, Combater com Duas Armas	Ativa a segunda varinha gastando 2 cargas adicionais
Vantagem Adicional	4º nível de mago da guerra	+1 de bônus na habilidade vantagem do mago da guerra, mais 1/4 níveis de classe
Visionário	—	Usa *detectar magia, detectar portas secretas, ler magias* como habilidade similar a magia 1/dia

Talentos Dracônicos	Pré-Requisitos	Benefício
Ancestral Dracônico	1º nível de feiticeiro	Adquire uma perícia de classe dracônica e bônus nos testes de resistência contra *sono* e paralisia
Garras Dracônicas	Ancestral Dracônico	Adquire garras e pode executar um ataque rápido com elas ao conjurar
Legado Dracônico	Quatro talentos dracônicos quaisquer	Adiciona magias à lista de magias conhecidas
Pele Dracônica	Ancestral Dracônico	Aumenta a armadura natural em 1
Poder Dracônico	Ancestral Dracônico	+1 no nível de conjurador e na CD das magias do tipo de energia do ancestral dracônico
Presença Dracônica	Ancestral Dracônico	Causa medo em oponentes de nível inferior ao conjurar magias
Resistência Dracônica	Ancestral Dracônico	Adquire resistência a energia do tipo do ancestral dracônico
Sopro Dracônico	Ancestral Dracônico	Converte energia de magias em sopro
Vôo Dracônico	Ancestral Dracônico	Após conjurar uma magia, voa o restante da rodada

Talentos Metamágicos	Pré-Requisitos	Benefício
Criar Magia Contingente	11º nível de conjurador	Anexa magias semipermanentes a uma criatura e estabelece condições de ativação
Acelerar Súbito	Acelerar Magia, Potencializar Súbito, Estender Súbito, Maximizar Súbito, Silenciar Súbito, Magia Sem Gestos Súbita	Conjura magias como ação rápida sem preparação especial 1/dia
Ampliar Magia Súbito	—	Aumenta as medidas numéricas da magia em 50% sem preparação especial 1/dia
Conhecimento Negro de Moil	Foco em Magia (necromancia), 7º nível de conjurador	Acrescenta dano adicional por energia negativa a magias de necromancia
Corrente de Magia	Qualquer talento metamágico	Redireciona as magias para afetar alvos secundários
Dividir Raio	Qualquer talento metamágico	Magias de raio afetam um alvo adicional
Esculpir Magia	Qualquer talento metamágico	Altera a área da magia
Estender Súbito	—	Duplica a duração da magia sem preparação especial 1/dia
Fortificar Magia	—	Conjura magias com nível de conjurador mais alto para ignorar Resistência à Magia
Magia Cooperativa	Qualquer talento metamágico	Bônus na CD do teste de resistência e nos testes de conjuração das magias conjuradas com outros arcanistas
Magia do Santuário	Qualquer talento metamágico	Nível efetivo da magia é maior em um lugar específico, menor em qualquer outro
Magia Explosiva	—	Criaturas são empurradas para o limite da área de efeito
Magia Geminada	Qualquer talento metamágico	Conjura uma mesma magia duas vezes simultaneamente
Magia Persistente	Estender Magia	Magias com alcance fixo ou pessoal duram 24 horas
Magia Sem Gestos Súbita	—	Conjura magias sem os componentes gestuais sem preparação especial 1/dia
Magia Transdimensional	—	Magias afetam criaturas em planos coexistentes e espaços extradimensionais
Maximizar Súbito	Qualquer talento metamágico	Maximiza os efeitos numéricos variáveis da magia sem preparação especial 1/dia
Mesclar Energias[2]	Substituir Energias	Duplica o dano de magias de energia acrescentando outro tipo
Nascido dos Três Trovões	4 graduações em Conhecimento (natureza), Substituir Energia (eletricidade)	Magias sônicas ou de eletricidade infligem ambos os tipos de dano
Potencializar Súbito	Qualquer talento metamágico	Aumenta os efeitos numéricos variáveis da magia em 50% sem preparação especial 1/dia
Repetir Magia	Qualquer talento metamágico	A magia é conjurada outra vez automaticamente na rodada seguinte
Retardar Magia	Qualquer talento metamágico	Efeitos mágicos são atrasados 1–5 rodadas
Senhor do Suprafrio	9 graduações em Conhecimento (os planos), Substituir Energia (frio), capacidade de conjurar uma magia com o descritor [Frio]	Magias do frio infligem metade do dano por energia negativa
Silenciar Súbito	—	Conjura magias sem os componentes verbais sem preparação especial 1/dia
Substituir Energias[2]	Qualquer outro talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano)	Possibilita alterar o tipo de energia da magia
Substituir por Contusão	5 graduações em Conhecimento (arcano), qualquer talento metamágico	Magias de energia infligem dano por contusão

1 Um guerreiro pode escolher este talento como um de seus talentos adicionais.

2 É possível escolher este talento diversas vezes, mas seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecioná-lo, ele será aplicado a uma nova escola de magia, classe de conjuração, tipo de energia ou seleção de magias.

3 É possível escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

AMPLIAR MAGIA SÚBITO [METAMÁGICO]

O personagem pode aumentar a área de efeito das suas magias sem preparação especial.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem consegue aplicar o efeito do talento Ampliar Magia para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência. Ele ainda poderá empregar Ampliar Magia normalmente, se possuir esse talento.

ANCESTRAL DRACÔNICO [DRACÔNICO]

O personagem possui uma conexão mais próxima com sua linhagem dracônica distante.

Pré-Requisito: 1º nível de feiticeiro.

Benefício: Escolha um dragão da lista ao lado e obtenha a perícia indicada como perícia de classe. Trata-se da herança dracônica do personagem, que não pode ser mudada após a escolha deste talento. Meio-dragões devem escolher o mesmo tipo de dragão que seu genitor.

Ancestral Dracônico

Tipo de Dragão	Tipo de Energia	Perícia
Azul	Eletricidade	Ouvir
Branco	Frio	Equilíbrio
Bronze	Eletricidade	Sobrevivência
Cobre	Ácido	Esconder-se
Latão	Fogo	Obter Informação
Negro	Ácido	Esconder-se
Ouro	Fogo	Cura
Prata	Frio	Disfarces
Verde	Ácido	Furtividade
Vermelho	Fogo	Intimidar

Além disso, o personagem adquire um bônus nos testes de resistência contra *sono* e paralisia, bem como contra magias e habilidades com o tipo de energia do seu Ancestral Dracônico. Esse bônus equivale ao número de talentos draconianos que ele possuir.

ASSOMBRAÇÃO NOTURNA

O personagem possui uma compreensão mágica das coisas invisíveis.

Benefício: Um talento inato para a magia lhe concede as seguintes habilidades similares a magia como conjurador de 1º nível: 1/dia — *globos de luz, prestidigitação, servo invisível*. CD para o teste de resistência 10 + nível da magia + modificador de Car.

ATAQUE COM VARINHA

O personagem é capaz de canalizar a energia mágica de uma varinha através de um ataque corpo a corpo.

Pré-Requisito: 4 graduações em Usar Instrumento Mágico.

Benefício: Como uma ação padrão, o personagem consegue desferir um ataque de toque com a varinha, gastando uma carga para infligir 1d6 pontos de dano à criatura atingida. Nenhum dano adicional pode ser aplicado a esse ataque, qualquer que seja sua origem (incluindo bônus por ataques furtivos, inimigos prediletos e destruir), mas é possível ativar a varinha como parte do ataque. Se a magia conjurada for um raio ou especificar um alvo, este será a criatura atingida (sendo que os raios a atingem automaticamente). Caso a magia afete uma área ou crie uma dispersão, o personagem pode designar o ponto de origem em qualquer interseção do espaço da criatura (mas ao fazê-lo pode acabar no interior da área afetada). As magias cujos efeitos não se aplicam a uma área (como as diversas magias de *invocar criaturas*) não podem ser empregadas com este talento.



Ilustração de D. Crabapple

Uma estudante do conhecimento negro de Moil

COMUNICADOR

O personagem possui uma compreensão mágica da essência da linguagem.

Benefício: Um talento inato para a magia lhe concede as seguintes habilidades similares a magia como conjurador de 1º nível: 1/dia — *marca arcana, compreender idiomas, mensagem*.

CONJURADOR BÉLICO

O treinamento do personagem lhe permite evitar a chance de falha de magia arcana quando utiliza armaduras mais pesadas que o normal.

Pré-Requisito: Capacidade de ignorar a chance de falha de magia arcana da armadura.

Benefício: O personagem é capaz de vestir uma armadura de uma categoria de peso superior que o normal e ainda evitar a chance de falha de magia arcana. Por exemplo, caso normalmente possua a habilidade de usar armaduras leves sem chance de falha de magia arcana, esse talento permite utilizar armaduras médias e continuar a conjurar normalmente. Essa habilidade não se estende a escudos, nem se aplica a magias obtidas de outras classes de conjuração além da que permite conjurar vestindo armadura.

CONJURADOR EXPERIENTE

Escolha uma classe de conjurador que o personagem já possua. As magias dessa classe que ele conjurar se tornarão mais poderosas.

Pré-Requisito: 4 graduações em Identificar Magia.

Benefício: Seu nível de conjurador para a classe escolhida aumenta em 4. Esse benefício não pode elevar o nível de conjurador do personagem além do equivalente ao seu número de Dados de Vida. No entanto, mesmo que ele não possa utilizar imediatamente o bônus integral, caso adquira Dados de Vida provenientes de níveis em classes que não utilizam magia, poderá aplicar o restante do bônus. Por exemplo, um feiticeiro de 5º nível/guerreiro de 3º que escolhesse esse talento subiria seu nível de conjurador como feiticeiro de 5º para 8º (pois possui 8 Dados de Vida). Caso mais tarde adquirisse um nível de guerreiro, receberia o restante do bônus e seu nível de conjurador como feiticeiro chegaria ao 9º (pois agora possui 9 Dados de Vida).

Se o personagem tiver duas ou mais classes capazes de conjurar magias (como um bardo/feiticeiro ou um ranger/ druida), deverá escolher qual delas receberá os benefícios desse talento.

Esse talento não afeta a quantidade de magias diárias ou magias conhecidas. Ele apenas aumenta o nível de conjurador, o que ajuda a penetrar Resistência à Magia e aumenta a duração e outros efeitos de suas magias.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Cada vez que for escolhido, será aplicado a uma classe de conjurador diferente. Por exemplo, um clérigo de 4º nível/mago de 5º nível que adquira esse talento duas vezes teria 8º nível de conjurador para magias de clérigo e 9º para magias de mago.

CONHECIMENTO NEGRO DE MOIL [METAMÁGICO]

O estudo do conhecimento sinistro e das técnicas de conjuração dos extintos Senhores da Noite de Moil tornam suas magias de necromancia particularmente potentes.

Pré-Requisito: Foco em Magia (necromancia), 7º nível de conjurador.

Benefício: Qualquer magia de necromancia conjurada pelo personagem pode ser transformada numa magia moiliana, infli-

gindo 1d6 pontos de dano adicional por energia negativa +1d6 a cada dois níveis da magia (+1d6 para magias de 1º nível, +2d6 para magias de 2º ou 3º níveis, e assim por diante). Se a magia permitir um teste de resistência, o alvo sofre metade do dano por energia negativa caso obtenha sucesso, independente do resultado do teste em relação ao efeito normal da magia.

Além dos componentes normais, uma magia moiliana exige a criação e a destruição de um osso rúnico moiliano — um pequeno osso humano (geralmente uma falange) com inscrições arcanas cuidadosamente preparadas. Apenas um personagem treinado no conhecimento negro de Moil conhece os segredos da criação desse item, que leva 1 hora para ser produzido e exige tintas e pós especiais que custam 25 PO por dado de dano de energia negativa gerado. Por exemplo, um osso rúnico capaz de acrescentar 3d6 pontos de dano de energia negativa a uma magia custa 75 PO para ser fabricado.

Embora o dano máximo de energia negativa infligido por uma magia moiliana seja baseado em seu nível, o dano real é limitado pelo osso rúnico. Por exemplo, se um feiticeiro conjurar *dedo da morte* (uma magia de 7º nível, portanto normalmente infligindo +4d6) com um osso rúnico de 75 PO (3d6), a magia infligirá apenas 3d6 pontos de dano adicional por energia negativa.

Uma magia moiliana ocupa o lugar normal de uma magia do mesmo nível.

CORRENTE DE MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem é capaz de conjurar magias que afetam outros alvos além do primário.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Qualquer magia que especifique um único alvo e possua alcance superior a toque pode ser alterada para afetar o alvo primário normalmente, e em seguida propagar-se a um número de alvos equivalente ao nível de conjurador do personagem (no máximo 20). Cada arco afeta um alvo secundário escolhido pelo jogador, todos os quais devem estar a até 9 m do alvo primário, e nenhum dos quais pode ser afetado mais de uma vez. O personagem pode optar por atingir menos alvos que o máximo.

Se a corrente de magia infligir dano, cada um dos alvos secundários sofre metade do dano do alvo primário (arredondado para baixo) e pode realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (quer a magia permita um teste de resistência para o alvo primário ou não). Para magias que não infligem dano, a CD contra o efeito estendido é reduzida em 4. Por exemplo, se um mago de 10º nível normalmente conjura *causar medo* com CD 14, *causar medo* em corrente poderia atingir um chefe goblin com CD 14 e até 10 dos seus guardas que estiverem nas proximidades com CD 10.

Uma magia em corrente ocupa o lugar de uma magia três níveis superior.

CRIAR MAGIA CONTINGENTE [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem sabe como anexar magias semipermanentes a uma criatura e condicionar sua ativação a certos critérios.

Pré-Requisito: 11º nível de conjurador.

Benefício: Qualquer magia conhecida pode se tornar contingente. Criar uma magia contingente leva um dia para cada 1.000 PO em seu preço base (nível da magia × nível do conjurador × 100 PO). Para criar uma magia contingente, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matérias-primas que custam metade do preço base. Algumas magias exigem custos adicionais em componentes materiais ou XP (conforme indicado em suas descrições), que devem ser pagos quando a magia contingente for criada.

Consulte Magias Contingentes na página **139** para mais informações.

DEFESA ARCANA

Escolha uma escola de magia, por exemplo ilusão. O personagem é capaz de resistir às magias dessa escola melhor que o normal.

Pré-Requisito: Foco em Magia na escola selecionada.

Benefício: O personagem recebe +3 de bônus no teste de resistência contra as magias da escola escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes, mas seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplicará a uma escola diferente.

DIVIDIR RAIO [METAMÁGICO]

Suas magias de raio podem afetar um alvo adicional.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: O personagem é capaz de utilizar qualquer magia de raio para disparar outro além do normal permitido. O raio adicional exige um ataque de toque à distância separado e inflige dano normal. Pode ser disparado contra o mesmo alvo do primeiro raio ou contra outro indivíduo, mas todos devem ser dirigidos contra alvos a menos de 9 m entre si e disparados simultaneamente.

Um raio dividido ocupa o lugar de uma magia dois níveis superior.

ELEVAR HABILIDADE SIMILAR A MAGIA

O personagem é capaz de usar uma habilidade similar a magia como se fosse equivalente a uma magia de nível superior ao normal.

Pré-Requisito: Habilidade similar a magia com 6º nível de conjurador ou superior.

Benefício: Escolha uma de suas habilidades similares a magia (de acordo com as restrições abaixo) para ser usada num nível elevado até três vezes por dia (ou seu limite natural de uso, o que for menor). O nível de magia equivalente da habilidade elevada é dois acima do normal (9º nível no máximo), e todos os efeitos dependentes do nível da magia (incluindo as CDs para os testes de resistência) são calculados de acordo com esse valor.

A habilidade similar a magia que o personagem deseja elevar só pode ser escolhida entre as que duplicam uma magia de nível igual ou inferior à metade de seu nível de conjurador (arredondado para baixo) menos 2. Para um resumo, consulte a coluna Nível de Conjurador para Potencializar na tabela da página **304** do *Livro dos Monstros*.

ESCULPIR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem é capaz de alterar a área de suas magias.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: O personagem consegue modificar uma magia em área, alterando seu formato para o de um cilindro (raio de 3 m, altura de 9 m), um cone de 12 m, quatro cubos de 3 m, uma bola (dispersão com 6 m de raio) ou uma linha de 36 m. A magia esculpida funciona normalmente em todos os demais aspectos. Por exemplo, um *relâmpago* cuja área seja modificada para uma bola inflige o mesmo dano, mas afeta uma dispersão com 6 m de raio.

Uma magia esculpida ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

ESPECIALIZAÇÃO EM MAGIAS À DISTÂNCIA

O personagem inflige mais dano com magias de toque à distância.

Pré-Requisito: Foco em Arma (magia à distância), 4º nível de conjurador.

Benefício: As magias que provocam dano e exigem jogadas de ataque à distância recebem +2 de bônus no dano infligido. Esse dano adicional se aplica apenas ao primeiro ataque bem sucedido das magias que criam mísseis ou raios múltiplos, ou à primeira rodada de dano para as que atuam durante várias rodadas com um único ataque (como *flecha ácida de Melf*). Como é necessário um ataque de precisão, o dano adicional aplica-se apenas a alvos a menos de 9 m. Apenas magias que infligem pontos de dano podem ser afetadas por este talento.

ESPECIALIZAÇÃO EM MAGIAS DE TOQUE

O personagem inflige mais dano com magias de toque.

Pré-Requisito: Foco em Arma (magia de toque), 4º nível de conjurador.

Benefício: As magias que provocam dano e exigem jogadas de toque recebem +2 de bônus no dano infligido. Esse dano adicional se aplica apenas ao primeiro ataque bem sucedido das magias que permitem múltiplos ataques (como *toque macabro*).

Apenas magias que infligem pontos de dano podem ser afetadas por este talento.

ESPÍRITO GUARDIÃO

O espírito vigilante do personagem é mais poderoso que o normal.

Pré-Requisito: Habilidade de classe espírito vigilante.

Benefício: O espírito vigilante do personagem permite a ele refazer sua jogada de iniciativa duas vezes por dia, e refazer qualquer teste de resistência uma vez por dia. Esses efeitos devem ser utilizados imediatamente após a execução da jogada de iniciativa ou teste de resistência inicial.

ESTENDER SÚBITO [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar magias mais duradouras sem preparação especial.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem consegue aplicar o efeito do talento Estender Magia para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência. Ele ainda poderá empregar Estender Magia normalmente, se possuir esse talento.

FORTIFICAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem conjura magias que penetram mais facilmente através da Resistência à Magia dos adversários.

Benefício: Considera-se que uma magia fortificada tem um nível de conjuração mais alto para superar a Resistência à Magia do alvo. O personagem prepara e conjura a magia no lugar de uma de nível superior ao normal, sendo que cada nível adicional fornece +2 de bônus nos testes de penetração da magia modificada. As magias que ignoram a Resistência à Magia não são afetadas.

Uma magia fortificada ocupa o lugar de uma magia pelo menos um nível superior.

GARRAS DRACÔNICAS [DRACÔNICO]

O personagem desenvolve as armas naturais de seus ancestrais dracônicos.

Pré-Requisito: Ancestral Dracônico.

Benefício: O personagem adquire garras. Ele pode desferir ataques naturais com elas, infligindo dano de acordo com seu tamanho (Pequeno 1d4, Médio 1d6, Grande 1d8). Em qualquer rodada em que conjurar uma magia com tempo de execução de 1 ação padrão, o personagem pode fazer um único ataque com garra como uma ação imediata (consulte a página **86**) contra um oponente que esteja em sua área de ameaça.

INVOCAÇÃO ADICIONAL

O personagem aprende uma invocação a mais.

Pré-Requisito: Capacidade de utilizar invocações menores.

Benefício: O personagem aprende uma invocação adicional da lista de invocações disponíveis, selecionando uma invocação um grau menor que o da invocação mas poderosa que possuir. Por exemplo, um bruxo de 6º nível poderia aprender uma invocação menor, enquanto outro de 16º nível conseguiria aprender qualquer invocação mínima, menor ou maior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Cada vez que for escolhido, ele receberá uma invocação adicional de qualquer grau (mínimo, menor ou maior) até um a menos que a invocação mais poderosa que possuir.

LEGADO DRACÔNICO [DRACÔNICO]

O personagem adquiriu mais poder arcano graças ao seu ancestral dracônico.

Pré-Requisito: Quatro talentos dracônicos quaisquer.

Benefício: De acordo com seu ancestral dracônico, acrescente as magias abaixo à sua lista de magias conhecidas.

Cada magia deve ser acrescentada no nível normal em que o conjurador a receberia, a menos que seja indicado o contrário.

Legado Dracônico

Tipo de Dragão	Magias Conhecidas
Azul	*Imagem maior, miragem arcana, ventriloquismo*
Branco	*Névoa obscurecente, nevasca, muralha de gelo* (5º nível)
Bronze	*Controlar a água* (5º nível), *falar com animais, respirar na água*
Cobre	*Imagem silenciosa, moldar rochas, muralha de pedra*
Latão	*Controlar os ventos, suportar elementos, idiomas*
Negro	*Enfeitiçar animal* (apenas cobras e lagartos), *escuridão profunda, praga de insetos*
Ouro	*Bênção, luz do dia, dissipar o mal*
Prata	*Andar no ar* (5º nível), *queda suave, muralha de vento*
Verde	*Enfeitiçar pessoa, dominar pessoa, ampliar plantas*
Vermelho	*Detectar portas secretas, sugestão, visão da verdade*

Especial: Se o personagem já conhecer qualquer uma dessas magias, poderá escolher outra que estaria disponível para um feiticeiro no mesmo nível.

LUGAR ADICIONAL

O personagem pode conjurar uma magia adicional.

Pré-Requisito: 4º nível de conjurador.

Benefício: O personagem ganha o lugar adicional de uma magia diária, em qualquer nível até um abaixo da magia mais poderosa que possuir. Por exemplo, um feiticeiro de 4º nível (nível máximo de magia: 2º) recebe o lugar para uma magia de nível 0 ou de 1º nível, e consegue conjurar qualquer magia que conheça desse nível uma vez a mais por dia. Da mesma forma, um mago de 4º nível pode preparar qualquer magia de nível 0 ou de 1º nível que conheça. Uma vez escolhido, o nível do lugar adicional não pode ser alterado.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Cada vez que for escolhido, ele receberá o lugar de uma magia adicional em qualquer nível até um abaixo da magia mais poderosa que possuir.

MAESTRIA ARCANA

O personagem é rápido e seguro em seus esforços para eliminar as defesas arcanas e magias de seus oponentes.

Pré-Requisito: Capacidade de conjurar magias arcanas ou usar habilidades similares a magia (incluindo invocações).

Benefício: O jogador pode escolher 10 nos testes de conjurador (como se fossem testes de perícia).

MAGIA ADICIONAL

O personagem aprende uma magia adicional.

Pré-Requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: O personagem aprende uma magia adicional de qualquer nível até um abaixo da magia mais poderosa que possuir. Assim, um feiticeiro de 4º nível (nível máximo de magia: 2º) adquire uma nova magia conhecida de nível 0 ou de 1º nível, com a qual expande seu repertório. Para classes que possuem mais opções para aprender magias, como os magos, Magia Adicional geralmente é usado para aprender uma magia específica à qual o personagem não tem acesso e que seria incapaz de pesquisar.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Cada vez que for escolhido, aprenderá uma nova magia de qualquer nível até um abaixo da magia mais poderosa que possuir.

MAGIA COOPERATIVA [METAMÁGICO]

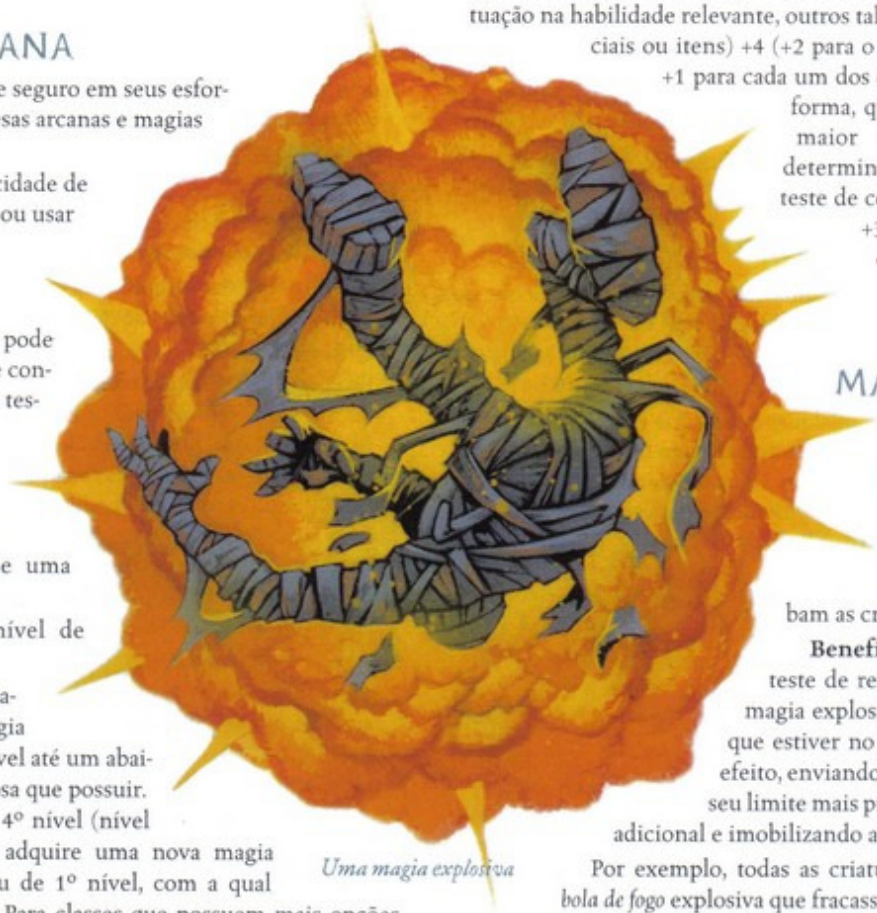
O personagem é capaz de conjurar magias mais poderosas em conjunto com outros indivíduos.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Enquanto estiverem adjacentes, o personagem e outro conjurador dotado do talento Magia Cooperativa conseguem conjurar simultaneamente a mesma magia, no mesmo instante da rodada. Acrescente +2 à CD para o teste de resistência das magias conjuradas cooperativamente, e +1 aos testes de conjurador para superar a Resistência à Magia do alvo (se houver), usando a maior CD base e bônus de conjuração de ambos.

Uma magia cooperativa ocupa o lugar normal de uma magia do mesmo nível.

Especial: Para cada conjurador adicional com este talento trabalhando simultaneamente na mesma magia, a CD para o teste de resistência e o bônus no teste de conjurador aumentam em 1 ponto. Quando mais de dois personagens conjuram uma magia cooperativamente, ambos devem estar adjacentes a pelo menos dois outros envolvidos. Por exemplo, dois magos e dois feiticeiros, dispostos em círculo, possuem Magia Cooperativa. Os três primeiros na ordem de iniciativa preparam uma ação para conjurar *bola de fogo*, completando o processo no turno do último personagem. A CD base para o teste de resistência da magia equivale à mais alta entre todos os conjuradores (determinada pela pontuação na habilidade relevante, outros talentos, habilidades especiais ou itens) +4 (+2 para o primeiro colaborador e +1 para cada um dos outros dois). Da mesma forma, quem quer que possua o maior nível de conjuração determina o valor base para o teste de conjurador, que receberá +3 de bônus (+1 para cada colaborador).



Uma magia explosiva

Ilustração de J. Miranda

MAGIA EXPLOSIVA [METAMÁGICO]

O personagem pode conjurar magias que explodem e derrubam as criaturas.

Benefício: Caso fracasse no teste de resistência de Reflexos, a magia explosiva arremessa a criatura que estiver no interior de sua área de efeito, enviando-a para um lugar fora do seu limite mais próximo, infligindo dano adicional e imobilizando as criaturas.

Por exemplo, todas as criaturas atingidas por uma *bola de fogo* explosiva que fracassem no teste de resistência não apenas sofrem o dano integral, mas são empurrados para o quadrado mais próximo fora do perímetro da dispersão de 6 m de raio da magia. Da mesma forma, um *relâmpago* explosivo desloca os alvos que fracassarem no teste de resistência para fora da área definida pelos quadrados por onde sua linha passa. Qualquer criatura afetada dessa forma também sofre 1d6 pontos de dano para cada 3 m de deslocamento (não haverá dano adicional se o deslocamento for menor de que isso) e fica caída. Se algum obstáculo impedir que a criatura seja deslocada até o limite do efeito, ela é detida e sofre 1d6 pontos de dano ao atingir a barreira (além do dano sofrido pela distância percorrida até lá). Esse movimento nunca provocará um ataque de oportunidade.

A Magia Explosiva só pode ser aplicada a magias que permitem teste de resistência de Reflexos e afetam uma área (um cone, cilindro, linha ou explosão). Uma magia explosiva ocupa o lugar de uma magia dois níveis superior.

MAGIA GEMINADA [METAMÁGICO]

O personagem consegue conjurar a mesma magia duas vezes, simultaneamente.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Conjurar uma magia geminada faz com que ela afete duas vezes a mesma área ou o mesmo alvo, simultaneamente. Quaisquer características variáveis (incluindo as jogadas de ataque) ou decisões necessárias (como alvo e área) aplicam-se às duas ocorrências, embora as criaturas afetadas sofram os efeitos de cada uma individualmente (incluindo o direito a dois testes de resistência, se aplicável).

Uma magia cujos efeitos não seriam cumulativos se fosse conjurada duas vezes em circunstâncias normais cria efeitos redundantes se for geminada (consulte Combinando Efeitos Mágicos no *Livro do Jogador*). Por exemplo, *enfeitiçar pessoa* geminado não gera um efeito mais poderoso ou duradouro, mas qualquer aliado do alvo teria que obter sucesso em duas tentativas de dissipar para libertá-lo do efeito. Assim como outros talentos metamágicos, geminar uma magia não afeta sua vulnerabilidade a contramágicas, portanto apenas uma contramágica bem sucedida anula ambas as ocorrências da magia.

Uma magia geminada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superior.

MAGIA INATA

O personagem dominou uma magia tão completamente que passa a usá-la como uma habilidade similar a magia.

Pré-Requisito: Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia Sem Gestos.

Benefício: Escolha qualquer magia que o personagem possa conjurar. Ele será capaz de conjurá-la como uma habilidade similar a magia uma vez por rodada. O lugar de uma magia oito níveis superior é utilizado permanentemente para sustentar a habilidade, e quaisquer custos em XP são pagos cada vez que ela for usada. Da mesma forma, é preciso dispor de qualquer foco exigido pela magia para utilizá-la como habilidade similar a magia, e se a magia inata possuir componentes materiais caros, é necessário usar um item no valor de 50 vezes esse custo como foco.

Como uma magia inata é uma habilidade similar a magia e não uma verdadeira magia, um clérigo não pode convertê-la espontaneamente em uma magia de *cura* ou de *infligir*. Além disso, os indivíduos que perderem a capacidade de conjurar magias do nível necessário para sustentar a habilidade não conseguirão ativá-la.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes, escolhendo outra magia e pagando os custos de nível de magia, foco e componentes materiais cada vez que o fizer.

MAGIA PERSISTENTE [METAMÁGICO]

O personagem é capaz de fazer com que uma magia dure o dia inteiro.

Pré-Requisito: Estender Magia.

Benefício: É possível ampliar a duração de magias com alcance fixo ou pessoal para 24 horas. As magias de duração instantânea não podem ser afetadas por este talento, nem aquelas cujos efeitos devem ser descarregados. Não é necessário manter a concentração em uma magia de *detecção* persistente (como *detectar magia* ou *detectar pensamentos*) para saber da mera presença ou ausência do alvo da detecção, mas obter informações adicionais exige concentração normal.

Uma magia persistente ocupa o lugar de uma magia seis níveis superior.

MAGIA DO SANTUÁRIO [METAMÁGICO]

As magias do personagem são especialmente poderosas em seu lar.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Uma magia do santuário tem 1 nível efetivo maior que o normal quando conjurada em seu santuário (veja adiante), mas caso contrário terá 1 nível efetivo a menos. Todos os efeitos dependentes do nível da magia (incluindo as CDs para os testes de resistência) são calculados de acordo com o nível ajustado.

Uma magia do santuário ocupa o lugar normal de uma magia do mesmo nível.

Especial: O santuário é um lugar, estrutura ou edifício específico designado com antecedência pelo jogador, e com diâmetro não superior a 6 m/nível. A área designada deve ser um local onde o personagem já tenha passado um período cumulativo de pelo menos três meses. Embora o santuário possa ser designado no interior de uma estrutura maior, suas vantagens especiais não se aplicam além da área máxima. Uma vez escolhido, são necessários sete dias para que o local se torne um santuário, e caso o personagem designe uma nova área, os benefícios da anterior desaparecem imediatamente.

MAGIA SECRETA ADICIONAL

O personagem aprende uma magia secreta adicional.

Pré-Requisito: Habilidade de classe magia secreta, capacidade de conjurar magias de 2º nível.

Benefício: O personagem escolhe uma magia conhecida que fica permanentemente modificada como se estivesse sob o efeito de um dos seguintes talentos metamágicos: Aumentar Magia, Estender Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa. O nível da magia não se altera, e uma vez selecionadas a magia e a modificação, essa escolha não poderá ser alterada. Conforme o personagem progride em níveis, pode escolher a mesma magia para ser modificada de diversas formas através de múltiplas aplicações de magia secreta (seja escolhendo esse talento novamente ou através da habilidade de classe homônima). Não é necessário possuir o talento metamágico a ser aplicado à magia.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Cada vez que for escolhido, é possível selecionar outra magia para ser modificada por um dos talentos metamágicos indicados acima. Também é possível modificar a mesma magia com diversas aplicações deste talento.

MAGIA SEM GESTOS SÚBITA [METAMÁGICO]

O personagem pode conjurar magias sem gesticular e sem preparação especial.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem consegue aplicar o efeito do talento Magia Sem Gestos para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência. Ele ainda poderá empregar Magia Sem Gestos normalmente, se possuir esse talento.

MAGIA TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICO]

O personagem é capaz de conjurar magias que afetam alvos à espreita em planos coexistentes e espaços extradimensionais cujas entradas estejam na área de efeito.

Benefício: Uma magia transdimensional tem seus efeitos integrais sobre criaturas incorpóreas, no Plano Etéreo ou no

Plano das Sombras, e nas criaturas em espaços extradimensionais em sua área de efeito. Essas criaturas incluem seres etéreos, indivíduos que estejam *piscando* ou *andando nas sombras*, fantasmas manifestados e criaturas no espaço extradimensional de *truque da corda*, *buraco portátil* ou *bolsa para familiar* (consulte a página 103).

O personagem deve ser capaz de perceber a presença da criatura para poder designá-la como alvo de uma magia transdimensional, mas não para apanhá-la na área de uma explosão, cone, emanação ou dispersão.

Uma magia transdimensional ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Normal: Apenas magias e efeitos de energia conseguem afetar criaturas etéreas, e nenhum ataque no Plano Material afeta as criaturas no Plano das Sombras ou em espaços extradimensionais fechados. Existe 50% de chance de que qualquer magia que não seja um efeito de energia falhe contra uma criatura incorpórea

MANIPULADOR ARROJADO DE VARINHAS

O personagem é capaz de aumentar a eficiência das magias conjuradas através de varinhas.

Pré-Requisito: 1 graduação em Usar Instrumento Mágico, Criar Varinha.

Benefício: Gastando uma carga adicional, o personagem consegue usar uma varinha como se possuísse 2 níveis de conjurador a mais, modificando todos os efeitos dependentes de nível. Por exemplo, utilizando 2 cargas simultaneamente, uma *varinha de mísseis mágicos* (criada no 3º nível de conjurador) pode ser usada com o 5º nível, disparando três mísseis em vez de dois. Só é possível empregar 1 carga adicional por vez ao ativar este talento.

MÃOS MÍSTICAS

O personagem possui uma compreensão mágica da manipulação da energia.

Benefício: Um talento inato para a magia lhe concede as seguintes habilidades similares a magia como um conjurador de 1º nível: 1/dia — *mãos mágicas*, *abrir/fechar*, *disco flutuante de Tenser*. CD para o teste de resistência 10 + nível da magia + modificador de Car.

MATADOR DE MAGOS

O personagem estudou os procedimentos e as fraquezas dos conjuradores e treinou para ritmar seus ataques e defesas habilidosamente quando os enfrenta.

Pré-Requisito: Bônus base de ataque +3, 2 graduações em Identificar Magia.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Vontade. Os conjuradores que ele estiver ameaçando não podem conjurar na defensiva (fracassam automaticamente no teste de Concentração necessário para isso), mas sabem que estão incapacitados desta maneira.

Especial: Escolher esse talento reduz seu nível de conjurador para todas as magias e habilidades similares a magia em 4.

MAXIMIZAR HABILIDADE SIMILAR A MAGIA

O personagem é capaz de usar uma habilidade similar a magia com efeito máximo.

Pré-Requisito: Habilidade similar a magia com 6º nível de conjurador ou mais.



Mialee ataca com uma magia transdimensional

Ilustração de F. Fabrinkel

Benefício: Escolha uma de suas habilidades similares a magia (de acordo com as restrições abaixo) para ser usada com eficiência máxima até três vezes por dia (ou seu limite natural de uso, o que for menor). Todos os efeitos variáveis e numéricos da habilidade similar a magia terão o resultado mais elevado possível, causando dano máximo, curando o número máximo de pontos de vida, afetando o número máximo de alvos, etc.. Por exemplo, a *rajada arcana* maximizada de um bruxo de 10º nível inflige 36 pontos de dano três vezes por dia. Os testes de resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados, bem como habilidades similares a magia sem variáveis aleatórias.

Uma habilidade similar a magia potencializada e maximizada adquire os benefícios de cada talento separadamente: o resultado máximo, mais metade do resultado determinado normalmente. Por exemplo, o *raio ardente* potencializado e maximizado de um mephit do fogo causaria 24 pontos mais metade de 4d6 pontos de dano.

A habilidade similar a magia que o jogador deseja maximizar só pode ser selecionada entre as que duplicam uma magia de nível igual ou menor à metade do nível de conjurador do personagem (arredondado para baixo) menos 2. Para um resumo, consulte a coluna Nível de Conjurador para Potencializar na tabela da página 304 do *Livro dos Monstros*.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Cada vez que for escolhido, será aplicado a uma habilidade similar a magia diferente.

MAXIMIZAR SÚBITO [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar magias com efeitos máximos sem preparação especial.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem consegue aplicar o efeito do talento Maximizar Magia para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência. Ele ainda poderá empregar Maximizar Magia normalmente, se possuir esse talento.

MESCLAR ENERGIAS [METAMÁGICO]

O personagem é capaz de modificar uma magia que utiliza um tipo de energia para acrescentar o mesmo valor de outro tipo.

Pré-Requisito: Substituir Energia.

Benefício: Escolha um tipo de energia (ácido, frio, eletricidade ou sônica) que combine com o tipo que escolheu para ser trocado através de Substituir Energia. O personagem será capaz de modificar qualquer magia com um descritor de energia acrescentando o mesmo valor do tipo de energia selecionado ao efeito normal da magia. A magia alterada funciona normalmente em todos os aspectos, exceto pelo tipo e pela quantidade de dano infligido, e cada tipo de energia é contado separadamente para determinar o dano total da magia. Dessa forma, uma *bola de fogo* ácida conjurada no 6º nível inflige 6d6 pontos de dano por fogo e 6d6 pontos de dano por ácido (determinados separadamente), enquanto a mesma *bola de fogo* ácida conjurada no 10º nível ou superior inflige 10d6 pontos de dano por fogo e 10d6 por ácido. Até mesmo tipos opostos de energia (como fogo e frio) podem ser combinados com este talento.

Uma magia com energias mescladas ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superior. Além disso, seu descritor se altera, passando a incluir os dois tipos de energia nela presentes — por exemplo, a *bola de fogo* ácida descrita acima é uma Evocação [Fogo, Ácido].

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes, selecionando sempre um tipo diferente de energia. O tipo de energia escolhido para esse talento deve corresponder a um tipo para o qual o personagem possua o talento Substituir Energia (ou seja, só será possível escolher a energia do frio para Mesclar Energias se ele já possuir Substituir Energia para frio). É possível usar Mesclar Energias para alterar ainda mais uma magia que já foi modificada com Substituir Energia, e também mesclar a energia escolhida a uma magia que já utiliza o mesmo tipo, efetivamente duplicando seu dano.

NASCIDO NA NECRÓPOLE

O personagem possui uma compreensão mágica do terror mortal.

Benefício: Um talento inato para a magia lhe concede as seguintes habilidades similares a magia como conjurador de 1º nível: 1/dia — *causar medo*, *som fantasma*, *toque da fadiga*. A CD para o teste de resistência 10 + nível da magia + modificador de Car.

NASCIDO DOS TRÊS TROVÕES [METAMÁGICO]

O personagem aprendeu a infundir o poder do relâmpago e do trovão em suas magias elétricas e sônicas.

Pré-Requisito: 4 graduações em Conhecimento (natureza), Substituir Energia (eletricidade).

Benefício: Quando conjurar uma magia com os descritores [Eletricidade] ou [Sônica] que inflija dano, o personagem pode declará-la como uma magia dos três trovões, sendo metade do dano por eletricidade e metade sônico. Além disso, a magia se conclui com um poderoso trovão que atordoa todas as criaturas que sofreram dano durante 1 rodada, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Fortitude, e em seguida imobiliza as criaturas atordoadas a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (ambos os testes utilizam a mesma CD que a magia básica). Contudo, canalizar os três trovões é cansativo, e o conjurador fica pasmo por 1 rodada.

Uma magia dos três trovões ocupa o lugar normal de uma magia do mesmo nível. Além disso, seu descritor muda para incluir os dois tipos de energia — por exemplo, um *relâmpago* dos três trovões é uma magia de Evocação [Eletricidade, Sônica].

OBTER FAMILIAR

O personagem adquire um familiar.

Pré-Requisito: 4 graduações em Conhecimento (arcano), 3º nível de conjurador arcano.

Benefício: O personagem pode adquirir um familiar da mesma forma que um feiticeiro ou mago (consulte a descrição da classe feiticeiro e a caixa de texto correspondente no *Livro do Jogador*). Da mesma forma que para o feiticeiro ou o mago, invocar um familiar leva 24 horas e consome matérias-primas no valor de 100 PO.

Para determinar as habilidades do familiar que dependem do nível de conjurador arcano do personagem, devem ser contabilizadas todas as classes que permitem conjurar magias arcanas.

PELE DRACÔNICA [DRACÔNICO]

Sua pele assume o brilho, lustro e dureza de seu ancestral dracônico.

Pré-Requisito: Ancestral Dracônico.

Benefício: A armadura natural do personagem aumenta em 1.

PENETRAR CAMUFLAGEM MÁGICA

O personagem ignora a chance de falha provocada por certos efeitos mágicos.

Pré-Requisito: Con 13, Lutar às Cegas, Matador de Magos.

Benefício: Seu intenso desprezo pela magia lhe permite ignorar a chance de falha provocada por magias ou habilidades similares a magia, como *escuridão*, *nublar*, *invisibilidade*, *névoa obscurecente* e *forma espectral* (consulte a página 109), e magias utilizadas para criar efeitos de camuflagem (como um mago utilizando *imagem permanente* para preencher um corredor com fumaça e chamas ilusórias). Além disso, quando estiver enfrentando uma criatura protegida por *reflexos*, ele conseguirá distinguir imediatamente a criatura real de suas imagens ilusórias. A capacidade de ignorar a chance de falha advinda de camuflagem mágica não significa competência para não se deixar iludir por camuflagens mundanas (e portanto o personagem conserva 20% de chance de errar contra uma criatura *invisível* escondendo-se nas brumas, por exemplo).

Especial: Escolher esse talento reduz seu nível de conjurador para todas as magias e habilidades similares a magia em 4.

PENETRAR PROTEÇÃO MÁGICA

O personagem é capaz de superar as proteções arcanas de seus inimigos.

Pré-Requisito: Con 13, Matador de Magos.

Benefício: O desprezo do personagem pela magia é tão intenso que, como uma ação padrão, ele consegue desferir um ataque corpo a corpo que ignora quaisquer bônus na CA fornecidos por magias (incluindo efeitos de gatilho ou de complemento de magia causados por itens mágicos como varinhas ou poções). Caso consiga infligir dano ao oponente, ele também dissipa imediata e automaticamente todas as suas magias ou efeitos que concedem bônus na Classe de Armadura.

Especial: Escolher esse talento reduz seu nível de conjurador para todas as magias e habilidades similares a magia em 4.

PODER DRACÔNICO [DRACÔNICO]

O personagem tem mais poder ao manipular as energias de seu ancestral.

Pré-Requisito: Ancestral Dracônico.

Benefício: O nível de conjurador do personagem aumenta em 1, e ele acrescenta 1 à CD para o teste de resistência de todas as magias arcanas com o descritor do mesmo tipo de energia determinado por seu ancestral dracônico.

Especial: Se o talento Substituir Energia for usado para modificar uma magia, esse talento irá funcionar se o novo tipo de energia corresponder ao de seu ancestral dracônico.

POTENCIALIZAR SÚBITO [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar magias com efeitos maiores sem preparação especial.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem consegue aplicar o efeito do talento Potencializar Magia para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência. Ele ainda poderá empregar Potencializar Magia normalmente, se possuir esse talento.

PORTADOR DA VARINHA DUPLA

O personagem é capaz de ativar duas varinhas ao mesmo tempo.

Pré-Requisito: Criar Varinha, Combater com Duas Armas.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, o personagem pode empunhar uma varinha em cada mão (se ambas estiverem livres), sendo uma delas designada como primária e a outra como secundária. Cada uso da varinha secundária consome 2 cargas ao invés de uma.

PREPARAÇÃO ARCANA

O personagem é capaz de preparar magias arcanas com antecedência, como fazem os magos.

Pré-Requisito: Capacidade de conjurar magias arcanas sem preparo.

Benefício: Todos os dias, o personagem pode usar um ou mais lugares de magia para preparar magias conhecidas, geralmente com o propósito de aplicar um talento metamágico sem aumentar o tempo de execução. Preparar uma magia utiliza um lugar do nível apropriado, e uma vez preparada, ele não poderá ser usado para mais nada até que a magia seja conjurada.

Normal: Quando aplicam um talento metamágico a uma magia, os conjuradores que utilizam magias arcanas sem preparação (como feiticeiros e bardos) precisam conjurá-la como uma ação de rodada completa, em vez de uma ação padrão.

PRESENÇA DRACÔNICA [DRACÔNICO]

Ao usar sua magia, a mera presença do personagem aterroriza os indivíduos ao seu redor.

Pré-Requisito: Ancestral Dracônico.

Benefício: Sempre que conjurar uma magia arcana, todos os oponentes num raio de 3 m com menos Dados de Vida que o personagem ficam abalados por um número de rodadas igual ao nível da magia conjurada.

RESISTÊNCIA DRACÔNICA [DRACÔNICO]

Sua linhagem torna seu sangue mais resistente contra o tipo de energia de seu progenitor.

Pré-Requisito: Ancestral Dracônico.

Benefício: O personagem adquire resistência ao tipo de energia do seu ancestral dracônico equivalente a três vezes o número de talentos dracônicos que possui atualmente (incluindo os talentos dracônicos que obtiver após adquirir esse talento).

REPETIR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem consegue conjurar magias que se repetem na rodada seguinte.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Uma magia de repetição é conjurada outra vez automaticamente no início do próximo turno do personagem. Não importa para onde ele possa ter se deslocado na rodada anterior, a segunda magia surge no mesmo lugar e afeta a mesma área da original. Caso a magia original designe um alvo à distância, sua repetição afeta o mesmo alvo se este estiver a menos de 9 m de sua posição original; caso contrário, a segunda magia fracassa. Magias de toque corpo a corpo não podem ser afetadas por este talento.

Uma magia de repetição ocupa o lugar de uma magia três níveis superior.

RETARDAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem consegue conjurar magias que surtem efeito após um breve intervalo à sua escolha.

Pré-Requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Quando conjurar uma magia, o personagem estabelece um intervalo de 1 a 5 rodadas antes que ela surta efeito. O tempo de atraso não pode ser modificado depois de estabelecido; a magia é ativada imediatamente antes do turno do personagem na rodada que ele escolheu. Apenas magias em área, pessoais e de toque podem ser afetadas por este talento.

Quaisquer decisões sobre a magia necessárias (incluindo jogadas de ataque, designação de alvos ou determinação de área) são efetuadas no momento da conjuração, enquanto os efeitos (que incluem dano e testes de resistência) são estabelecidos no momento da ativação. Se as condições se alterarem durante o período de atraso de alguma forma que tornaria impossível conjurar a magia (por exemplo, se o alvo designado se desloca para fora do alcance) a magia falha. Durante o período de atraso, uma magia retardada pode ser dissipada normalmente, e pode ser detectada na área ou no alvo (conforme for aplicável).

Uma magia retardada ocupa o lugar de uma magia três níveis superior.

SENHOR DO SUPRAFRIO [METAMÁGICO]

Graças a cuidadosos estudos sobre os Planos Elementais e suas interações com o Plano da Energia Negativa, o personagem aprendeu a manipular o suprafrio.

Pré-Requisito: 9 graduações em Conhecimento (os planos), Substituir Energia (frio), capacidade de conjurar uma magia com o descritor [Frio].

Benefício: O personagem é capaz de transformar magias com o descritor [Frio] em magias de suprafrio. Metade do dano infligido por uma magia de suprafrio provém do frio, e o restante de energia negativa. O teste de resistência da magia permanece inalterado, mas as criaturas só serão capazes de aplicar sua resistência ou imunidade a frio ao dano advindo dessa energia. Um morto-vivo pode ser curado pelo dano por energia negativa de uma magia de suprafrio, embora caso não possua resistência a frio, os efeitos do dano e da cura se anulam mutuamente.

Uma magia de suprafrio ocupa o lugar normal de uma magia do mesmo nível.

SILENCIAR SÚBITO [METAMÁGICO]

O personagem pode conjurar magias silenciosamente sem preparação especial.

Benefício: Uma vez por dia, o personagem consegue aplicar o efeito do talento Magia Silenciosa para qualquer magia conjurada, sem aumentar seu nível ou prepará-la com antecedência. Ele ainda poderá empregar Magia Silenciosa normalmente, se possuir esse talento.

SOPRO DRACÔNICO [DRACÔNICO]

O personagem pode converter suas magias arcanas num sopro.

Pré-Requisito: Ancestral Dracônico.

Benefício: Como uma ação padrão, o personagem é capaz de transmutar energia arcana num sopro do mesmo tipo de energia de seu ancestral dracônico. O sopro é um cone de 9 m (fogo ou frio) ou uma linha de 18 m (ácido ou eletricidade) que inflige 2d6 pontos de dano por nível da magia convertida no efeito. Qualquer criatura na área tem direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível da magia utilizada + modificador de Car do personagem) para reduzir o dano à metade. Essa é uma habilidade sobrenatural.

SUBSTITUIR POR CONTUSÃO [METAMÁGICO]

O personagem é capaz de modificar magias energéticas para infligirem dano por contusão.

Pré-Requisito: 5 graduações em Conhecimento (arcano), qualquer talento metamágico.

Benefício: Escolha um tipo de energia (ácido, frio, eletricidade ou fogo). O personagem será capaz de modificar qualquer magia com o descritor escolhido de forma que ela inflija dano por contusão em vez do dano normal por energia. A magia funciona normalmente exceto pelo tipo de dano causado — por exemplo, uma *bola de fogo* de contusão possuiu o mesmo alcance e a mesma área, mas como provoca dano por contusão ao invés de dano por energia, não danificará objetos nem incendiará os materiais combustíveis do local.

Uma magia de contusão ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

SUBSTITUIR ENERGIA [METAMÁGICO]

O personagem é capaz de modificar magias baseadas em um tipo de energia para utilizar outro.

Pré-Requisito: 5 graduações em Conhecimento (arcano), qualquer talento metamágico.

Benefício: Escolha um tipo de energia (ácido, frio, eletricidade ou fogo). O personagem será capaz de alterar qualquer magia com um descritor de energia para empregar esse tipo. Uma magia com substituição de energia ocupa o lugar normal de uma magia do mesmo nível. O descritor da magia muda de acordo com o novo tipo de energia — por exemplo, uma *bola de fogo* composta por energia do frio é uma Evocação [Frio].

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes, selecionando sempre um tipo diferente de energia.

VANTAGEM ADICIONAL

Sua habilidade de infligir dano com magias é particularmente aguçada.

Pré-Requisito: 4º nível de mago da guerra.

Benefício: O personagem adquire +1 de bônus na habilidade vantagem do mago da guerra, além de +1 de bônus a cada quatro níveis nessa classe. Por exemplo, um mago da guerra de 8º nível com Inteligência 18 recebe +7 de bônus no dano de qualquer magia que provoque perda de pontos de vida.

Normal: A vantagem do mago da guerra de um personagem é equivalente ao seu modificador de Inteligência.

VÔO DRACÔNICO [DRACÔNICO]

O segredo do vôo dracônico é revelado ao personagem, concedendo-lhe a capacidade de voar ocasionalmente.

Pré-Requisito: Ancestral Dracônico.

Benefício: Após conjurar uma magia arcana com tempo de execução de 1 ação padrão, o personagem adquire um deslocamento de vôo igual a 3 m por nível da magia conjurada pelo restante de seu turno.

VISIONÁRIO

O personagem possui uma compreensão mágica do funcionamento da detecção arcana.

Benefício: Um talento inato para a magia lhe concede as seguintes habilidades similares a magia como conjurador de 1º nível: 1/dia — *detectar magia, detectar portas secretas, ler magias.*



Ilustração de M. Carvotta

A magia é arma, armadura e instrumento de trabalho para um conjurador arcano, e sua escolha de magias e a habilidade com a qual as manipula podem defini-lo ainda melhor do que a escolha das táticas e lâminas de um mestre guerreiro.

Este capítulo apresenta mais de 140 novas magias arcanas, muitas das quais formuladas para as classes básicas e de prestígio introduzidas nos Capítulos 1 e 2. Algumas são atualizações e revisões de materiais publicados anteriormente à versão revisada de DUNGEONS & DRAGONS, ao passo que outras aparecem aqui pela primeira vez, para aprimorar e sustentar nichos e efeitos específicos das diversas escolas de magia.

MAGIAS SIMILARES A ARMAS

Qualquer magia que exija uma jogada de ataque e provoque perda de pontos de vida funciona como uma arma em determinados aspectos, quer inflija dano normal, por contusão, dano temporário de habilidade ou drenar energia. Essas magias possuem margem de sucesso decisivo, podem ser usadas em ataques furtivos e com bônus para inimigos prediletos. É possível até mesmo usar diversos talentos de combate do *Livro do Jogador* para melhorar a eficácia das magias similares a armas, como discutido no Capítulo 3 deste livro.

Todas essas magias infligem dano como magias, e não como armas, portanto os modificadores de Força e os efeitos mágicos que aumentam o dano da arma (como a habilidade inspirar coragem do bardo e a magia *oração*) não aumentam o dano das magias similares a armas. Da mesma forma, uma magia similar a arma que inflige dano normal não pode ser usada para provocar dano por contusão e vice-versa (exceto se for modificada pelo talento Substituir por Contusão ou de acordo com regras específicas para duelos mágicos não-letais, conforme descritas na página 176).

SUCESSOS DECISIVOS

A menos que sua descrição afirme o contrário, as magias similares a armas ameaçam um sucesso decisivo com um resultado 20 nos dados e infligem o dobro do dano se confirmado. Apenas o dano causado na primeira rodada do ataque é duplicado. Por exemplo, caso o jogador obtenha um sucesso decisivo com uma *flecha ácida de Melf*, apenas o dano infligido na primeira rodada da duração da magia é dobrado.

Algumas magias similares a armas dependem de um teste de resistência para determinar a duplicação do dano em caso de um sucesso decisivo. Por exemplo, *desintegrar* provoca 2d6 pontos de dano por nível de conjurador se o alvo fracassar no teste de resistência de Fortitude, mas apenas 5d6 se ele obtiver sucesso. Caso ocorra um sucesso decisivo e o adversário obtenha sucesso no teste de resistência, ele sofrerá 10d6 pontos de dano; se fracassar, receberá 4d6 pontos de dano por nível de conjurador, e em ambos os casos será desintegrado se for reduzido a 0 ponto de vida ou menos.

O dano adicional de um sucesso decisivo corresponde ao mesmo dano que a magia inflige normalmente. Por exemplo, *raio de gelo* inflige 1d3 pontos de dano

por frio, e portanto um sucesso decisivo inflige 2d3 pontos de dano por frio. Da mesma forma, um sucesso decisivo com uma magia que drena energia inflige o dobro do dano normal. Por exemplo, um sucesso decisivo com a magia *drenar temporário* impõe 2d4 níveis negativos.

As magias que exigem jogadas de ataque mas que não infligem dano não podem obter sucessos decisivos. Por exemplo, um *raio do enfraquecimento* exige um ataque de toque à distância, mas como o alvo sofre uma penalidade em Força (e não dano temporário de Força), é impossível obter um sucesso decisivo com essa magia. Por outro lado, *toque macabro* inflige 1d6 pontos de dano e 1 ponto de dano temporário de Força (e não uma penalidade) a menos que o alvo obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude, e portanto provocaria 2d6 pontos de dano mais 2 pontos de dano temporário de Força no caso de um sucesso decisivo em que o alvo fracasse no teste de resistência.

ATAQUES FURTIVOS

Qualquer magia similar a arma pode ser usada para realizar um ataque furtivo, incluindo magias à distância empregadas contra alvos a até 9 m (assim como qualquer outro ataque furtivo à distância).

Um ataque furtivo com uma magia similar a arma inflige dano adicional do mesmo tipo que ela causaria normalmente. Por exemplo, um ladino de 10º nível/mago de 3º que conseguir desferir um ataque furtivo com uma *flecha ácida de Melf* inflige 2d4 pontos de dano por ácido, e mais 5d6 pontos de dano adicional por ácido devido à habilidade (sendo que a magia continua a infligir dano por ácido normalmente nas rodadas subseqüentes). A exceção são as magias que drenam energia ou causam dano temporário de habilidade, que infligem dano por energia negativa no caso de um ataque furtivo, em vez de impor níveis negativos adicionais ou causar mais dano de habilidade. Por exemplo, um ladino de 5º nível/feiticeiro de 8º que obtêm sucesso com um ataque furtivo utilizando *drenar temporário* impõe 1d4 níveis negativos e inflige 3d6 pontos de dano por energia negativa.

Caso um ataque furtivo com uma magia similar a arma obtenha um sucesso decisivo, o dano normal da magia é duplicado, mas não o dano adicional (como ocorre normalmente em qualquer sucesso decisivo obtido com um ataque furtivo).

Acertos Múltiplos

Algumas magias similares a armas são capazes de atingir seu(s) alvo(s) várias vezes na mesma rodada. Quando o conjurador recebe um bônus no dano com essas magias (inclusive no caso de um ataque furtivo), o dano adicional só se aplica ao primeiro ataque, quer atinja o alvo ou não.

Por exemplo, um feiticeiro de 7º nível/ladino de 3º com Tiro Certeiro desfere um ataque utilizando *raio ardente* a uma distância inferior a 9 m (dois raios, cada um quais exige um ataque de toque à distância e inflige 4d6 pontos de dano por fogo). Caso o primeiro raio atinja o alvo, infligirá 6d6+1 pontos de dano por fogo (4d6 normal + 2d6 pelo ataque furtivo + 1 pelo Tiro Certeiro), enquanto cada raio subseqüente causará apenas 4d6 pontos de dano por fogo, quer o primeiro tenha atingido o alvo ou não.

LISTAS DE MAGIAS

A seção a seguir apresenta novas magias para assassinos, bardos, clérigos, druidas, rangers, feiticeiros e magos. Também oferece listas de magia completas para o mago da guerra e o wu jen.

* Qualquer magia nas listas do mago da guerra e do wu jen assinaladas com um asterisco representa uma nova magia, descrita neste capítulo. Para todas as demais magias dessas classes, consulte o Capítulo 11 do *Livro do Jogador*.

Um [M] ou [F] ao final de um nome nas listas indica que se trata de uma magia com um componente material ou um foco que normalmente não pode ser encontrado numa bolsa de componentes. Um [X] denota uma magia com um componente em XP que deve ser pago pelo conjurador.

Mudança de Nomes: O nome de algumas magias foi ligeiramente alterado para facilitar sua localização. Os magias de *orbe menor*, anteriormente encontradas em *Linhagens e Tomos* e no *Miniatures Handbook* (orbe ácida menor, orbe elétrica menor, etc.) agora são denominadas "*orbe de* [tipo de energia] *menor*", enquanto as magias de *orbe*, anteriormente descritas em Linhagens e

AÇÕES RÁPIDAS E IMEDIATAS

Alguns talentos, magias e itens do *Livro Completo do Arcano* e de outros suplementos para DUNGEONS & DRAGONS usam dois novos tipos de ação: as ações rápidas e imediatas. Segue-se uma explicação sobre o funcionamento de cada uma:

Ação Rápida: Uma ação rápida consome muito pouco tempo, mas representa um gasto de esforços e energia maior que o de uma ação livre. É possível executar uma ação rápida por turno sem comprometer a capacidade de realizar outras ações. Nesse aspecto, a ação rápida assemelha-se a uma ação livre. No entanto, apenas uma ação imediata pode ser realizada a cada turno, quaisquer que sejam as demais ações do personagem. Uma ação rápida pode ser empregada a qualquer momento em que seja possível usar uma ação livre. Elas normalmente envolvem conjuração ou ativação de itens mágicos; muitos personagens (especialmente os que não são capazes de conjurar magias) jamais terão a oportunidade de empregar uma ação rápida.

Conjurar uma magia acelerada é uma ação rápida (e não uma ação livre, como afirma a descrição do talento Acelerar Magia do *Livro do Jogador*). Além disso, conjurar qualquer magia com tempo de execução equivalente a 1 ação rápida (como mirar num alvo) é uma ação rápida.

Conjurar uma magia com tempo de execução equivalente a 1 ação rápida não provoca ataques de oportunidade.

Ação Imediata: De forma similar à ação rápida, uma ação imediata consome muito pouco tempo, mas representa um gasto de esforços e energia maior que o de uma ação livre. Contudo, ao contrário da ação rápida, uma ação imediata pode ser realizada a qualquer momento — mesmo quando não é o turno do personagem. Conjurar *queda livre* é uma ação imediata (e não uma ação livre, como afirma a descrição da magia no *Livro do Jogador*), uma vez que pode ser realizado a qualquer instante.

Usar uma ação imediata no turno do personagem é o mesmo que empregar uma ação rápida, e conta como a sua ação rápida do turno. Não é possível utilizar outra ação rápida ou imediata até o próximo turno caso o personagem tenha empregado uma ação imediata fora de seu turno (efetivamente, utilizar uma ação imediata antes de seu turno equivale a usar sua ação rápida do próximo turno). Também não é possível usar uma ação imediata se o personagem estiver surpreso.

Tomos (orbe ácida, orbe elétrica, etc.) agora se chamam "orbe de [tipo de energia]". Qualquer referência a uma versão anterior do nome se aplica igualmente para a nova. Por exemplo, um mago com *orbe sônica menor* em seu grimório deve mudar essa magia para *Orbe de Som Menor*.

NOVAS MAGIAS DE ASSASSINO

MAGIA DE ASSASSINO DE 1º NÍVEL

Visão na Penumbra: Enxerga o dobro de um humano em condições de luminosidade precária.

MAGIAS DE ASSASSINO DE 2º NÍVEL

Faca de Gelo: Fragmento mágico de gelo inflige 2d8 de dano por frio mais 2 de dano temporário de Des, ou inflige 1d8 de dano por frio numa explosão de 3 m de raio.

Shuriken Ígneo: Shuriken mágico inflige 3d6 de dano por fogo.

MAGIA DE ASSASSINO DE 4º NÍVEL

Arrancar o Coração: Mata criaturas vivas com menos de 4 DVs.

NOVAS MAGIAS DE BARDO

MAGIAS DE BARDO DE 2º NÍVEL

Chicote de Energia: Chicote de energia mágica mantém animais à distância e pode amedrontá-los com um ataque de toque à distância.

Lâmina Giratória[F]: Arma cortante arremessada ataca magicamente todos os inimigos numa linha de 18 m.

MAGIA DE BARDO DE 4º NÍVEL

Má Sorte: O alvo refaz todas as jogadas e usa o pior resultado durante 1 rodada/nível.

Raio Ressonante: Energia sônica inflige 1d4 pontos de dano/nível (máx. 10d4).

MAGIAS DE BARDO DE 5º NÍVEL

Cabana Oculta de Leomund: Cria um chalé robusto e camuflado em meio ao ambiente natural.

Piscar Maior: Alternância controlada entre os Planos Material e Etéreo fornece defesas por 1 rodada/nível.

NOVAS MAGIAS DE CLÉRIGO

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 3º NÍVEL

Anel de Lâminas: O personagem é rodeado por lâminas que causam dano às demais criaturas (1d6+1/nível).

Resistência a Energia em Massa: As criaturas alvo ignoram o dano proveniente de um tipo específico de energia.

MAGIA DE CLÉRIGO DE 4º NÍVEL

Testar Resistência: +10 de bônus no teste de conjuração para derrotar a resistêcia à magia de uma criatura.

MAGIA DE CLÉRIGO DE 5º NÍVEL

Radiação Escaldante: Esfera de luz cega as criaturas, inflige 2d6 de dano por fogo numa dispersão de 15 m de raio.

MAGIA DE CLÉRIGO DE 6º NÍVEL

Imunidade a Energia: O alvo e seu equipamento adquirem imunidade a um tipo específico de energia.

MAGIA DE CLÉRIGO DE 7º NÍVEL

Palma Atrofiante: Ataque de toque inflige 1 ponto de dano temporário de For mais 1 ponto de dano temporário de Con/2 níveis.

MAGIA DE CLÉRIGO DE 8º NÍVEL

Lâmina Brilhante: Arma ou projéteis emanam luz, ignoram armadura.

MAGIA DE CLÉRIGO DE 9º NÍVEL

Invocar Monólito Elemental: Invoca uma poderosa criatura elemental para lutar pelo personagem.

NOVAS MAGIAS DE DRUIDA

MAGIAS DE DRUIDA DE 1º NÍVEL

Animar Água: Transforma uma quantidade Pequena ou menor de água em um objeto animado.

Animar Madeira: Transforma um item Pequeno ou menor de madeira em um objeto animado.

MAGIAS DE DRUIDA DE 2º NÍVEL

Animar Fogo: Transforma chamas Pequenas ou menores em um objeto animado.

Camaleão: Alvo adquire +10 nos testes de Esconder-se.

Nadar: Alvo adquire deslocamento de natação e +8 de bônus nos testes de Natação.

MAGIAS DE DRUIDA DE 3º NÍVEL

Pele de Espinhos: Ataques desarmados infligem +1d6 de dano; ataques naturais e desarmados contra o personagem provocam 1d4 de dano.

Resistência a Energia em Massa: Criaturas alvo ignoram o dano proveniente de um tipo específico de energia.

MAGIA DE DRUIDA DE 4º NÍVEL

Arco Voltaico: Linha de eletricidade entre duas criaturas (dano 1d6/nível).

MAGIA DE DRUIDA DE 5º NÍVEL

Apodrecer Madeira: Destrói itens de madeira ou inflige 3d6 +1/nível de dano (máx. +15) a criaturas do tipo planta.

MAGIA DE DRUIDA DE 6º NÍVEL

Imunidade a Energia: O alvo e seu equipamento adquirem imunidade a um tipo específico de energia.

MAGIAS DE DRUIDA DE 9º NÍVEL

Invocar Monólito Elemental: Invoca uma poderosa criatura elemental para lutar pelo personagem.

Rocha em Lava: Transforma um cubo de 3 m de lado, ocasionando efeitos subseqüentes e dano por fogo.

NOVAS MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO

MAGIA DE FEITICEIRO/MAGO DE NÍVEL 0 (TRUQUES)

Trans **Consertar Danos Menores:** Restaura 1 ponto de dano de qualquer construto.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 1º NÍVEL

Conj **Orbe de Ácido Menor:** Ataque de toque à distância inflige 1d8 de dano por ácido +1d8/dois níveis além do 1º (máx. 5d8).

Orbe de Frio Menor: Ataque de toque à distância inflige 1d8 de dano por frio +1d8/dois níveis além do 1º (máx. 5d8).

Orbe de Eletricidade Menor: Ataque de toque à distância inflige 1d8 de dano por eletricidade +1d8/dois níveis além do 1º (máx. 5d8).

Orbe de Fogo Menor: Ataque de toque à distância inflige 1d8 de dano por fogo +1d8/dois níveis além do 1º (máx. 5d8).

Orbe Sônico Menor: Ataque de toque à distância inflige 1d8 de dano sônico +1d8/dois níveis além do 1º (máx. 5d8).

Necro **Vira-Casaca:** Arma com cabo de madeira ataca seu portador.

Trans **Consertar Danos Leves:** Conserta 1d8 +1/nível de dano (máx. +5) em qualquer construto.

Punho de Pedra: Adquire +6 de For e ataque natural de pancada.

Visão na Penumbra: Enxerga o dobro de um humano em condições de luminosidade precária.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 2º NÍVEL

Conj **Lâminas de Fogo:** Suas armas corpo a corpo infligem +1d6 de dano por fogo durante 1 rodada.

Evoc **Explosão Ígnea:** Alvos adjacentes sofrem 1d8/nível de dano por fogo.

Ilus **Atacantes Fantasmagóricos:** Criaturas de pesadelo atacam o alvo causando 4 pontos de dano temporário de Sab e 4 de dano temporário de Des.

Muralha de Escuridão: Barreira de sombras obscurece a visão e impede a passagem.

Trans **Abraço da Terra:** Braço composto de terra e solo imobiliza os inimigos.

Consertar Danos Moderados: Conserta 2d8 +1/nível de dano (máx. +10) em qualquer construto.

Lâmina Giratória[F]: Arma cortante arremessada ataca magicamente todos os inimigos numa linha de 18 m.

Nadar: Alvo adquire deslocamento de natação e +8 de bônus nos testes de Natação.

Univ **Bolsa para Familiar:** Roupa ou recipiente torna-se um refúgio extradimensional seguro para seu familiar.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 3º NÍVEL

Abjur **Sinal do Lacre**[M]: Símbolo mágico protege porta ou baú, inflige 1d4/nível de dano (máx. 10d4) se aberto.

Adiv **Discernir Metamorfo:** Penetra disfarces e identifica criaturas metamorfas.

Conj **Armadura Arcana Maior**[M]: Concede +6 de bônus de armadura.

Castiçal Espectral: Mão e vela fantasmagóricas emanam luz e afetam criaturas incorpóreas.

Faixas de Aço: Faixas metálicas imobilizam ou constringem o alvo por 1 rodada/nível.

Evoc **Raio Ressonante:** Energia sônica inflige 1d4 pontos de dano/nível (máx. 10d4).

Ilus **Prender com Sombras:** Faixas de sombra pasmam e enredam as criaturas numa explosão de 3 m de raio.

Trans **Consertar Danos Graves:** Conserta 3d8 +1/nível de dano (máx. +15) em qualquer construto.

Abraço das Rochas: Braço composto de terra e rochas imobiliza os inimigos.

Univ **Aprimorar Familiar:** Seu familiar recebe +2 de bônus nos testes de resistência, nas jogadas de combate e na CA por 1 hora/nível.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 4º NÍVEL

Abjur **Antecipar Teletransporte**[F]: Prediz e retarda a chegada de criaturas teletransportadas para a área de efeito durante 1 rodada.

Resistência a Energia em Massa: As criaturas alvo ignoram o dano proveniente de um tipo específico de energia.

Tela Dissipadora de Otiluke: Dissipar magia em alvo sobre quaisquer criaturas ou itens desassistidos, máx. +10 no teste de conjuração.

Adiv **Má Sorte:** O alvo refaz todas as jogadas e usa o pior resultado durante 1 rodada/nível.

Testar Resistência: +10 de bônus no teste de conjuração para derrotar a resistêcia à magia de uma criatura.

Conj **Orbe de Ácido:** Toque à distância, 1d6/nível de dano por ácido e o alvo pode ficar debilitado.

Orbe de Eletricidade: Toque à distância, 1d6/nível de dano por eletricidade e o alvo pode ficar enredado.

Orbe de Energia: Globo de energia inflige 1d6/nível de dano (máx. 10d6).

Orbe de Fogo: Toque à distância, 1d6/nível de dano por fogo e o alvo pode ficar pasmo.

Orbe de Frio: Toque à distância, 1d6/nível de dano por frio e o alvo pode ficar cego.

Orbe de Som: Toque à distância, 1d6/nível de dano sônico e o alvo pode ficar surdo.

Rajada de Chamas: Cone de fogo de 18 m (dano 1d6/nível).

Evoc **Esfera da Defenestração**[F]: Esfera nebulosa cinzenta derruba os inimigos e os arremessa para cima provocando dano por queda.

Radiação Escaldante: Esfera de luz cega as criaturas, inflige 2d6 de dano por fogo numa dispersão de 15 m de raio.

Necro **Sangue Ardente:** Alvo sofre 1d8 de dano por ácido mais 1d8 de dano por fogo/rodada.

Trans **Consertar Danos Críticos:** Conserta 4d8 +1/nível de dano em qualquer construto.

Visão no Escuro em Massa: Criaturas num raio de 3 m adquirem a capacidade de enxergar 18 m em completa escuridão.

Univ **Fortificar Familiar:** Seu familiar adquire 2d8 pontos de vida temporários, +2 de armadura, 25% de chance de ignorar dano por ataque furtivo ou sucessos decisivos.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 5º NÍVEL

Abjur **Espiral da Reciprocidade:** Criatura ou objeto sofre 1d6 pontos de dano/nível das magias que o estão afetando.

Mirando no Alvo: +10 de bônus nos testes de Concentração para uma magia já conjurada.

Recusa: Conjuradores e criaturas com habilidades similares a magia ficam impedidas de ingressar numa área.

Salvaguarda: +4 nos testes de Identificar Magia, contramágica como ação imediata.

Conj **Arco Voltaico:** Linha de eletricidade entre duas criaturas (dano 1d6/nível).

Cabana Oculta de Leomund: Cria um chalé robusto e camuflado em meio ao ambiente natural.

Esfera de Vitríolo: Ácido potente inflige 1d4/nível de dano (máx. 15d4) mais dano possível nas duas próximas rodadas.

Horda de Servos: Cria 2d6 servos invisíveis +1/nível (máx. +15).

Névoa Congelante: Névoa retarda criaturas, obscurece a visão e atrapalha o deslocamento.

Evoc **Escudo de Fogo em Massa**[*]**:** As criaturas atacando os aliados sofrem dano; os aliados ficam protegidos contra fogo ou frio.

Espada da Trapaça: Lâmina de energia ataca independentemente, inflige 1d4 de dano e penaliza o teste de resistência subseqüente.

Explosão Ígnea Maior: Alvos num raio de 3 m sofrem 1d8/nível de dano por fogo.

Raio Prismático: Raio de luz cega o alvo, provocando efeito aleatório.

Necro **Muralha de Espíritos:** Muralha de formas espirituais provoca pânico, inflige 1d10 de dano se tocada, pode impor níveis negativos se transposta.

Trans **Piscar Maior:** Alternância controlada entre os Planos Material e Etéreo fornece defesas por 1 rodada/nível.

Vôo em Massa: Uma criatura/nível voa com deslocamento de 18 m.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 6º NÍVEL

Abjur **Sinal do Lacre Maior**[M]**:** Símbolo mágico protege porta, baú ou espaço aberto, inflige 1d6/nível de dano (máx. 20d6) se aberto.

Encan **Transfixação:** Humanóide permanece congelado até que uma condição específica seja satisfeita.

Ilus **Fosso Ilusório:** Criaturas na área ficam atordoadas ou caídas enquanto imaginam estar caindo.

Necro **Flecha de Ossos**[M]**:** Arma de projétil ou de arremesso recebe +4 de bônus, alvo sofre 3d6+1/nível de dano (máx. +15) ou é morto.

Trans **Lâmina Brilhante:** Arma ou projéteis emanam luz, ignoram armadura.

Forma Demoníaca: Adota a forma e as habilidades de uma criatura abissal, diabo ou demônio.

Univ **Imbuir Familiar com Habilidade Similar a Magia:** O personagem transfere magias e capacidade de conjuração para seu familiar.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 7º NÍVEL

Abjur **Imunidade a Energia:** O alvo e seu equipamento adquirem imunidade a um tipo específico de energia.

Tela Dissipadora de Otiluke Maior: dissipar magia em alvo sobre quaisquer criaturas ou itens desassistidos, máx. de +20 no teste de conjuração.

Evoc **Punho da Chama Esmeralda:** Ataque de toque inflige 3d6 +1/nível de dano por fogo (máx. +20); alvo pode ser engolfado pelas chamas sofrendo dano extra.

Necro **Espada das Trevas**[M]**:** Lâmina de energia negativa ataca independentemente, inflige 1d4 de dano e impõe um nível negativo.

Trans **Forma Fantasmagórica:** O personagem assume uma forma incorpórea e adquire algumas características e bônus desse estado.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 8º NÍVEL

Abjur **Antecipar Teletransporte Maior**[F]**:** Prediz e retarda a chegada de criaturas teletransportadas para a área de efeito durante 3 rodadas.

Necro **Coração de Pedra**[FX]**:** O personagem troca seu coração por outro de pedra para adquirir redução de dano e resistência a energia durante 1 ano.

Fogo Negro: O alvo é envolvido por chamas negras, sofre 1d4 de dano temporário de Con e fica enjoado; as chamas e seus efeitos pode se espalhar para as criaturas vivas adjacentes.

Trans **Descarnar:** Dor e trauma infligem 2d6 pontos de dano, 1d6 de dano temporário de Con e 1d6 de dano temporário de Car por até 4 rodadas.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO DE 9º NÍVEL

Abjur **Absorção:** O personagem absorve a energia de magias à distância para suas próprias conjurações.

Dissipar e Absorver: Usando dissipar em alvo, rouba o poder da magia e seus efeitos para o personagem.

Conj **Esfera da Destruição Suprema:** Esfera amorfa negra desloca-se 9 m/rodada, desintegra com um ataque de toque à distância.

Invocar Monólito Elemental: Invoca uma poderosa criatura elemental para lutar pelo personagem.

Encan **Amnésia Programada**[M]**:** Destrói, altera ou substitui as memórias da criatura alvo.

Ilus **Invisibilidade Superior:** O alvo fica invisível à visão normal, audição e faro por 1 min/nível e consegue atacar.

Trans **Rocha em Lava:** Transforma um cubo de 3 m de lado, ocasionando efeitos subseqüentes e dano por fogo.

NOVAS MAGIAS DE RANGER

MAGIA DE RANGER DE 1º NÍVEL

Visão na Penumbra: Enxerga o dobro de um humano em condições de iluminação precária.

MAGIA DE RANGER DE 2º NÍVEL

Lâminas de Fogo: Suas armas corpo a corpo infligem +1d6 de dano por fogo durante 1 rodada.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE NÍVEL 0 (TRUQUES)

Luz: Um objeto brilha como uma tocha.

Raio de Ácido: Raio causa 1d3 de dano por ácido.

Raio de Gelo: Raio causa 1d3 de dano por frio.

Romper Morto-Vivo: Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 1º NÍVEL

Ataque Certeiro: Concede +20 de bônus à sua próxima jogada de ataque.

Mãos Flamejantes: 1d4 de dano por fogo/nível (máx. 5d4).

Mísseis Mágicos: 1d4+1 de dano; +1 míssil/dois níveis acima do 1º (máx. +5).

Orbe de Ácido Menor*: Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por ácido; +1d8/2 níveis após o 1º (máx. 5d8).

Orbe de Eletricidade Menor*: Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por eletricidade; +1d8/2 níveis após o 1º (máx. 5d8).

Orbe de Fogo Menor*: Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por fogo; +1d8/2 níveis após o 1º (máx. 5d8).

Orbe de Frio Menor*: Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por frio; +1d8/2 níveis após o 1º (máx. 5d8).

Orbe de Som Menor*: Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano sônico; +1d8/2 níveis após o 1º (máx. 5d8).

Precisão*: Duplica o incremento de distância da arma.

Punho de Pedra*: Adquire +6 de For e ataque natural de pancada.

Temporal de Pedra[M]*: Chuva de rochas inflige 1d4/nível de dano (máx. 5d4).

Toque Chocante: Toque causa 1d6/nível dano de eletricidade (max. 5d6).

Toque Macabro: 1 toque/nível causa 1d6 de dano e talvez 1 de dano de For.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 2º NÍVEL

Armadilha de Fogo[M]: Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto.

Chama Contínua[M]: Cria fogo ilusório permanente.

Despedaçar: Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

Esfera Flamejante: Esfera de fogo móvel que causa 2d6 de dano, dura 1 rodada/nível.

Explosão Ígnea*: Alvos adjacentes sofrem 1d8/nível de dano por fogo.

Faca de Gelo*: Fragmento mágico de gelo inflige 2d8 de dano por frio mais 2 de dano temporário de Des, ou inflige 1d8 de dano por frio numa explosão de 3 m de raio.

Flecha Ácida de Melf: Ataque de toque à distância; 2d4 de dano na 1ª rodada + 1 rodada/três níveis.

Lâmina Giratória[F]*: Arma cortante arremessada ataca magicamente todos os inimigos numa linha de 18 m.

Lâminas de Fogo*: Suas armas corpo a corpo infligem +1d6 de dano por fogo durante 1 rodada.

Pirotecnia: Transforma fogo em luz cegante ou fumaça sufocante.

Raio Ardente: 1 raio/4 níveis (máx. 3), toque à distância causa 4d6 por fogo.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 3º NÍVEL

Anel de Lâminas*: O personagem é rodeado por lâminas que causam dano às demais criaturas (1d6+1/nível).

Bola de Fogo: 1d6 de dano por nível, 6 m de raio.

Envenenamento: Toque causa 1d10 de dano de Con, que se repete após 1 min.

Escudo de Fogo: Atacantes sofrem dano por fogo; o personagem fica protegido contra calor ou frio.

Flecha de Chamas: Flechas causam +1d6 de dano por fogo.

Lufada de Vento: Afasta ou derruba criaturas menores.

Nevasca: Atrapalha a visão e o deslocamento.

Névoa Fétida: Vapores nauseantes, 1 rodada/nível.

Relâmpago: Eletricidade causa 1d6 de dano/nível.

Tempestade Glacial: Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 4º NÍVEL

Assassino Fantasmagórico: Ilusão temível mata alvo ou causa 3d6 de dano.

Grito: Deixa todos no cone surdos e causa 5d6 de dano sônico.

Língua de Chamas*: Cone de fogo de 18 m (dano: 1d6/nível).

Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar o muro causa 2d6 +1/nível.

Orbe de Ácido*: Toque à distância, 1d6/nível de dano por ácido e o alvo pode ficar debilitado.

Orbe de Eletricidade*: Toque à distância, 1d6/nível de dano por eletricidade e o alvo pode ficar enredado.

Orbe de Energia*: Globo de energia inflige 1d6/nível de dano (máx. 10d6).

Orbe de Fogo*: Toque à distância, 1d6/nível de dano por fogo e o alvo pode ficar pasmo.

Orbe de Frio*: Toque à distância, 1d6/nível de dano por frio e o alvo pode ficar cego.

Orbe de Som*: Toque à distância, 1d6/nível de dano sônico e o alvo pode ficar surdo.

Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida.

Tentáculos Negros de Evard: Tentáculos agarram em 4,5 m.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 5º NÍVEL

Arco Voltaico*: Linha de eletricidade entre duas criaturas (dano 1d6/nível).

Coluna de Chamas: Destrói inimigos através de fogo divino (dano: 1d6/nível).

Cone Glacial: 1d6 de dano por frio/nível.

Escudo de Fogo em Massa[®]: As criaturas atacando os aliados sofrem dano; os aliados ficam protegidos contra fogo ou frio.

Explosão Ígnea Maior: Alvos num raio de 3 m sofrem 1d8/nível de dano por fogo.

Névoa Mortal: Mata sem resistência (3 DV); com resistência (4–6 DV) ou dano de Con (+6 DV).

Raio Prismático[®]: Raio de luz cega o alvo, provocando efeito aleatório.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 6º NÍVEL

Barreira de Lâminas: Lâminas em torno do conjurador causam 1d6 de dano/nível.

Círculo da Morte[M]: Mata 1d4 DV de criaturas/nível.

Corrente de Relâmpagos: 1d6 de dano/nível; 1 raio secundário/nível causa metade do dano.

Desintegrar: Faz uma criatura ou objeto desaparecer.

Esfera Gélida de Otiluke: Congela água ou causa dano de frio.

Névoa Ácida: Névoa causa dano por ácido.

Sementes de Fogo: Bolotas e bagas tornam-se granadas e bombas.

Transformação de Tenser[M]: O personagem recebe bônus de combate.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 7º NÍVEL

Bola de Fogo Controlável: 1d6 dano por fogo/nível, retarda a explosão até 5 rodadas.

Dedo da Morte: Mata um alvo.

Espada de Mordenkainen[F]: Uma lâmina mágica flutuante ataca oponentes.

Ondas da Exaustão: Vários alvos ficam exaustos.

Raio de Sol: Luz cega e causa 4d6 de dano.

Rajada Prismática: Raios atingem alvo com efeitos variados.

Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano por fogo/nível.

Terremoto: Tremor intenso abala 24 m de raio.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 8º NÍVEL

Evaporação: Causa 1d6 de dano/nível em 9 m.

Explosão Solar: Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano.

Grito Maior: Brado devastador causa 10d6 de dano sônico, atordoa criaturas, danifica objetos.

Muralha Prismática: As cores da muralha provocam diversos efeitos.

Nuvem Incendiária: Nuvem causa 4d6 de dano por fogo/rodada.

Padrão Cintilante: Ciclone de cores confunde, atordoa ou causa inconsciência.

Raio Polar: Toque à distância causa 1d6 de dano por frio/nível.

MAGIAS DE MAGO DA GUERRA DE 9º NÍVEL

Chuva de Meteoros: 4 esferas explosivas que causam 6d6 de dano por fogo.

Encarnação Fantasmagórica: Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos até 9 m.

Esfera Prismática: Os raios acertam os alvos provocando diversos efeitos.

Grito da Banshee: Mata uma criatura/nível.

Grupo de Elementais: Invoca vários elementais.

Implosão: Mata 1 criatura/rodada.

MAGIAS DE WU JEN

MAGIAS DE WU JEN DE NÍVEL 0 (TRUQUES)

Água — **Raio de Gelo:** Raio causa 1d3 de dano por frio.

Fogo — **Brilho:** Ofusca uma criatura (–1 nas jogadas de ataque).

Globos de Luz: Cria tochas ou outras luzes ilusórias.

Abrir/Fechar: Abre/fecha objetos pequenos ou leves.

Consertar: Faz pequenos reparos em um objeto.

Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m.

Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno.

Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.

Luz: Um objeto brilha como uma tocha.

Mãos Mágicas: Telecinésia até 2,5 kg.

Marca Arcana: Inscreve uma runa pessoal (visível ou invisível).

Mensagem: Conversação em voz baixa à distância.

Pasmar: O humanóide (4 DV ou menos) perde sua próxima ação.

Prestidigitação: Realiza pequenos truques.

Resistência: O alvo recebe +1 para testes de resistência.

Romper Morto-Vivo: Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.

Som Fantasma: Imita sons.

MAGIAS DE WU JEN DE 1º NÍVEL

Água — **Animar Água**[®]: Transforma uma quantidade Pequena ou menor de água em um objeto animado.

Hálito da Serpente[®]: Cone de veneno inflige 1d3 pontos de dano temporário de Con.

Névoa Obscurecente: Névoa espessa envolve o conjurador.

Fogo — **Derreter**[®]: Derrete gelo ou neve ou inflige 2/nível de dano (máx. 10) à criaturas mágicas do gelo ou do frio.

Escada de Fumaça[F®]: Fumaça se transforma numa escada com até 3 m de comprimento/nível.

Olhos Flamejantes[®]: Seus olhos brilhantes iluminam a área e podem incendiar objetos combustíveis.

Mad — **Animar Madeira**[®]: Transforma um item Pequeno ou menor de madeira em um objeto animado.

Vira-Casaca[®]: Arma com cabo de madeira ataca seu portador.

Metal — **Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.

Cachecol de Ferro[®]: Ataque à distância inflige 1d8 de dano +1/nível.

Terra — **Temporal de Pedra**[M®]: Chuva de rochas inflige 1d4/nível de dano (máx. 5d4).

Todos — **Explosão Elemental**[®]: Elemental alvo explode com efeitos variados.

Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

Animar Cordas: Faz com que uma corda se mova a seu comando.

Ataque Certeiro: Concede +20 de bônus à sua próxima jogada de ataque.

Cerrar Portas: Mantém uma porta fechada.

Compreender Idiomas: Entenda todas as línguas faladas e escritas.

Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem: Revela criaturas, magias ou objetos.

Enfeitiçar Pessoa: Torna uma pessoa amigável.

Escamas do Lagarto*: Fornece +2 ou mais de bônus de melhoria na armadura natural.

Escudo Arcano: Disco invisível fornece +4 CA e bloqueia *mísseis mágicos*.

Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas.

Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor.

Invocar Criaturas I: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Luz Fantasma*: Irradiação esverdeada fantasmagórica pode ser moldada e manipulada; provoca medo.

Mísseis Mágicos: 1d4+1 de dano; +1 míssil/dois níveis acima do 1° (máx. +5).

Precisão*: Duplica o incremento de distância da arma.

Proteção contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extra-planares.

Salto: Alvo recebe bônus nos testes de Saltar.

Servo Invisível: Cria uma força invisível que obedece a suas ordens.

Sinais Secretos*: Comunica uma mensagem não-verbal simples a uma criatura inteligente.

Sono: 4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma.

Transformação Momentânea: Muda sua aparência.

Ventriloquismo: Projeta sua voz durante 1 min/nível.

MAGIAS DE WU JEN DE 2° NÍVEL

Água — **Faca de Gelo*:** Fragmento mágico de gelo inflige 2d8 de dano por frio mais 2 de dano temporário de Des, ou inflige d8 de dano por frio numa explosão de 3 m de raio.

Nadar*: Alvo adquire deslocamento de natação e +8 de bônus nos testes de Natação.

Névoa: Névoa obscurece a visão.

Rajada de Gelo*: Jato de cristais de gelo inflige 1d6/2 níveis de dano por frio (máx. 10d6) e deixa os alvos fatigados.

Fogo — **Agilidade do Gato:** O alvo recebe +4 Des por 1 min/nível.

Animar Chama*: Transforma chamas Pequenas ou menores em um objeto animado.

Pirotecnia: Transforma fogo em luz cegante ou fumaça sufocante.

Shuriken Ígneo*: Shuriken mágico inflige 3d6 de dano por fogo.

Mad — **Moldar Madeira:** Molda objetos de madeira para lhe servirem.

Torcer Madeira: Retorce madeira (placas, cabos, portas).

Metal — **Cachecol Constritor*:** Ataque de toque à distância constrige os inimigos.

Chuva de Agulhas*: Ataques à distância infligem 1d4/nível de dano total (máx. 5d4).

Proteção Contra Flechas: O alvo fica imune à maioria dos ataques à distância.

Terra — **Força do Touro:** O alvo recebe +4 For por 1 min/nível.

Vigor do Urso: O alvo ganha +4 Con por 1 min/nível.

Todos — **Resistência a Elementos:** Ignora 10 ou mais pontos de dano/ataque do tipo de energia especificado.

Alterar-se: Assume a forma de uma criatura similar.

Aparição*: O rosto do alvo assume um aspecto terrível, os observadores podem ficar abalados.

Arrombar: Abre porta trancada ou selada por magia.

Beijo do Sapo*: Toque inflige 1d6 de dano temporário de Con, repete após 1 minuto.

Camaleão*: Alvo adquire +10 nos testes de Esconder-se.

Chicote de Energia*: Chicote de energia mágica mantém animais à distância e pode amedrontá-los com um ataque de toque à distância.

Confundir Detecção: Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura.

Detectar Pensamentos: Permite captar pensamentos superficiais.

Imagem Menor: Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.

Imobilizar Pessoa: Imobiliza uma pessoa durante 1 rodada/nível.

Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar.

Invocar Criaturas II: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Lâmina do Relâmpago*: Lâmina de energia elétrica inflige 1d6 dano/nível como ataque de toque corpo a corpo ou à distância.

Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).

Muralha de Escuridão*: Barreira de sombras obscurece a visão e impede a passagem.

Nublar: Os ataques têm 20% de chance de fracassar.

Padrão Hipnótico: Fascina (2d4+ nível) DV de criaturas.

Patas de Aranha: Concede habilidade para andar em paredes e tetos.

Proteção Contra Feitiços*: O alvo recebe +1 de bônus/três níveis (máx. +5) nos testes de resistência contra feitiços e compulsões.

Tranca Arcana[M]: Fecha magicamente uma porta ou baú.

Truque da Corda: Até oito criaturas se escondem em um espaço extra-dimensional.

Vento Sussurante: Envia uma mensagem curta a até 1,5 km/nível.

Ver o Invisível: Revela criaturas ou objetos invisíveis.

MAGIAS DE WU JEN DE 3° NÍVEL

Água — **Forma Gasosa:** O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente.

Névoa Fétida: Vapores nauseantes, 1 rodada/nível

Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água.

Sopro de Vapor*: Vapor superaquecido inflige 1d6/nível de dano por fogo (máx. 10d6).

Fogo — **Asas de Fogo*:** Os braços do conjurador tornam-se asas que lhe permitem voar e infligem 2d6 de dano por fogo.

Bola de Fogo: 1d6 de dano por nível, 6 m de raio.

Mad — **Ampliar Plantas:** Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.

Pele de Espinhos*: Ataques desarmados infligem +1d6 de dano; ataques naturais e desarmados contra o personagem provocam 1d4 de dano.

Metal **Arma Mágica Maior:** +1/4 níveis, máx. +5

Lâmina Afiada: Dobra a margem de ameaça normal da arma.

Magnetismo*: Atrai objetos de ferro ou aço para o personagem com For efetiva 30.

Terra **Disparo de Terra***: Pulso sísmico inflige 1d6/nível de dano nas criaturas em seu caminho.

Guerreiro de TerracotaM*: Estatueta torna-se um objeto animado Médio que luta pelo personagem.

Todos **Proteção Contra Elementos:** Absorve 12 pontos/nível de dano por um tipo de energia.

Castiçal Espectral: Mão e vela fantasmagóricas emanam luz e afetam criaturas incorpóreas.

Círculo Mágico contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: Como as magias de *proteção*, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.

Comunhão com Espírito MenorM*: Espírito menor responde a uma pergunta/2 níveis.

Deslocamento: Os ataques têm 50% de chance de fracassar.

Discernir Metamorfo*: Penetra disfarces e identifica criaturas metamorfas.

Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.

Escrita IlusóriaM: Somente o leitor designado pode entendê-la.

Idiomas: Fala qualquer idioma.

Imagem Maior: Como *imagem silenciosa*, mas com som, cheiro e temperatura.

Invocar Criaturas III: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.

Sugestão: Força o alvo a seguir um curso de ação.

Velocidade: 1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.

MAGIAS DE WU JEN DE 4º NÍVEL

Água **Água em Veneno**M*: Transforma água em veneno com inoculação por ingestão.

Muralha de Gelo: Parede de gelo com 15 PV +1/nível, ou esfera que aprisiona alvo

Névoa Sólida: Bloqueia visão e diminui deslocamento

Tempestade Glacial: Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m.

Fogo **Armadilha de Fogo**M: Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto

Escudo de Fogo: Atacantes sofrem dano por fogo; o personagem fica protegido contra calor ou frio.

Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar o muro causa 2d6 +1/nível.

Mad **Cúpula de Proteção Contra Vegetais:** Isola plantas animadas.

Comandar Plantas: Influencia as ações de uma ou mais criaturas do tipo planta.

Metal **Agulhas Envenenadas***: Chuva de agulhas envenenadas inflige vários efeitos sobre os alvos.

Lâmina Dançarina*: Espada alvo luta com independência.

Toque Enferrujante: Seu toque corrói ferro e ligas metálicas.

Terra **Pele Rochosa**M: Ignora 10 pontos de dano/ataque.

Porta Dimensional: Teleporta o alvo numa pequena distância.

Todos **Proteção Contra Elementais***: Expulsa elementais.

VidênciaF: Espiona um alvo à distância.

Aprisionar Espírito Menor*: Aprisiona espírito de 8 DVs ou menos até que ele realize uma tarefa.

Arrancar o Coração*: Mata criaturas vivas com menos de 4 DVs.

Boa Esperança: Alvo recebe +2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidades.

Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

Criar Itens Efêmeros: Cria um objeto de tecido ou madeira.

Criar Mortos-Vivos MenoresM: Cria zumbis e esqueletos.

Dados de Cobra*: Duas cobras atingem um ou dois alvos, infligem 3d6 pontos de dano e injetam veneno (1d6 de dano temporário de Con, repete após 1 min).

Desespero Esmagador: Vítimas sofrem –2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícia e de habilidade.

Dor*: Dor avassaladora impõe –4 nas jogadas de ataque, testes de perícia e de habilidade dos alvos.

Enfeitiçar Monstro: Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado.

Escuridão Sorrateira*: Nuvem de trevas se desloca ao seu comando.

Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.

Globo de Invulnerabilidade Menor: Impede efeitos de magias de 1º a 3º níveis.

Grito: Deixa todos no cone surdos e causa 5d6 de dano sônico.

Invisibilidade Maior: Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar e continuar invisível.

Invocar Criaturas IV: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar.

Metamorfose: Alvo voluntário assume uma nova forma.

Muralha de Ossos*: Muralha modelável concede cobertura e camuflagem, inflige dano a qualquer um que tentar atravessá-la.

Resistência a Elementos em Massa*: As criaturas alvo ignoram o dano proveniente de um tipo específico de energia.

MAGIAS DE WU JEN DE 5º NÍVEL

Água **Cone Glacial:** 1d6 de dano de frio/nível.

Fogo **Sopro Ígneo***: Ataque de toque à distância inflige 1d8/2 níveis de dano por fogo (máx. 10d8) durante 1 rodada/nível.

Mad **Apodrecer Madeira***: Destrói itens de madeira ou inflige 3d6 +1/nível de dano (máx. +15) a criaturas do tipo planta.

Metal **Pele Metálica***: Concede +8 de bônus de armadura natural, –2 na Des.

Terra **Leão de Terracota***: Estatueta transforma-se num objeto animado Enorme que auxilia o conjurador.

Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.

Muralha de Pedra: Cria uma muralha de pedra que pode ser moldada.

Ampliar Animais: Um animal/2 níveis dobra de tamanho.

Arco Voltaico*: Linha de eletricidade entre duas criaturas (dano 1d6/nível).

Compor: Transforma matéria-prima em itens acabados.

Convocação do Vento®: Envia uma mensagem curta para 10 criaturas/nível.

Criar Itens Temporários: Como *criar itens efêmeros*, mas também pedra e metal.

Criar Passagens: Abre uma passagem em paredes de madeira ou pedra.

Dominar Pessoa: Controla humanóide por telepatia.

Ego Espiritual®: Seu espírito incorpóreo separa-se do corpo.

Enfraquecer o Intelecto: Inteligência e Carisma do alvo caem para 1.

Esfera de Vitríolo®: Ácido potente inflige 1d4/nível de dano (máx. 15d4) mais dano potencial nas duas próximas rodadas.

Espada da Trapaça®: Lâmina de energia ataca independentemente, inflige 1d4 de dano e penaliza o teste de resistência subseqüente.

Horda de Servos®: Cria 2d6 *servos invisíveis* +1/nível (máx. +15).

Imagem Persistente: Como *imagem maior*, mas não é necessário concentração.

Imobilizar Monstro: Como *imobilizar pessoa*, mas com qualquer criatura.

Invocar Criaturas V: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Metamorfose Tórrida: Transforma o alvo num animal inofensivo.

Mirando no Alvo®: +10 de bônus nos testes de Concentração para uma magia já conjurada.

Muralha de Energia: Muralha imune a dano.

Permanência[X]: Torna certas magias permanentes.

Pesadelo: Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga.

Símbolo da Dor[M]: Runa ativada causa dor às criaturas próximas.

Símbolo do Sono[M]: Runa ativada coloca as criaturas próximas para dormir.

Sonho: Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo.

Telecinésia: Arremessa ou movimenta objeto, ataca ou arremessa criatura.

Teletransporte: Transporta o personagem instantaneamente para 150 km/nível.

MAGIAS DE WU JEN DE 6º NÍVEL

Água — **Controlar Água:** Ergue ou abaixa massas de água.

Fogo — **Sementes de Fogo:** Bolotas e bagas tornam-se granadas e bombas.

Mad — **Madeira-Ferro:** Madeira mágica tão forte quanto aço.

Repelir Madeira: Afasta objetos de madeira.

Metal — **Agulha Espiritual**®: Agulha imobiliza espírito em forma incorpórea

Muralha de Ferro®: 30 PV/4 níveis, pode cair sobre inimigos.

Terra — **Carne em Pedra:** Transforma a criatura alvo em uma estátua

Mover Terra: Cava trincheiras e cria colinas.

Pedra em Carne: Recupera criatura petrificada.

Aprisionar Espírito®: Como *aprisionar espírito menor*, mas retém até 16 DVs de espíritos.

Controlar o Clima: Muda o clima na área local.

Dissipar Magia Maior: Como *dissipar magia*, mas com bônus +20 para o teste.

Falar Com os Mortos: Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.

Globo de Invulnerabilidade: Como *globo de invulnerabilidade menor*, mas para 4º nível.

Imagem Permanente: Inclui visão, som e cheiro.

Imagem Programada[M]: Como *imagem maior*, mas disparada por um evento.

Invocar Criaturas VI: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Repulsão: Criaturas não podem se aproximar do conjurador.

Símbolo da Persuasão[M]: Runa ativada enfeitiça as criaturas próximas.

Símbolo do Medo[M]: Runa ativada causa medo às criaturas próximas.

Sugestão em Massa: Como *sugestão*, mas 1 alvo/nível.

Tarefa/Missão: Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.

Transfixação®: Humanóide permanece congelado até que uma condição específica seja satisfeita.

Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas.

Visão da Verdade[M]: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.

MAGIAS DE WU JEN DE 7º NÍVEL

Fogo — **Bola de Fogo Controlável:** 1d6 dano de fogo/nível, retarda a explosão até 5 rodadas.

Mad — **Metal em Madeira:** Todo metal que esteja a menos de 12 m se torna madeira.

UTILIZANDO A LÂMINA MALDITA COM O LIVRO COMPLETO DO ARCANO

A lâmina maldita (uma nova classe básica apresentada no *Livro Completo do Guerreiro*) tem sua própria lista de magias de classe, que se concentra em encantamento, necromancia e transmutação, mas também inclui algumas abjurações, ilusões e outros efeitos. É possível acrescentar as seguintes novas magias (descritas neste livro) à lista de classe da lâmina maldita.

Magia de Lâmina Maldita de 1º Nível

Vira-Casaca: Arma com cabo de madeira ataca seu portador.

Magias de Lâmina Maldita de 2º Nível

Atacantes Fantasmagóricos: Criaturas de pesadelo atacam o alvo causando 4 pontos de dano temporário de Sab e 4 de dano temporário de Des.

Lâmina Giratória[F]: Arma cortante arremessada ataca magicamente todos os inimigos numa linha de 18 m.

Magias de Lâmina Maldita de 4º Nível

Má Sorte: O alvo refaz todas as jogadas e usa o pior resultado durante 1 rodada/nível.

Testar Resistência: +10 de bônus no teste de conjuração para derrotar a resistêcia à magia de uma criatura.

Metal **Cachecol da Decapitação***: Ataque de toque à distância decepa o alvo ou inflige 1d4 de dano/nível (máx. 20d4).

Terra **Estátua:** O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.

Todos **Vidência Maior:** Como vidência, só que mais rápido e com duração maior.

Agigantar*: O personagem cresce até o tamanho Enorme ou maior.

Comunhão com Espírito Maior[MX*]: Qualquer espírito responde a uma pergunta/nível.

Corpo Fora do Corpo*: Cria uma duplicata do personagem/cinco níveis.

Desejo Restrito[X]: Altera a realidade – dentro de certos limites.

Desintegrar: Faz uma criatura ou objeto desaparecer.

Espada das Trevas[M*]: Lâmina de energia negativa ataca independentemente, inflige 1d4 de dano e impõe um nível negativo.

Imunidade a Elementos*: O alvo e seu equipamento adquirem imunidade a um tipo específico de energia.

Invocar Criaturas VII: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Palavra de Poder, Cegar: Cega uma criatura com 200 PV ou menos.

Palma Atrofiante: Ataque de toque inflige 1 ponto de dano temporário de For mais 1 ponto de dano temporário de Con/2 níveis.

Passeio Etéreo: O personagem fica etéreo durante 1 rodada/nível.

Reanimação*: Criatura morta é restaurada a uma meia-vida funcional com 1 PV.

Símbolo da Fraqueza[M]: Runa ativada enfraquece as criaturas próximas.

Símbolo do Atordoamento[M]: Runa ativada atordoa as criaturas próximas.

Teletransportar Objeto: Como *teletransporte*, mas afeta objeto tocado.

Teletransporte Maior: Como *teletransporte*, sem limite de alcance e nunca erra o local.

MAGIAS DE WU JEN DE 8º NÍVEL

Água **Carro de Nuvens***: O personagem e seus aliados voam numa nuvem veloz.

Evaporação: Causa 1d6 de dano/nível em 9 m.

Fogo **Nuvem Incendiária**: Nuvem causa 4d6 de dano por fogo/rodada.

Mad **Controlar Plantas**: Controle as ações de uma ou mais criaturas tipo planta.

Metal **Repelir Madeira ou Pedra**: Afasta objetos de madeira e de pedra.

Terra **Terremoto**: Tremor intenso abala 24 m de raio.

Abreviar Forma*: O personagem encolhe ao tamanho Miúdo ou menor.

Antipatia: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

Aprisionar Espírito Maior*: Como *aprisionar espírito menor*, mas captura até 24 DVs em espíritos.

Ciclone: Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.

Encontrar o Centro*: Mantém automaticamente a concentração na magia conjurada anteriormente.

Invocar Criaturas VIII: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Limpar a Mente: O alvo é imune a magias mentais/emocionais e *vidência*.

Metamorfosear Objetos: Transforma qualquer alvo em outra coisa.

Palavra de Poder, Atordoar: Atordoa uma criatura com 150 PV ou menos.

Símbolo da Insanidade[M]: Runa ativada enlouquece as criaturas próximas.

Símbolo da Morte[M]: Runa ativada mata as criaturas próximas.

Simpatia[M]: Objeto ou local atrai certas criaturas.

MAGIAS DE WU JEN DE 9º NÍVEL

Fogo **Fogo Interior**[F*]: Alvo morre instantaneamente ou sofre 6d6 +1/nível de dano por fogo.

Absorção*: O personagem absorve a energia de magias à distância para suas próprias conjurações.

Alterar Forma[F]: Transforma o conjurador em qualquer criatura, muda de forma 1 vez/rodada.

Aprisionamento: Prende um alvo sob a terra.

Círculo de Teletransporte[M]: Teletransporta qualquer criatura ao local designado.

Desejo[X]: Como *desejo restrito*, com limites menores.

Dominar Monstro: Como *dominar pessoa*, mas para qualquer criatura.

Forma Etérea: Viaje para o Plano Etéreo com companheiros.

Invocar Criaturas IX: Invoca um ser extraplanar para auxiliar o conjurador.

Invocar Monólito Elemental[M*]: Invoca uma poderosa criatura elemental para lutar pelo personagem.

Libertação: Liberta uma criatura aprisionada.

Palavra de Poder, Matar: Mata uma criatura com 100 PV ou menos.

Parar o Tempo: O conjurador age livremente durante 1d4+1 rodadas.

Portal[X]: Conecta dois planos para viagens ou invocações.

Projeção Astral[M]: Projeta o personagem e companheiros no Plano Astral.

Rocha em Lava*: Transforma um cubo de 3 m de lado, ocasionando efeitos subseqüentes e dano por fogo.

MAGIAS DE AVENTURAS ORIENTAIS

Algumas das magias deste capítulo foram apresentadas originalmente em *Aventuras Orientais*, e foram incluídas nas listas de magias de outras classes, além da classe principal, o wu jen. Embora aquelas classes não tenham listas de magias e seus níveis no *Livro Completo do Arcano*, é pos_sível utilizar as descrições e níveis atualizados deste capítulo para qualquer classe de *Aventuras Orientais* capaz de conjurar a magia original.

As magias a seguir estão apresentadas em ordem alfabética (consulte Ordem de Apresentação no *Livro do Jogador*).

ABRAÇO DAS ROCHAS

Transmutação [Terra]

Nível: Feiticeiro / mago 3

Efeito: Braço animado de pedra

Duração: 1 rodada / nível

Como *abraço da terra* (consulte a página 96), com a exceção de que o braço de pedra pode surgir em qualquer superfície natural, incluindo rocha, terra, lama, grama e areia. O braço de pedra tem CA 18, dureza 8 e 4 pontos de vida por nível de conjurador.

Componentes Materiais: Uma mão em miniatura esculpida em pedra.

ABRAÇO DA TERRA

Transmutação [Terra]

Nível: Feiticeiro / mago 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Braço animado de terra

Duração: 2 rodadas / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem faz surgir do chão um braço composto de terra densa e compacta que pode agarrar seus inimigos. O braço pode se erguer apenas da terra, da lama, da grama ou da areia, e a magia falha se for conjurada em uma área com os materiais incorretos (incluindo pedra).

Trate o braço como uma criatura Média, com bônus base de ataque igual ao seu nível de conjurador e Força 14 + 2 a cada três níveis de conjurador (16 no 3º nível, 18 no 6º, etc.). O braço não se desloca do quadrado em que aparecer, mas pode realizar uma tentativa de Agarrar por rodada contra qualquer criatura no mesmo espaço ou em qualquer quadrado adjacente, provocando ataques de oportunidade normalmente. Caso o braço tenha a possibilidade de atacar mais de uma criatura, a escolha fica a cargo do personagem. Se ele estiver incapacitado de tomar a decisão, o braço ataca aleatoriamente uma criatura ao alcance (possivelmente incluindo os aliados do conjurador). A cada rodada em que conseguir imobilizar um alvo, a mão inflige 1d6 pontos de dano letal (mais seu modificador de Força).

O braço de terra tem CA 15, dureza 4 e 3 pontos de vida por nível de conjurador. Se for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, ele desaba numa pilha de terra.

Componente Material: Uma mão em miniatura esculpida em argila.

ABREVIAR FORMA

Transmutação

Nível: Wu jen 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto

Ao conjurar esta magia, o personagem encolhe até o tamanho Miúdo, Diminuto ou Minúsculo, de acordo com seu nível de conjurador. Seus valores de Força, Destreza, Constituição, modificador de tamanho na Classe de Armadura e nas jogadas de ataque e seu espaço e alcance se alteram conforme a tabela em anexo (não é preciso adotar o menor tamanho possível; o personagem pode encolher até o tamanho que desejar). Nenhum valor de habilidade pode ser reduzido a menos que 0 por esta magia. Todo o equipamento do personagem muda de tamanho com ele, permitindo que utilize suas armas ou itens mágicos normalmente enquanto estiver na forma reduzida. Consulta a Tabela 2–3: Dano das Armas Conforme a Redução de Tamanho, no *Livro do Mestre*, para determinar o dano

Ilustração de J. Miranda

Abraço das rochas

Abreviar Forma

Nível de Conjurador	Tamanho	For	Des	Con	CA/Mod. de Atq	Espaço/ Alcance
15º–16º	Miúdo (45 cm)	–8	+4	–2	+2	0,75 m/0 m
17º–18º	Diminuto (22 cm)	–10	+6	–2	+4	0,30 m/0 m
19º ou superior	Minúsculo (8 cm)	–10	+8	–2	+8	0,15 m/0 m

infligido pelas armas que o personagem estiver carregando ao conjurar *abreviar forma*.

Componente Material: Uma pulga.

ABSORÇÃO

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 9, wu jen 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: Até ser descarregada ou 10 minutos / nível

As magias, habilidades e efeitos similares a magias que visem o personagem são absorvidos e sua energia é armazenada até ser liberada como magias do próprio conjurador. Essa abjuração afeta somente as magias e efeitos que visem o conjurador; as magias e efeitos de área e de toque à distância não são absorvidos.

Entre 7 e 10 níveis de magia (1d4+6) serão neutralizados pela *absorção*. O Mestre determina em segredo o valor exato. Cada nível de magia ou efeito absorvido é deduzido do total restante.

É possível neutralizar uma magia apenas parcialmente. Subtraia o resultado de 1d4+6 do nível da magia lançada contra o personagem. Divida os níveis restantes da magia ofensiva pelo seu nível original para determinar o percentual efetivo que atingirá o personagem. As magias que causam dano infligem essa porcentagem do dano total. As magias que geram efeitos distintos terão uma chance proporcional de afetar o mago ou feiticeiro. Por exemplo, Mialee lançou *absorção* e lhe restam 3 níveis de magia do valor original, quando ela é atingida por *dominar pessoa*, um efeito de 5º nível: (5–3) ¸ 5 equivalem a 40%. Esse é o percentual de chance de afetar a maga élfica. Jogue 1d%; se o resultado for igual ou inferior à porcentagem obtida, a magia afetará o personagem, que deverá realizar os testes de resistência permitidos ou considerar sua RM (se houver). Da mesma forma, se ela for atingida por *desintegrar* (conjurada como uma magia de 6º nível) enquanto ainda lhe restarem quatro níveis de *absorção*, restarão dois níveis da magia ainda ativos, e ela sofrerá apenas 33% (2/6) do dano que seria infligido normalmente.

Os níveis de energia absorvidos podem ser reutilizados para conjurar as magias preparadas ou conhecidas do personagem, sem eliminá-las de seu limite diário (o jogador deve manter um registro do total de níveis de magia disponíveis e usados). Em outras palavras, o efeito conjurado não é subtraído de suas magias preparadas e continuará disponível, pois ele usará a energia ofensiva absorvida. Os feiticeiros são capazes de lançar qualquer magia conhecida usando os níveis absorvidos. Cada nível de energia armazenado equivale a um nível de magia disponível ao mago ou feiticeiro. Se a magia exigir componentes materiais ou XP, eles devem ser fornecidos pelo personagem durante a conjuração.

AGIGANTAR

Nível de Conjurador	Tamanho	For	Des	Con	CA Natural	CA/Mod. de Atq	Espaço/ Alcance
1º–15º	Enorme (6 m)	+16	–2	+4	+3	–2	4,5 m/4,5 m
16º–18º	Imenso (12 m)	+24	–2	+8	+7	–4	6 m/6 m
19º ou superior	Colossal (24 m)	+32	–2	+12	+12	–8	9 m/9 m

AGIGANTAR

Transmutação

Nível: Wu jen 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto

Ao conjurar esta magia, o personagem cresce até o tamanho Enorme, Imenso ou Colossal, de acordo com seu nível de conjurador. Seus valores de Força, Destreza, Constituição, o modificador de tamanho na Classe de Armadura e nas jogadas de ataque e seu espaço e alcance se alteram conforme a tabela em anexo (não é preciso adotar o maior tamanho possível; o personagem pode crescer até o tamanho que desejar).

Todo o equipamento do personagem muda de tamanho com ele, permitindo que utilize suas armas ou itens mágicos normalmente enquanto estiver na forma gigante. Consulte a Tabela 2–2: Dano das Armas Conforme o Aumento



Ilustração de W. O'Connor

de Tamanho, no *Livro do Mestre*, para determinar o dano infligido pelas armas que o personagem estiver carregando ao conjurar *agigantar*.

Componente Material: Uma escama de dragão ou fios de cabelo de um gigante.

ÁGUA EM VENENO

Transmutação

Nível: Wu jen 4 (água)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: 30 ml de água / nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum; veja texto

Resistência à Magia: Não

Esta magia transforma um volume de água num volume equivalente de veneno incolor e insípido, com inoculação através de ingestão e CD para o teste de resistência igual à CD da magia. Quando ingerido, o veneno inflige 1 ponto de dano temporário de Constituição seguido por 1d8 pontos de dano temporário de Constituição 1 minuto mais tarde. Obter sucesso num teste de resistência de Vontade pode anular ambas as ocorrências do dano. Um único gole (30 ml) de veneno é o suficiente para afetar uma única criatura; a ingestão de quantidades maiores não aumenta o efeito.

Componente Material: A presa de uma serpente venenosa e uma hematita no valor de pelo menos 50 PO.

AGULHA ESPIRITUAL

Transmutação

Nível: Wu jen 6 (metal)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma agulha arremessada pelo conjurador penetra magicamente na aura de um espírito. Caso o personagem obtenha sucesso numa jogada de ataque à distância normal, o espírito perde os benefícios de estar incorpóreo e fica preso no mesmo lugar (perdendo qualquer bônus de Destreza na CA e concedendo aos atacantes +4 de bônus nas jogadas de ataque). Embora o espírito não possa se deslocar pela duração da magia, ele ainda é capaz de realizar ações padrão e de rodada completa (incluindo ataques). O espírito imobilizado não consegue utilizar qualquer habilidade sobrenatural ou similar a magia que o transporte de sua atual localização (como *porta dimensional* ou *teletransporte*) ou que altere sua substância ou seu estado (como *forma gasosa* ou *passeio etéreo*). O espírito é incapaz de remover a agulha que o mantém imobilizado, mas qualquer outra criatura pode fazê-lo como uma ação padrão.

Foco: Uma agulha comprida de metal.

Agulhas envenenadas



Ilustração de R. Spencer

AGULHAS ENVENENADAS

Transmutação

Nível: Wu jen 4 (metal)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum e Fortitude anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Uma agulha arremessada pelo conjurador se multiplica numa chuva de farpas que gotejam veneno, atingindo um único alvo. Caso o personagem obtenha sucesso numa jogada normal de ataque à distância, o alvo sofre 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 5d4) e experimenta um dos seguintes efeitos à sua escolha.

- O alvo sofre 1d8 pontos de dano temporário de Constituição imediatamente e mais 1d8 pontos de dano temporário de Constituição 1 minuto mais tarde. Cada ocorrência de dano pode ser anulada separadamente com um teste de resistência de Fortitude.
- O alvo fica paralisado por 2d6 minutos. Obter sucesso num teste de resistência de Fortitude anula o efeito.
- O alvo sofre 1d10 pontos de dano temporário de Destreza imediatamente e mais 1d10 pontos de dano temporário de Destreza 1 minuto mais tarde. Cada ocorrência de dano pode ser anulada separadamente com um teste de resistência de Fortitude.

Componente Material: Uma agulha comprida de metal.

AMNÉSIA PROGRAMADA

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Feiticeiro / mago 9

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem é capaz de destruir, alterar ou implantar memórias seletivamente na criatura alvo, conforme desejar. Conjurar a magia dá acesso a todas as memórias e pensamentos do alvo, permitindo que ele implemente tantos efeitos específicos quanto desejar.

Apagar Memórias: Todas as memórias que o alvo possui podem ser apagadas, incluindo o conhecimento de eventos, pessoas ou lugares específicos.

Implantar Memórias: É possível criar memórias falsas na mente do alvo como o conjurador desejar. Exemplos incluem memórias de amizade com um inimigo odiado, eventos que na verdade não ocorreram ou traições das pessoas que a vítima considera amigos.

Níveis Negativos: O personagem pode impor um número de níveis negativos igual a 1 / 2 do nível de personagem do alvo ou menos. Esse efeito representa a eliminação de conhecimentos e treinamento de classe. Estes níveis negativos nunca reduzem definitivamente o nível do personagem, mas não podem ser removidos por magias como *restauração*, permanecendo enquanto a vítima estiver sob o efeito da magia.

Reconstruir Personalidade: Apagando a personalidade anterior do alvo e implantando um conjunto de memórias falsas, é possível estabelecer uma nova personalidade para a criatura, alterando sua tendência, crenças, valores e características pessoais. Algumas habilidades de classe são afetadas por mudanças de tendência.

Programar Gatilho: É possível programar o alvo para retardar a ocorrência de quaisquer dos efeitos acima, como o recebimento de uma mensagem em código, a captura por inimigos ou a chegada a determinado destino. Da mesma forma, seria possível especificar que algumas ou todas as alterações provocadas sobre um indivíduo sejam removidas por um evento específico.

A natureza da *amnésia programada* faz com que um alvo que tenha recebido novas memórias (seja voluntariamente ou não) possa ter motivo para suspeitar que essas lembranças sejam falsas, baseado nos detalhes da programação. Por exemplo, um paladino sujeito a uma reconstrução de personalidade que mude sua tendência para Neutro perde suas habilidades de classe. A menos que o conjurador introduza memórias verossímeis que justifiquem esta mudança, a vítima perceberá essa lacuna inexplicada em suas lembranças e poderia tomar providências (como procurar por uma cura para sua "amnésia") que poderiam negar os efeitos da magia (veja adiante).

Geralmente, o alvo deve estar disposto a se submeter à magia ou contido de alguma forma para que não possa sair ou interferir com a conjuração. A *amnésia programada* normalmente é permanente, a menos que o conjurador se disponha a determinar eventos específicos para encerrar o efeito, que também pode ser removido pelas magias *restauração maior* ou *desejo*.

Componente Material: Um conjunto de pequenas lentes de cristal montadas em aros dourados no valor de 500 PO.

ANEL DE LÂMINAS

Conjuração (Criação)

Nível: Clérigo 3, mago da guerra 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Duração: 1 min / nível

Esta magia conjura um anel horizontal de lâminas rodopiando ao redor do conjurador. O anel se estende a 5 m do personagem, em todos os quadrados adjacentes ao seu espaço, e se desloca juntamente com ele. A cada rodada em seu turno, a partir daquela em que a magia foi conjurada, as lâminas infligem 1d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +10) a todas as criaturas na área afetada.

As lâminas conjuradas por um clérigo Leal são de ferro frio, as conjuradas por um clérigo Caótico são de prata e as conjuradas por um clérigo Neutro são de aço.

Componente Material: Uma adaga pequena.



ANIMAR ÁGUA

Transmutação [Água]

Nível: Druida 1, wu jen 1 (água)

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Um cubo de água de até 1,5 m de lado

Como *animar madeira*, mas o personagem só consegue animar uma quantidade de água até o volume máximo. A água animada por esta magia possui dureza 0, mas tem o dobro de pontos de vida que outro objeto animado do mesmo tamanho teria.

Componente Material: Um frasco de água pura da fonte misturada com óleo de gengibre.

ANIMAR FOGO

Transmutação [Fogo]

Nível: Druida 2, wu jen 2 (fogo)

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Um cubo de fogo de até 1,5 m de lado

Como *animar madeira*, mas o personagem só consegue animar chamas até o volume máximo. Fogo animado possui o subtipo [Fogo] e o ataque especial incendiar de um elemental do fogo, e inflige dano de pancada mais dano de fogo caso atinja o oponente, com a possibilidade de que este pegue fogo (CD 12 para o teste de resistência; consulte o *Livro dos Monstros*). O fogo animado por esta magia tem dureza 0.

Componente Material: Um punhado de carvão, enxofre e cinzas cáusticas.

ANIMAR MADEIRA

Transmutação

Nível: Druida 1, wu jen 1 (madeira)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Um objeto de madeira Pequeno ou menor

Duração: Concentração, até 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia imbui um objeto de madeira Pequeno ou menor com mobilidade

e uma aparência de vida, e então faz com que ele ataque imediatamente qualquer criatura ou objeto selecionado. As estatísticas da madeira animada são as de um objeto animado Pequeno e podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*. Os objetos de madeira animados por esta magia possuem dureza 5. A magia não é capaz de animar os objetos carregados ou sendo utilizados por outra criatura.

Componente Material: Uma mistura de gengibre em pó e caroço de pêssego.

ANTECIPAR TELETRANSPORTE

Abjuração
Nível: Feiticeiro / mago 4
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Uma criatura disposta tocada
Área: Emanação com 1,5 m / nível originada na criatura tocada
Duração: 1 hora / nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O alvo da magia é envolvido por uma aura invisível que antecipa e retarda o teletransporte de qualquer criatura para a área de efeito. Qualquer magia ou efeito de teletransporte (incluindo todas as magias com o descritor [Teletransporte]) pode ser antecipada, e o receptor fica instantaneamente ciente do local exato em que a criatura chegará (de acordo com as restrições adiante), seu tamanho e quantas outras criaturas (e seus tamanhos) virão com ela. A magia também atrasa a chegada da criatura que estiver se teletransportando em 1 rodada (de forma que ela chega em sua contagem de iniciativa imediatamente anterior ao seu próximo turno), geralmente permitindo que o receptor da magia e qualquer um com quem ele compartilhe essa informação disponham de 1 rodada para agir ou preparar ações. A criatura que estiver se teletransportando não percebe esse atraso.

Como uma criatura que está se teletransportando não chega precisamente no local onde pretendia, a magia também funciona contra criaturas que surgirem na área de efeito, mesmo que sua intenção não fosse essa. No caso de uma criatura que pretenda se teletransportar para a área de efeito, mas que inadvertidamente apareça fora dela, a magia permite que o receptor saiba que uma criatura tentou se teletransportar e retarda sua chegada como de costume, mas não fornece nenhuma noção sobre a localização exata de sua chegada iminente.



Anel de lâminas

A magia não tem efeito sobre as criaturas que tentarem se teletransportar para fora da área de efeito, mas caso seu destino também esteja nessa área, a magia afetará sua reentrada normalmente.

Foco: Uma pequena ampulheta de platina e cristal no valor de 500 PO, que deve ser carregada ou usada pelo receptor da magia enquanto ela permanecer ativa.

ANTECIPAR TELETRANSPORTE MAIOR

Abjuração
Nível: Feiticeiro / mago 8
Tempo de Execução: 10 minutos
Duração: 24 horas

Como *antecipar teletransporte*, com a exceção de que *antecipar teletransporte maior* identifica o tipo da criatura prestes a chegar (e de quaisquer companheiros) e provoca um atraso de 3 rodadas, fornecendo ao receptor ainda mais tempo para se preparar.

Foco: Uma pequena ampulheta de platina e cristal preenchida com pó de diamante no valor de 1.000 PO. A ampulheta deve ser carregada ou usada pelo receptor da magia enquanto ela permanecer ativa.

APARIÇÃO

Ilusão (Fantasma) [Medo, Ação Mental]
Nível: Wu jen 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Essa magia faz com que o rosto do alvo assuma um aspecto horrendo e amedrontador. É possível criar praticamente qualquer combinação de características hediondas — pele azul, bico de papagaio, nariz deformado, presas apodrecidas ou pior — mas o conjurador não consegue duplicar a aparência de qualquer criatura ou pessoa específica. Qualquer criatura (exceto o conjurador e seus aliados) que enxergar o receptor da magia e fracassar no teste de resistência ficará abalada.

Componente Material: Uma paleta em miniatura com tintas de várias cores.

Ilustração de M. Phillippi

APODRECER MADEIRA

Transmutação

Nível: Druida 5, Wu jen 5 (madeira)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um objeto mundano ou volume de madeira; ou uma planta

Duração: Instantânea ou 1 rodada / nível; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, uma podridão insidiosa contamina imediatamente qualquer objeto ou planta que tocar. Qualquer item de madeira solto com menos de 1,8 m de diâmetro, ou um volume de 90 cm de diâmetro de um objeto maior desse material (como uma porta de madeira) é destruído imediatamente.

Em combate, é possível empregar esta magia para tentar quebrar o cabo de madeira de qualquer arma; essa peça é destruída com um ataque de toque corpo a corpo. Tentar destruir uma arma geralmente provoca ataques de oportunidade, e *apodrecer madeira* não tem efeito em armas de madeira ou com cabo de madeira que estejam atacando o personagem, mesmo se ele adiar sua ação. Contra armaduras ou escudos de madeira, também é necessário um ataque de toque corpo a corpo. Os alvos grandes demais para serem destruídos sofrem –1d6 de penalidade no bônus de Classe de Armadura caso sejam atingidos, e ficam inutilizados se a penalidade exceder o modificador. Qualquer ataque contra objetos de madeira descarrega a magia, e os itens mágicos são imunes aos seus efeitos.

Contra plantas, *apodrecer madeira* inflige 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +15) caso o oponente seja atingido. Apenas nesse caso, a magia dura 1 rodada por nível, e o conjurador pode desferir um ataque de toque por rodada. Após ser utilizada para atacar uma planta, *apodrecer madeira* não pode ser usada para atacar ou destruir itens de madeira.

Componente Material: Um cupim vivo.

APRISIONAR ESPÍRITO

Conjuração (Convocação) [veja texto de *aprisionar espírito menor*]

Nível: Wu jen 6

Alvos: Até 16 DV de espíritos, todos a menos de 9 m de distância ao surgir

Como *aprisionar espírito menor*, com a exceção de que o personagem pode tentar convocar e aprisionar um ou mais espíritos do mesmo tipo cujo total de Dados de Vida não exceda 16. Caso convoque diversos espíritos, cada um tem direito ao seu próprio teste de resistência, tenta escapar por conta própria e deve ser convencido individualmente a ajudá-lo.

APRISIONAR ESPÍRITO MENOR

Conjuração (Convocação) [veja texto]

Nível: Wu jen 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis); veja texto

Alvo: Um espírito de até 8 DV

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia funciona como *âncora planar menor* (consulte o *Livro do Jogador*), com a exceção de que permite convocar e aprisionar um único espírito de até 8 DV.

Quando o personagem emprega uma magia de convocação para trazer um espírito do ar, Caótico, da terra, do Mal, do fogo, Bom, Leal ou da água, ela recebe o descritor apropriado.

APRISIONAR ESPÍRITO MAIOR

Conjuração (Convocação) [veja texto de *aprisionar espírito menor*]

Nível: Wu jen 8

Alvos: Até 24 DV de espíritos, todos a menos de 9 m de distância ao surgir

Como *aprisionar espírito menor*, com a exceção de que o personagem pode tentar convocar e aprisionar um ou mais espíritos do mesmo tipo cujo total de Dados de Vida não exceda 24. Caso convoque diversos espíritos, cada um tem direito ao seu próprio teste de resistência, tenta escapar por conta própria e deve ser convencido individualmente a ajudá-lo.



Arco voltaico

Ilustração de D. Crabapple

APRIMORAR FAMILIAR

Universal

Nível: Feiticeiro / mago 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Familiar tocado

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O personagem infunde vigor em seu familiar, concedendo-lhe +2 de bônus de competência em todos os testes de resistência, jogadas de ataque e de dano corpo a corpo, bem como +2 de bônus de esquiva na Classe de Armadura.

ARCO VOLTAICO

Conjuração (Criação) [Eletricidade]

Nível: Druida 4, feiticeiro / mago 5,mago da guerra 5, wu jen 5

Componentes: V, G, M / FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Área: Uma linha entre duas criaturas

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Não

O conjurador estabelece condutividade natural entre duas criaturas, fazendo com que um arco de eletricidade passe entre elas. Esse raio inflige 1d6 pontos de dano por eletricidade por nível de conjurador (máx. 15d6) a ambas e a qualquer coisa que estiver no caminho da linha entre elas.

As duas criaturas devem estar na área de alcance, e o conjurador deve ser capaz de atingi-las (como se cada uma fosse o alvo da magia). A linha deve ser desenhada de qualquer vértice do espaço de uma criatura para qualquer vértice do espaço da outra.

Componente Material Arcano: Dois pequenos bastões de ferro.

ARMADURA ARCANA MAIOR

Conjuração (Criação) [Energia]

Nível: Feiticeiro / mago 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora / nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não

Esta magia funciona como *armadura arcana*, com a exceção de que seu campo de força tangível fornece +6 de bônus de armadura na Classe de Armadura.

Componente Material: Um escudo pequeno de platina no valor de 25 PO.

ARRANCAR O CORAÇÃO

Necromancia

Nível: Assassino 4, wu jen 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m de distância; veja texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Com um gesto de suas mãos, raios invisíveis de energia arremetem contra seus alvos, matando cada um deles instantaneamente e arrancando os corações de seus corpos, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Fortitude. *Arrancar o coração* afeta um número de criaturas cujo total de DVs seja equivalente ao seu nível de conjurador, nenhuma das quais com mais de 4 DV. As criaturas com menos pontos de vida são afetadas primeiro, e criaturas com o mesmo DV são atingidas de acordo com sua proximidade do ponto de origem. Os Dados de Vida restantes e insuficientes para afetar mais criaturas são desperdiçados. As criaturas que não dependem de um coração para sobreviver (como mortos-vivos e construtos) e as criaturas sem anatomia (como os limos) são imunes a esta magia.

ASAS DE FOGO

Transmutação [Fogo]

Nível: Wu jen 3

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 10 min / nível

Essa magia transforma os braços do conjurador em asas flamejantes (similares às de uma fênix). As chamas não afetam o personagem ou os itens que ele carrega. Como seus braços estão metamorfoseados, é impossível segurar itens ou conjurar magias que exijam componentes gestuais enquanto a magia durar, mas anéis, braçadeiras e outros itens utilizados nos braços ainda funcionam normalmente. As asas permitem voar com deslocamento de 18 m (boa capacidade de manobra) carregando apenas uma carga leve. É possível ascender com metade do deslocamento e descer com o dobro, e o personagem consegue investir (mas não correr) enquanto estiver voando.

É possível desferir ataques desarmados com as *asas de fogo*, mas o personagem não é treinado para isso, e portanto sofre –4 de penalidade na jogada de ataque. Um ataque desarmado bem sucedido inflige 2d6 pontos de dano por fogo, além do seu dano normal do ataque desarmado (considere como dano letal enquanto a magia estiver ativada). As asas podem ser apagadas (cancelando a magia) pela magia *extinguir fogo*, pela imersão em água durante 1 rodada, ou por um vento com a força de um furacão ou maior. Se a magia terminar enquanto o personagem ainda estiver voando, ele cairá normalmente.

Componente Material: A pena de um pássaro, que o personagem deve queimar ao conjurar a magia.

Foco: Um amuleto dourado na forma de uma fênix.

ATACANTES FANTASMAGÓRICOS

Ilusão (Fantasma) [Medo, Ação Mental]

Nível: Feiticeiro / mago 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir) e Fortitude reduz à metade; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria imagens fantasmagóricas de criaturas de pesadelo na mente do alvo, visíveis apenas como formas sombrias para o personagem e invisíveis para todas as demais criaturas. Se o alvo obtiver sucesso num primeiro teste de resistência de Vontade, reconhecerá que as imagens não são reais, e a magia falha. Caso contrário, os fantasmas atingem o indivíduo, infligindo 4 pontos de dano temporário de Sabedoria e 4 pontos de dano de Destreza (2 pontos de cada caso ele obtenha suces-

so num teste de resistência de Fortitude). Se o alvo dos *atacantes fantasmagóricos* conseguir desacreditar na magia e estiver usando um *elmo da telepatia*, a magia pode ser voltada contra o conjurador, provocando os mesmos efeitos.

BEIJO DO SAPO

Necromancia

Nível: Wu jen 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea; veja texto

Teste de Resistência: Fortitude anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O toque do personagem se torna tóxico, envenenando as criaturas que atingir com um ataque de toque corpo a corpo. O veneno inflige 1d6 pontos de dano temporário de Constituição imediatamente e mais 1d6 pontos de dano temporário de Constituição após 1 minuto. Cada ocorrência do dano de habilidade pode ser anulada obtendo sucesso num teste de resistência de Fortitude.

Foco: Um sapo tatuado na pele do conjurador.

BOLSA PARA FAMILIAR

Universal

Nível: Fet / Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um recipiente ou vestimenta com bolsos tocado

Duração: 1 hora / nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O recipiente ou vestimenta é encantado para oferecer um refúgio seguro ao familiar do conjurador. A magia transforma um dos bolsos, sacolas ou compartimentos do item em um espaço extra-dimensional confortável (com cerca de 90 cm3). O animal se acomoda no interior da bolsa sem criar qualquer saliência perceptível no item afetado. A qualquer momento que o familiar estiver em contato físico com o personagem, será possível guardá-lo na *bolsa* como uma ação livre proferindo uma palavra de comando escolhida pelo personagem no momento da conjuração. Se a criatura puder falar, ela também terá controle sobre a *bolsa*. O familiar é capaz de sair do abrigo como uma ação livre; o mestre também pode invocá-lo da mesma forma.

Dentro da *bolsa*, o familiar terá cobertura total (+4 na CA) e camuflagem total (20% de chance de falha). Como uma ação livre, o conjurador e o animal podem lacrar o espaço dimensional, tornando-o à prova de ar e água. O suprimento de ar do abrigo é suficiente para 1 hora mas, se estiver aberto, o familiar conseguirá permanecer na bolsa indefinidamente. Ele fica incapacitado de atacar ou conjurar magias do interior desse espaço, mas pode utilizar habilidades sobrenaturais ou similares a magia normalmente (desde que não exijam linha de visão, que é bloqueada pela bolsa).

A magia se encerra se a *bolsa para familiar* for colocada no interior de outro espaço extradimensional (como no caso de um *buraco portátil*) ou levada para lá. Se o animal estiver no interior da bolsa quando a magia expirar, ou caso ela se encerre por razões anormais (como no caso acima), ele aparecerá intacto no espaço do personagem.

Componentes Materiais: Uma pequena agulha dourada e uma faixa de tecido de qualidade, torcida ao meio e costurada nas pontas.

CABANA OCULTA DE LEOMUND

Conjuração (Criação)

Nível: Bardo 5 / feiticeiro / mago 5

Componentes: V, G, F; veja texto

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Estrutura quadrada com 6 m de lado.

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Como *refúgio seguro de Leomund* (consulte o *Livro do Jogador*), com a exceção de que o refúgio oculto fica perfeitamente camuflado para se mesclar em qualquer terreno ou ambiente apropriado. Ele pode parecer uma grande rocha na encosta de uma montanha, uma duna de areia no deserto, um arbusto denso e emaranhado, uma touceira de capim, ou mesmo uma árvore imponente. A cabana oculta também obscurece todos os indícios de ocupação, incluindo fumaça, luz ou sons provenientes de seu interior.

A qualquer distância de mais de 9 m, a cabana é indistinguível do terreno natural. Qualquer criatura que se aproxime a uma distância menor tem direito a um teste de Sobrevivência (CD 30) para perceber que a cabana oculta é uma habitação artificial e não uma parte natural da paisagem.

Foco: O foco da magia *alarme* (um sino pequeno e um fio de prata) se este benefício for incluído na cabana oculta (consulte a descrição da magia *refúgio seguro de Leomund* para obter mais informações).

CACHECOL CONSTRITOR

Transmutação

Nível: Wu jen 2 (metal)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, o personagem atira um cachecol de seda em direção a uma criatura no raio de alcance, impulsionando-o por magia em sua direção. No caminho, o cachecol assume a dureza do ferro, e então se enrosca no pescoço da vítima. É preciso que o conjurador tenha linha de visão para o alvo e obtenha sucesso num ataque de toque à distância. Caso atinja o oponente, este deve realizar um teste de resistência de Reflexos ou ficará enredado.

Foco: O cachecol de seda.

CACHECOL DA DECAPITAÇÃO

Transmutação

Nível: Wu jen 7 (metal)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, o personagem atira um cachecol de seda em direção a uma criatura no raio de alcance, impulsionando-o por magia em sua direção. No caminho, o cachecol assume a dure-

za do ferro, e então se enrosca no pescoço da vítima. É preciso que o conjurador tenha linha de visão para o alvo e obtenha sucesso num ataque à distância normal. Caso atinja o oponente, este deve realizar um teste de resistência de Fortitude; um fracasso indica que o cachecol decapitou a vítima.

Um alvo que obtenha sucesso no teste de resistência sofre 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 20d4) antes de se libertar do *cachecol da decapitação*. Construtos e a maior parte dos mortos-vivos (exceto vampiros) não são mortos imediatamente por decapitação, e sofrem apenas 6d4 pontos de dano quer obtenham sucesso no teste de resistência ou não. Limos, aberrações e outras criaturas sem cabeça são imunes ao efeito da magia.

Foco: O cachecol de seda.

CACHECOL DE FERRO

Transmutação
Nível: Wu jen 1 (metal)
Componentes: V, G, F
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, o personagem atira um cachecol de seda em direção a uma criatura no raio de alcance, impulsionando-o por magia em sua direção. No caminho, o cachecol assume a dureza do ferro. É preciso que o conjurador tenha linha de visão para o alvo e obtenha sucesso num ataque à distância normal. Caso atinja o oponente, este sofre 1d8 +1 ponto de dano por nível de conjurador (no máximo +5).

Foco: O cachecol de seda.

CAMALEÃO

Ilusão (Sensação)
Nível: Druida 2, wu jen 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora / nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia altera a coloração do corpo e das roupas do receptor para que se mesclem com as do ambiente, concedendo-lhe +10 de bônus de circunstância em qualquer teste de Esconder-se. Em áreas onde o ambiente muda gradualmente (como quando o personagem passa de uma floresta para um campo verdejante), a coloração se altera com a rapidez necessária para manter o bônus enquanto ele se move com metade do deslocamento normal. Quando o ambiente muda abruptamente (por exemplo, de uma floresta para um paredão de rochas), a criatura perde o bônus de circunstância durante 1 rodada enquanto ocorre a mudança da coloração.

Componente Material: A pele descartada por um lagarto pequeno.

Carro de nuvens



Ilustração de G. Kabic

CARRO DE NUVENS

Conjuração (Criação) [Água]
Nível: Wu jen 8 (água)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal e toque
Alvo: O conjurador e outras criaturas voluntárias tocadas
Duração: 10 minutos (D)

Quando esta magia é conjurada, o personagem e quaisquer criaturas voluntárias que ele tocar erguem-se no ar num carro mágico formado de nuvens, e partem na direção desejada. É possível afetar uma criatura Média (juntamente com equipamento e objetos que não ultrapassem sua carga máxima) a cada quatro níveis de conjurador. Uma criatura Grande conta como duas Médias, uma Enorme como duas Grandes, e assim por diante.

Um *carro de nuvens* voa a 15 km por minuto, de forma que é possível percorrer 150 km com a duração completa da magia. O personagem e seus passageiros não sentem nenhum efeito adverso dessa aceleração, e o percurso é perfeitamente tranqüilo e calmo mesmo no pior dos climas. Quando a magia é encerrada, a nuvem pousa suavemente no chão e se dissipa.

Caso a duração da magia termine enquanto o *carro de nuvens* ainda estiver flutuando, a magia se esvai lentamente, e a nuvem e seus passageiros descem 18 m por rodada durante 1d6 rodadas.

Se a nuvem alcançar o solo nesse intervalo, pousará em segurança. Caso contrário, cairá o restante da distância, e todas as criaturas a bordo sofrerão dano de queda. O *carro de nuvens* desce lentamente se a magia for dissipada, mas não se for anulada por um *campo antimagia*.

Componente Material: Uma bola de algodão pequena.

CASTIÇAL ESPECTRAL

Conjuração (Criação)
Nível: Feiticeiro / mago 3, wu jen 3
Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)
Efeito: Mão e vela fantasmagóricas
Duração: 1 min / nível (D); veja texto
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Uma mão fantasmagórica segurando uma vela acesa surge no local designado pelo personagem, emanando luz num raio de 1,5 m e deslocando-se conforme seus desejos — para frente ou para trás, para cima ou para baixo, em linha reta ou dobrando esquinas, até 15 m por rodada (não é necessário manter a concentração). A mão e a vela são incorpóreas e podem atravessar objetos, o que as torna úteis para simular assombrações. O *castiçal espectral* também ilumina seres e itens escondidos, etéreos ou invisíveis, que se tornam perceptíveis como silhuetas nebulosas. As criaturas etéreas continuam inacessíveis do Plano Material (exceto por efeitos de energia), mas as criaturas invisíveis só possuem camuflagem (20% de chance de falha) e perdem o bônus de invisibilidade nas jogadas de ataque quando estiverem a 1,5 m da vela. A radiação fantasmagórica também torna as criaturas e itens imateriais levemente materiais, de forma que criaturas incorpóreas a 1,5 m do *castiçal espectral* têm apenas 30% de chance de evitar dano de fontes corpóreas (embora conservem todos os demais benefícios por estarem incorpóreas).

A mão é diminuta, tem 1 ponto de vida por nível de conjurador, e CD 14 + bônus de deflexão equivalente ao modificador de Carisma do personagem. Ela realiza testes de resistência como o personagem e é imune a magias que não infligem dano. O efeito da magia termina se a mão for destruída, e ela deixa de existir se a distância entre ela e o personagem for maior que o alcance da magia.

Componente Material: Um pedaço de um cadáver que não tenha sido submetido a nenhum processo de conservação.

CHICOTE DE ENERGIA

Evocação [Sônica, Ação Mental]
Nível: Bardo 2, wu jen 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Efeito: Um chicote de energia
Duração: 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto
Resistência à Magia: Não

Esta magia cria um chicote de energia mágica que o personagem empunha e sabe usar. Simplesmente estalar o *chicote de energia* mantém afastados os animais normais (mas não insetos ou bestas mágicas) a menos que eles obtenham sucesso num teste de resistência de Vontade. Os animais afetados mantêm-se a pelo menos 9 m de distância do personagem pela duração da magia, se o espaço permitir. Obtendo sucesso num ataque à distância com o chicote, qualquer animal normal atingido deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará amedrontado.

Contra outros tipos de criatura, o *chicote de energia* pode ser usado em combate como um chicote comum.

Componente Material: Um chicote de seda pequeno.

CHUVA DE AGULHAS

Transmutação
Nível: Wu jen 2 (metal)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)
Alvos: Até uma criatura / nível
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Uma agulha arremessada pelo conjurador se multiplica numa chuva de farpas que cai sobre todos os alvos selecionados. O personagem deve realizar um ataque à distância normal individualmente para cada alvo, e as agulhas infligem 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (no máximo 5d4) divididos entre as vítimas. Assim, um wu jen de 4º nível pode visar uma só criatura causando 4d4 pontos de dano, duas criaturas infligindo 2d4 pontos de dano a cada uma, e assim por diante.

Componente Material: Uma agulha comprida de metal.

CIRCUNVOLUÇÃO RECÍPROCA

Abjuração
Nível: Feiticeiro / mago 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)
Alvo: Uma criatura ou objeto
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade reduz à metade, e Fortitude anula; veja texto
Resistência à Magia: Não

O conjurador manipula a aura mágica de uma criatura ou objeto, criando uma reação em cadeia prejudicial de poder arcano.O alvo sofre 1d6 pontos de dano por nível de magia para cada magia ou habilidade similar a magia que o esteja afetando (no máximo 25d6). Por exemplo, uma criatura que estiver sob os efeitos de *velocidade* (3º nível), *vôo* (3º nível) e protegida pela magia *pele rochosa* (versão do mago; 4º nível) sofre 10d6 pontos de dano (Vontade reduz à metade). Além disso, qualquer criatura que fracassar em seu teste de resistência deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude para anular um efeito de pasmar que persiste por 1d6 rodadas.

Apenas as magias que visam a criatura específica como alvo podem ser usadas para criar o ricochetear de uma *circunvolução recíproca*, por isso magias que afetam uma área (como *esfera da invisibilidade* e *névoa sólida*) não podem ser aproveitadas para infligir dano recíproco em todas as criaturas na área de efeito. Da mesma forma, efeitos persistentes ou contínuos de itens mágicos não podem ser empregados para causar este tipo de dano, mas os efeitos em alvo podem — por exemplo, a magia de um *manto da resistência* não pode ser aplicada na *circunvolução recíproca*, mas uma magia conjurada através de uma *varinha da invisibilidade* sim.

Componente Material: Uma espiral bem fechada de fio de cobre.

COMUNHÃO COM ESPÍRITO MAIOR

Adivinhação
Nível: Wu jen 7
Componentes: V, G, M, XP
Alvo: Um espírito

Como *comunhão com espírito menor*, mas esta magia é capaz de fazer contato com qualquer espírito independente de seu número de Dados de Vida, e o personagem pode fazer uma pergunta por nível de conjurador.

Componente Material: Incenso e uma pequena oferenda no valor de 25 PO.

Custo em XP: 100 XP.

COMUNHÃO COM ESPÍRITO MENOR

Adivinhação
Nível: Wu jen 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 3 m
Alvo: Um espírito menor
Duração: 1 min / nível
Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto
Resistência à Magia: Não

O personagem faz contato com qualquer espírito local com 4 DVs ou menos e pode lhe fazer até uma questão para cada dois níveis de conjurador. Ele deve conhecer a identidade do espírito e estar a 3 m ou menos de distância dele. O conhecimento do espírito é limitado a assuntos pertinentes ao seu ambiente imediato (de forma que o espírito de uma grande árvore situada numa aldeia será incapaz de falar sobre eventos que ocorreram fora de lá), e o personagem deve formular perguntas que possam ser respondidas com apenas uma palavra. "Nebuloso" é uma resposta aceitável, pois os espíritos não são necessariamente oniscientes, mas nos casos em que uma resposta seria enganosa ou contrária aos interesses do espírito, o Mestre pode responder com uma frase curta (de cinco palavras ou menos).

Caso o espírito tenha sido alvo de *comunhão com espírito menor* (ou de *comunhão com espírito maior*) na última semana, a magia fracassará. Da mesma forma, se a tendência do espírito for diferente da tendência do personagem, ele terá direito a um teste de resistência de Vontade para resistir à magia. As perguntas ainda não formuladas serão perdidas caso a duração da magia termine.

Componente Material: Incenso e uma pequena oferenda no valor de 10 PO.

CONSERTAR DANOS LEVES

Transmutação
Nível: Feiticeiro / mago 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Construto tocado
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Ao pousar as mãos sobre um construto que possua pelo menos 1 ponto de vida remanescente, o conjurador transmuta sua estrutura consertando o dano sofrido. A magia recupera 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +5).

CONSERTAR DANOS MENORES

Transmutação
Nível: Feiticeiro / mago 0

Como *Consertar Danos Leves*, com a exceção de que o conjurador recupera 1 ponto de dano sofrido por um construto.

CONSERTAR DANOS MODERADOS

Transmutação
Nível: Feiticeiro / mago 2

Como *Consertar Danos Leves*, com a exceção de que o conjurador recupera 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +10).

CONSERTAR DANOS GRAVES

Transmutação
Nível: Feiticeiro / mago 3

Como *Consertar Danos Leves*, com a exceção de que o conjurador recupera 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +15).

CONSERTAR DANOS CRÍTICOS

Transmutação
Nível: Feiticeiro / mago 4

Como *Consertar Danos Leves*, com a exceção de que o conjurador recupera 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +20).

CONVOCAÇÃO DO VENTO

Transmutação
Nível: Wu jen 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 15 km / nível
Alvos: Até 10 criaturas / nível
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O conjurador envia uma mensagem ou som através do vento para um certo número de criaturas específicas que ele identifica ao conjurar a magia. Não é preciso conhecer diretamente o receptor, mas ele deve ser capaz de distinguilo por sua localização, posição ou outra característica além de raça ou classe de personagem. Por exemplo, seria possível enviar uma *convocação do vento* para os soldados da guarda do seu palácio ou para os governadores de todas as províncias do império, desde que o conjurador esteja ciente da existência de tais personagens.

A magia pode ser preparada para transportar uma mensagem de até vinte e cinco palavras, para executar quaisquer outros sons normais por 1 rodada, ou apenas causar uma perturbação inquietante no ar. O vento viaja até cada um dos receptores, desde que encontre um caminho entre o conjurador e suas localizações (o vento pode contornar virtualmente qualquer obstáculo, mas não atravessa portas ou janela fechadas, sejam ou não hermeticamente fechadas). O conjurador designa a velocidade (desde no mínimo 1,5 km / h até no máximo 1,5 km a cada 10 minutos), mas a *convocação do vento* é tão suave e imperceptível quanto uma brisa até chegar aos receptores, onde entrega sua mensagem com um sussurro e desaparece.

Assim como *boca encantada*, a *conjuração do vento* é incapaz de proferir componentes verbais, palavras de comando ou ativar efeitos mágicos.

CORAÇÃO DE PEDRA

Necromancia
Nível: Feiticeiro / mago 8
Componentes: V, G, F, XP
Tempo de Execução: 1 hora
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 1 ano

O personagem substitui seu coração pulsante por outro esculpido em uma pedra perfeita e imaculada, alterando a própria natureza de seu corpo. Em seguida o coração pode ser guardado ou escondido em qualquer lugar onde o personagem deseje, onde continuará a pulsar enquanto a magia permanecer ativa.

Enquanto estiver sob o efeito de *coração de pedra*, o personagem adquire Redução de Dano 5 / – e *resistência à energia* 5 contra frio, fogo e eletricidade, mas fica sujeito às seguintes desvantagens. Primeiro, sua taxa de cura natural se reduz a 1 ponto de vida por dia (qualquer que seja o nível do personagem ou

se houve descanso). Segundo, qualquer tentativa de curar o personagem com magias de conjuração (cura), ou habilidades sobrenaturais ou similares a magia que dupliquem o efeito dessas magias exige um teste de conjuração (CD 10 + nível de conjurador). Finalmente, o coração verdadeiro é vulnerável a ataques; se ele for ferido ou destruído, o personagem morre instantaneamente.

Coração de pedra pode ser dissipado e nesse caso seu coração verdadeiro retorna ao seu lugar imediatamente, enquanto o coração de pedra é transportado para o local onde ele estava. Seu coração verdadeiro e o de pedra também trocam de lugar se o personagem entrar num *campo antimagia* (que neutraliza temporariamente os efeitos da magia), mas retornam quando o alvo deixar o local. *Carne em Pedra* também pode encerrar a magia, embora o personagem realize um teste de resistência de Fortitude para resistir.

Foco: Um coração esculpido em pedra de qualidade excepcional (jade, obsidiana ou mármore com veios dourados) no valor de 5.000 PO.

Custo em XP: 1.000 XP.

CORPO FORA DO CORPO

Conjuração (Criação)

Nível: Wu jen 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 30 metros

Efeito: Uma duplicata / 5 níveis

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria uma ou mais duplicatas indistinguíveis do personagem, todas compartilhando seus valores de habilidade, perícias, talentos e memórias. Elas portam as mesmas armas, vestem as mesmas armaduras e possuem o mesmo equipamento que o personagem (mas apenas versões mundanas de quaisquer armas mágicas), porém não conseguem conjurar magias ou utilizar itens mágicos de gatilho ou complemento de magia. Elas são amigáveis umas com as outras e com seus aliados, e seguirão qualquer instrução que lhes for comunicada (mesmo ações que o próprio personagem não realizaria, como investir contra um dragão ou saltar de um penhasco).

Cada uma das duplicatas criadas pelo personagem possui um quarto do seu total de pontos de vida no momento da conjuração, e sofre dano normalmente em combate. Se uma duplicata for morta, ela desaparece e o personagem sofre 10 pontos de dano. Ao término da duração da magia, todas as duplicatas remanescentes (e o equipamento criado com elas) desaparecem sem infligir dano ao personagem.

Componente Material: Alguns fios de cabelos, aparas de unhas ou resíduos da pele do personagem.

DARDOS DE COBRA

Transmutação

Nível: Wu jen 4

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Alvos: Uma ou duas criaturas

Duração: Instantânea; veja texto

Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, as cobras tatuadas na pele do conjurador (que são o foco da magia) se transformam em cobras peçonhentas reais que arremetem na direção do(s) alvo(s) selecionado(s), partindo como dardos. As cobras sempre atingem o alvo, infligindo 3d6 pontos de dano cada. O veneno de cada uma inflige 1d6 pontos de dano temporário de Constituição imediatamente e mais 1d6 pontos de dano temporário de Constituição um minuto mais tarde. Cada ocorrência de dano temporário de habilidade pode ser anulada com um teste de resistência de Fortitude.

Após atingir os alvos, as cobras voltam para o conjurador e precisam ser absorvidas antes que ele possa conjurar a magia novamente. Absorver as cobras é uma ação padrão que não causa dano ao personagem e não provoca ataques de oportunidade. Após serem absorvidas, elas reaparecem imediatamente nos braços do conjurador.

Foco: Duas cobras tatuadas na pele do conjurador, geralmente uma em cada antebraço.

DERRETER

Evocação

Nível: Wu jen 1 (fogo)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Um cubo de 1,5 m de lado de gelo ou de 3 m de lado de neve / nível, ou uma criatura do frio / nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Fortitude reduz à metade; veja texto

Resistência à Magia: Veja texto

Esta magia permite que o personagem derreta gelo e neve ou inflija dano a criaturas do frio. A magia derrete gelo e neve normais automaticamente (sem teste de Resistência ou Resistência à Magia); o gelo derretido cria um volume igual de água que escorre e se espalha de acordo com o lugar. A neve derretida cria um volume de água equivalente a um décimo do volume original (de forma que um wu jen de 10º nível derretendo dez cubos de neve com 3 m de lado geraria apenas um cubo de água com 3 m de lado). Em ambos os casos, dependendo da temperatura local, o gelo ou a neve derretidos pode voltar a se congelar assim que a água parar de se mexer, possivelmente atrapalhando o deslocamento.

Contra as criaturas do frio, a magia inflige 2 pontos de dano por nível de conjurador (no máximo 10 pontos), ou metade desse valor caso a vítima obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude. Contra neve ou gelo criados por magia (como o que é gerado por *muralha de gelo*), a magia inflige o mesmo dano (podendo quebrar ou romper o gelo) mas não provoca derretimento. As criaturas do frio podem aplicar a Resistência à Magia, se possuírem.

Componente Material: Alguns cristais de sal mineral e uma pitada de fuligem.

DESCARNAR

Transmutação [Mal]

Nível: Feiticeiro / mago 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura corpórea; veja texto

Duração: Até 4 rodadas; veja texto

Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, o personagem literalmente arranca a carne do corpo de uma criatura corpórea, infligindo traumas psicológicos e dor inacreditável. A

cada rodada, o alvo sofre 2d6 pontos de dano, 1d6 pontos de dano temporário de Carisma e 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. Obter sucesso no teste de resistência de Fortitude anula o dano temporário de habilidade, reduz a perda de pontos de vida à metade e encerra a magia. A cada rodada em que o alvo for afetado, ele terá direito a um novo teste de resistência.

Descarnar não tem efeito sobre criaturas em forma gasosa.

Componente Material: Uma cebola.

DISCERNIR METAMORFO

Adivinhação

Nível: Feiticeiro / mago 3, wu jen 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada / nível

Utilizando uma ação padrão para se concentrar, o personagem pode distinguir a forma verdadeira das criaturas a até 18 m. Em cada rodada, é possível examinar uma criatura que o conjurador possa enxergar para determinar se ela está metamorfoseada, disfarçada ou transmutada, e como é sua forma verdadeira. Se ele olhar para um metamorfo em sua forma verdadeira, perceberá imediatamente sua capacidade de mudar de forma, mas não poderá determinar quais outras ele é capaz de assumir.

Para os propósitos dessa magia, um metamorfo é qualquer criatura com o tipo metamorfo ou uma habilidade extraordinária ou sobrenatural que lhe permita assumir uma forma alternativa. Um mago que conhece *transformação momentânea* não é um metamorfo (já que uma magia não é uma habilidade sobrenatural ou extraordinária), mas um barghest sim (pois ele possui a habilidade sobrenatural alterar forma, apesar de ser do tipo extra-planar).

Componente Material: Um bálsamo de mel e flor de lótus, que deve ser esfregado sobre as pálpebras do conjurador.

DISPARO DE TERRA

Evocação [Terra]

Nível: Wu jen 3 (terra)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Área: Linha de curto alcance (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Com um grito, o personagem atinge o chão aos seus pés e provoca um disparo de energia sísmica que arremessa terra, pedras e areia, atingindo as criaturas em seu caminho. Qualquer indivíduo apanhado na área da magia sofre 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 10d6).

Esta magia só funciona se o personagem estiver pisando sobre terra, argila, areia ou pedra (incluindo pisos de pedra), mas não em pisos de madeira ou outras superfícies.

DISSIPAR E ABSORVER

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Alvo ou Área: Um conjurador, criatura ou objeto; ou uma explosão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Dissipar e absorver funciona como *dissipar magia*, mas o nível máximo de conjurador em seu teste de dissipar é +25 em vez de +10, e (assim como *dissipar magia maior*) o personagem tem a chance de dissipar qualquer efeito que possa ser retirado com *remover maldição*, mesmo se ele não for afetado por *dissipar magia*. Ao conjurar dissipar em alvo ou uma contramágica, o personagem pode optar por absorver cada magia que



Ilustração de S. Belledin

Disparo de terra

conseguir dissipar, roubando seu poder e seus efeitos para si mesmo. Ao dissipar em alvo, o personagem deve realizar um teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia) para identificar a magia específica ou cada magia que esteja ativa sobre a criatura ou objeto alvo.

Cada magia dissipada dessa forma pode ser absorvida se o personagem desejar, e seus efeitos são redirecionados para ele, continuando a operar como se tivessem sido originalmente conjurados sobre ele pelo usuário original, sem interrupção nem extensão de sua duração. Após absorver a magia, o personagem consegue identificá-la caso ainda não o tenha feito (veja adiante). Se o alvo for o conjurador e a magia puder ser dissipada, o personagem será capaz de dispersá-la como se fosse seu criador. Da mesma forma, se o alvo for o conjurador e a magia exigir concentração, o personagem terá que se concentrar para manter o efeito como se a tivesse lançado.

O personagem ainda terá a chance de absorver uma magia que não tenha conseguido determinar com seu teste de Identificar Magia, mas isso pode ser arriscado se ele não souber os detalhes desse efeito. Por exemplo, caso não consiga identificar um efeito atuando sobre um inimigo e decida absorvê-lo mesmo assim, ele pode acabar sob a influência da magia *dominar pessoa* que estava atuando sobre seu adversário. A Resistência à Magia do personagem não surte efeito contra magias prejudiciais absorvidas inadvertidamente, mas ele terá direito ao mesmo teste de resistência realizado pelo alvo original.

Caso o personagem decida absorver uma magia após realizar uma contramágica com *dissipar e absorver*, ele assumirá o controle sobre ela após ter sido completada pelo adversário, e pode redirecioná-la para quaisquer alvos ou área que desejar (incluindo o conjurador original, se possível). Novamente, é necessário um teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia) para identificar a magia que será absorvida, mas o personagem é capaz de redirecionar uma magia desconhecendo seus efeitos, seu alcance e sua área. Observe, no entanto, que caso alguma das condições necessárias para a conjuração não seja satisfeita (por exemplo, porque o personagem optou por um alvo ou um alcance inválido), a magia fracassa.

Dissipar e absorver pode ser usado para dissipar em área com o nível de conjurador ampliado, mas quaisquer efeitos mágicos afetados não poderão ser absorvidos.

DOR

Necromancia

Nível: Wu jen 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Alvos: Ate 1 DV / nível em criaturas, todas a menos de 6 m de distância

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

A criatura alvo é atingida por dores e agonia avassaladoras, que lhe impõem –4 de penalidade na jogada de ataque, testes de habilidade e de perícia. Um teste de resistência de Fortitude diminui essa penalidade para –2.

Componente Material: Uma sanguessuga viva.

EGO ESPIRITUAL

Necromancia

Nível: Wu jen 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto (D)

O personagem consegue enviar seu espírito para fora de si numa forma incorpórea, enquanto seu corpo físico mantém uma aparência de vitalidade. O espírito é tratado como uma criatura incorpórea para determinação de movimento, qualidades especiais e fraquezas, e tem 27 m de deslocamento, apesar de não poder se afastar mais de 60 m de seu corpo. Enquanto o personagem estiver na forma espiritual, um conjurador utilizando *comunhão com espírito menor* ou *comunhão com espírito maior* é capaz de contatá-lo, e ele consegue conjurar as magias que só possuam componentes verbais. Não é possível atacar fisicamente nem afetar o mundo físico de qualquer outra forma, e o espírito pode retornar ao corpo no turno do personagem como uma ação padrão.

Enquanto estiver na forma de espírito, o corpo do personagem entra num estado de semiconsciência, capaz de realizar apenas uma ação de movimento por rodada, perdendo seu bônus de Destreza na CA (se possuir) e concedendo aos inimigos +2 de bônus nas jogadas de ataque. Estando a 1,5 m do corpo, personagem pode comandá-lo a executar ações simples como caminhar, falar (de forma lenta e arrastada) ou comer. O dano sofrido pelo espírito ou seu corpo é subtraído do total de pontos de vida do personagem, e ele morrerá se for reduzido a zero pontos de vida ou menos. Da mesma forma, ele morre se o corpo se afastar mais de 60 m da forma espiritual e esta não for capaz de segui-lo (por exemplo, se estiver sob o efeito de *agulha espiritual*), ou se o espírito não puder retornar ao corpo quando a magia terminar.

Componente Material: Uma roda de orações pequena.

ENCONTRAR O CENTRO

Abjuração

Nível: Wu jen 8

Duração: 10 minutos (D)

Como *mirando no alvo* (consulte a página 118,), mas o personagem já não precisa manter a concentração de forma consciente na magia conjurada anteriormente. Sua mente inconsciente mantém a concentração necessária, permitindo que ele execute outras ações (incluindo deslocamento, ataque e até mesmo a conjuração de outras magias) normalmente. Além da morte, apenas magias de ação mental e que impõem condições (como *enfraquecer o intelecto* e *confusão*) conseguem afetar sua concentração na outra magia, embora ele possa ser convencido a dissipar *encontrar o centro* voluntariamente (e a magia anterior também) sob os efeitos de *feitiço* ou *sugestão*.

ESCADA DE FUMAÇA

Transmutação

Nível: Wu jen 1 (fogo)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Efeito: Uma escada de fumaça

Duração: 1 min / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma escada enevoada com até 3 m de comprimento por nível de conjurador, modelada a partir da fumaça que emana de uma fogueira durante a conjuração da magia. A *escada de fumaça* virtualmente não tem peso e pode ser carregada com facilidade.

Sempre estável e rígida, a escada não precisa ser apoiada, apenas posicionada no local desejado e escalada.

Conjurando a magia novamente sobre uma *escada de fumaça* já existente antes que ela se dissipe, é possível reiniciar a duração da magia.

Foco: Uma fogueira grande de madeira verde.

ESCAMAS DO LAGARTO

Transmutação

Nível: Wu jen 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto

Ao conjurar esta magia, a pele do personagem endurece e brilha como se estivesse coberta por escamas. Ele recebe +2 de bônus de melhoria em sua armadura natural, aumentando para +3 no 6º nível, +4 no 9º nível e +5 no 12º nível ou superior. O bônus de melhoria fornecido por *escamas do lagarto* é cumulativo com o bônus de armadura natural do personagem (se houver), mas não com outros bônus de melhoria na armadura natural. Uma criatura desprovida de armadura natural tem um bônus efetivo de +0, da mesma forma que um personagem vestindo apenas roupas normais tem bônus de armadura de +0.

Foco: A tatuagem de um lagarto na pele do conjurador.

ESCUDO DE FOGO EM MASSA

Evocação [Fogo ou Frio]

Nível: Feiticeiro / mago 5, mago da guerra 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvos: Um ou mais aliados, todos a menos de 9 m de distância entre si

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia funciona como *escudo de fogo* (consulte o *Livro do Jogador*), com as exceções acima.



Esfera da defenestração

Ilustração de M. Phillippi

ESCURIDÃO SORRATEIRA

Evocação [Escuridão]

Nível: Wu jen 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Nuvem que se espalha por um raio de 6 m e com 6 m de altura.

Duração: 3 rodadas / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria uma nuvem amorfa de trevas que o personagem pode moldar e deslocar como quiser. Enquanto ele se concentrar no efeito, a escuridão pode se deslocar até 6 m por rodada, seja flutuando pelo ar ou se infiltrando pelas menores frestas. A nuvem detém toda luz e som, portanto as criaturas dentro dela (ou criaturas cujos órgãos dos sentidos e aparato vocal estejam em seu interior) são consideradas cegas e surdas (incluindo as criaturas dotadas de visão no escuro), além de incapazes de falar ou conjurar magias com componentes verbais. Da mesma forma, as criaturas no interior da nuvem têm camuflagem total.

Um vento moderado (+16 km / h) dispersa a nuvem em 5 rodadas; um vento forte (+31 km / h) faz o mesmo em 2 rodadas.

Componente Material: Um bigode de um gato negro e um pequeno frasco de fumaça capturada numa noite sem lua.

ESFERA DA DEFENESTRAÇÃO

Evocação [Ar]

Nível: Feiticeiro / mago 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Esfera com 60 cm de raio

Duração: Uma rodada por nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

Uma esfera cinzenta e nebulosa de ar rodopia e assovia em

direção aos inimigos do personagem, atacando-os e arremessando-os para cima. Como uma ação de movimento, é possível fazer a esfera se deslocar até 9 m por rodada e desferir um ataque de toque à distância contra a criatura ou objeto indicado. Qualquer indivíduo atingido pela esfera sofre 3d6 pontos de dano pela força dos ventos. Além disso, as criaturas Médias ou menores devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude para não serem derrubadas. As criaturas caídas em seguida devem obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude ou serão erguidas pela esfera e arremessadas 1d8×3 m para cima, caindo a 1d6 quadrados da posição original numa direção aleatória e sofrendo o dano normal da queda.

Se algum obstáculo impedir que o alvo atinja a altura máxima, ele sofrerá 1d6 pontos de dano para cada 3 m de deslocamento que não pode completar, de forma que uma criatura arremessada 15 m para cima num salão com pé-direito de 6 m sofreria 3d6 pontos de dano do impacto, mais 2d6 pontos de dano ao cair de volta ao chão.

A esfera consegue afetar no máximo uma criatura ou objeto por rodada, e deixa de existir caso ultrapasse o alcance da magia.

Foco: Uma pérola cinza no valor de 100 PO.

ESFERA DA DESTRUIÇÃO SUPREMA

Conjuração (Criação)

Nível: Feiticeiro / mago 9

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Esfera com 60 cm de raio

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem conjura uma esfera negra e perfeitamente uniforme de vácuo que desintegra virtualmente qualquer coisa que tocar. A esfera voa até 9 m por rodada, e é preciso realizar um ataque de toque à distância contra uma única criatura ou objeto que o conjurador deseje atingir. A esfera pára de se deslocar durante a rodada em que ataca, e o personagem deve direcioná-la ativamente para outro alvo mediante uma ação de movimento.

Quando é atingido pela esfera, o alvo sofre 2d6 pontos de dano por nível de conjurador (no máximo 40d6). Qualquer criatura reduzida a 0 ponto de vida ou menos por esta magia é desintegrada, deixando apenas um rastro de pó fino (no entanto, seu equipamento não é afetado). Ao ser usada contra um objeto, a esfera é capaz de desintegrar até um cubo de 3 m de aresta de matéria inorgânica. Uma criatura ou objeto que obtenha sucesso no teste de resistência de Fortitude é afetado parcialmente, sofrendo apenas 5d6 pontos de dano. Caso esse dano o reduza a 0 ponto de vida ou menos, ele será desintegrado.

Os efeitos da esfera são tratados como a magia *desintegrar* para destruir uma *muralha de energia* ou qualquer outra magia ou efeito que seja afetado especificamente por essa magia. Caso a esfera exceda o alcance da magia, desaparecerá.

Componente Material: Uma pitada de pó de uma criatura desintegrada.

ESFERA DE VITRÍOLO

Conjuração (Criação) [Ácido]

Nível: Feiticeiro / mago 5, wu jen 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros / nível)

Área: Explosão com 3 m de raio

Duração: Instantânea; veja texto

Teste de Resistência: Reflexos anula e Reflexos reduz à metade; veja texto

Resistência à Magia: Não

O personagem conjura uma esfera esmeralda borbulhante que encharca todos os indivíduos na área afetada com um ácido poderoso. As criaturas afetadas sofrem 1d4 pontos de dano por ácido por nível de conjurador (máximo 15d4) e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para não sofrerem mais dano nas 2 rodadas seguintes (6d4 pontos de dano na segunda rodada e 3d4 pontos de dano na terceira). As duas rodadas de dano contínuo permitem testes de Reflexos para reduzir o dano à metade; se uma das criaturas afetadas obtiver sucesso em seu segundo teste de resistência, não sofrerá dano na terceira rodada.

Componente Material: Um frasco pequeno de água-régia.

ESPADA DAS TREVAS

Necromancia [Mal]

Nível: Feiticeiro / mago 7, wu jen 7

Componentes: V, G, M

Efeito: Lâmina negra de energia negativa

Esta magia funciona como *espada da trapaça*, mas cria uma lâmina negra de pura energia negativa que ataca oponentes à distância, conforme as ordens do conjurador. A *espada das trevas* impõe um nível negativo a cada ataque que atinja o oponente, ameaça um sucesso decisivo com o resultado de 19–20 e impõe um nível negativo adicional se confirmado. Os níveis negativos normalmente têm a chance de drenar permanentemente os níveis do alvo, mas os que são impostos por *espada das trevas* não duram o suficiente para tanto. Contudo, se o alvo receber tantos níveis negativos quanto seus Dados de Vida, morrerá. Caso a espada ataque um morto-vivo, ele receberá 5 pontos de vida temporários para cada dois níveis de conjurador (no máximo 25 pontos de vida temporários) que duram até 1 hora.

Componente Material: Uma katana, espada bastarda ou espada larga, que é estilhaçada contra uma pedra ao conjurar a magia.

ESPADA DA TRAPAÇA

Evocação

Nível: Feiticeiro / mago 5, wu jen 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Lâmina de energia verde-clara

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O conjurador evoca uma lâmina de energia verde-clara que ataca os oponentes que ele determinar, começando com um ataque na rodada em que a magia é conjurada e continuando nas rodadas subseqüentes. Embora execute ataques corpo a corpo normais, ela atinge os oponentes como uma magia, não uma arma (e portanto é capaz de atingir criaturas incorpóreas). A *espada da trapaça* sempre ataca da direção do conjurador, e portanto não pode ser usada para ajudá-lo a flanquear um adversário, mas pode fazer isso por seus aliados.

A lâmina ataca com bônus base de ataque igual ao seu nível de conjurador, infligindo 1d4 pontos de dano por ataque e ameaçando um sucesso decisivo com um resultado de 19–20. Além disso, cada golpe impõe –1 de penalidade no próximo teste de resistência (–2 no caso de um sucesso decisivo). Essa penalidade é cumulativa (até o máximo de –5 para uma só criatura) e dura até que a vítima seja obrigada a realizar um teste de resistência em circunstâncias perigosas ou receba os benefícios da magia *remover maldição*.

A cada rodada, a *espada da trapaça* continua a atacar o alvo da rodada anterior, a menos que o conjurador empregue uma ação padrão para designá-la a outro alvo na área de alcance. Em qualquer rodada em que a arma mude de alvo, ela recebe um ataque como ação padrão (assim como ocorre na rodada em que a magia é conjurada). A arma pode realizar múltiplas jogadas de ataque contra um único alvo, usando uma ação de rodada completa, caso seu bônus base de ataque permita. A *espada da trapaça* não pode ser atacada ou danificada (embora possa ser dissipada como qualquer outra magia).

Caso uma criatura atacada possua Resistência à Magia, realize um teste de conjurador na primeira vez em que ela atacar. Se atingir o oponente, a espada pode atacar a criatura com efeitos normais enquanto a magia permanecer ativa. Caso contrário, a *espada da trapaça* é dissipada. Caso saia da área da magia ou da vista do conjurador, a *espada da trapaça* retorna para o conjurador e fica pairando à sua frente.

Foco: Uma réplica em miniatura de uma espada e um conjunto de dados adulterados.

EXPLOSÃO ELEMENTAL

Evocação

Nível: Wu jen 1 (todos)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Área: Explosão de 3 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade ou Reflexos anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, o wu jen designa um alvo composto de um dos cinco elementos — terra, fogo, metal, água e madeira. O alvo em seguida libera energia mágica numa explosão repentina, de acordo com o seguinte:

Madeira, Metal ou Terra: O alvo libera farpas e fragmentos afiados; as criaturas na área da explosão sofrem 1d8 pontos de dano (Reflexos reduz à metade).

Fogo: O alvo dispara centelhas luminosas que infligem 1d8 pontos de dano por fogo às criaturas na área da explosão (Reflexos reduz à metade).

Água: A água irrompe numa onda feroz, derrubando as criaturas na área de efeito que não obtiverem sucesso num teste de resistência de Reflexos. As vítimas recebem +4 de bônus nos seus testes de resistência para cada categoria de tamanho acima de Médio, ou –4 de penalidade para cada categoria inferior. Seres excepcionalmente estáveis, como anões ou criaturas de quatro patas, recebem +4 de bônus adicional.

A magia não afeta de forma perceptível a estrutura ou a forma do objeto alvo

EXPLOSÃO ÍGNEA

Evocação [Fogo]

Nível: Feiticeiro / mago 2, mago da guerra 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 1,5 m

Efeito: Explosão de fogo estendendo-se a 1,5 m do personagem

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Explosão ígnea faz com que uma poderosa explosão de chamas emane do personagem, infligindo dano a qualquer criatura a 1,5 m de distância. Todos os indivíduos e objetos nessa área, exceto o conjurador e quaisquer criaturas e objetos que ocuparem o mesmo espaço que ele, sofrem 1d8 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo de 5d8).

Componente Material: Um pouco de enxofre.

EXPLOSÃO ÍGNEA MAIOR

Evocação [Fogo]

Nível: Feiticeiro / mago 5, mago da guerra 5

Efeito: Explosão de fogo estendendo-se a 3 m do personagem

Essa magia funciona como *explosão ígnea*, mas afeta as criaturas a 3 m do personagem e inflige no máximo 15d8 pontos de dano.

FACA DE GELO

Conjuração (Criação) [Frio]

Nível: Assassino 2, wu jen 2 (água), mago da guerra 2

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros / nível)

Efeito: Um projétil de gelo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Um fragmento mágico de gelo irrompe de suas mãos e voa em direção ao alvo. É preciso obter sucesso num ataque à distância normal para atingir o alvo (com +2 de bônus na jogada de ataque para cada 2 níveis de conjurador). Caso acerte o oponente, a *faca de gelo* inflige 2d8 pontos de dano por frio mais 2 pontos de dano temporário



Faca de gelo

Ilustração de W. O'Connor

de Destreza (anulado caso a vítima obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude). As criaturas imunes a dano por frio também não sofrem o dano de Destreza automaticamente.

Uma faca que errar o alvo cria um jato de cristais de gelo numa explosão de 3 m de raio (consulte *Arremessar Projétil de Área* no *Livro do Jogador* para determinar a direção do desvio do projétil). A explosão de cristais inflige 1d8 pontos de dano por frio a todas as criaturas na área afetada (Reflexos reduz à metade).

Componente Material: Uma gota d'água ou um pedaço de gelo.

FAIXAS DE AÇO

Conjuração (Criação)

Nível: Feiticeiro / mago 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: Uma ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: Não

O personagem conjura várias faixas brilhantes de metal do próprio ar, envolvendo uma criatura Média ou menor. A vítima deve realizar um teste de resistência de Reflexos para não ser imobilizada (indefesa). Se obtiver sucesso, a vítima fica apenas parcialmente aprisionada pelas faixas (trate-a como se estivesse enredada).

Uma criatura imobilizada pelas faixas pode tentar escapar como uma ação de rodada completa, arrebentando-as (Força CD 18) ou contorcendo-se (Arte da Fuga CD 18). Uma criatura enredada pode empregar uma ação de rodada completa para se libertar com um teste de Força (CD 13) ou de Arte da Fuga (CD 13). Criaturas Grandes ou maiores são volumosas demais para serem capturadas ou contidas pelas faixas.

Componente Material: Três pequenos aros de prata entrelaçados.

FLECHA DE OSSOS

Necromancia [Morte]

Nível: Feiticeiro / mago 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Uma arma de projétil ou de arremesso tocada

Duração: 8 horas ou até ser descarregada

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

O conjurador inscreve runas de grande poder em uma única arma de projétil ou de arremesso (geralmente uma flecha, virote, dardo, azagaia ou lança), transformando-a num projétil sinistro de ossos frios e letais. Quando arremessados ou disparados contra uma criatura como um ataque à distância normal, a arma recebe +4 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. Além disso, qualquer criatura viva atingida por uma *flecha de ossos* deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou será morta instantaneamente. Caso obtenha sucesso, ela sofrerá 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo de +15). Quer atinja o oponente ou não, a magia da *flecha de ossos* é descarregada com o ataque, e o projétil é destruído.

Componente Material: Uma lasca pequena de osso e um frasco de sangue misturado com pó de gemas preciosas no valor de 50 PO, utilizado para pintar as runas no projétil.

FOGO INTERIOR

Evocação [Fogo]

Nível: Wu jen 9 (fogo)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Alvo: Até 1 DV / nível de criaturas, todas a menos de 6 m de distância entre si.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria um calor letal nos órgãos internos dos alvos, fazendo com que eles explodam em chamas de dentro para fora. Os alvos que fracassarem num teste de resistência de Fortitude morrem instantaneamente. Os que obtiverem sucesso sofrem 6d6 pontos de dano por fogo +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +20).

Foco: Um braseiro de ferro cheio de carvão em brasa.

FOGO NEGRO

Necromancia [Mal]

Nível: Feiticeiro / mago 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Raio

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: Fortitude anula e Reflexos anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Um raio de energia necromântica negra dispara de suas mãos, e com um ataque de toque à distância, um alvo vivo é engolfado em flamas negras e gélidas que se alimentam da força vital da vítima. Uma criatura engolfada por *fogo negro* deve realizar um teste de resistência de Fortitude a cada rodada em que a magia permanecer ativada, ou sofrerá 1d4 pontos de dano temporário de Constituição e ficará enjoada. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência não sofre dano naquela rodada e ficará debilitada. Além dos efeitos sobre o alvo, o *fogo negro* pode se espalhar rapidamente, e qualquer criatura viva adjacente a outra engolfada deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para não ser engolfada também.

Qualquer criatura cuja Constituição seja reduzida a 0 ou menos pela magia se converte numa pilha de cinzas negras, e só pode retornar à vida com *ressurreição verdadeira* ou *desejo*, sendo que o conjurador dessas magias deve obter sucesso num teste de conjuração (CD 30) para obter o efeito desejado. Se a criatura obtiver sucesso no teste de resistência de Fortitude por 3 rodadas consecutivas, o *fogo negro* ao seu redor se extingue. Não há outro meio natural de aplacar as chamas mágicas (seja imergindo em água ou abafando), mas um *campo antimagia*, um sucesso em *dissipar magia*, *remover maldição* ou *cancelar encantamento* são capazes de apagá-las. Da mesma forma, uma criatura sob o efeito de *proteção contra a morte* fica imune aos efeitos do *fogo negro*.

FORMA DEMONÍACA

Transmutação [Mal]

Nível: Feiticeiro / mago 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 min / nível

Esta magia funciona como *alterar-se*, com a exceção de que o conjurador pode assumir a forma de qualquer criatura abissal, demônio ou diabo que possa ser

invocado pelas magias *invocar criaturas* I, II, III ou IV, qualquer que seja seu tamanho. Só é possível assumir uma forma a cada uso da magia, mas o personagem adquire todas as habilidades extraordinárias, similares a magia e sobrenaturais, e seu tipo muda para extra-planar. Magias e efeitos que inflijam dano ou protejam contra extra-planares malignos afetam o personagem, e qualquer efeito que normalmente baniria um extra-planar para seu plano natal encerram a magia, deixando-o zonzo por 1 rodada por nível de conjurador.

Componente Material: Um osso de qualquer criatura abissal, meio-abissal, demônio ou diabo.

FORMA FANTASMAGÓRICA

Transmutação

Nível: Feiticeiro / mago 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada / nível (D)

O personagem adota uma forma visível e incorpórea, como a de um fantasma utilizando a habilidade Manifestação. Enquanto estiver nesse estado, ele não possui um corpo físico. Ele só pode ser ferido por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas ou criaturas que atacam como armas mágicas e magias ou habilidades sobrenaturais ou similares a magia. Ele fica imune a todas as formas mundanas de ataque. Mesmo se for atingido por magias ou armas mágicas, ele tem 50% de chance de ignorar o dano de fontes corpóreas (exceto por energia positiva e negativa, efeitos de energia como *mísseis mágicos* ou ataques realizados com armas de toque espectral). As magias que não infligem dano afetam o personagem normalmente, a menos que exijam um alvo material para funcionar (como *implosão*) ou provoquem um efeito físico ao qual criaturas incorpóreas seriam imunes (como as magias *teia* ou *muralha de pedra*).

Como uma criatura incorpórea, o personagem não tem bônus de armadura natural, mas sim um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma (sempre no mínimo +1, mesmo que o seu valor de Car não seja suficiente para conceder um bônus).

O personagem pode penetrar ou atravessar objetos sólidos enquanto estiver na *forma fantasmagórica*, mas deve manter-se adjacente ao exterior do objeto, e portanto não consegue atravessar completamente um objeto cujo espaço seja maior que o seu. Ele pode sentir a presença de criaturas ou objetos nos quadrados adjacentes à sua localização atual, mas os inimigos possuem camuflagem total (50% de chance de falha) enquanto o personagem estiver dentro de um objeto. Para enxergar além do objeto onde está e atacar normalmente, é necessário emergir. Enquanto estiver no interior de um objeto, o personagem tem cobertura total, mas ao atacar uma criatura fora do objeto o personagem conta apenas com cobertura, e portanto uma criatura que tiver uma ação preparada poderia atingi-lo nesse momento. O personagem não consegue atravessar efeitos de energia.

Enquanto estiver sob o efeito de *forma fantasmagórica*, seus ataques atravessam (ignoram) armadura natural, armaduras e escudos, embora os bônus de deflexão e efeitos de energia (como *armadura arcana*) funcionam normalmente contra ele. Seus ataques mundanos não têm efeito sobre alvos corpóreos, e qualquer ataque realizado com uma arma mágica contra um alvo corpóreo tem 50% de chance de falha, exceto pelos ataques realizados com armas do toque espectral, que são resolvidos normalmente (sem chance de falha). As magias conjuradas enquanto o personagem estiver em *forma espectral* afetam os alvos corpóreos normalmente, incluindo as magias que exigem uma jogada de ataque (como raios ou magias de toque). O personagem consegue atravessar e agir na água tão facilmente quanto no ar. Ele não cai nem sofre dano de queda, e fica incapacitado de fazer investidas e de agarrar, nem pode ser imobilizado ou agarrado. De fato, o personagem não consegue realizar quaisquer ações físicas para deslocar ou manipular um oponente ou o seu equipamento, nem pode ser alvo dessas ações. Ele não tem peso enquanto permanecer na *forma fantasmagórica*, e não ativa armadilhas acionadas por peso.

O personagem se move silenciosamente e não é possível escutá-lo com testes de Ouvir a menos que deseje. Ele não tem valor de Força enquanto estiver incorpóreo, portanto seus modificadores de Destreza se aplicam aos ataques corpo a corpo e à distância. Sentidos que não sejam visuais, como faro e percepção às cegas, são inativos ou apenas parcialmente efetivos no que lhe diz respeito. Ele tem um senso de direção inato e pode utilizar seu deslocamento total mesmo que não possa enxergar.

FORTIFICAR FAMILIAR

Universal

Nível: Feiticeiro / mago 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Familiar tocado

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia torna o familiar do personagem mais resistente, concedendo-lhe 2d8 pontos de vida temporários e +2 de bônus de melhoria em sua armadura natural. Ele também tem 25% de chance de evitar o dano adicional de ataques furtivos ou sucessos decisivos (embora esses ataques ainda inflijam dano normal caso atinjam o oponente). Os pontos de vida adquiridos dessa forma duram até 1 hora.

FOSSO ILUSÓRIO

Ilusão (Idéia)

Nível: Feiticeiro / mago 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Área: Um cubo de 3 m / nível

Duração: Concentração + 1 rodada / nível

Teste de Resistência: Vontade parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem cria um fosso ilusório, e cada criatura que ingressar ou estiver na área afetada é forçada a realizar um teste de resistência de Vontade ou acreditará que o chão onde pisa torno-se um abismo sem fundo. Caso obtenha sucesso, sofrerá uma leve vertigem e fica atordoada por 1 rodada, mas se fracassar ela cairá e ficará incapaz de executar qualquer ação exceto debater-se em desespero na esperança de deter a queda aparente. Um ataque contra uma criatura afetada a liberta do efeito da ilusão, mas ela fica atordoada por 1 rodada. Da mesma forma, quando a magia termina, os indivíduos que acreditavam estar caindo ficam atordoados por 1 rodada.

As criaturas voadoras que passarem sobre um fosso ilusório não são afetadas se obtiverem sucesso num teste de resistência, mas se falharem ficam atordoadas por 1 rodada.

GUERREIRO DE TERRACOTA

Transmutação
Nível: Wu jen 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Uma estátua tocada
Duração: 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta magia transforma uma estatueta decorativa inócua num guerreiro em tamanho natural, pronto para combater os inimigos do conjurador. A estatueta torna-se um objeto animado Médio (construto [Médio], 35 PV, CA 14, dureza 6, deslocamento 12 m, ataque corpo a corpo: pancada +2, dano 1d6+1) que ataca um alvo específico no turno do conjurador conforme suas instruções. É possível modificar os alvos designados como uma ação de movimento (como se dirigisse uma magia ativa). A estatueta pode ser reutilizada se o *guerreiro de terracota* permanecer intacto ao término da duração da magia, mas se ele for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, desfaz-se em pó e a estatueta é destruída.

Consulte o *Livro dos Monstros* para as informações completas sobre objetos animados, mas o *guerreiro de terracota* não possui nenhuma das formas de ataque indicadas para estas criaturas.

Foco: Uma estatueta de *guerreiro em terracota*, com até 15 cm de altura e no valor de 1 PO.

HÁLITO DA SERPENTE

Transmutação
Nível: Wu jen 1 (água)
Componentes: G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 3 m
Alvo: Explosão em forma de cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Não

A saliva do personagem se transforma em um veneno virulento que pode ser esguichado num cone de 3 m. As criaturas dentro dessa área devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. O veneno não afeta o personagem, não produz quaisquer efeitos secundários nem mantém a potência após ser espirrado.

Componente Material: A presa de uma serpente.

HORDA DE SERVOS

Conjuração (Criação)
Nível: Feiticeiro / mago 5, wu jen 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)
Efeito: Servos invisíveis, amorfos e desprovidos de mente
Duração: 1 hora / nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta magia cria um número de *servos invisíveis* (consulte o *Livro do Jogador*), até o máximo de 2d6 +1 servo por nível (no máximo +15).

Componente Material: Uma pequena forquilha de madeira na qual devem ser amarrados vários pedaços de barbante.

IMBUIR FAMILIAR COM HABILIDADE SIMILAR A MAGIA

Universal
Nível: Feiticeiro / mago 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Familiar tocado
Duração: 1 hora / nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia permite que o personagem transfira algumas de suas magias e a habilidade de conjurá-las para seu familiar. Os conjuradores espontâneos, como os feiticeiros, conseguem imbuir o familiar com qualquer magia que saiba conjurar. Os arcanistas que preparam magias, como os magos, podem infundir qualquer magia que tiverem preparado no animal. Em ambos os casos, é possível imbuir uma magia para cada três níveis de conjurador, cada uma com, no máximo, um terço de seu nível de conjurador, arredondado para baixo (no máximo 5º nível). Várias conjurações de imbuir familiar com habilidade similar a magia não alteram esses limites.

As características variáveis da magia transferida (alcance, duração, área, etc.) funcionam de acordo com o nível do personagem. Após conjurar esta magia sobre seu familiar, as magias transferidas continuam indisponíveis para preparar ou conjurar novamente até que o familiar as utilize ou que *imbuir familiar com habilidade similar a magia* se encerre.

A magia pode ser dissipada; se ela falhar, as magias transferidas são inutilizadas, como se o familiar as houvesse conjurado. Num *campo antimagia*, o familiar perde a capacidade de conjuração, mas a recupera após deixar o local (desde que a duração da magia não tenha expirado).

Se qualquer magia transferida necessitar de um foco ou componente material, o conjurador deve tê-los consigo no momento em que a magia for conjurada (os componentes são consumidos normalmente, sem a necessidade de que o personagem os tenha em mãos). Quaisquer custos em XP provenientes de uma magia transferida são deduzidos do total do personagem quando o familiar conjurar a magia.

IMUNIDADE À ENERGIA

Abjuração
Nível: Clérigo 6, druida 6, feiticeiro / mago 7, wu jen 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 24 horas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta abjuração concede a uma criatura e ao seu equipamento proteção completa contra o dano proveniente de um dos cinco tipos de energia — ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica. *Imunidade a energia* absorve apenas o dano, portanto o receptor ainda sobre efeitos secundários como se afogar no ácido, ficar surdo devido a um ataque sônico, ou imobilizado no gelo.

Nota: Imunidade à energia se sobrepõe a *proteção contra energia* e *resistência a energia*. Enquanto *imunidade a energia* estiver ativada, as duas outras magias não absorvem dano.

INVISIBILIDADE SUPERIOR

Ilusão (Sensação)

Nível: Feiticeiro / mago 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Pessoal ou toque

Alvo: O conjurador ou uma criatura ou objeto pesando não mais que 50 kg / nível

Duração: 1 hora / nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não

Essa magia poderosa funciona como *invisibilidade*, mas suprime a imagem, o cheiro e os sons, ocultando o alvo de todos os sentidos exceto tato e paladar. Assim como *invisibilidade maior*, essa magia não se encerra se o receptor atacar. Enquanto estiver invisível, o personagem não emite odores e irradia um silêncio que absorve todos os sons e vibrações num raio de 1,5 m, impedindo a detecção por sentido sísmico e habilidades similares, bem como impede a fala e a conjuração de magias com componentes gestuais (embora o alvo continue capaz de detectar odores e ouvir normalmente).

Invisibilidade superior torna o receptor imune a detecção através de *ver o invisível*, *fogo das fadas*, *poeira ofuscante*, *purgar invisibilidade*, *pó do aparecimento* e a habilidade sentido cego, embora as criaturas sob seu efeito possam ser detectadas com *visão da verdade* ou a habilidade percepção às cegas. Certas condições mundanas (como rastros) também podem permitir a detecção do alvo.

INVOCAR MONÓLITO ELEMENTAL

Conjuração (Convocação) [veja texto]

Nível: Clérigo 9, druida 9, feiticeiro / mago 9, wu jen 9

Componentes: V, G, M / FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Um monólito elemental invocado

Duração: Concentração, até 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador invoca uma criatura de enorme poder conhecida como monólito elemental (consulte a página 159). Ele surge no lugar designado pelo personagem e ataca imediatamente no seu turno, atacando seus oponentes com o máximo de seu poder. Caso o conjurador domine o idioma do monólito e esteja próximo dele o suficiente para se comunicar, ele pode ordenar que a criatura não ataque, ataque inimigos específicos ou execute outras ações. O monólito não pode ser invocado num ambiente que seja hostil (por exemplo, não é possível invocar um monólito do fogo em baixo d'água ou um monólito da terra no ar).

Quando o personagem emprega uma magia de convocação para trazer um espírito do ar, Caótico, da terra, do Mal, do fogo, Bom, Leal ou da água, ela recebe o descritor apropriado.

Componente Material Arcano: Uma gema no valor de 100 PO — uma água-marinha para ar, uma turmalina para terra, uma granada para fogo ou uma pérola para água.

LÂMINA BRILHANTE

Transmutação

Nível: Clérigo 8, feiticeiro / mago 6

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma arma de ataque corpo a corpo ou de arremesso, ou cinqüenta projéteis (todos em contato no momento da conjuração)

Duração: 1 min / nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

O personagem transforma uma única arma de ataque corpo a corpo, de arremesso ou um grupo de projéteis em armas de energia brilhante. Uma arma de energia brilhante emana luz como uma tocha (raio de 6 m) e ignora matéria inorgânica. Os bônus de armadura na CA (incluindo quaisquer bônus de melhoria) não contam contra a arma pois ela atravessa a armadura (Destreza, deflexão, esquiva, armadura natural e outros bônus semelhantes ainda devem ser aplicados). Uma arma de energia brilhante não é capaz de ferir mortos-vivos, construtos ou objetos. Caso a magia seja conjurada em flechas ou virotes de besta, o efeito de um determinado projétil termina após um uso, quer tenha atingido o alvo ou não. Trate os shurikens como flechas, em vez de armas de arremesso.

LÂMINA DANÇARINA

Transmutação

Nível: Wu jen 4 (metal)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 metros + 1.5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma espada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, o personagem faz com que a espada designada paire no ar e ataque sozinha, auxiliando outro indivíduo escolhido por ele. A espada deve estar livre (nesse caso o jogador escolhe para qual criatura ela deverá lutar, desde que tanto ela quanto a arma estejam na área de alcance) ou em posse de um aliado voluntário que será o beneficiado pela magia.

Uma *lâmina dançarina* ataca usando o modificador de iniciativa e o bônus base de ataque da criatura pela qual estiver lutando, embora não receba nenhum outro modificador de ataque ou de dano que ela possua (incluindo o bônus de Força) e sofra –4 de penalidade em suas jogadas de ataque caso a criatura não saiba usar uma espada do mesmo tipo. A espada se desloca juntamente com a criatura que estiver defendendo (e portanto pode realizar um ataque total sempre que ela também puder), e permanece sempre a 1,5 m dela, caindo ao chão se ela for reduzida a 0 ponto de vida ou menos.

Controlar a espada não exige concentração, e a criatura designada pode lutar com outra arma ao mesmo tempo. Uma *lâmina dançarina* impede que dois oponentes flanqueiem a criatura que ela estiver defendendo (embora ela ainda possa ser flanqueada por um número maior de oponentes).

Componente Material: Uma marionete de gravetos pequena.

LÂMINAS DE FOGO

Conjuração (Criação) [Fogo]

Nível: Ranger 2, feiticeiro / mago 2, mago da guerra 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Toque

Alvos: Até duas armas de ataque corpo a corpo empunhadas pelo conjurador

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

As armas do personagem são banhadas em fogo, que não fere nem ele nem os próprios objetos, mas que são capazes de queimar os oponentes. Suas armas infligem 1d6 pontos de dano adicional por fogo. Esse dano é cumulativo com qualquer outro dano por energia que suas armas provoquem.

LÂMINA GIRATÓRIA

Transmutação

Nível: Bardo 2, feiticeiro / mago 2, mago da guerra 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Efeito: Linha de 18 m

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, o personagem arremessa uma única arma cortante contra seus inimigos, atingindo magicamente todos os inimigos ao longo de uma linha que se estende pelo alcance da magia. O personagem realiza um ataque corpo a corpo normal, como se estivesse empunhando a arma pessoalmente contra cada adversário no caminho da arma, mas pode optar por utilizar seu modificador de Inteligência ou de Carisma (conforme apropriado para sua classe de conjurador) em vez do modificador de Força para as jogadas de ataque e dano da arma. Mesmo que o bônus base de ataque do personagem lhe dê direito a diversas jogadas de ataque, a *lâmina giratória* ataca cada alvo apenas uma vez (com o melhor bônus de ataque do personagem).A arma inflige dano como se o personagem a estivesse empunhando em combate corpo a corpo, incluindo os bônus que ele possa receber oriundos de valores de habilidade ou talentos.

Independente do número de alvos que a arma atingir ou não, ela retorna instantânea e infalivelmente às mãos do conjurador após seu último ataque.

Foco: Uma arma de ataque corpo a corpo cortante que será arremessada pelo conjurador.

LÂMINA DO RELÂMPAGO

Evocação [Eletricidade]

Nível: Wu jen 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alvo: Criatura disposta tocada; veja texto

Efeito: Arma similar a uma espada; veja texto

Duração: 1 minuto ou até ser descarregada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, uma espada de energia elétrica surge nas mãos do voluntário tocado. Uma *lâmina do relâmpago* tem a forma de uma espada larga normal, mas seu peso é virtualmente nulo, e ela é tratada como uma arma comum para determinar se o portador saberá usá-la ou não. Ele pode usar a lâmina para infligir dano por eletricidade com um ataque de toque corpo a corpo, ou para disparar uma linha de eletricidade de 9 m de comprimento como um ataque à distância.

Enquanto a magia permancer ativa, a lâmina pode infligir até 1d6 pontos de dano por eletricidade por nível de conjurador (no máximo 10d6). Para cada jogada de ataque, o portador decide quantos dados de dano a arma causará se atingir o oponente, até o dano potencial máximo restante. Se obtiver sucesso no ataque, a lâmina infligirá o dano especificado; caso contrário, ele será desperdiçado.

O modificador de Força do portador não se aplica ao dano causado pela *lâmina do relâmpago*. A magia não funciona sob a água.

LEÃO DE TERRACOTA

Transmutação

Nível: Wu jen 5 (terra)

Como *guerreiro de terracota*, mas a magia anima a estátua de um leão fu (um leão atroz celestial) num objeto animado Enorme (construto [Enorme], 90 PV, CA 13, dureza 6, desl. 9 m, ataque corpo a corpo: pancada +9, dano 2d6+7). Assim como o *guerreiro de terracota*, o leão não possui nenhuma das formas de ataque dos objetos animados descritos no *Livro dos Monstros*.

Foco: Uma estátua de terracota de um leão fu, com até 30 cm de altura e no valor de 10 PO.

LUZ FANTASMA

Necromancia [Medo, Ação Mental]

Nível: Wu jen 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Uma luz espectral Média ou menor

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma luminosidade espectral esverdeada em qualquer ponto da área de alcance, que brilha como uma tocha e é imbuída de poder sobrenatural, que faz com que as criaturas no raio de 9 m fiquem abaladas se não obtiverem sucesso num teste de resistência de Vontade. A luz pode ser moldada em qualquer forma Média ou menor, e tem deslocamento de 9 m desde que o personagem mantenha a concentração na magia (de forma que o efeito pode assumir uma forma humanóide e em seguida parecer caminhar ou voar, por exemplo). A forma de uma *luz fantasma* pode ser modificada a qualquer momento durante a duração da magia como uma ação livre.

Componente Material: Um pouco de fósforo.

MÁ SORTE

Adivinhação

Nível: Bardo 4, feiticeiro / mago 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1.5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, o personagem influencia negativamente nos efeitos aleatórios da sorte sobre a vítima. Sempre que a criatura afetada executar uma ação envolvendo chance (especificamente, toda vez que os dados forem lançados para a criatura, incluindo jogadas de ataque, de dano e testes de resistência), devem ser feitas duas jogadas separadas, adotando-se o pior resultado.

Uma criatura carregando uma *pedra da sorte* fica imune aos efeitos de *má sorte*, mas os benefícios da pedra não funcionam enquanto a magia estiver ativa se a criatura fracassar no teste de resistência.

Componente Material: Um caco de espelho.

MAGNETISMO

Transmutação

Nível: Wu jen 3 (metal)

Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

Um raio magnético reluzente brota de seus dedos, atraindo os objetos de metal ou aço para suas mãos. Uma vez por rodada, com um ataque de toque à distância, o raio magnético pode trazer um objeto até o personagem com Força efetiva 30 (e portanto é possível utilizá-lo em item que pese até 4 ton). Qualquer item livre e desprotegido voa diretamente e em segurança até suas mãos (ou até o limite do seu espaço se for grande demais para ser empunhado), mas arrastar um item que outra criatura esteja segurando (como uma arma) exige sucesso numa tentativa de Desarme (consulte o *Livro do Jogador*). O personagem usa o modificador de Força do raio (+10) em lugar do seu, e essas tentativas não provocam ataques de oportunidade, mesmo que ele empregue o *magnetismo* contra uma criatura num quadrado adjacente; contudo, a conjuração da magia ainda pode provocar esse tipo de ataque. Caso obtenha sucesso na tentativa de desarme, a arma voa das mãos do oponente para as do conjurador.

Se o personagem visar um item que está sendo vigiado, mas não nas mãos de outrem, como uma arma no cinto de outro indivíduo, este tem direito a um teste de resistência de Reflexos para manter a posse do item, derrubando o que quer que esteja segurando em uma das mãos a menos que uma delas esteja livre. Caso ele fracasse, o item voa de suas mãos para as do conjurador. Caso contrário, é preciso realizar uma tentativa de desarme, como explicado acima.

Caso um item esteja preso de alguma forma, o personagem pode executar um teste de Força (usando +10 de bônus do raio) para quebrar ou romper o que o estiver segurando.

Componente Material: Um imã.

MIRANDO NO ALVO

Abjuração
Nível: Feiticeiro / mago 5, wu jen 5
Componentes: G
Tempo de Execução: 1 ação rápida
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: Concentração, até 20 minutos; veja texto.

Quando o personagem conjura esta magia como uma ação rápida (consulte a página 86), ele aumenta sua habilidade para se concentrar numa magia que já tenha ativado. Essa magia é uma de poucas (*encontrar o centro* sendo outra) que pode ser conjurada enquanto o personagem mantém a concentração em outra. *Mirando no alvo* lhe concede +10 de bônus de circunstância nos testes de Concentração realizados para a outra magia, e seus efeitos duram enquanto ele estiver concentrado nela (até o máximo de 20 minutos).

MURALHA DE ESCURIDÃO

Ilusão (Sombra) [Escuridão, Medo, Ação Mental]
Nível: Feiticeiro / mago 2, wu jen 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)
Efeito: Parede semi-opaca de escuridão com até 12 m de comprimento, ou um anel de escuridão com raio de até 4,5 m; ambas as formas possuem 6 m de altura
Duração: Concentração + 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto
Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma barreira amedrontadora de sombras que obscurece a visão e impede a passagem. As criaturas nos quadrados adjacentes à muralha têm camuflagem contra ataques provenientes do outro lado, enquanto as criaturas a mais de um quadrado de distância têm camuflagem total. Embora a parede seja insubstancial, uma criatura com 6 Dados de Vida ou menos deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será detida em sua extremidade, encerrando sua ação de movimento (embora as criaturas possam se afastar da parede ou tentar atravessá-la novamente se dispuser de uma segunda ação de movimento). Uma criatura pode tentar atravessar a muralha quantas vezes quiser, mas cada fracasso anterior impõe –1 de penalidade cumulativa no teste de resistência de Vontade.

Muralha de escuridão serve como contramágica e dissipa qualquer magia de luz de nível igual ou menor.

Componente Material: Um pouco de lã de uma ovelha negra

MURALHA DE ESPÍRITOS

Necromancia [Medo, Ação Mental]
Nível: Feiticeiro / mago 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Efeito: Parede animada com área até um cubo de 3 m de aresta / nível, ou uma esfera ou hemisfério com raio até 30 cm / nível
Duração: 1 min / nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta magia cria uma massa imóvel e animada de formas branco-esverdeadas que se assemelham a espíritos torturados. Um lado da muralha, escolhido pelo conjurador, emite um leve murmúrio que obriga as criaturas a até 18 m a obter sucesso num teste de resistência de Vontade para não fugir em pânico por 1d4 rodadas. Qualquer criatura viva que sequer tocar a muralha tem sua força vital prejudicada e sofre 1d10 pontos de dano. Uma criatura viva que atravessar a muralha sofre 1d10 pontos de dano, como acima, e deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerá um nível negativo.

A barreira é semi-material e opaca, fornecendo cobertura e camuflagem total contra ataques físicos, e bloqueia efeitos mágicos (incluindo magias e habilidades similares a magia e sobrenaturais).

Componente Material: Uma jóia transparente lapidada.

MURALHA DE OSSOS

Conjuração (Criação)
Nível: Wu jen 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)
Efeito: Muralha com área equivalente a um quadrado de 3 m de lado / nível
Duração: 10 minutos
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta magia faz com que uma *muralha de ossos* irrompa da terra. Ela pode assumir a forma que o conjurador preferir, desde que solidamente apoiada no solo, mas não pode ocupar o mesmo espaço

que uma criatura ou outro objeto. Embora seja sólida, a muralha é repleta de aberturas e lacunas, e as criaturas de ambos os lados têm cobertura e camuflagem contra ataques provenientes do lado oposto.

É possível atravessar uma *muralha de ossos* como uma ação de rodada completa, mas suas pontas e bordas afiadas infligem 1d8 pontos de dano a qualquer criatura Pequena ou Média que tentar fazer isso. As criaturas Pequenas conseguem se contorcer livremente entre os ossos, mas as criaturas Médias devem obter sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 20). Um fracasso significa que a criatura sofre o dano normal e fica presa na muralha. Ela deve tentar se deslocar novamente na rodada seguinte para conseguir terminar de atravessar a muralha ou recuar (sofrendo o mesmo dano em ambas as opções). Criaturas Miúdas ou menores podem passar livremente com metade do deslocamento, e as criaturas Grandes ou maiores não conseguem atravessar, mas talvez sejam capazes de rompê-la (veja adiante) ou escalá-la sem sofrer dano. Qualquer criatura aprisionada na muralha pode optar por permanecer imóvel até que a magia se encerre para evitar sofrer mais dano.

A muralha tem 15 cm de espessura por nível de conjurador. Cada quadrado de 1,5 m de lado possui 10 pontos de vida para cada 15 cm de espessura, mas a parede só sofre metade do dano de armas cortantes ou perfurantes. Uma criatura pode realizar um teste de resistência de Força (CD 15 + 2 por nível de conjurador, no máximo +10) para romper a muralha com um único ataque.

A parede é composta de ossos de vários tipos diferentes de criaturas, fundidos em ângulos bizarros, mas não é possível animá-la com a magia *criar mortos-vivos menores*, nem se comunicar com ela através de *falar com mortos*.

Componente Material: Um ramo ressecado de árvore colhido num cemitério.

NADAR

Transmutação [Água]

Nível: Druida 2, feiticeiro / mago 2, wu jen 2 (água)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: 10 min / nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia concede ao receptor um deslocamento de natação como o de qualquer criatura aquática (mas não a capacidade de respirar na água ou de segurar o fôlego além dos limites normais). Desde que a criatura não esteja carregando mais que carga leve, poderá nadar com seu deslocamento normal sem a necessidade de testes de Natação. Ela também recebe +8 de bônus de competência em todos os testes de Natação necessários para realizar ações especiais ou evitar perigos, embora ainda sofra a penalidade normal do peso transportado (–1 para cada 2,5 kg). O receptor pode escolher 10 nos testes de natação, mesmo que esteja com pressa ou ameaçado, e consegue usar a ação Corrida enquanto estiver nadando, desde que se desloque em linha reta.

Componente Material: Uma escama de peixe-dourado.

NÉVOA CONGELANTE

Conjuração (Criação) [Frio]

Nível: Feiticeiro / mago 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Névoa que se espalha por um raio de 6 m, com 6 m de altura

Duração: 1 min / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Uma névoa congelante se espalha a partir do ponto designado pelo personagem, impedindo qualquer tipo de visão (incluindo visão no escuro) além de 1,5 m. As criaturas nos primeiros 1,5 m da névoa recebem camuflagem, enquanto as que estiverem mais afastadas têm camuflagem total.

A cada rodada, no turno do personagem, a névoa gélida inflige 1d6 pontos de dano por frio a cada criatura e objeto no seu interior. A *névoa congelante* é tão densa que qualquer criatura que tentar se deslocar através dela avança com deslocamento máximo de 1,5 m (independente do seu deslocamento normal) e sofre –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque corpo a corpo e de dano e –6 de penalidade nas jogadas de ataque à distância (mas não jogadas de magias à distância). Uma criatura ou objeto que caia sobre a névoa é desacelerada, de forma que cada 3 m de névoa



Muralha de ossos

Ilustração de D. Crabapple



Ilustração de G. Kabic

Orbe de ácido menor

atravessados reduz a distância total efetiva da queda em 3 m.

A *névoa congelante* também recobre todas as superfícies sólidas em sua área de efeito com uma camada de gelo escorregadio, e em cada rodada, no turno do personagem, cada criatura na área deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para não cair. Caso consiga permanecer de pé, ela deve realizar um teste de Equilíbrio (CD 10) para se deslocar, e cairá se a diferença entre o resultado do teste e a dificuldade for maior que 5. As criaturas no interior da *névoa congelante* não podem realizar um Passo de Ajuste (1,5 m).

Ventos severos (45+ km / h) dispersam a névoa em 1 rodada. A magia não funciona sob a água.

OLHOS FLAMEJANTES

Evocação [Fogo]

Nível: Wu jen 1 (fogo)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Reflexos especial; veja texto

Esta magia faz com que os olhos do personagem brilhem com um fogo sobrenatural cuja cor ele determina (de vermelho baço a amarelo brilhante), projetando raios de luz brilhante que iluminam claramente um quadrado de 1,5 m de lado com alcance de 1,5 m. Concentrando sua visão em um só lugar a até 18 m como uma ação de rodada completa, o personagem consegue fazer com que materiais combustíveis irrompam em chamas, e embora não seja possível utilizar este efeito contra criaturas vivas, as que estiverem vestindo ou carregando objetos aos quais ele atear fogo sofrem 1d6 pontos de dano e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15) para não pegar fogo.

ORBE DE ÁCIDO

Conjuração (Criação) [Ácido]

Nível: Feiticeiro / mago 4, mago da guerra 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Um orbe de ácido

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Não

Um orbe de ácido com cerca de 7,5 cm de diâmetro é atirado da palma da mão do conjurador até o alvo, infligindo 1d6 pontos de dano por ácido por nível de conjurador (no máximo 15d6). O personagem deve obter sucesso numa jogada de ataque à distância para atingir a vítima.

Uma criatura atingida pelo orbe sofre dano e fica debilitada pelos vapores tóxicos que ele emana durante 1 rodada. Obter sucesso num teste de Fortitude anula o efeito debilitante mas não reduz o dano.

ORBE DE ÁCIDO MENOR

Conjuração (Criação) [Ácido]

Nível: Feiticeiro / mago 1, mago da guerra 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Um orbe de ácido

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Um orbe de ácido com cerca de 5 cm de diâmetro é atirado da palma da mão do conjurador até o alvo, infligindo 1d8 pontos de dano por ácido. O personagem deve obter sucesso numa jogada de ataque à distância para atingir a vítima.

Para cada dois níveis de conjurador além do 1º, o orbe inflige 1d8 pontos adicionais de dano: 2d8 no 3º nível, 3d8 no 5º, 4d8 no 7º e o máximo de 5d8 no 9º nível ou superior.

ORBE DE ELETRICIDADE

Conjuração (Criação) [Eletricidade]

Nível: Feiticeiro / mago 4, mago da guerra 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Um orbe de eletricidade

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Não

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige dano por eletricidade. Além disso, uma criatura vestindo armadura metálica atingida pelo *Orbe de Eletricidade* deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou ficará enredada por 1 rodada, em vez de debilitada.

ORBE DE ELETRICIDADE MENOR

Conjuração (Criação) [Eletricidade]

Nível: Feiticeiro / mago 1, mago da guerra 1

Efeito: Um orbe de eletricidade

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige dano por eletricidade.

ORBE DE ENERGIA

Conjuração (Criação) [Energia]

Nível: Feiticeiro / mago 4, mago da guerra 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Um orbe de energia

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria um globo de energia com 7,5 cm de diâmetro, que dispara da palma de sua mão contra o alvo. É preciso obter sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. O orbe inflige o total de 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (no máximo 10d6).

ORBE DE FOGO

Conjuração (Criação) [Fogo]

Nível: Feiticeiro / mago 4, mago da guerra 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Um orbe de fogo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Não

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige dano por fogo. Além disso, uma criatura atingida pelo *Orbe de Fogo* deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou ficará pasma por 1 rodada, em vez de debilitada.

ORBE DE FOGO MENOR

Conjuração (Criação) [Fogo]

Nível: Feiticeiro / mago 1, mago da guerra 1

Efeito: Um orbe de fogo

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige dano por fogo.

ORBE DE FRIO

Conjuração (Criação) [Frio]

Nível: Feiticeiro / mago 4, mago da guerra 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Um orbe de frio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Não

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige dano por frio. Além disso, uma criatura atingida pelo *Orbe de Frio* deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou ficará cega por 1 rodada, em vez de debilitada.

ORBE DE FRIO MENOR

Conjuração (Criação) [Frio]

Nível: Feiticeiro / mago 1, mago da guerra 1

Efeito: Um orbe de frio

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige dano por frio.

ORBE DE SOM

Conjuração (Criação) [Sônica]

Nível: Feiticeiro / mago 4, mago da guerra 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Um orbe de energia sônica

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Não

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige 1d4 pontos de dano sônico por nível (no máximo 15d4). Além disso, uma criatura atingida pelo *Orbe de Som* deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou ficará surda por 1 rodada, em vez de debilitada.

ORBE DE SOM MENOR

Conjuração (Criação) [Sônica]

Nível: Feiticeiro / mago 1, mago da guerra 1

Efeito: Um orbe de energia sônica

Esta magia funciona como *Orbe de Ácido Menor*, mas inflige 1d6 pontos de dano sônico, mais 1d6 pontos de dano adicional para cada dois níveis de conjurador além do 1º: 2d6 no 3º nível, 3d6 no 5º, 4d6 no 7º e o máximo de 5d6 no 9º nível ou superior.

PALMA ATROFIANTE

Necromancia

Nível: Clérigo 7, wu jen 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Um ataque de toque do conjurador que atinja o oponente inflige 1 ponto de dano temporário de Força e 1 ponto de dano temporário de Constituição para cada 2 níveis de conjurador (no máximo 15 pontos de cada). Caso o personagem obtenha um sucesso decisivo, o dano de habilidade será permanente.

PELE DE ESPINHOS

Transmutação

Nível: Druida 3, wu jen 3 (madeira)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada / nível

Ao conjurar esta magia, espinhos brotam da pele do conjurador, aumentando o dano infligido por seus ataques desarmados e tornando mais difícil agarrá-lo. Além de infligir dano letal com um ataque desarmado (se o personagem já não for capaz disso), ele provoca 1d6 pontos de dano perfurante (portanto um humano sob o efeito desta magia infligiria 1d3 pontos de dano por concussão mais 1d6 pontos de dano perfurante com seu ataque desarmado). Finalmente, qualquer criatura que atinja o personagem com uma arma natural ou ataque desarmado (incluindo todos os sucessos em testes de Agarrar) sofre 5 pontos de dano perfurante.

Componente Material: Um espinho.

PELE METÁLICA

Transmutação

Nível: Wu jen 5 (metal)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 minuto / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, a pele do receptor endurece e adquire um brilho metá-

Ilustração de F. Vallbrinkel

lico, recebendo +8 de bônus de armadura natural. O alvo fica um pouco lento e rígido, sofrendo –2 de penalidade de Destreza.

Componente Material: Um pedaço pequeno de couro de rinoceronte.

PISCAR MAIOR

Transmutação
Nível: Bardo 5, feiticeiro / mago 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 1 rodada / nível (D)

Esta magia funciona como *piscar*, mas o personagem consegue controlar suas "aparições" entre o Plano Material e o Plano Etéreo. Ele também é capaz de preparar uma ação para desaparecer no caso de qualquer ataque físico ou mágico, que fracassa automaticamente a menos que também afete alvos etéreos (como fazem os efeitos de energia). Enquanto estiver piscando, o personagem não tem chance de interferir com seus próprios ataques ou magias. Ao atravessar objetos sólidos, ele não corre o risco de se materializar no seu interior a menos que efetivamente encerre seu deslocamento ali. Nesse caso ele se materializa e é desviado para o espaço aberto mais próximo, sofrendo 1d6 pontos de dano para cada 1,5 m de deslocamento.

PRECISÃO

Transmutação
Nível: Mago da guerra 1, wu jen 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Uma arma de arremesso / nível tocada ou uma arma de projétil tocada.
Duração: 10 min / nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

Ao conjurar essa magia, o personagem aprimora uma ou mais armas de arremesso ou uma arma de projétil ampliando suas chances de atingir alvos distantes. Pela duração da magia, o incremento de distância da(s) arma(s) afetada(s) será duplicado.

Componente Material: Tinta utilizada para inscrever uma runa mística em cada arma afetada.

PRENDER COM SOMBRAS

Ilusão [Sombra]
Nível: Feiticeiro / mago 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão



Pele metálica

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)
Área: Explosão de 3 m de raio
Duração: 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador faz com que várias faixas de sombras explodam instantaneamente, afastando-se do ponto de origem. As criaturas na área afetada que fracassarem no teste de resistência de Vontade ficam pasmas por 1 rodada e depois enredadas. Libertar-se de *prender com sombras* exige um teste de Força ou de Arte da Fuga (CD 20), realizado como uma ação de rodada completa.

Componente Material: Alguns elos de uma corrente de ferro.

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTAIS

Abjuração
Nível: Wu jen 4 (todos)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 18 m
Área: Emanação com 18 m de raio, centralizada no personagem
Duração: 1 minuto
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia permite que o personagem expulse elementais de um tipo específico emitindo um grito aterrador. Ao conjurá-la, qualquer elemental na área de efeito deve se afastar a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade. Se o personagem tentar forçar a barreira contra um elemental que tenha fracassado em seu teste de resistência, a magia falha.

Componente Material: Uma pequena quantidade do elemento oposto ao tipo contra o qual será estabelecida a proteção — fogo para elementais da água, terra para elementais do ar, ar para elementais da terra e água para elementais do fogo.

PROTEÇÃO CONTRA FEITIÇOS

Abjuração
Nível: Wu jen 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O receptor dessa magia adquire +1 de bônus de resistência para cada três níveis de conjurador (no máximo +5) em qualquer teste de resistência contra magias ou efeitos de feitiço ou compulsão.

Ilustração de M. Phillippi

Componente Material: Cabelos ou outra parte do corpo de uma criatura com uma habilidade inata de dominação (como uma súcubo ou vampiro).

PUNHO DA CHAMA ESMERALDA

Evocação [Fogo]
Nível: Feiticeiro / mago 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criaturas ou objetos tocados
Duração: 1 rodada / nível; veja texto
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

Uma das mãos do personagem irrompe em uma aura de chamas esmeralda, emanando luz equivalente à de uma tocha. Ele não sofre dano ou penalidade das chamas, mas caso obtenha sucesso num ataque de toque corpo a corpo, o *punho da chama esmeralda* inflige 3d6 pontos de dano por fogo +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +20). A criatura tocada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será engolfada pela aura de chamas extremamente quente. A cada rodada, na vez do personagem, a criatura engolfada sofre 3d6 pontos de dano por fogo +1 ponto por nível de conjurador (no máximo +20) até o término da magia (um teste de resistência de Fortitude por rodada para reduzir à metade). É possível usar o ataque de toque repetidamente até que um dos alvos seja engolfado; neste momento as chamas deixam as mãos do personagem.

Esta magia pode ser usada para atacar um objeto. Objetos mundanos desassistidos são engolfados automaticamente em chamas verdes, e sofrem 3d6 pontos de dano por fogo +1 ponto por nível de conjurador por rodada.

PUNHO DE PEDRA

Transmutação [Terra]
Nível: Feiticeiro / mago 1, mago da guerra 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 1 minuto

O conjurador transforma uma de suas mãos em um poderoso punho de pedra viva, recebendo +6 de bônus de melhoria em Força para jogadas de ataque, testes de agarrar ou para quebrar ou esmagar objetos. Além disso, ele adquire a habilidade de desferir um ataque natural de pancada como ação padrão, infligindo 1d6 pontos de dano mais o bônus ajustado de Força (ou 1,5 vezes o valor da Força se não realizar nenhum outro ataque nessa rodada). É possível desferir o ataque de pancada como um ataque secundário natural com a penalidade normal de –5 (ou –2 caso o personagem possua o talento Ataques Múltiplos; consulte o *Livro dos Monstros*) como parte de uma ação de ataque total. No entanto, a magia não lhe permite obter mais de um ataque natural de pancada por rodada em virtude de um bônus base de ataque elevado (+6 ou superior).

O tamanho e a forma de seu punho não se alteram, e ele retém a flexibilidade e destreza normais enquanto estiver sob efeito da magia.

Componente Material: Um seixo com a inscrição de um punho estilizado.



Punho de pedra

RADIAÇÃO ESCALDANTE

Evocação [Fogo, Luz]
Nível: Clérigo 5, feiticeiro / mago 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Longo (120 metros + 12 metros / nível)
Área: Dispersão de 15 m de raio
Duração: 1 rodada / nível
Teste de Resistência: Nenhum e Fortitude parcial; veja texto
Resistência à Magia: Sim

Uma bola flamejante de luz é arremessada na direção do ponto desejado, onde irrompe numa esfera brilhante. Todas as criaturas dotadas de visão na área ficam ofuscadas (sem teste de resistência), e o calor da *radiação* escaldante inflige 2d6 pontos de dano por fogo a todas as criaturas e objetos na área a cada rodada, no turno do personagem (teste de resistência de Fortitude para reduzir à metade).

Assim como *bola de fogo*, a *radiação escaldante* irrompe se atingir qualquer objeto material ou barreira sólida antes de percorrer toda a distância do alcance indicado, e o personagem deve obter sucesso em um toque de ataque à distância para que ela passe por uma abertura ou passagem estreita.

A *radiação brilhante* serve como contramágica e dissipa qualquer magia de escuridão de nível igual ou menor.

Componente Material: Um pedaço de pavio e uma lente pequena.

RAIO PRISMÁTICO

Evocação

Nível: Feiticeiro / mago 5, mago da guerra 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Um único raio de luz em cores brilhantes é disparado de suas mãos estendidas. Caso obtenha sucesso num ataque de toque à distância, as criaturas com 6 Dados de Vida ou menos ficam cegas por 2d4 rodadas pelo *raio prismático*, além de sofrer um efeito determinado aleatoriamente (veja a tabela).

Raio Prismático

1d6	Cor do Raio	Efeito
1	Vermelho	20 pontos de dano por fogo (Reflexos reduz à metade)
2	Laranja	40 pontos de dano por ácido (Reflexos reduz à metade)
3	Amarelo	80 pontos de dano por eletricidade (Reflexos reduz à metade)
4	Verde	Veneno (Morte; Fortitude parcial, sofre 1d6 de dano temporário de Con)
5	Azul	Petrificação (Fortitude anula)
6	Anil	Insanidade, como a magia homônima (Vontade anula)

RAIO RESSONANTE

Eocação [Sônica]

Nível: Bardo 4, feiticeiro / mago 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Linha de 18 m

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

O conjurador libera um fantástico raio de energia sônica de suas mãos abertas, infligindo 1d4 pontos de dano sônico por nível de conjurador (no máximo 10d4) a cada criatura no interior da área de efeito. Além disso, um *raio ressoante* inflige dano total aos objetos e pode romper ou estilhaçar barreiras facilmente. Se o raio destruir um barreira, poderá continuar além dela se seu alcance permitir; caso contrário, será detido

RAJADA DE CHAMAS

Conjuração (Criação) [Fogo]

Nível: Feiticeiro / mago 4, mago da guerra 4

Componentes: V, G, M

Alcance: 18 m

Área: Explosão em forma de cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Não

A área é preenchida por chamas que infligem 1d6 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (no máximo 10d6) a qualquer criatura na área que fracasse no seu teste de resistência.

Componente Material: Um pedaço de pavio embebido em óleo.

RAJADA DE GELO

Evocação [Frio]

Nível: Wu jen 2 (água)

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Área: Explosão em forma de cone

Duração: Instantânea; veja texto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, você sopra uma nuvem de cristais de gelo que se espalha para frente em forma de cone. As criaturas na área ficam cobertas com uma fina camada de gelo que inflige 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (no máximo 10d6). Além disso, as criaturas entram numa condição de hipotermia temporária que as deixa fatigadas por 1 minuto. Obter sucesso num teste de resistência de Fortitude anula tanto o dano quanto o efeito da hipotermia.

Componente Material: Um gole d'água.

REANIMAÇÃO

Conjuração (Cura)

Nível: Wu jen 7

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador restaura uma criatura falecida a uma paródia de existência, deixando o alvo reanimado num estado de meia-vida, mas sem religar a alma completamente ao corpo. As criaturas que morreram a menos de um dia por nível de conjurador podem ser reanimadas desde que suas almas estejam livres e dispostas a retornar (consulte Ressuscitando os Mortos no *Livro do Jogador*). A criatura reanimada possui 1 ponto de vida e só pode realizar uma ação de movimento por rodada (e portanto não é capaz de atacar, conjurar magias ou ativar itens mágicos). Sua fala (se a criatura era capaz de falar quando viva) é lenta e arrastada, e suas memórias são nebulosas, dificultando que ele se recorde até mesmo dos detalhes mais básicos de sua vida pregressa. Caso fique sozinha, sua tendência será vagar aleatoriamente. Ela pode adquirir pontos de vida temporários, mas não pode aumentar seu 1 ponto de vida através de aumento do valor de Constituição ou qualquer outro método (embora, caso seja ferida, pode ser curada e recuperar seu ponto de vida). A criatura pode ser morta novamente (e reanimada novamente se possível) e restaurada à vida plena por qualquer magia que ressuscite a vida de um morto (como *reviver os mortos*). Assim como *descanso tranqüilo*, o tempo transcorrido enquanto ela estava reanimada não é contabilizado no limite de tempo para reviver o falecido, e o corpo reanimado não se decompõe.

Uma criatura reanimada não é um morto-vivo, e não pode ser expulsa, ferida por energia positiva ou água benta ou curada com energia negativa. A magia *restauração maior* recupera completamente as memórias da criatura, mas não melhora seu estado físico.

Componente Material: Um xale branco e incenso.

Foco: Um amuleto dourado na forma de uma fênix.

RECUSA

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Efeito: Dois quadrados de 3 m de lado / nível[M]

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma proteção especial que impede a entrada de conjuradores ou criaturas com habilidades similares a magia não-autorizados na área. Qualquer criatura que possua magias preparadas, magias disponíveis para conjuração sem preparo ou habilidades similares a magia inatas deve obter sucesso num teste de Vontade ou será detida por uma barreira invisível que impede sua passagem. A CD do teste de resistência aumenta pelo equivalente ao valor da magia de nível mais elevado que a criatura mantém preparada ou que for capaz de conjurar (de forma que um feiticeiro de 10º nível que ainda não tenha consumido suas magias diárias de 5º nível acrescenta +5 à CD do teste de resistência). O personagem pode optar por designar uma senha ou condição especial (como uma raça, tendência, posse de um item ou qualquer outra característica de personagem observável ou detectável) mediante a qual criaturas e personagens conjuradores consigam ingressar na área protegida pela magia.

As criaturas que não possuem capacidade de conjuração nem habilidades similares a magia (incluindo os conjuradores que já exauriram suas magias e criaturas portando itens mágicos de gatilho ou complemento de magia) são capazes de atravessar a barreira sem dificuldade. Os conjuradores e as criaturas que possuem habilidades similares a magia e que já estiverem no interior da área protegida não são obrigados a sair nem têm seu deslocamento comprometido no interior desse espaço (e as magias e habilidades similares a magia podem atravessar a barreira em ambas as direções sem qualquer dificuldade).

No entanto, se essas criaturas deixarem a área, deverão obter sucesso no teste de resistência descrito acima para retornar.

As criaturas que estiverem tentando usar qualquer magia ou efeito de teletransporte para ingressar na área protegida devem realizar o teste de resistência normalmente. Se fracassarem, elas serão deslocadas e aparecem intactas no espaço seguro mais próximo do exterior da área protegida.

Componente Material: Uma pitada de poeira do túmulo de um mago.

RESISTÊNCIA À ENERGIA EM MASSA

Abjuração

Nível: Clérigo 3, druida 3, feiticeiro / mago 4, wu jen 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvos: Uma criatura / nível, todas a menos de 9 m de distância entre si

Duração: 10 min / nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Como *resistência à energia*, mas afeta todas as criaturas alvo.

ROCHA EM LAVA

Transmutação [Terra, Fogo]

Nível: Druida 9, feiticeiro / mago 9, wu jen 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Área: Um cubo de 3 m de aresta

Duração: Instantânea



Rocha em lava

Ilustração de J. Miranda

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade; veja texto

Resistência à Magia: Não

O conjurador transforma qualquer tipo de rochas naturais, não talhadas nem polidas, num volume equivalente de lava incandescente. Todas as criaturas na área da magia que obtiverem sucesso num teste de resistência de Reflexos sofrem 2d6 pontos de dano por fogo se forem capazes de deixar fisicamente a área em seu próximo turno. As criaturas que fracassarem no teste de resistência ou que estiverem impossibilitadas de deixar a área sofrem 20d6 pontos de dano por fogo por rodada em que permanecerem ali. As criaturas na lava têm seu deslocamento reduzido a 1,5 m e sofrem –2 de penalidade nas jogadas de ataque e na Classe de Armadura. Mesmo após deixar a área afetada, as criaturas expostas à lava sofrem metade do dano (1d6 ou 10d6) durante mais 1d3 rodadas.

Caso *rocha em lava* seja conjurado sobre o teto de uma caverna ou túnel, o magma cai ao chão e se espalha numa poça de 4,5 m com aproximadamente 45 cm de profundidade. A chuva de lava inflige 2d6 pontos de dano por fogo e 1d6 pontos de dano por concussão a qualquer indivíduo apanhado diretamente (Reflexos reduz à metade). Além disso, as criaturas na área da poça de lava sofrem 2d6 pontos de dano por fogo, e mais 1d6 pontos de dano por fogo durante 1d3 rodadas após escapar.

Embora edifícios de pedra talhada não possam ser o alvo dessa magia, se ela for conjurada em pedra natural localizada abaixo ou ao lado dessas estruturas, causará 10d6 pontos de dano por fogo por rodada a qualquer parte da construção que estiver em contato com a lava. As estruturas de madeira em contato com magma são imediatamente incendiadas.

A lava resfria naturalmente da superfície em direção ao centro, e já não provocará mais dano por fogo após 2d6 horas, lentamente revertendo em pedra. Embora uma poça de 4,5 m possa levar até dois dias para esfriar completamente, o centro de um cubo de lava com 3 m de aresta pode permanecer incandescente por um mês ou mais.

Pedras mágicas ou encantadas não são afetadas por esta magia.

SALVAGUARDA

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada / nível ou até descarregada (D)

O conjurador é recoberto por um poderoso campo magnético que facilita sua defesa contra magas inimigas. Enquanto a *salvaguarda* estiver ativada, executar uma contramágica é uma ação imediata, o que permite que o personagem conjure a magia mesmo que não seja seu turno, sem precisar ter preparado uma ação com antecedência. Ele também recebe +4 de bônus nos testes de Identificar Magia para determinar o que o oponente está conjurando.

Na primeira vez em que o personagem obtiver sucesso numa contramágica enquanto a *salvaguarda* estiver ativa (quer faça isso como uma ação imediata ou não), a magia é descarregada.

Componente Material: Uma luva de seda em miniatura.

SANGUE ARDENTE

Necromancia

Nível: Feiticeiro / mago 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Alvo: Uma criatura viva; veja texto

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem contamina o sangue de uma criatura com uma infusão quente e corrosiva, que inflige 1d8 pontos de dano por ácido e 1d8 pontos de dano por fogo por rodada. O alvo tem direito a um teste de resistência de Fortitude a cada rodada para anular o dano, mas o sucesso nesse teste não impede o dano de rodadas subseqüentes. Uma dor avassaladora limita o alvo a uma única ação de movimento nas rodadas em que fracassar no teste de resistência de Fortitude.

Sangue ardente não afeta criaturas dos tipos construto, elemental, limo, planta ou morto-vivo.

Componente Material: uma gota de sangue e uma pitada de salitre.

SHURIKEN ÍGNEO

Evocação [Fogo]

Nível: Assassino 2, wu jen 2 (fogo)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 m

Efeito: Um shuriken mágico / 3 níveis

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria shurikens formados de fogo mágico que podem ser arremessados com um ataque à distância normal contra qualquer alvo ao alcance. Considera-se que o personagem saberá usar os *shurikens ígneos* automaticamente, e eles possuem incremento de distância de 3 m, ameaçam um sucesso decisivo com um resultado natural de 19–20 e infligem 3d6 pontos de dano por fogo para cada um que atinja o oponente (o personagem e seu equipamento não sofrem dano ao arremessá-los); qualquer dano adicional infligido pelos *shurikens ígneos* (incluindo bônus de Força e por ataques furtivos) também é tratado como dano por fogo. Os shurikens desaparecem ao atingir qualquer coisa, e por isso não ateiam fogo a materiais combustíveis nem causam dano a objetos.

O personagem é capaz de criar um shuriken para cada três níveis de conjurador, até o máximo de seis no 18º nível.

Componente Material: Um shuriken banhado em seiva de pinheiro e enxofre.

SINAL DO LACRE

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma porta, baú ou portal com tamanho até 3 m² / nível

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade; veja texto

Resistência à Magia: Não

O conjurador lacra uma porta, um baú ou um espaço fechado similar com um símbolo mágico evidente que impede sua abertura e o ingresso de pessoas. Uma porta ou objeto protegido por esta magia só pode ser aberto quebrando

(acrescente +10 à CD normal para quebrar) ou usando *arrombar* ou *dissipar magia*. Se a porta ou o objeto forem forçados por qualquer meio (seja mágico ou físico), o *sinal do lacre* inflige 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (no máximo 10d4) num raio de 9 m (Reflexos reduz à metade).

A magia *arrombar* não anula nem ignora automaticamente o *sinal do lacre*, mas suprime sua ação por 10 minutos se o personagem obtiver sucesso num teste de conjurador (CD 11 + nível de conjurador do criador do sinal). Um *sinal do lacre* é uma armadilha mágica que pode ser desarmada com um teste de Operar Mecanismo (CD 28). O conjurador pode passar por seu próprio sinal sem problemas, e ele permanecerá ativado após sua passagem.

Componente Material: Uma esmeralda no valor de 100 PO, pulverizada.

SINAL DO LACRE MAIOR

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Esta magia funciona como *sinal do lacre*, mas também pode ser utilizada para lacrar um espaço aberto (como um corredor ou uma arcada), criando uma barreira mágica de energia que repele qualquer criatura que tentar atravessá-la. Além disso, as portas e os objetos protegidos por *sinal do lacre maior* ficam reforçados, aumentando sua dureza em 10 e adquirindo 5 pontos de vida por nível de conjurador. Qualquer objeto protegido pelo sinal é tratado como um item mágico para a realização de testes de resistência e recebe +4 de bônus de resistência nesses testes. Caso seja rompido, o *sinal do lacre maior* inflige 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (no máximo 20d6) num raio de 12 m (Reflexos reduz à metade).

Um *sinal do lacre maior* não pode ser rompido pela magia *arrombar*, mas pode ser dissipado (CD 15 + nível de conjurador do criador do sinal). Ele pode ser desarmado com um teste de Operar Mecanismo (CD 31).

Componente Material: Uma esmeralda no valor de pelo menos 500 PO, pulverizada.

SINAIS SECRETOS

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Wu jen 1

Componentes: F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma criatura inteligente

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Utilizando métodos não-verbais, o personagem consegue comunicar uma mensagem simples a outra criatura inteligente na área de alcance. Simplesmente acenando com as mãos, colocando um pergaminho sobre uma mesa, erguendo uma sobrancelha ou dando qualquer outro sinal, a magia permite que o alvo compreenda qualquer pensamento completo de vinte e cinco palavras ou menos, desde que você e o alvo possam se comunicar normalmente. Não é possível enviar uma mensagem verbal se o personagem não dominar o idioma do alvo, mas apenas apelos emocionais simples (como "socorro" ou "perigo") cuja procedência o receptor pode identificar. Essa magia pode ser usada mesmo se o personagem estiver amarrado e amordaçado, desde que ele esteja com o foco.

Foco: Um pequeno cone de vidro.

SOPRO ÍGNEO

Evocação [Fogo]

Nível: Wu jen 5 (fogo)

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada / nível

Como uma ação padrão, o personagem é capaz de soprar uma labareda uma vez por rodada enquanto a magia permanecer ativa. Ele desfere um ataque de toque à distância com as chamas (que têm alcance máximo de 4,5 m), infligindo 1d8 pontos de dano por fogo para cada dois níveis de conjurador (máximo 10d8) caso atinja o oponente. *Sopro ígneo* ateia fogo em materiais combustíveis e danifica os objetos na área, e pode derreter metais com baixo ponto de fusão (como chumbo, ouro, cobre, prata e bronze).

A magia não funciona sob a água.

SOPRO DE VAPOR

Evocação [Fogo]

Nível: Wu jen 3 (água)

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: 9 m

Área: Cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

O conjurador expele um poderoso sopro de vapor superaquecido que se espalha num cone de fumaça escaldante. As criaturas no interior do cone sofrem 1d6 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (no máximo 10d6). As nuvens de vapor se dissipam imediatamente após infligir o dano.

Componente Material: Uma brasa acesa mergulhada na água.

TELA DISSIPADORA DE OTILUKE

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Efeito: Uma parede de energia com área de até 3 m × 3 m / nível, ou uma esfera ou hemisfério com raio de até 30 cm / nível

Duração: 1 min / nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma tela opaca, imóvel e tremeluzente de energia violeta. Qualquer efeito mágico operando sobre uma criatura ou objeto livre que atravessar a tela será afetado como por *dissipar magia* em alvo, com o nível de conjurador do personagem. Os itens que estiverem em posse de outras criaturas que atravessarem a tela não são afetados, o que é a única forma pela qual a tela difere de uma conjuração normal de *dissipar magia* — essencialmente, os itens carregados pelos personagens não sofrem seus efeitos. É necessário um teste de conjurador (1d20 + 1 por nível de conjurador, no máximo +10) para dissipar efeitos mágicos (CD 11 + nível de conjurador) ou suprimir as propriedades mágicas de um item livre durante 1d4 rodadas (CD igual ao

nível de conjurador do item). Os efeitos mágicos que não estejam operando sobre criaturas ou objetos livres não conseguem atravessar a tela. As magias *desintegrar* e *dissipar magia* são capazes de remover a *tela dissipadora de Otiluke*, e um *campo antimagia* a suprime.

Componente Material: Uma lâmina de cristal de chumbo de qualidade.

TELA DISSIPADORA DE OTILUKE MAIOR

Abjuração

Nível: Feiticeiro / mago 7

Como *tela dissipadora de Otiluke*, mas o bônus máximo no teste de conjurador para dissipar os efeitos mágicos é de +20.

TEMPORAL DE PEDRAS

Conjuração (Criação) [Terra]

Nível: Wu jen 1 (terra), mago da guerra 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Área: Cilindro (1,5 m de raio, 12 m de altura)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma chuva de pedras que inflige 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (até o máximo de 5d4) às criaturas e objetos na área afetada.

Componente Material: Um pedaço de jade no valor de 5 PO.

TESTAR RESISTÊNCIA

Adivinhação

Nível: Clérigo 4, feiticeiro / mago 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada / nível

Esta magia permite que o personagem adivinhe a natureza exata e as vulnerabilidades das defesas mágicas de uma criatura, concedendo-lhe +10 de bônus para superar a Resistência à Magia do alvo. *Testar resistência* só funciona contra uma criatura específica de cada vez, e o personagem deve ser capaz de enxergá-la no momento da conjuração.

TRANSFIXAÇÃO

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Feiticeiro / mago 6, wu jen 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros / nível)

Área: : Um ou mais humanóides numa emanação de 3 m de raio

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia faz com que quaisquer humanóides Médios ou menores na área da magia fiquem paralisados. Ao conjurá-la, o personagem precisa especificar uma condição que encerre o efeito ("espere aqui até a chegada do dragão"), mesmo que seja algo impossível de acontecer ("fique aqui até que o sol brilhe durante a noite"). Os alvos na área de efeito que fracassarem em seus testes de resistência ficam imediatamente cientes da condição, mas incapacitados de comunicá-la por estarem paralisados (embora seja possível empregar uma magia como *detectar pensamentos* para descobri-la). Para cada hora em que as criaturas permanecem transfixadas antes que a condição seja satisfeita, terão direito a outro teste de resistência para se libertarem dos efeitos da magia.

Enquanto a magia permanecer ativa, todas as criaturas humanóides Médias ou menores que ingressarem na área precisam obter sucesso num teste de resistência ou ficarão transfixadas sob as mesmas condições (e também ficam cientes da forma de se libertar). Da mesma forma, qualquer criatura removida da área estará livre dos efeitos da magia.

Componente Material: Uma gota de resina de pinheiro.

VIRA-CASACA

Necromancia

Nível: Feiticeiro / mago 1 / wu jen 1 (madeira)

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvo: Uma arma

Duração: 1 rodada / nível ou até ser descarregada

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Esta magia pode ser conjurada sobre qualquer arma com cabo de madeira de duas mãos (como um machado grande ou um mangual pesado) ou de haste (como uma lança longa ou uma glaive). Da próxima vez em que esta arma for utilizada para desferir um ataque corpo a corpo, seu cabo se contorce de forma que ela ataca seu portador, e o resultado da jogada de ataque deve ser comparado à própria CA do atacante.

O portador não percebe nem é avisado do efeito da magia sobre a sua arma, e apesar de executar o ataque, o dano auto-infligido não pode ser reduzido voluntariamente (embora a Redução de Dano ainda se aplique) nem convertido em dano por contusão. Após atacar seu portador (quer o atinja ou não) a magia é descarregada.

As armas mágicas designadas como alvo desta magia recebem um teste de resistência de Vontade. Um item em posse de uma criatura utiliza seu próprio bônus de resistência de Vontade ou o do seu portador, o que for maior.

Foco: Uma adaga.

VISÃO NO ESCURO EM MASSA

Transmutação

Nível: Feiticeiro / mago 4

Componentes: V, G, M

Alcance: 3 m

Alvos: O conjurador e todos os aliados numa explosão de 3 m de raio, centralizada no personagem

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Como *visão no escuro* (consulte o *Livro do Jogador*), mas todas as criaturas alvo recebem os benefícios. Ao contrário de *visão no escuro*, os receptores dessa magia não podem conservar essa habilidade com a magia *permanência*.

Componente Material: Uma cenoura seca ou três ágatas pequenas.

VISÃO NA PENUMBRA

Transmutação

Nível: Assassino 1, ranger 1, feiticeiro / mago 1

Componentes: V, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura alvo adquire visão na penumbra: a capacidade de enxergar duas vezes mais longe que um humano à luz da lua, das estrelas, de tochas ou em condições similares de iluminação precária. O alvo conserva a habilidade de distinguir cores e detalhes nessas condições.

Componente Material Arcano: Uma vela pequena.

VÔO EM MASSA

Transmutação

Nível: Feiticeiro / mago 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis)

Alvos: Uma criatura / nível, todas a menos de 9 m de distância entre si

Duração: 1 min / nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Como *vôo* (consulte o *Livro do Jogador*), mas esta magia confere o poder do vôo a todas as criaturas alvo. Cada receptor da magia deve permanecer a menos de 9 m de pelo menos um outro receptor, ou a magia se encerra para o indivíduo separado dos demais. Se apenas dois indivíduos forem afetados, a magia termina para ambos se a distância entre eles ultrapassar 9 m.

INVOCAÇÕES DE BRUXO

As invocações disponíveis para os bruxos estão descritas abaixo. Embora os bruxos sejam tão ligados ao arcano quanto qualquer mago ou feiticeiro, esses poderes especiais são habilidades similares a magia, e não magias propriamente ditas. Uma rápida descrição de cada invocação é fornecida na descrição da classe na página 5. Elas incluem as invocações da forma da emissão e as invocações da essência mística, que permitem que o bruxo modifique sua *rajada mística*, assim como todas as demais invocações. Nesta seção, as invocações são apresentadas em ordem alfabética, da mesma forma como as magias foram relacionadas anteriormente. Uma rápida descrição de cada invocação por grau (mínimo, menor, maior ou sombria) precede uma descrição completa e detalhada. Consulte a página 8 para mais informações sobre invocações e a página 5 para mais informações sobre bruxos.

NOME

A primeira linha de cada descrição de invocação fornece o nome pelo qual ela é mais conhecida.

GRAU

Após o nome vem o grau da invocação. Os bruxos podem escolher invocações de quatro graus de acordo com seu nível de classe: mínimo, menor, maior e sombria. Consulte a descrição de classe do bruxo para mais detalhes sobre como esses personagens recebem acesso a invocações de determinado grau.

NÍVEL EQUIVALENTE

Na mesma linha do grau, cada uma das descrições a seguir contém um nível de magia equivalente, que afeta a CD do teste de resistência para aquela invocação, assim como as interações com outras magias e habilidades, como um *globo de invulnerabilidade*. O nível equivalente de uma invocação vem depois do seu grau.

ESSÊNCIA MÍSTICA OU FORMA DA EMISSÃO

Algumas invocações podem modificar a rajada mística de um bruxo. Elas são as invocações da essência mística ou da forma da emissão. Elas não possuem um efeito próprio como as invocações normais, mas devem ser usadas em conjunto com uma rajada mística para gerar seu efeito. Se uma invocação for da forma da emissão ou da essência mística, esse fato estará registrado após o nível equivalente.

INVOCAÇÕES MÍNIMAS

Abraço da Terra: Utiliza *abraço da terra* como a magia homônima.

Adulação: Recebe bônus nos teste de Blefar, Diplomacia e Intimidação.

Enxergar o Invisível: Adquire *ver o invisível* como a magia homônima e visão no escuro.

Escuridão: Utiliza *escuridão* como a magia homônima.

Golpe Horrendo: Um ataque corpo a corpo canaliza a *rajada mística*.

Hálito da Noite: Cria uma *névoa*, como a magia homônima.

Invocar Enxames: Adquire *invocar enxames* como a magia homônima.

Lança Mística: O alcance da rajada aumenta para 75 m.

Nuvem de Miasma: Cria uma névoa que proporciona camuflagem e fatiga os que estiverem na área de efeito.

Palavra da Destruição: Pronunciando uma palavra da Língua Negra, os objetos se estilhaçam como sob o efeito da magia *despedaçar*.

Passo de Aranha: Adquire *patas de aranha* como a magia homônima e torna-se imune a teias.

Proteção Entrópica: Deflete ataques à distância, não deixa rastro e impede que o personagem seja rastreado pelo faro.

Rajada Aterradora: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará abalado.

Rajada Nociva: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará enjoado.

Saltos e Piruetas: Recebe bônus nos testes de Equilíbrio, Saltar e Acrobacia.

Sorte do Capeta: Recebe um bônus de sorte em um tipo de teste de resistência.

Visão Diabólica: Enxerga normalmente na escuridão, seja mundana ou mágica.

INVOCAÇÕES MENORES

Abraço das Rochas: Usa *abraço das rochas* como a magia homônima.

Caminhar Despercebido: Usa *invisibilidade* (apenas sobre si mesmo) como a magia.

Corrente Mística: A rajada salta do alvo inicial para alvos secundários.

Dissipar Voraz: Utiliza *dissipar magia*, infligindo dano às criaturas cujos efeitos são anulados.

Enfeitiçar: Faz com que uma criatura considere o personagem como amigo.

Escuridão Faminta: Cria sombras preenchidas com um enxame de morcegos.

Fugir da Cena: Utiliza uma *porta dimensional*, como a magia, de curto alcance, deixando atrás de si uma *imagem maior*.

Maldição do Desespero: Amaldiçoa uma criatura como o efeito da magia *rogar maldição*, ou impede seus ataques.

Mortos Ambulantes: Cria mortos-vivos como a magia *criar mortos-vivos menores*.

Muralha da Escuridão: Usa *muralha da escuridão* como a magia homônima.

Rajada de Enxofre: A rajada inflige dano de fogo e o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para não pegar fogo.

Rajada de Gelo Infernal: A rajada inflige dano de frio e o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerá –2 de penalidade na Destreza.

Rajada Sombria: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará cego por até 1 rodada.

Sentido Nulo: Adquire sentido cego até 9 m.

Vôo Tenebroso: Adquire deslocamento de vôo com boa capacidade de manobra.

INVOCAÇÕES MAIORES

Chamado do Bruxo: Usa *enviar mensagem* como a magia, mas arrisca que o receptor inflija dano ao personagem.

Cone Místico: A rajada assume a forma de um cone.

Devorar Magia: Usa *dissipar magia maior* contra um alvo tocado e adquire pontos de vida temporários baseados nos níveis das magias dissipadas.

Muralha de Chamas Perigosas: Cria uma *muralha de fogo* como a magia, mas metade do dano infligido pela muralha provém de poder sobrenatural.

Praga Persistente: Utiliza *praga de insetos* como a magia homônima, mas o enxame de gafanhotos invocado inflige dano como armas mágicas.

Rajada Cáustica: A rajada ignora a Resistência à Magia e inflige dano de ácido por várias rodadas.

Rajada Enfeitiçadora: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará *confuso* por 1 rodada.

Rajada Nauseante: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará nauseado.

Rajada Repelente: O alvo de obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou será empurrado.

Sombras do Drenar Temporário: Adquire camuflagem total em áreas escuras e impõe uma penalidade de Força às criaturas vivas adjacentes.

Tentáculos Gélidos: Utiliza *tentáculos negros de Evard* como a magia homônima, e inflige dano adicional por frio às criaturas na área.

INVOCAÇÕES SOMBRIAS

Desincorporação Sombria: Torna-se um enxame de sombras em forma de morcego, adquirindo vários benefícios do subtipo enxame.

Destruição Mística: A rajada afeta todos os inimigos a até 6 m.

Invisibilidade Retributiva: Utiliza *invisibilidade maior* como a magia (apenas sobre o próprio personagem) e inflige dano numa explosão se for dissipada.

Palavra da Metamorfose: Usa *metamorfose tórrida* como a magia, mas o efeito pode se tornar permanente.

Rajada da Supra-Escuridão: O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá dois níveis negativos.

Sexto Sentido Sombrio: Utiliza *sexto sentido* como a magia, e se comunica telepaticamente com um alvo próximo.

Trilha de Sombras: Usa *andar nas sombras* como a magia, e acelera a cura natural.



ABRAÇO DAS ROCHAS

Menor; 3º

O personagem é capaz de usar *abraço das rochas* (consulte a página 96) como a magia homônima.

ABRAÇO DA TERRA

Mínima; 2º

O personagem pode usar *abraço da terra* como a magia homônima (consulte a página 96).

ADULAÇÃO

Mínima; 2º

O personagem pode invocar esta habilidade para bajular e enganar seus inimigos. Ele recebe +6 nos testes de Blefar, Diplomacia e Intimidação por um período de 24 horas

CAMINHAR DESPERCEBIDO

Menor; 2º

O personagem adquire a capacidade de desaparecer. Ele pode usar *invisibilidade* (apenas sobre si mesmo) com duração de 24 horas.

CHAMADO DO BRUXO

Maior; 5º

O personagem pode usar esta invocação para transmitir uma comunicação como a magia *enviar mensagem*. No entanto, uma criatura que não deseje responder pode tentar realizar um teste de resistência de Vontade para voltar a invocação contra o personagem, infligindo 1d10 pontos de dano.

CONE MÍSTICO

Maior; 5º; Forma da Emissão

Esta invocação da forma da emissão permite que o personagem invoque sua *rajada mística* como um cone de 9 m. O *cone místico* inflige o dano normal da *rajada mística* a todos os alvos na área de efeito. Não se trata de um raio, portanto não é preciso um ataque de toque à distância. Qualquer criatura na área do cone pode tentar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade.

CORRENTE MÍSTICA

Menor; 4º; Forma da Emissão

Esta invocação da forma da emissão permite que o personagem aprimore sua *rajada mística*, transformando-a em um arco de energia que "salta" do alvo inicial para outros. Uma *corrente mística* pode saltar para um ou mais alvos secundários a até 9 m do alvo inicial, possibilitando que o personagem realize ataques de toque à distância adicionais e inflija dano aos alvos secundários atingidos.

É possível fazer a corrente "saltar" para um alvo secundário a cada cinco níveis de conjurador, atacando dessa forma dois alvos adicionais no 10º nível, três no 15º e quatro alvos adicionais no 20º nível. Cada novo alvo deve estar a menos de 9 m do anterior, e não é possível visar a mesma criatura mais de uma vez. Caso o personagem não atinja um dos alvos da *corrente*, seu ataque se encerra naquela criatura.

Cada alvo atingido após o primeiro sofre metade do dano infligido à vítima original. Essa redução do dano nos alvos secundários aplica-se a qualquer efeito que aumente o dano da sua *rajada mística* (como *rajada de vitríolo*). É preciso realizar um teste de penetração de magia separadamente para cada alvo, se aplicável.

DESINCORPORAÇÃO NEGRA

Sombria; 8º

Uno com os poderes da escuridão, o personagem aprende a abandonar seu corpo. Ao empregar esta habilidade, ele se torna um enxame de sombras Mínimas, em forma de morcego, que ocupam dois quadrados de 3 m (ou oito quadrados contíguos de 1,5 m, com a forma que ele preferir). A duração desta habilidade é de 24 horas.

Na forma de enxame, o personagem adquire as seguintes características.

- *Habilidades:* Seu valor de Força cai a 1, mas seu valor de Destreza aumenta em 6.
- *Classe de Armadura:* O personagem perde qualquer bônus de armadura ou de armadura natural. Ele recebe +4 de bônus de tamanho na CA, e um bônus de deflexão equivalente ao modificador de Carisma.
- *Deslocamento:* O personagem adquire um deslocamento de vôo de 12 m com capacidade de manobra perfeita. Ele é capaz de passar por qualquer abertura que possa ser atravessada por uma criatura Mínima.
- *Características de Enxame:* O personagem fica imune a sucessos decisivos ou flanqueamento e ao dano de armas. É impossível imobilizá-lo, agarrá-lo ou realizar investidas contra ele, e ele não consegue agarrar seus oponentes. Ele fica imune a qualquer magia ou efeito que vise um número específico de criaturas, exceto por magias e habilidades similares a magia de ação mental. Ele sofre 50% a mais de dano de magia ou efeitos de área. Ao contrário de outros enxames de criaturas Mínimas, o personagem não fica vulnerável aos efeitos do vento. Se for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, ou ficar inconsciente em virtude de dano por contusão, ele retorna instantaneamente à sua forma normal em um quadrado, à escolha do jogador, que estivesse sendo ocupado pelo enxame.
- *Ataque de Enxame:* O personagem adquire um ataque de enxame que inflige 4d6 pontos de dano a qualquer criatura cujo espaço ele esteja ocupando no final do seu turno. O ataque de enxame deve ser tratado como uma arma mágica da mesma tendência do personagem.
- *Distração:* Qualquer criatura viva vulnerável ao ataque de enxame que inicie seu turno num quadrado ocupado pelo personagem deve realizar um teste de resistência de Fortitude para não ficar enjoado por 1 rodada. Para conjurar ou se concentrar numa magia enquanto estiver na área do enxame, é necessário um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia).

- *Equipamento*: Todo o equipamento e os itens usados ou carregados pelo personagem tornam-se inutilizáveis, absorvidos pela nova forma.

O personagem só consegue executar ações de movimento (e portanto não é capaz de empregar outras invocações) enquanto estiver sob o efeito de desincorporação negra.

DESTRUIÇÃO MÍSTICA

Sombria; 5º; Forma da Emissão

Esta invocação da forma da emissão permite que o personagem invoque sua *rajada mística* como a terrível *destruição mística*. Ela dispara feixes de poder que atacam os alvos próximos. A *destruição mística* inflige o dano da *rajada* a qualquer quantidade de alvos designados pelo personagem e localizados a menos de 6 m. Não se trata de um raio, portanto não é preciso um ataque de toque à distância.



Ilustração de M. Moore

Cada alvo tem direito a um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade.

DEVORAR MAGIA

Maior; 6º

Esta invocação permite que o personagem lance *dissipar magia maior* num alvo tocado. Ele recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível de magia dissipado desta forma. Por exemplo, se ele conseguir dissipar uma *muralha de gelo*, receberá 20 pontos de vida temporários. Esses pontos desaparecem após 1 minuto e não são cumulativos com outros pontos de vida temporários. Se o personagem devorar outra magia, conseguirá substituir os pontos de vida adquiridos anteriormente pelos novos, reiniciando a contagem da sua duração. Não é possível devorar as próprias invocações.

DISSIPAR VORAZ

Menor; 4º

O personagem é capaz de usar *dissipar magia*. Qualquer criatura com um efeito mágico ativo dissipado por esta invocação sofre 1 ponto de dano por nível do efeito (sem direito a teste de resistência).

ENFEITIÇAR

Menor; 4º

O personagem é capaz de enfeitiçar uma criatura a até 18 m. A criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou passará instantaneamente a considerar o personagem como seu amigo. Esta é uma habilidade dependente de idioma. Além dessas diferenças, a habilidade funciona como a magia *enfeitiçar monstro*. O personagem nunca pode enfeitiçar mais de uma criatura por vez com esta invocação. Se enfeitiçar outra criatura, a primeira será libertada.

ESCURIDÃO

Mínima; 2º

O personagem é capaz de usar *escuridão* como a magia homônima.

ESCURIDÃO FAMINTA

Menor; 3º

O personagem é capaz de criar uma área de sombras (como a magia *escuridão*) repleta de morcegos (como o *enxame de morcegos* no *Livro dos Monstros*, mas o enxame preenche todos os quadrados ocupados pela escuridão). A *escuridão faminta* é estacionária. O personagem é imune aos ataques de sua própria invocação, mas ainda é afetado pela escuridão. A *escuridão faminta* permane-

ce enquanto o personagem mantiver a concentração (como se fosse uma magia) mais 2 rodadas subseqüentes. Se o enxame de morcegos for destruído, a escuridão também desaparece.

FUGIR DA CENA

Menor; 4º

O personagem pode usar *porta dimensional* como habilidade similar a magia, embora o alcance seja limitado a curto (7,5 metros + 1,5 metro / 2 níveis). Ao empregar esta habilidade o personagem deixa uma *imagem maior* de si mesmo em seu lugar, com duração de 1 rodada. A imagem reage apropriadamente aos ataques como se o personagem estivesse se concentrando nela.

GOLPE HORRENDO

Mínima; 1º; Forma da Emissão

Como uma ação padrão, o personagem pode desferir um único ataque corpo a corpo. Caso atinja o oponente, este será afetado como se tivesse sido atingido por sua *rajada mística* (incluindo qualquer essência mística aplicada). Este dano é adicional ao de qualquer arma que o personagem esteja empunhando, embora não seja preciso causar dano para ativar o efeito da *rajada mística*.

HÁLITO DA NOITE

Mínima; 1º

Com esta invocação, uma nuvem de brumas se espalha por um raio de 6 m à volta do personagem, como a magia *névoa*. Ela não bloqueia a linha de visão, mas todas as criaturas em seu interior têm camuflagem. Um vento moderado ou qualquer fogo maior que uma tocha dispersa a névoa imediatamente. A nuvem se dissipa por conta própria após 1 minuto.

INVISIBILIDADE RETRIBUTIVA

Sombria; 6º

O personagem é capaz de usar *invisibilidade maior* como a magia homônima, mas apenas consigo mesmo como alvo. Caso sua *invisibilidade retributiva* seja dissipada, uma onda de choque parte do corpo do personagem numa explosão de 6 m de raio. Esta onda de choque inflige 4d6 pontos de dano sônico a todas as criaturas na área, deixando-as atordoadas por 1 rodada (um teste de resistência de Fortitude reduz o dano à metade e anula o efeito de atordoamento).

INVOCAR ENXAME

Mínima; 2º

Com esta invocação, o personagem consegue usar *invocar enxames* como a magia homônima. Ao contrário da magia, esta invocação tem duração equivalente à concentração, em vez de concentração mais 2 rodadas.



Corrente mística

LANÇA MÍSTICA

Mínima; 2º; Forma da Emissão

Esta invocação da forma da emissão estende os ataques do personagem com sua *rajada mística* a grandes distâncias. A *lança mística* aumenta o alcance da *rajada mística* para 90 m sem incremento de distância.

MALDIÇÃO DO DESESPERO

Menor; 4º

É possível empregar esta invocação para rogar uma maldição sobre um oponente tocado (como *rogar maldição*). Mesmo se obtiver sucesso no teste de resistência contra esta habilidade, a criatura sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque durante 1 minuto.

MORTOS AMBULANTES

Menor; 4º

O personagem é capaz de transformar os cadáveres ou os ossos de criaturas mortas em esqueletos ou zumbis mortos-vivos (como a magia *criar mortos-vivos menores*). A menos que ele inclua o componente material da magia (uma pedra de ônix no valor de 25 PO por Dado de Vida de criaturas) como parte do processo, os mortos-vivos criados por esta invocação se desfazem em pó depois de 1 minuto por nível de conjurador.

MURALHA DE CHAMAS PERIGOSAS

Maior; 5º

Com esta invocação, o personagem é capaz de conjurar *muralha de fogo* como a magia homônima. Metade do dano de fogo da magia provém de poder sobrenatural, e portanto não pode ser diminuído pela resistência a fogo. Se uma criatura for reduzida a 0 ponto de vida ou menos pela *muralha de chamas perigosas*, seus restos mortais são totalmente consumidos 1 rodada mais tarde (como o efeito da magia *destruição*).

MURALHA DE ESCURIDÃO

Menor; 2º

O personagem pode usar *muralha de escuridão* (consulte a página 118) como a magia homônima.

NUVEM DE MIASMA

Mínimo; 1º

Ao usar esta invocação, uma névoa se espalha por um raio de 3 m a partir do personagem. As brumas não bloqueiam a linha de visão, mas todas as criaturas em seu interior têm camuflagem. Qualquer criatura (além do personagem) que entrar na neblina deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará fatigada. Este efeito dura enquanto a criatura permanecer no interior da nuvem e na rodada seguinte. Um vento moderado, ou qualquer fogo maior que uma tocha, dispersa a névoa imediatamente. Caso contrário, ela permanece ativa por 1 minuto.

PALAVRA DA DESTRUIÇÃO

Mínima; 2º

O personagem profere uma única sílaba da Língua Negra (descrita no *Livro da Escuridão Perversa*), afetando um objeto ou uma área com os efeitos da magia *despedaçar*. Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o alvo da magia e este seja destruído, ela deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará pasma por 1 rodada e surda durante 1 minuto devido à palavra profana. Este é um efeito sônico.

PALAVRA DA METAMORFOSE

Sombria; 5º

O personagem profere uma palavra de poder que transforma uma criatura numa forma inofensiva. Este efeito funciona como a magia *metamorfose tórrida*, mas, 24 horas após ser transformado, o alvo tem direito a um segundo teste de resistência (com o mesmo bônus do primeiro) para retomar espontaneamente sua forma normal. Caso fracasse no segundo teste de resistência, permanecerá na nova forma permanentemente ou até ser restaurado por outros meios.

PASSO DE ARANHA

Mínima; 2º

O personagem pode adquirir a habilidade de usar *patas de aranha* (como a magia homônima) com duração de 24 horas. Enquanto esta invocação estiver ativa, ele fica imune a teias (mundanas ou mágicas).

PRAGA PERSISTENTE

Maior; 6º

O personagem pode usar esta invocação para invocar um enxame, como a magia *praga de insetos*. Ele acrescenta seu modificador de Carisma à CD do teste de resistência de Fortitude para resistir à habilidade distração do enxame. Os ataques de qualquer enxame de gafanhotos invocado com esta habilidade são tratados como armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

PROTEÇÃO ENTRÓPICA

Mínima; 2º

Ao ativar esta invocação, energias caóticas circulam ao redor do personagem, defletindo projéteis, raios e outros ataques à distância (como a magia *escudo entrópico*). O personagem não deixa rastros (como *passos sem pegadas*) e é impossível rastreá-lo pelo faro (ainda é possível detectá-lo pelo faro normalmente; a invocação só impede que ele seja rastreado).

RAJADA ATERRADORA

Mínima; 2º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem transforme sua *rajada mística* numa *rajada aterradora*. Qualquer criatura atingida por uma *rajada aterradora* deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará abalada durante 1 minuto. Uma criatura abalada atingida pela *rajada aterradora* não é afetada pela condição, mas sofre dano normal. As criaturas com imunidade a magias e habilidades de ação mental não ficam abaladas.

RAJADA CÁUSTICA

Maior; 6º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem transforme sua *rajada mística* numa *rajada cáustica*. Uma *rajada cáustica* inflige dano por ácido, e é composta de ácido conjurado, o que a torna diferente das demais essências místicas porque ignora a Resistência à Magia do alvo. As criaturas atingidas por uma rajada cáustica sofrem automaticamente 2d6 pontos de dano adicional por ácido nas rodadas seguintes. Esse dano persiste por 1 rodada para cada 5 níveis de classe do personagem. Por exemplo, um bruxo de 15º nível inflige 2d6 pontos de dano por ácido durante 3 rodadas após o ataque inicial com sua *rajada cáustica*.

RAJADA ENFEITIÇADORA

Maior; 4º; Essência Mística

Essa invocação da essência mística permite que o personagem modifique sua rajada mística, transformando-a numa *rajada enfeitiçadora*. Qualquer criatura atingida por uma *rajada enfeitiçadora* deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará confusa durante 1 rodada, além de sofrer o dano normal da rajada. Este é um efeito de ação mental.

RAJADA DE ENXOFRE

Menor; 3º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem modifique sua *rajada mística*, transformando-a numa *rajada de enxofre*, que inflige dano por fogo. Qualquer criatura atingida pela *rajada de enxofre* deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para não pegar fogo, sofrendo 2d6 pontos de dano por fogo por rodada até gastar uma ação de rodada completa para extinguir as chamas ou até o término da magia. O dano por fogo persiste 1 rodada para cada 5 níveis de classe do personagem. Por exemplo, um bruxo de 15º nível inflige 2d6 pontos de dano de fogo por 3 rodadas após atacar com uma *rajada de enxofre*. Uma criatura ardendo desta forma jamais sofrerá mais de 2d6 pontos de dano por fogo por rodada, mesmo que seja atingido por mais de uma *rajada de enxofre*.

RAJADA DE GELO INFERNAL

Menor; 4º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem transforme sua *rajada mística* numa *rajada de gelo infernal*, que inflige dano por frio. Qualquer criatura atingida pelo ataque deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerá –4 de penalidade de Destreza durante 10 minutos. As penalidades de Destreza oriundas de múltiplas rajadas de gelo infernal não são cumulativas.

RAJADA NAUSEANTE

Maior; 6º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem transforme sua *rajada mística* numa rajada nauseante. Qualquer criatura atingida pela *rajada nauseante* deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará enjoada por 1 minuto.

RAJADA NOCIVA

Mínima; 1º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem transforme sua *rajada mística* numa *rajada nociva*. Qualquer criatura viva atingida pela rajada nociva deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará debilitada por 1 minuto. Uma criatura debilitada que seja atingida por outra *rajada nociva* não é afetada novamente pela condição, mas sofre o dano normal.

RAJADA REPELENTE

Maior; 6º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem transforme sua *rajada mística* numa *rajada repelente*. Qualquer criatura Média ou menor atingida por uma *rajada repelente* deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou será arremessada 1d6×1,5 m (1d6 quadrados) na direção oposta ao personagem, caindo ao chão graças à energia do ataque. Se a criatura atingir um objeto sólido, será detida prematuramente, sofrendo 1d6 pontos de dano para cada 3 m de deslocamento, e também ficará caída. O deslocamento causado por esta invocação não provoca ataques de oportunidade.

RAJADA DA SUPRA-ESCURIDÃO

Sombria; 8º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem transforme sua *rajada mística* numa *rajada da supra-escuridão*. Uma *rajada da supra-escuridão* inflige dano por energia negativa, que cura mortos-vivos em vez de causar-lhes dano (da mesma forma que as magias de *infligir*). Qualquer criatura atingida pelo ataque deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerá dois níveis negativos. Esses níveis desaparecem após 1 hora. Se um alvo receber tantos níveis negativos quanto seus Dados de Vida, morrerá.

RAJADA SOMBRIA

Menor; 4º; Essência Mística

Esta invocação da essência mística permite que o personagem modifique sua rajada mística, transformando-a numa *rajada sombria*. Qualquer criatura viva atingida por uma *rajada sombria* deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará cega por 1 rodada.

SALTOS E PIRUETAS

Mínima; 2º

O personagem invoca esta habilidade para adquirir uma agilidade fenomenal. Ele recebe +6 de bônus nos testes de Equilíbrio, Saltar e Acrobacia por um dia inteiro.

SENTIDO NULO

Menor; 4º

O personagem é capaz de aguçar sua visão e sua audição ao empregar esta invocação, recebendo sentido cego até 9 m durante um dia inteiro.

SEXTO SENTIDO SOMBRIO

Sombria; 9º

Com esta invocação, o personagem pode usar *sexto sentido* como a magia homônima. Se ele estiver a até 30 m e tiver linha de visão para o alvo da habilidade, poderá se comunicar telepaticamente com ele.

SOMBRAS DO DRENAR TEMPORÁRIO

Maior; 5º

Os poderes da escuridão disfarçam e protegem o personagem do perigo enquanto drenam a vitalidade dos inimigos próximos. Esta invocação lhe concede camuflagem total em qualquer área que não esteja fortemente iluminada (não funciona à luz do dia ou no raio de uma magia com o descritor [Luz]). Além disso, qualquer criatura viva adjacente ao personagem deve realizar um teste de resistência de Fortitude no início de seu turno para não sofrer

–4 de penalidade de Força durante 5 rodadas. Depois que uma criatura for afetada pelas *sombras do drenar temporário*, não poderá ser vítima desse efeito oriundo do mesmo personagem por um dia inteiro. A duração desta habilidade é de 5 rodadas, e qualquer magia ou efeito de luz de nível igual ou maior pode ser usado como contramágica ou para dissipá-la.

SORTE DO CAPETA

Mínima; 2º

O personagem que possui esta invocação é favorecido pelos poderes sombrios. Ele recebe um bônus de sorte equivalente ao seu modificador de Carisma (se houver) nos testes de resistência de Fortitude, Reflexos ou Vontade (escolhido pelo personagem cada vez que usar esta habilidade) durante um dia inteiro. Não é possível aplicar esta invocação a dois tipos de teste de resistência diferentes ao mesmo tempo. Esse bônus jamais pode exceder seu nível de classe.

TRILHA DE SOMBRAS

Sombria; 6º

Esta invocação permite que o personagem use *andar nas sombras* como a magia homônima. Cada hora que passar andando nas sombras com esta habilidade, o personagem recupera pontos de vida como se tivesse descansado o dia inteiro.

VER O INVISÍVEL

Mínima; 2º

Ao utilizar esta invocação, o personagem pode ativar grandes poderes visuais, que lhe permitem enxergar criaturas e objetos invisíveis (como a magia homônima). Ele também adquire visão no escuro até 18 m por um período de 24 horas.

VISÃO DIABÓLICA

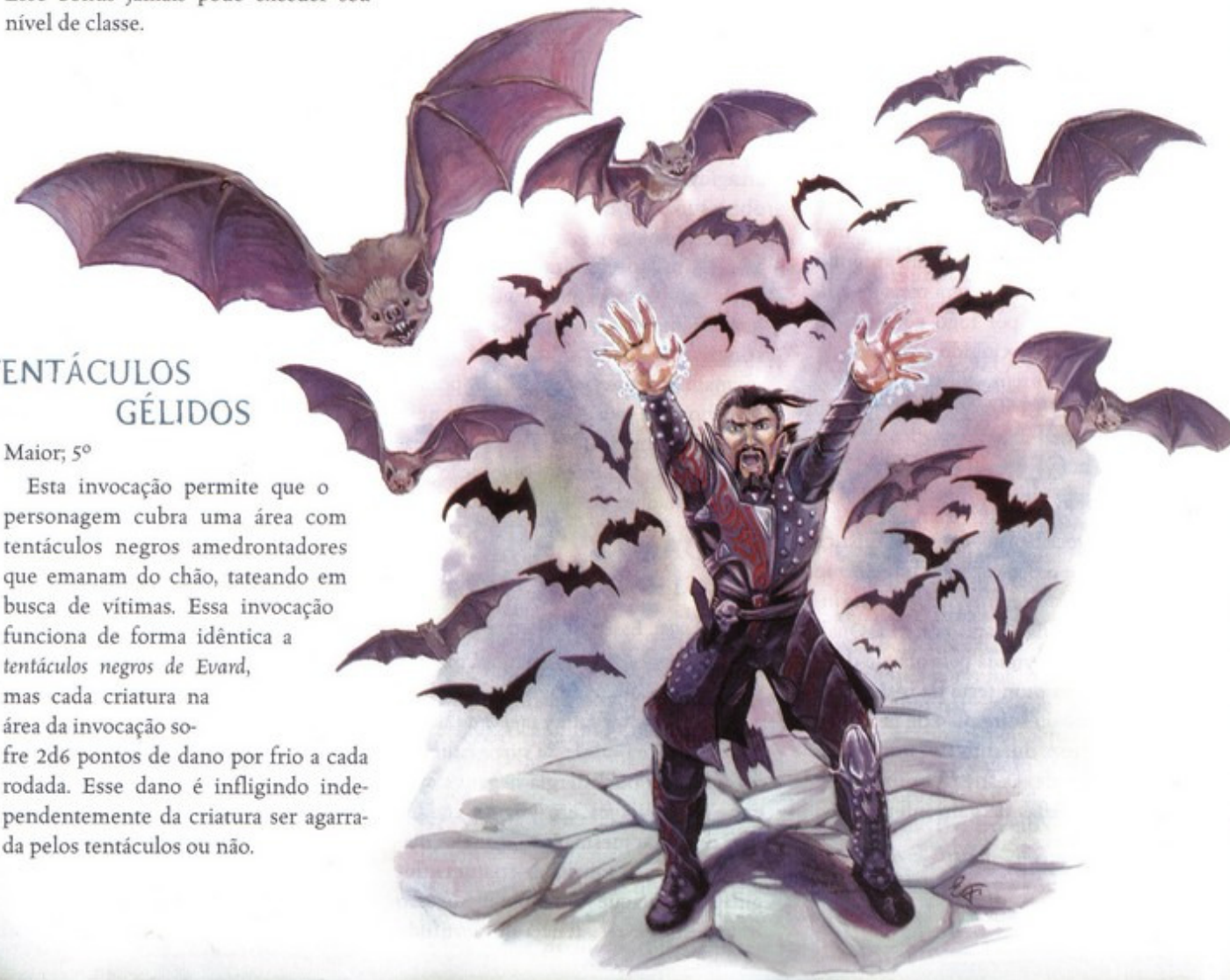
Mínima; 2º

O personagem ganha a acuidade visual de um diabo durante 24 horas. Ele consegue enxergar normalmente em escuridão mundana ou mágica até 9 m.

VÔO TENEBROSO

Menor; 3º

Ao empregar esta invocação, os poderes da escuridão alçam o personagem enquanto ele adquire um manto de sombras que lembram asas. Ele se torna capaz de voar com velocidade igual ao seu deslocamento terrestre e boa capacidade de manobra durante 24 horas.



TENTÁCULOS GÉLIDOS

Maior; 5º

Esta invocação permite que o personagem cubra uma área com tentáculos negros amedrontadores que emanam do chão, tateando em busca de vítimas. Essa invocação funciona de forma idêntica a *tentáculos negros de Evard*, mas cada criatura na área da invocação sofre 2d6 pontos de dano por frio a cada rodada. Esse dano é infligindo independentemente da criatura ser agarrada pelos tentáculos ou não.



Os conjuradores arcanos raramente conseguem atingir algum grau de competência sem aprender como tirar proveito do segundo conjunto de armas e ferramentas do repertório de um arcanista — os itens mágicos. As magias são poderosas e flexíveis, mas os itens mágicos são capazes de fornecer efeitos mágicos mais persistentes ou convenientes que exigiriam mais poder mágico do que um feiticeiro ou mago gostaria de despender. Conjurar *agilidade do gato* várias vezes gasta magias valiosas, mas qualquer personagem com riqueza ou sorte suficientes descobre que *luvas da Destreza* são uma forma bem melhor de obter os benefícios da magia de forma mais duradoura.

ITENS ALTERNATIVOS

Todos sabem que as poções são infusões mágicas peculiares guardadas em pequenos frascos, que os pergaminhos são longos rolos de papiro cobertos por estranhos símbolos de poder e que varinhas são bastões delgados que podem causar grandes efeitos com uma palavra de comando. No entanto, na criação e no uso dos itens mágicos, a forma segue a função, e não há motivo pelo qual as poções ou pergaminhos não possam ser feitos em formas menos convencionais desde que ainda funcionem da mesma maneira que os itens padrão.

Criar um item mágico numa forma alternativa geralmente não é tão eficiente quanto utilizar a maneira comum. As poções são criadas como pequenos frascos de bebida porque, ao longo de séculos de experiência, os conjuradores descobriram que ingerir um pequeno gole de uma infusão encantada é a maneira melhor e mais fácil de possibilitar um efeito de uso único para qualquer indivíduo, sem a necessidade de qualquer treinamento ou habilidade arcana. Portanto, gerar um item numa forma alternativa exige que o conjurador possua tanto o talento de criação padrão para a forma original quanto o talento Criar Item Maravilhoso, ambos empregados em conjunto para permitir a invenção de poções ou pergaminhos variantes, mantendo os benefícios do custo de criação de poções e pergaminhos.

Embora seja possível introduzir novos talentos de criação de itens num jogo, desde que essas novas formas sigam todas as regras de utilização das apresentações originais, o estabelecimento de mais regras não deveria ser necessário. Uma poção na forma de uma tablete que deve ser quebrado para ativar seu efeito é mecanicamente idêntica a uma poção a ser ingerida — não há necessidade de treinamento mágico para utilizá-la, sua magia é consumida com a ativação, e seu uso é uma atividade física moderadamente incômoda que provoca ataques de oportunidade dos inimigos nas proximidades. O tablete pode ser um pouco mais útil em certas situações (por exemplo, embaixo d'água, ou nas mãos de criaturas que não tenham como ingerir o conteúdo líquido de um frasco), mas a diferença é insignificante demais

para justificar a existência do talento Criar Tablete Mágico. Tanto as tabuletas quanto as poções preenchem o mesmo nicho no jogo.

Itens mágicos em formas alternativas são uma boa forma de acrescentar sabor e mistério à sua campanha. Se uma cultura é famosa por criar tabletes mágicos em vez de poções, os inimigos originários dessa civilização serão diferentes de todos os outros oponentes. Após as primeiras vezes em que encontrarem PdMs que utilizam tabletes para obter certos benefícios em combate, os personagens passarão a reconhecer esses itens como instrumentos de uma nação ou inimigo específico ("Vejam, esse assassino carregava tabletes-poção Abkatianos. Eles devem estar por trás disso!"). Mas tome cuidado para não exagerar nesse tipo de material alternativo — há uma razão pela qual certas formas são clássicas, e se os jogadores acabarem perdendo a noção das formas que os itens mágicos podem assumir em sua campanha, podem acabar perdendo mais tempo preocupando-se com isso do que se divertindo com o jogo.

POÇÕES

A poção padrão, naturalmente, é um frasco cheio de uma bebida mágica, criado para ser consumido por qualquer um e com as seguintes características.

- Uso único — uma vez consumida, a poção desaparece.
- Limitado a magias de 3º nível ou inferior.
- Não exige treinamento mágico especial — qualquer pessoa pode ingeri-la e adquirir seus benefícios mágicos.
- Deve ser manipulada fisicamente de alguma forma (destampada ou quebrada, e em seguida ingerida).
- Deve estar nas mãos do usuário para ser consumida.
- Seu uso provoca ataques de oportunidade.

Mas de acordo com essas diretrizes, seria possível criar várias formas alternativas para as poções.

Frutas Mágicas: Maçãs e romãs com propriedades mágicas são comuns na mitologia. Uma fruta-poção poderia consistir numa fatia de fruta embebida num preparado mágico que produz efeitos ao ser ingerida.

Tabletes Mágicos: Um pequeno tablete de cerâmica inscrito com runas mágicas poderia conter um efeito tipo poção. Ao ser quebrado pelas mãos de um indivíduo, o efeito é liberado.

Crânios Talismãs: O crânio de um animal pequeno (por exemplo um pássaro, rato ou ratazana) é encantado com uma única magia. Ao ser esmagado pelas mãos ou pés de um indivíduo, o talismã libera seu efeito armazenado.

Hóstias Mágicas: Uma fina camada de massa especialmente preparada e estampada com um símbolo arcano ou sagrado pode armazenar uma poção da mesma forma que um frasco de poção. Ao ser consumida, a magia armazenada surte efeito.

PERGAMINHOS

Ao contrário das poções, os pergaminhos exigem treinamento mágico (ou a capacidade de imitar esse treinamento através da perícia Usar Instrumento Mágico) para serem ativados corretamente. As características essenciais dos pergaminhos são as seguintes.

- Uso único — uma vez lido, as inscrições do pergaminho desaparecem.
- Ativação por complemento de magia — apenas um conjurador é capaz de ler um pergaminho corretamente, e pode ser necessário um teste de conjuração para ler um pergaminho contendo uma magia superior ao nível máximo que ele seria capaz de conjurar.
- É possível ativá-lo através da perícia Usar Instrumento Mágico.
- Deve ser manipulado fisicamente de forma complexa (segurado, desenrolado e lido).
- estar nas mãos do usuário para ser lido.
- Seu uso provoca ataques de oportunidade.

Algumas formas alternativas comuns para pergaminhos são descritas abaixo.

Jóia: Uma série complexa de gestos e sons é completada empunhando uma jóia especialmente preparada, e a magia armazenada em seu interior é liberada quando as palavras finais são proferidas. Assim como o



Uma guerreira ferida utiliza um tablete mágico

Ilustração de M. Moore

pergaminho no qual se inscreve uma magia, uma jóia se esvazia após a conjuração mas pode ser reutilizada.

Incendiário: A magia é armazenada numa mistura especial de pós e papéis cobertos de símbolos. Para usar um incendiário, o conjurador pronuncia as últimas palavras do encantamento enquanto ateia fogo ao preparado (geralmente através de uma propriedade mágica auxiliar do item que não exige uma ação adicional para ser ativada). O incendiário é consumido num clarão de cores brilhantes ou se desfaz em fumaça que serpenteia de maneira peculiar, completando a magia.

Macramé: A magia é armazenada numa trama pequena e complexa de nós atados com precisão. O usuário desfaz a trama puxando os fios corretos enquanto pronuncia as palavras finais de ativação.

Quando um pergaminho é encontrado no decorrer de uma campanha, o primeiro passo para utilizá-lo é decifrar seu texto mágico, mas como as formas variantes que não possuem magias armazenadas por escrito não podem ser decifradas com *ler magias*, devem ser identificadas com um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia).

NOVOS TIPOS DE ITENS

Os tipos básicos de itens descritos no *Livro do Mestre* — armaduras, armas, poções, pergaminhos, bastões, anéis, cajados, varinhas e itens maravilhosos — não são necessariamente os únicos possíveis. Em Faerûn, o mundo da campanha de FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS, as tatuagens mágicas, as runas mágicas e as magias contingentes são itens mágicos comuns, cada um criado da mesma forma que um item mágico padrão e exigindo seu próprio talento de criação de item (Tatuar Magia, Escrever Runa e Criar Magia Contingente). As runas mágicas são detalhadas no *Cenário de Campanha* FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS, as tatuagens mágicas foram descritas em *Raças de Faerûn*, e as magias contingentes apareceram no livro *Oriente Inacessível* (e foram incluídas no *Livro Completo do Arcano* para que possam ser usadas em qualquer campanha de D&D).

Quando uma forma variante de um item é suficientemente distinta da forma básica para precisar de um talento de criação de item e de um tipo próprio? Nos termos mais simples, sempre que uma das regras essenciais que se aplicam à sua criação ou ao seu uso mudar. Todos os três tipos de itens mencionados acima são razoavelmente similares a poções (todos são itens de uso único que podem ser ativados por qualquer pessoa, sem necessidade de treinamento ou aptidão mágica), mas cada um deles altera uma das características essenciais das poções. Por exemplo, são necessários apenas 10 minutos para escrever uma runa mágica, e elas podem ser empregadas em armadilhas mágicas simples. Uma tatuagem exige 1 hora para ser desenhada, e não provoca ataques de oportunidade ao ser ativada. As magias contingentes podem ser ajustadas para serem acionadas automaticamente, sem a necessidade de ações adicionais do portador. Todas essas diferenças modificam tanto as características do item que não podem ser reproduzidas pelo talento Preparar Poção, e portanto é preciso estabelecer novos talentos de criação de item para eles.

MAGIAS CONTINGENTES

Uma magia contingente é um efeito mágico de uso único, baseado numa só magia e instilado em uma criatura voluntária específica. Ela não ocupa espaço no corpo nem possui forma física, e permanece dormente até ser ativada (de forma similar ao efeito da magia *contingência*). Uma vez acionada, a magia contingente surte efeito sobre o portador imediatamente (ou é centralizada em seu espaço se for uma magia de área). O personagem precisa do talento Criar Magia Contingente para produzir este tipo de efeito.

Os gatilhos das magias contingentes costumam ser eventos que ocorrem com o portador, e podem incluir morrer, contrair doenças, ser exposto ao sopro de um dragão ou a dano por energia, cair, ser exposto a venenos, a ambientes perigosos (rodeado por fogo, imerso em água, etc.), sucumbir a efeitos de sono ou medo, sofrer níveis negativos ou ficar indefeso, surdo ou cego.

O preço de mercado de uma magia contingente é seu nível × nível de conjurador × 100 PO. Uma magia contingente deve ser preparada na presença de seu portador, e este fica sujeito às mesmas restrições que o conjurador (incapaz de conjurar outras magias enquanto ela estiver sendo preparada, presente 8 horas por dia, e assim por diante). Após ser designada a um portador, uma magia contingente não pode ser transferida para outra criatura, embora possa ser destruída (veja adiante). Uma magia contingente é ligada ao corpo do portador, vivo ou morto, e há histórias que circulam entre os aventureiros sobre magias contingentes que permaneceram dormentes por centenas de anos nos restos mortais de seus portadores, para se ativarem subitamente quando surge o gatilho apropriado.

Se o portador de uma magia contingente for alvo de *dissipar magia*, ela pode ser dissipada (mas não ativada) como se fosse um efeito ativo sobre o alvo. No caso de um *campo antimagia*, as magias contingentes são temporariamente suprimidas como qualquer outro item mágico.

A qualquer momento, um indivíduo pode portar um número de magias contingentes igual à sua quantidade de Dados de Vida. As tentativas de aplicar magias contingentes acima desse limite simplesmente fracassam.

GRIMÓRIOS

Embora a maioria das pessoas pense neles como tomos grossos e pesados de pergaminho ou velo encadernadas com capas decoradas e trancas pesadas, o grimório de um mago pode assumir praticamente qualquer forma. Um grimório pode ser composto por placas metálicas ligadas que servem como páginas, gravado em lâminas finas de marfim ou disfarçado por magia para parecer um escudo, um tabuleiro de jogos, um alaúde ou qualquer outro item mundano de tamanho equivalente.

Qualquer que seja sua aparência, os grimórios geralmente são classificados em dois grupos — arcanábulos e *grimoires*. Os arcanábulos, ou livros de trabalho, são os que o mago utiliza no dia-a-dia. Eles costumam conter magias rabiscadas fora de ordem, entremeadas por anotações e notas de conhecimento mágico, e muitas vezes sujos e manchados pelo uso em viagens e no campo.

Os *grimoires* são coleções formais e ordenadas de magias. Eles costumam ficar trancados, vigiados e escondidos, seja num depósito seguro ou na residência de um mago. A maioria ostenta tintas e ornamentações douradas, e podem ter até mesmo placas de platina ou de marfim polido em seu interior, gravadas ou estampadas com inscrições arcanas. Geralmente são grandes e costumam ter proporções insólitas (por exemplo, demasiadamente altos em relação à largura) e muitos têm os cantos em metal (para ornamentação e proteção) e capas em relevo ou entalhadas.

USANDO UM GRIMÓRIO

Todo mago possui um conjunto pessoal de anotações, fórmulas, escritas e cifras para registrar a execução de suas magias. Embora a linguagem e os conceitos básicos sejam os mesmos, nenhum mago consegue simplesmente abrir o grimório de outro e preparar magias. Sempre que tentar compreender o grimório de outro mago (incluindo tomos esquecidos encontrados em torres arruinadas ou livros de viagem tomados do tesouro dos inimigos), o leitor deve empregar *ler magias* ou obter sucesso num teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia) para identificar uma determinada magia (assim como seu propósito geral, caso ele ainda não a conheça). Até que o mago consiga decifrar a magia num grimório alheio, ela é inútil.

Os magos podem preparar magias de grimórios pertencentes a outros indivíduos ou copiá-los para o seu de acordo com as regras da seção Escritos Mágicos Arcanos no Capítulo 10 do *Livro do Jogador*. Existem duas circunstâncias especiais, discutidas abaixo, que merecem ser analisadas.

Mestres e Aprendizes: Os magos que aceitam aprendizes geralmente lhes ensinam as mesmas anotações e códigos que utilizam. Um mago tentando decifrar, preparar ou copiar uma magia do grimório de seu mestre (ou aprendiz) recebe +2 de bônus de circunstância no teste de Identificar Magia.

Dominando um Grimório Alheio: Ao invés de ter o trabalho de copiar todas as magias interessantes de um grimório alheio para o seu, o mago pode fazer um esforço dedicado a dominar as cifras e notações especiais do livro. Esse procedimento costuma ser chamado de sintonizar-se ao grimório (embora seja uma questão de tempo e estudo, e não um processo místico). Dominar um grimório exige um teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia mais poderosa do livro) e leva uma semana mais um dia para cada magia ali contida. Caso obtenha sucesso, o mago poderá usar o grimório como se fosse seu, sem a necessidade de novos testes de Identificar Magia para preparar ou copiar as magias. Se fracassar, não poderá tentar dominar o mesmo grimório até adquirir pelo menos 1 graduação adicional em Identificar Magia.

CONSTRUINDO UM GRIMÓRIO

Além de ornamentos e anotações falsas para despistar, todos os grimórios exigem uma página por nível (no mínimo uma página) para registrar uma determinada magia. As páginas da maior parte dos grimórios são tratadas e protegidas contra fogo, fungos, água, parasitas, manchas e outros problemas. Tudo isso torna um grimório, mesmo em branco, um artigo relativamente caro.

O custo base de 15 PO é suficiente para adquirir um volume bem encadernado em couro contendo 100 páginas de pergaminho, um estilo normalmente usado para outros livros de qualidade, como genealogias de famílias da nobreza ou as cópias mestras das obras publicadas por um estudioso. Materiais exóticos aumentam o custo e o peso do grimório proporcionalmente, e geralmente são reservados para *grimoires*, e não arcanábulos.

TABELA 5–1: GRIMÓRIOS

Capa	Peso	Dureza	Pontos de Vida	Custo
Couro	0,5 kg	2	+0	5 PO
Madeira fina	0,5 kg	3	+1	20 PO
Metal macio	2,5 kg	5	+4	100 PO
Metal duro	2,5 kg	7	+5	200 PO
Couro de dragão	1 kg	4	+2	200 PO
Estojo	+1 kg	+1	+1	+20 PO

Páginas (100)	Peso	Dureza	Pontos de Vida	Custo
Pergaminho	1 kg	+0	1	10 PO
Papel de linho	1 kg	+0	2	20 PO
Velo	1 kg	+0	3	50 PO
Osso ou marfim	2 kg	+0	4	100 PO
Lâmina metálica	10 kg	+1	8	500 PO

O peso, a dureza, os pontos de vida e o custo de um grimório comum é a soma de sua capa mais o material de suas páginas. Por exemplo, um livro com capa de aço (metal duro) e páginas em lâminas de cobre pesa 12,5 kg, tem dureza 8, 13 pontos de vida e custa 700 peças de ouro.

Todos os livros de qualidade podem ser encontrados com um estojo duplo à prova d'água de couro entalhado, suficientemente forte para protegê-los contra chuva forte ou soterramento na neve, mas não contra imersão prolongada. Os tratamentos físicos especiais (como banhos em tinturas herbáceas secretas e soluções alquímicas formuladas para retardar os danos causados por fogo e fungos) estão incluídos nos custos acima.

PROTEGENDO O GRIMÓRIO

Qualquer mago que disponha dos meios necessários protegerá seu grimório cuidadosamente contra acidentes, danos em combate ou roubo. A maioria dos arcanábulos possuem proteções simples e baratas (geralmente apenas *runas explosivas* ou *armadilha de fogo*), mas para a maioria dos magos, o risco de perder um livro de campo não é suficiente para justificar o custo de proteções mais poderosas.

Os *grimoires*, por outro lado, geralmente são guardados nos lugares mais secretos (às vezes até mesmo em outros planos) e equipados com armadilhas mecânicas, guardiões leais e magias defensivas letais. As proteções aplicadas a esses grimórios podem assumir virtualmente qualquer forma, desde aranhas ou cobras venenosas sustentadas magicamente e ampolas de gases soníferos ou paralisantes até lâminas ou agulhas envenenadas escondidas nas trancas, portas ou guarnições dos cofres e armários onde ficam escondidos. Essas armadilhas nunca colocam o livro em risco, mas nos demais aspectos são praticamente ilimitadas quanto aos tipos de dano que podem infligir nos intrusos.

As proteções mágicas podem acrescentar milhares de peças de ouro ao custo do tomo mais simples. Algumas das mais comuns incluem:

Resistente a Energia (Menor): O livro possui resistência 5 contra ataques de ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônicos.

Abjuração (moderada); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *resistência a elementos*; Preço +1.000 PO.

Resistente a Energia (Maior): O livro possui resistência 12 contra ataques de ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônicos.

Abjuração (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *proteção contra elementos*; Preço +1.000 PO.

Encantado: O livro aparenta e transmite a sensação de algo diferente, similar em tamanho (não mais de 25% maior ou menor em qualquer dimensão) e peso (entre a metade e o dobro do peso original). Com uma palavra de comando, o livro muda da aparência normal para a encantada, mas qualquer um que o tocar enquanto estiver disfarçado pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 14) para desacreditar a ilusão.

Ilusão (moderada); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *imagem maior*; Preço +2.000 PO.

Pungente: O livro é embebido numa essência urticante que repele insetos nocivos. Qualquer criatura que tocar o tomo antes de proferir a palavra de comando deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará enjoado por 1d4+1 rodadas.

Conjuração (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *névoa fétida*; Preço +2.000 PO.

Levitante: O livro paira no ar em qualquer ponto onde seja colocado, de forma semelhante a um *bastão imóvel* (embora ele só consiga sustentar o próprio peso).



Um grimório bem protegido

Transmutação (moderada); NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *levitação*; Preço +2.000 PO.

À Prova d'Água: O livro é impermeável ao dano causado por imersão ou exposição à água.

Abjuração (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *suportar elementos*; Preço +1.000 PO.

Armadilha Mágica: Uma armadilha mágica foi incorporada ao livro (por exemplo, *mãos flamejantes* que atacam qualquer indivíduo que manipule o objeto, com exceção do proprietário). A armadilha pode ser ajustada para ser ativada quando o livro for tocado, aberto, ou quando uma página específica é consultada. É possível empregar qualquer magia apropriada a uma armadilha (consulte Exemplos de Armadilhas no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* para sugestões e preços).

Embora a introdução de novos itens mágicos numa campanha desperte o interesse de praticamente qualquer personagem, os membros das classes de conjuração arcana geralmente têm uma motivação mais intensa que os demais na descoberta e estudo de magias inéditas. O restante deste capítulo apresenta diversos novos itens mágicos, bem como itens revisados de suplementos anteriores, que podem ser especialmente valiosos para os conjuradores arcanos — ou seus inimigos.

As informações básicas sobre todas as habilidades e itens descritos adiante podem ser encontradas no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*.

NOVO MATERIAL ESPECIAL

Os membros da classe de prestígio Discípulo da Estrela Verde (consulte a página 26) dependem de uma substância preciosa chamada metal estelar para adquirir suas habilidades características. O metal estelar também pode ser empregado na criação de armas particularmente poderosas contra criaturas que não sejam nativas do Plano Material, ou na fabricação de armaduras de qualidade similar às de adamante.

Metal Estelar: Esta liga de qualidade superior é feita de ferro refinado de meteoros que surgem durante as raras visitas do cometa Alhazarde. O metal estelar é extraordinariamente duro, e equivale ao adamante para todos os propósitos (consulte o *Livro do Mestre*), incluindo ignorar Redução de Dano ou conceder Redução de Dano se usado em armaduras. Ele também possui uma conexão mágica inerente com o Plano Material, o que significa que as armas fabricadas com essa liga são especialmente efetivas contra criaturas de outros planos. As armas de metal estelar infligem 1d6 pontos de dano adicional contra criaturas planares que estiverem no Plano Material.

Criar uma arma de metal estelar custa 5.000 PO a mais que um similar de aço. Armaduras de metal estelar custam o mesmo que suas equivalentes de adamante.

Ilustração de R. Spencer

Tabela 5–2: Novos Itens Mágicos

Proteção para Grimórios	Custo/Modificador do Preço Base
Armadilha Mágica	Variável
À Prova d'Água	+1.000 PO
Resistente a Energia (Menor)	+1.000 PO
Encantado	+2.000 PO
Pungente	+2.000 PO
Levitante	+2.000 PO
Resistente a Energia (Maior)	+3.000 PO

Material Especial	Custo
Metal Estelar	+5.000 PO

Habilidades Especiais de Armaduras	Custo
Proteção Contra a Morte	+1 de bônus
Devoradora de Magias	+3 de bônus
Á Prova de Transmutação	+5 de bônus

Armaduras Específicas	Custo
Camisão de Mitral das Névoas	21.300 PO
Casaco Escarlate de Ilpharzz	28.300 PO
O Diabrete Vingativo	46.245 PO

Habilidades Especiais de Armas	Custo
Anti-Mago	+1 de bônus
Habilidosa	+2 de bônus
Repelente	+3 de bônus

Anéis	Custo
Conhecimento	23.250 PO
Controle Mágico	67.600 PO
Poder Arcano	20.000 PO
Teurgia	20.000 PO

Bastão	Custo
Bastão da Fúria +1	26.800 PO
Bastão da Fúria +2	38.800 PO
Bastão da Fúria +3	58.800 PO
Bastão da Fúria +4	77.600 PO
Bastão da Fúria +5	95.600 PO
Bastão da Interferência	72.000 PO
Cetro do Bruxo	28.000 PO

Bastões Metamágicos	Custo
Metamágico, Cooperar	10.500 PO
Metamágico, Cooperar, maior	24.300 PO
Metamágico, Cooperar, menor	2.700 PO
Metamágico, Corrente	108.000 PO
Metamágico, Corrente, maior	243.000 PO
Metamágico, Corrente, menor	27.200 PO
Metamágico, Esculpir	21.600 PO
Metamágico, Esculpir, maior	48.600 PO
Metamágico, Esculpir, menor	5.400 PO
Metamágico, Substituir	10.500 PO
Metamágico, Substituir, maior	24.300 PO
Metamágico, Substituir, menor	2.700 PO

NOVAS HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMADURAS

Embora a maioria dos feiticeiros e magos raramente optem por vestir armaduras, as classes arcanas que costumam fazê-lo (incluindo bardos, bruxos e magos da guerra) descobrem que certas habilidades especiais são um acréscimo útil à parca proteção das armaduras leves que usam.

Proteção Contra a Morte: Uma vez por dia, um indivíduo vestindo uma armadura com esta habilidade especial, ao ser atingido por um efeito de morte (magias letais, efeitos mágicos de morte, drenar energia e todos os efeitos de energia negativa, como os causados pelas magias de *infligir* ou *toque macabro*), pode ignorá-lo.

Necromancia (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *proteção contra a morte*; Preço +1 de bônus.

Devoradora de Magias: Este tipo de armadura normalmente é decorado com espirais e bocas com presas. Ele funciona como uma *armadura da Resistência à Magia* com Resistência à Magia 13, mas qualquer magia que vise o usuário e não consiga superar sua resistência é consumida, fornecendo ao portador 1d8 pontos de vida temporários, até o máximo de 8 pontos (independente da quantidade de magias consumidas pela armadura). Os pontos de vida temporários adquiridos desta forma duram até uma hora.

Transmutação (forte); NC 16º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *desejo restrito*, *Resistência à Magia*; Preço +3 de bônus.

À Prova de Transmutação: Um personagem vestindo esta armadura é imune a qualquer efeito de transmutação que altere sua forma, incluindo efeitos de metamorfose e petrificação, bem como desintegração (ele ainda pode ser reduzido a –10 pontos de vida pela magia *desintegrar*, mas seus restos mortais não se transformam em pó). O usuário pode optar por permitir que magias específicas ignorem a proteção da armadura (por exemplo, para conjurar magias de transmutação sobre si mesmo, ou para receber os benefícios de *metamorfose* ou *aumentar pessoa* de um conjurador aliado).

Abjuração (forte); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *imunidade a magia*; Preço +5 de bônus.

DESCRIÇÃO DAS NOVAS ARMADURAS ESPECÍFICAS

As armaduras a seguir geralmente são fabricadas exatamente com as características descritas adiante.

Casaco Escarlate de Ilpharzz: Tingido de vermelho berrante, o *casaco escarlate de Ilpharzz* é uma *armadura de couro +4* bordada com fios de ouro em motivos de chamas. Como uma ação livre, o usuário pode comandá-lo a se incendiar três vezes por dia, envolvendo-se em chamas mágicas que emanam luz como uma tocha. O usuário não é prejudicado pelas chamas, e recebe +4 de bônus de deflexão na CA e resistência a fogo 15 enquanto elas durarem. Qualquer criatura que ataque o portador com uma arma natural ou de ataque corpo a corpo (exceto armas de haste) sofre 1d4 pontos de dano por fogo a cada ataque. Um *casaco escarlate* pode arder durante 1 minuto cada vez que é ativado.

Abjuração (moderada); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo de fogo*, *resistência a energia*, *escudo arcano*; Preço 28.300 PO; Custo 14.230 PO + 1.125 XP.

Camisão de Mitral das Névoas: Forjado com uma liga de mitral branco-prateada, o *camisão de mitral das névoas* é um *camisão de mitral +2* que, com uma palavra de comando, preen-

Tabela 5–2: Novos Itens Mágicos (continuação)

Cajados	Custo
Abertura	42.200 PO
Ação Etérea	57.300 PO
Aprisionamento	36.750 PO
Crânios	39.200 PO
Escuridão Abissal	98.200 PO
Maestria	223.000 PO
Noite	30.000 PO
Olhos	34.700 PO
Transporte	67.500 PO
Visão	42.800 PO

Itens Maravilhosos	Custo
Alaúde doss	9.800 PO
Aroma da morte coagulada	4.500 PO
Aroma dos sonhos	1.500 PO
Bandolim canaith	23.400 PO
Bandurra fochluchana	1.900 PO
Cásula do poder maligno maior	18.000 PO
Cásula do poder maligno menor	8.000 PO
Cinto da resistência à magia	90.000 PO

Itens Maravilhosos	Custo
Cinto de muitos bolsos	11.000 PO
Cítara de Mac-Fuirmidh	2.900 PO
Colete da resistência +1	1.000 PO
Colete da resistência +2	4.000 PO
Colete da resistência +3	9.000 PO
Colete da resistência +4	16.000 PO
Colete da resistência +5	25.000 PO
Contrato de Nephtas	1.400 PO
Elmo da fênix	53.000 PO
Garrafa dos pensamentos	20.000 PO
Harpa de anstruth	60.000 PO
Harpa de ollamh	83.600 PO
Lentes da escuridão	7.700 PO
Lira de cli	37.600 PO
Livro de sangue	21.300 PO
Pedras mensageiras (par)	15.000 PO
Pó da dispersão	2.100 PO
Pó do véu negro	750 PO
Roupa impermeável de Dyrr	123.000 PO
Tapete de boas-vindas	30.000 PO

che o quadrado do usuário com brumas prateadas. A névoa concede camuflagem ao portador mas não interfere com sua visão. A armadura emana brumas durante 1 minuto por uso, até sete vezes por dia. Finalmente, uma vez por dia, o portador dessa armadura pode assumir *forma gasosa* por até 10 minutos.

Abjuração (moderada); NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *forma gasosa*, *névoa obscurecente*; Preço 21.300 PO; Custo 11.200 PO + 808 XP.

O Diabrete Vingativo: Forjado na forma do rosto de um diabrete sorrindo com alegria maliciosa, este objeto é um broquel animado +4 que pode ser comandado, como uma ação padrão, a cuspir veneno uma vez por dia. A saliva venenosa é um ataque de toque à distância com alcance de 9 m que inflige 1d4+6 pontos de dano por fogo, 1d10 pontos de dano temporário de Constituição e mais 1d10 pontos de dano temporário de Constituição 1 minuto mais tarde (cada ocorrência de dano de Constituição pode ser anulada por um teste de resistência de Fortitude [CD 17]). O *diabrete vingativo* também possui a tendência insólita a rir maldosamente sempre que deflete a arma de um oponente, uma qualidade inquietante, porém inofensiva.

Transmutação (forte); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar objetos*, *envenenamento*, *criar chamas*; Preço 46.245 PO.



Casaco escarlate de Ilpharzz

NOVAS HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMAS

Nem todos os inimigos podem ser derrotados com magias. Quando o combate é uma necessidade, os personagens arcanos preferem armas fáceis de usar ou que oferecem a habilidade de manter os inimigos à distância.

Repelente: Uma arma com esta propriedade tem a capacidade de empurrar seus alvos para trás. Caso atinja o oponente, ele deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou será empurrado 3 m (ou cairá no chão se esse deslocamento não for possível). Caso fracasse no primeiro teste, o alvo deve realizar outro teste de resistência de Fortitude (CD 19) para não ficar atordoado durante 1 rodada.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *repulsão*; Preço +3 de bônus.

Anti-Mago: As armas criadas com esta propriedade são temidas com razão pelos conjuradores arcanos. Contra qualquer criatura com magias arcanas preparadas ou magias disponíveis sem preparação, ou contra indivíduos com a capacidade de usar habilidades arcanas similares a magia, o bônus de melhoria efetivo de uma arma anti-mago é +2 que o normal (de forma que uma *espada longa* +1 se torna uma *espada longa* +3 contra conjuradores arcanos) e inflige 2d6 pontos de dano adicional. Arcos, bestas e fundas anti-mago concedem esta habilidade à sua munição.

Ilustração de R. Spencer

Conjuração (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dissipar magia*; Preço +1 de bônus.

Habilidosa: Muito valorizada pelos conjuradores arcanos, uma arma habilidosa pode ser empunhada sem penalidade por um personagem que não saiba usá-la. Além disso, o bônus base de ataque do portador aumenta para, no mínimo, 3/4 de seu nível (como um clérigo com o mesmo nível de personagem) ao atacar com uma arma habilidosa, embora esse bônus não se aplique a qualquer outra arma, mesmo que a arma habilidosa esteja sendo empunhada ao mesmo tempo.

Esta habilidade especial só pode ser conferida a armas de ataque corpo a corpo.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *transformação de Tenser*; Preço +2 de bônus.

DESCRIÇÃO DOS NOVOS ANÉIS

Os anéis mágicos a seguir possuem poderes e habilidades que os tornam muito valorizados pelos conjuradores arcanos.

Poder Arcano: Geralmente feito de bronze, um *anel do poder arcano* é forjado na forma de uma serpente devorando a própria cauda. Quando utilizado por um conjurador arcano, o anel fornece +1 de bônus no nível de conjurador arcano para propósitos de testes de penetração, de conjuração e todas as variáveis dependentes de nível de qualquer magia arcana conjurada pelo portador.

Abjuração (moderada); NC 8º; Forjar Anel, *desejo restrito*, *arma mágica maior*; Preço 20.000 PO.

Conhecimento: Ao pronunciar uma palavra de comando, uma criatura usando um *anel do conhecimento* pode usar *lendas e histórias* e *conto das rochas* uma vez por semana, e encontrar armadilhas mágicas criadas por símbolos, runas e selos obtendo sucesso num teste de Procurar, da mesma forma que um ladino.

Adivinhação (forte); NC 12º; Forjar Anel, *encontrar armadilhas*, *lendas e histórias*, *conto das rochas*; Preço 23.250 PO.

Controle Mágico: Este anel poderoso costuma ser fabricado em ouro e cravejado com pequenas esferas de prata. O usuário fica ciente de qualquer conjuração que ocorra a menos de 18 m, e consegue identificar a magia (mesmo que não possa ver a conjuração ou seus efeitos) com um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Se obtiver sucesso nesse teste, uma vez por dia o portador pode comandar o anel a realizar uma contramágica (sem preparar uma ação e sem necessidade de um teste de dissipar) ou modificar o alvo ou o ponto de efeito da magia para qualquer alvo ou ponto no raio de 18 m (incluindo a si mesmo, caso deseje redirecionar uma magia potencialmente benéfica). Se o usuário escolher um alvo inválido (por exemplo, um animal para um magia que afeta apenas humanóides, ou um ponto de efeito fora do alcance da magia em relação ao conjurador original), a magia funcionará normalmente, e a tentativa de redirecioná-la será desperdiçada. Se o usuário estiver na área de efeito de uma magia redirecionada, sofrerá seus efeitos normalmente.

Adivinhação (forte); NC 14º; Forjar Anel, *detectar magia*, *dissipar magia*, *refletir magias*, o criador deve possuir 10 graduações em Identificar Magia; Preço 67.600 PO.

Ilustração de M. Moore



Tordek conhecendo um cajado repelente

Teurgia: Normalmente esculpido num único pedaço de coral polido, um *anel da teurgia* funciona de forma diferente dependendo do tipo de conjurador arcano que o utiliza. Para os magos e outros personagens que preparam magias, o anel serve como um grimório portátil e facilmente acessível, capaz de armazenar até três magias de qualquer nível que o personagem possa conjurar. Como uma ação de movimento, o usuário pode transferir qualquer magia no anel para o lugar desocupado de uma magia do nível apropriado, e ela fica instantaneamente pronta para ser conjurada, como se tivesse sido preparada com antecedência. O usuário não pode transferir uma magia do *anel da teurgia* para o lugar de uma magia que já tenha sido conjurada, apenas para um lugar que tenha sido deixado deliberadamente desocupado para preparar a magia, o que lhe fornece algum grau de espontaneidade nas magias disponíveis, mesmo que não receba magias diárias adicionais. Por exemplo, um mago de 5º nível poderia armazenar *bola de fogo*, *dissipar magia* e *vôo* no anel, e deixar o lugar de uma magia de 3º nível vago, tendo assim à disposição uma magia ofensiva, defensiva ou de fuga conforme a necessidade.



Cetro do bruxo

Os feiticeiros e outros personagens que não preparam magias recebem um benefício diferente do *anel da teurgia*. Cada magia armazenada no anel pode ser usada como uma magia adicional conhecida desde que o personagem possua o lugar de uma magia de nível adequado disponível. A magia armazenada desaparece do anel após ser conjurada, mas o usuário pode armazenar magias que não estejam em sua lista para serem usadas novamente. Por exemplo, um bardo que não possua *esfera da invisibilidade* em sua lista de magias conhecidas poderia pedir que o mago do grupo carregasse essa magia em seu anel, de forma que ambos poderiam dispor da magia se necessário.

Quaisquer componentes materiais ou de XP são fornecidos no momento em que a magia é conjurada a partir do anel, e não quando ela é armazenada.

Universal (moderada); NC 12º; Forjar Anel, *melhoria mnemônica de Rary*; Preço 20.000 PO.

DESCRIÇÃO DOS NOVOS BASTÕES

Os bastões são instrumentos parecidos com cetros, alguns dotados de poderes mágicos exclusivos e outros capazes de ampliar os efeitos das magias conjuradas através deles.

Bastão da Fúria: Este tipo de bastão normalmente tem a ponta esculpida na forma de uma divindade zangada. Além de fornecer ao portador um bônus de deflexão na Classe de Armadura (de +1 a +5, dependendo do tipo de bastão), o *bastão da fúria* permite que o conjurador aumente a eficácia de uma magia de 6º nível ou inferior por dia, alterando-a como os efeitos do talento Potencializar Magia. Ativar esta habilidade é uma ação livre e não afeta o nível ou o tempo de execução da magia alterada (mesmo para feiticeiros e outros conjuradores espontâneos).

Abjuração (forte); NC 17º; Criar Bastão, Potencializar Magia, Foco em Magia, proteção contra o caos/mal/bem /ordem, o criador deve possuir nível de conjurador pelo menos três vezes maior que o bônus colocado no bastão; Preço 26.800 PO (+1), 38.800 PO (+2), 58.800 PO (+3), 77.600 PO (+4), 95.600 PO (+5).

Bastão da Interferência: Esse instrumento poderoso impede a operação de outros itens mágicos. Três vezes por dia, com uma palavra de comando, o *bastão da interferência* dispara um raio brilhante cor de safira que atinge infalivelmente uma única criatura a até 18 m. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19), ou o funcionamento de todos os itens mágicos que estiverem em seu poder é suprimido por 1 minuto, como se tivessem sido alvo de *dissipar magia*.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Bastão, *dissipar magia maior*; Preço 72.000 PO.

Cetro do Bruxo: Este instrumento terrível é uma *maça leve* +2 com a ponta na forma de um crânio demoníaco com chifres. Quando é empunhado, confere +2 de bônus profano nos ataques de toque à distância. Além disso, um bruxo (ou qualquer outro personagem capaz de invocar uma *rajada mística*) pode optar por gastar cargas do cetro para aumentar o dano de sua *rajada mística*.

Dano Adicional	Cargas
+1d6	1 carga
+2d6	2 cargas
+3d6	3 cargas
+4d6	5 cargas

O portador do bastão pode gastar até 5 cargas em qualquer período de 24 horas. O bastão é criado com 50 cargas. Após todas serem consumidas, o bastão permanecerá como uma *maça leve* +2, mas não fornecerá mais o bônus nas jogadas de ataque de toque à distância.

Necromancia (moderada); NC 10º; Criar Bastão, *rogar maldição*; Preço 28.000 PO; Peso 1,5 kg.

Ilustração de E. Fiegenschuh

BASTÕES METAMÁGICOS

Esses bastões armazenam a essência de um talento metamágico mas não modificam o nível da magia alterada. Os bastões metamágicos aqui apresentados (modelados de acordo com os novos talentos metamágicos apresentados no Capítulo 3 deste livro) funcionam em todos os aspectos como aqueles descritos no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*.

Bastões Metamágicos Maiores e Menores: Os bastões metamágicos normais podem ser usados com magias do 6º nível ou menos. Os bastões menores só podem ser usados para magias de 3º nível ou menos, ao passo que os bastões maiores podem ser usados para magias até do 9º nível.

Metamágico, Corrente: O portador pode conjurar até três magias por dia que afetam vários alvos como se estivessem sob o efeito do talento Corrente de Magia.

Sem escola (forte); NC 17º; Criar Bastão, Corrente de Magia; Preço 27.200 PO (menor), 108.000 PO (normal), 243.000 PO (maior).

Metamágico, Cooperar: O portador consegue conjurar até três magias cooperativamente como se estivessem sob o efeito do talento Magia Cooperativa.

Sem escola (forte); NC 17º; Criar Bastão, Magia Cooperativa; Preço 2.700 PO (menor), 10.500 PO (normal), 24.300 PO (maior).

Metamágico, Esculpir: O portador é capaz de conjurar até três magias por dia cujas áreas podem ser modificadas como se estivessem sob o efeito do talento Esculpir Magia.

Sem escola (forte); NC 17º; Criar Bastão, Esculpir Magia; Preço 5.400 PO (menor), 21.600 PO (normal), 24.300 PO (maior).

Metamágico, Substituir: Existem quatro tipos deste bastão, cada um sintonizado a um tipo diferente de energia (ácido, frio, eletricidade ou fogo). O portador pode conjurar até três magias por dia como se estivesse utilizando o talento Substituir Energia apropriado.

Sem escola (forte); NC 17º; Criar Bastão, Substituir Energia do tipo apropriado; Preço 2.700 PO (menor), 10.500 PO (normal), 24.300 PO (maior).

DESCRIÇÃO DOS NOVOS CAJADOS

Poucos itens mágicos são tão característicos (ou ameaçadores) quanto o cajado de um arcanista, e um conjurador com um desses itens em mãos dá trabalho até mesmo ao mais resistente inimigo.

Aprisionamento: Um cajado deste tipo é pequeno e feito de latão. Embora a maioria date de eras pregressas e só restem poucas cargas, alguns são de fabricação mais recente. Permite usar as seguintes magias:

- *Âncora dimensional* (1 carga)
- *Esfera resiliente de Otiluke* (1 carga)

Abjuração (moderada); NC 8º; Criar Varinha, *âncora dimensional, esfera resiliente de Otiluke*; Preço 36.750 PO.

Ação Etérea: Feito de madeira lisa adornada com três faixas de prata, este cajado é um *bordão do toque espectral +1* e permite usar as seguintes magias:

- *Passeio etéreo* (1 carga)
- *Piscar* (1 carga)

Quando todas as suas cargas forem consumidas, o cajado continua a ser um *bordão do toque espectral +1*.

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Cajado, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *piscar, passeio etéreo, viagem planar*; Preço 57.300 PO.

Olhos: Um cajado espiralado banhado em prata e com um grande âmbar na ponta, permite o uso das seguintes magias:

- *Olho arcano* (1 carga)
- *Remover cegueira/surdez* (1 carga)
- *Ver o invisível* (1 carga)

Adivinhação (moderada); NC 8º; Criar Bastão, *olho arcano, remover cegueira/surdez, ver o invisível*; Preço 34.700 PO.

Escuridão Demoníaca: Vistos pela primeira vez há muito tempo nas mãos de humanos e drow a serviço de demônios e diabos poderosos, esses cajados são feitos de ébano ou osso polido, e costumam ter uma garra metálica em uma ou ambas as pontas. Quando empunhado por qualquer criatura boa, um *cajado da escuridão demoníaca* impõe um nível negativo que permanece enquanto o personagem estiver com o item. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (incluindo magias de *restauração*) enquanto o alvo segurar o cajado. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *Escuridão* (1 carga)
- *Invocar criaturas IX* (apenas um pesadelo voador) (2 cargas)
- *Dissipar magia* (2 cargas)
- *Criar mortos-vivos menores* (2 cargas)

Variada (forte); NC 17º; Criar Varinha, *criar mortos-vivos menores, escuridão, dissipar magia, invocar criaturas IX*, o criador deve ser mau; Preço 98.200 PO.

Maestria: Forjado com quatro cabos de adamante trançados, essa arma dupla é um *cajado axiomático da repulsão +4* (consulte a habilidade especial repulsão no início deste capítulo) e um *cajado +1*. Além de suas poderosas propriedades como arma, ele também permite o uso das seguintes magias:

- *Âncora dimensional* (1 carga)
- *Dominar monstro* (3 cargas)
- *Imobilizar pessoa* (1 carga)
- *Repulsão* (2 cargas)

Quando todas as suas cargas forem consumidas, o *cajado da maestria* continua a ser um *cajado axiomático da repulsão +4/cajado +1*.

Noite: Este cajado de madeira negra é entalhado com runas simbolizando escuridão, noite e estrelas (incluindo uma que lembra um tríbulo brutal). O cajado concede ao portador imunidade ao olhar da confusão do tríbulo brutal, além de permitir o uso das seguintes magias:

- *Escuridão* (serve como contramágica e dissipa qualquer magia de luz independente do nível) (1 carga)
- *Invocar criatura VI* (invoca apenas um tríbulo brutal abissal, pode ser usado uma vez por semana) (2 cargas)
- *Visão na penumbra** (1 carga)
- *Visão no escuro* (1 carga)

Se o tríbulo brutal abissal invocado for morto, o cajado desfaz-se em pó.

Variada (moderada); NC 11º; Criar Varinha, *escuridão, visão no escuro, dissipar magia, visão na penumbra**, *invocar criatura VI*; Preço 30.000 PO.

* Nova magia descrita na página **129**.

Abertura: Este cajado de madeira é esculpido com imagens de portas, muitas das quais têm dobradiças de ferro em relevo e fechaduras falsas em miniatura. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *Abrir/fechar* (1 carga)
- *Arrombar* (1 carga)
- *Criar passagens* (1 carga)
- *Despedaçar* (1 carga)

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Cajado, *arrombar, abrir/fechar, criar passagens, despedaçar*; Preço 42.200 PO.

Crânios: Este cajado pode ser feito de ébano com um crânio esculpido em marfim na ponta, ou esculpido do osso da coxa de um gigante com um crânio polido na ponta. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *Criar mortos-vivos menores* (1 carga)
- *Curar ferimentos leves* (1 carga)
- *Infligir ferimentos leves em massa* (2 cargas)
- *Infligir ferimentos leves* (1 carga)

Necromancia (moderada); NC 9º; Criar Cajado, *criar mortos-vivos menores, curar ferimentos leves, infligir ferimentos leves, infligir ferimentos leves em massa*; Preço 39.200 PO.

Transporte: Originalmente criado por um mago conhecido como Sussurro, este cajado é oco (feito de arame em forma de cajado), com uma jóia marrom não lapidada em cada extremidade. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *Piscar* (1 carga)
- *Porta dimensional* (1 carga)
- *Teletransporte* (2 cargas)

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Cajado, *piscar, porta dimensional, teletransporte*; Preço 67.500 PO.

Visão: Cortado de um bambu e decorado com tiras de couro branco, este cajado delgado parece mais delicado que os demais. Permite o uso das seguintes magias:

- *Ver o invisível* (1 carga)
- *Visão no escuro* (1 carga)
- *Remover cegueira/surdez* (1 carga)
- *Visão da verdade* (2 cargas)

Cada uso desse cajado é mentalmente estressante e requer que o usuário obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 12) ou sofrerá 1 ponto de dano temporário de Inteligência.

Adivinhação (forte); NC 12º; Criar Cajado, *visão no escuro, ver o invisível, remover cegueira/surdez, visão da verdade*; Preço 42.800 PO.

DESCRIÇÃO DOS NOVOS ITENS METAMÁGICOS

Embora muitos dos itens aqui descritos tenham sido inventados por conjuradores arcanos para sua própria segurança, conveniência e conforto, a maioria deles pode ser usada por qualquer personagem.

Aroma da Morte Coagulada: Este fluido escuro e viscoso geralmente é armazenado num frasco pequeno e aplicado como um perfume. Uma rodada após ser exposto ao ar, ele cria uma nuvem invisível de gás venenoso num raio de 3 m, com duração de 1 minuto. A criatura usando o *aroma da morte coagulada* fica protegida contra os efeitos da nuvem, mas todas as demais criaturas expostas com 3 Dados de Vida ou menos morrem sem direito a teste de resistência. As criaturas com 4 a 6 Dados de Vida precisam realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 17) a cada rodada em que permanecerem expostos ao efeito para não morrerem (e sofrem 1d4 pontos de dano temporário de Constituição caso obtenham sucesso), e as criaturas com mais de 6 Dados de Vida sofrem 1d4 pontos de dano temporário de Constituição (Fortitude CD 17 reduz à metade). A nuvem se desloca juntamente com o usuário.

Se o frasco for aberto mas o líquido em seu interior não for aplicado imediatamente a uma criatura, a nuvem de gás venenoso formada se espalha preenchendo apenas um raio de 1,5 m, centralizada no vidro aberto ou no lugar onde o líquido foi derramado. Esta nuvem também dura 1 minuto.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *névoa mortal*, o criador deve possuir 4 graduações em Ofícios (alquimia); Preço 4.500 PO.

Aroma dos Sonhos: Este líquido prateado geralmente é armazenado num frasco pequeno e aplicado como um perfume. Uma rodada após ser exposto ao ar, ele cria uma nuvem invisível de gás venenoso num raio de 3 m, com duração de 1 minuto. A criatura usando o aroma é imune aos seus efeitos, mas as demais criaturas expostas ao gás devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou adormecerão durante 1 minuto. Uma rodada mais tarde, as criaturas expostas (quer estejam dormindo ou não) devem realizar outro teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou adormecerão por 1 hora. As criaturas adormecidas ficam indefesas. A nuvem se desloca juntamente com o usuário.

Se o frasco for aberto mas o líquido em seu interior não for aplicado imediatamente a uma criatura, a nuvem de gás formada se espalha preenchendo apenas um raio de 1,5 m, centralizada no vidro aberto ou no lugar onde o líquido foi derramado. Esta nuvem também dura 1 minuto.

Encantamento (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *sono profundo*, o criador deve possuir 4 graduações em Ofícios (alquimia); Preço 1.500 PO.

Cinto de Muitos Bolsos: Este cinturão não parece ser nada além do que um artigo de vestuário de qualidade, mas uma inspeção mais detalhada revela oito pequenos compartimentos ao longo da parte anterior. Na verdade, ao todo existem sessenta e quatro algibeiras extradimensionais no cinto, pois existem mais sete "atrás" de cada um dos oito bolsos aparentes. Cada um deles é similar a uma *mochila de carga* em miniatura, capaz de conter o volume de um cubo com 30 cm de aresta pesando até 5 kg. Além disso, se o portador possuir um familiar, qualquer bolso é capaz de abrigá-lo qualquer que seja seu tamanho ou peso. O familiar não precisa de comida, água ou ar enquanto permanecer no compartimento, mas qualquer outra criatura viva de tamanho adequado colocada dentro de um dos bolsos tem ar suficiente para apenas 1 minuto, e morre asfixiada depois desse período.

Qualquer coisa armazenada nos bolsos do cinto tem peso efetivo nulo, e não afeta a capacidade de carga do usuário desde que o item esteja sendo usado ao redor da cintura. Se for removido, o cinto pesa um décimo do peso total de todos os itens armazenados em seu interior.

Enquanto estiver ao redor da cintura do usuário, o item responde ao seu desejo de acessar algum objeto armazenado (abrindo o compartimento correto) ou de guardar alguma coisa

(abrindo um bolso vazio). Recuperar um item específico de dentro do cinto é uma ação de movimento, mas não provoca ataques de oportunidade como ocorreria em outras situações.

Conjuração (moderado); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *bolsa para familiar**, *arca secreta de Leomund*, *localizar objeto*; Preço 11.000 PO; Peso 0,5 kg.

* Nova magia descrita na página 113.

Cinto da Resistência à Magia: Quando usado ao redor da cintura, esta faixa com bordados intricados concede Resistência à Magia 21 ao usuário.

Abjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *Resistência à Magia*; Preço 90.000 PO.

Livro de Sangue: Encadernado em couro vermelho-sangue com trava de bronze, esse grimório de velo é à prova d'água e de fogo, pode ser trancado e contém até quarenta e cinco magias de qualquer nível. Além disso, uma vez por dia, seu proprietário pode usar o livro para conjurar *invocar criaturas IV*, trazendo um cão yeth. O livro também pode ser empregado para conjurar *dedo da morte* uma vez por dia, mas cada vez que é usado dessa forma ele drena permanentemente 1 ponto de vida do usuário. É preciso segurar o livro para utilizar seus poderes.

Conjuração (forte), necromancia (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *dedo da morte*, *invocar criaturas IV*; Preço 21.300 PO; Peso 1,5 kg.

Cásula do Poder Maligno: Esta faixa longa de tecido escarlate bordado é coberta de símbolos arcanos e desenhos místicos. Utilizado ao redor do pescoço (ocupando o mesmo espaço no corpo que um amuleto), a *cásula do poder maligno* acrescenta 1d6 pontos de dano (menor) ou 2d6 pontos de dano (maior) a qualquer *rajada mística* invocada pelo usuário, ou a qualquer magia conjurada por ele que inflija dano de pontos de vida e possua o descritor [Caótico].

Evocação (moderada); NC 6º (menor) ou 9º (maior); Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser capaz de invocar uma *rajada mística* ou de conjurar *martelo do caos*; Preço 8.000 PO (menor), 18.000 PO (maior).

Contrato de Nephtas: Facilmente confundido com um pergaminho se for encontrado no meio de um tesouro, esse item é na verdade um contrato mágico, geralmente contido num tubo de marfim e escrito em tinta negra sobre velo marrom-dourado. As cláusulas do contrato estão em branco, e o usuário pode preenchê-las com quaisquer instruções, acordos ou condições que desejar. Quando é assinado, contudo, o verdadeiro poder do item se revela a ambas as partes, e qualquer signatário que quebre o contrato torna-se alvo de uma maldição que o deixa cego, surdo e mudo (sem direito a teste de resistência, embora a Resistência à Magia ainda se aplique). A maldição do *contrato de Nephtas* só pode ser removida através das magias *remover maldição* com 8º nível de conjurador ou *cancelar encantamento* (CD 25).

Como um contrato normalmente envolve duas partes concordando com uma série de condições, termos não específicos podem permitir que um signatário inteligente escape sem sofrer a maldição. Por exemplo, se um aventureiro assinar um contrato com um rei declarando que matará um dragão nas Colinas do Norte na véspera da lua nova, o contrato na verdade deixa o termo em aberto, pois não especifica "na próxima lua nova", mesmo que isso tenha sido a intenção e o interesse de ambas as partes.

Os contratos assinados por criaturas sob influência de efeitos de feitiço ou compulsão são nulos e inválidos.

Encantamento (moderado); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *missão menor*; Preço 1.400 PO.

Pó da Dispersão: Esse pó fino se parece com outros tipos de pós mágicos, e um só punhado arremessado ao ar cria uma nuvem translúcida de 3 m de altura, 3 m de comprimento e 3 m de largura. As criaturas do lado de fora da nuvem podem enxergar em seu interior e através dela (embora sua visão fique ligeiramente embaçada), mas quaisquer ataques à distância que penetrarem ou atravessarem a nuvem têm 50% de chance de falha. As criaturas no interior da área de efeito realizam as jogadas de ataque normalmente.

A nuvem persiste por 3 minutos, mas um vento moderado (+16 km/h) a dispersa em 4 rodadas. Um vento forte (+31 km/h) a dispersa em 1 rodada, e qualquer magia que inflija dano por fogo destrói qualquer parte da nuvem em sua área de efeito. O pó não pode ser usado debaixo d'água.

Ilusão (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *nublar*, *poeira ofuscante*; Preço 2.100 PO.

Roupa Impermeável de Dyrr: Este robe de seda negra é bordado com fios de adamante num elegante padrão de cachoeira. Ele confere +9 de bônus de armadura ao usuário, e uma vez por dia pode ser comandado para criar uma *barreira de lâminas* como uma ação de rodada completa. A magia produz apenas uma parede de lâminas giratórias (6 m de altura e até 27 m de diâmetro, centralizada na localização atual do usuário), que dura 18 minutos ou até ser dissipada como uma ação padrão. Enquanto vestir a *roupa impermeável de Dyrr*, o portador é capaz de atravessar a barreira sem se ferir, embora não receba a mesma proteção contra qualquer outra *barreira de lâminas*.

Abjuração (forte); NC 18º; Criar Item Maravilhoso, *barreira de lâminas*, *armadura arcana*; Preço 123.000 PO; Peso 1,5 kg.

Instrumentos Bárdicos: Acredita-se que um bardo sábio e poderoso chamado Falataer criou os primeiros desses instrumentos, e os utilizava para testar e recompensar os estudantes dos setes níveis de seu colégio. Desde então, outros têm copiado os projetos, homenageando Falataer ao manter os nomes que ele usava. Cada instrumento possui um conjunto único de poderes que podem ser ativados automaticamente por qualquer um com graduações suficientes na Perícia de Atuação apropriada, mas para personagens desprovidos desse requisito, alguns deles impõem um nível negativo enquanto forem carregados. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (incluindo magias de *restauração*) enquanto o item estiver sendo empunhado.

Bandurra Fochluchana: Este alaúde de três cordas obra-prima concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +1 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos de música de proteção, *fascinar* e *sugestão*. O instrumento pode ser tocado por qualquer pessoa para produzir *luz* uma vez por dia. Qualquer personagem com 2 graduações em Atuação (instrumentos de corda) também consegue usar a bandurra para conjurar *brilho*, *consertar* e *mensagem* uma vez por dia.

Transmutação (tênue), evocação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *brilho*, *luz*, *consertar*, *mensagem*, o criador deve ser um bardo; Preço 1.900 PO; Peso 1,5 kg.

Cítara de Mac-Fuirmidh: Este alaúde obra-prima em forma de pêra concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +2 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos de música de proteção, *fascinar* e *sugestão*. A cítara pode ser tocada por qualquer pessoa com 4 graduações em Atuação (instrumentos de corda) para conjurar *curar ferimentos leves*, *armadura arcana* e *sono* uma vez por dia.

Variada (tênue); NC 3º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *curar ferimentos leves*, *armadura arcana*, *sono*, o criador deve ser um bardo; Preço 2.900 PO; Peso 1,5 kg.

Alaúde de Doss: Este alaúde obra-prima concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +3 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos de música de proteção, *fascinar* e *sugestão*. Um personagem com 6 graduações em Atuação (instrumentos de corda) pode usar o instrumento para conjurar *retardar envenenamento*, *imobilizar pessoa* e *reflexos* uma vez por dia. Ao ser empunhado, o *alaúde de doss* impõe um nível negativo a qualquer criatura que não possua pelo menos 6 graduações em Atuação (instrumentos de corda).



Elmo da fênix

Variada (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *retardar envenenamento*, *imobilizar pessoa*, *reflexos*, o criador deve ser um bardo; Preço 9.800 PO; Peso 1,5 kg.

Bandolim de Canaith: Este bandolim obra-prima de oito cordas concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +4 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos de música de proteção, *fascinar* e *sugestão*. Um personagem com 8 graduações em Atuação (instrumentos de corda) pode usar o instrumento para conjurar *curar ferimentos graves*, *dissipar magia* e *invocar criatura III* uma vez por dia. Ao ser empunhado, o instrumento impõe um nível negativo a qualquer criatura que não possua pelo menos 8 graduações em Atuação (instrumentos de corda).

Variada (tênue); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos graves*, *dissipar magia*, *invocar criaturas III*, o criador deve ser um bardo; Preço 23.400 PO; Peso 1,5 kg.

Lira de Cli: Esta lira obra-prima concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +5 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos de música de proteção, *fascinar* e *sugestão*. Um personagem com 10 graduações em Atuação (instrumentos de corda) pode usar o instrumento para conjurar *cancelar encantamento*, *porta dimensional* e *grito* uma vez por dia. Ao ser empunhado, o instrumento impõe um nível negativo a qualquer criatura que não possua pelo menos 10 graduações em Atuação (instrumentos de corda).

Variada (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *cancelar encantamento*, *porta dimensional*, *grito*, o criador deve ser um bardo; Preço 37.600 PO; Peso 1,5 kg.

Harpa de Anstruth: Esta harpa obra-prima concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +6 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos de música de proteção, *fascinar* e *sugestão*. Um personagem com 12 graduações em Atuação (instrumentos de corda) pode usar o instrumento para conjurar *controlar a água*, *curar ferimentos leves em massa* e *névoa mental* uma vez por dia. Ao ser empunhado, o instrumento impõe um nível negativo a qualquer criatura que não possua pelo menos 12 graduações em Atuação (instrumentos de corda).

Variada (forte); NC 14º; Criar Item Maravilhoso, *controlar a água*, *curar ferimentos leves em massa*, *névoa mental*, o criador deve ser um bardo; Preço 60.000 PO; Peso 1,5 kg.

Harpa de Ollamh: Esta harpa obra-prima concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação (instrumentos de corda) e +7 de bônus de competência nos testes de música de bardo para os efeitos de música de proteção, *fascinar* e *sugestão*. Um personagem com 14 graduações em Atuação (instrumentos de corda) pode usar o instrumento para conjurar *controlar o clima*, *ataque visual* e *repulsão* uma vez por dia. Ao ser empunhado, o instrumento impõe um nível negativo a qualquer criatura que não possua pelo menos 14 graduações em Atuação (instrumentos de corda).

Variada (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *controlar o clima*, *ataque visual*, *repulsão*, o criador deve ser um bardo; Preço 83.600 PO; Peso 1,5 kg.

Lentes da Escuridão: Estas duas lentes de vidro escuro se encaixam sobre os olhos do usuário, concedendo +4 de bônus nos testes de resistência contra magias de ilusão (padrão), magias com o descritor [Luz] e qualquer efeito luminoso que cause cegueira (como *muralha prismática*).

Abjuração (tênue), evocação (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *escuridão*, *resistência*; Preço 7.700 PO.

Elmo da Fênix: Este elmo é forjado em cobre e marchetado com prata e ouro, estilizado na forma de uma fênix com as asas encolhidas, as patas protegendo a testa e a cabeça ador-

Ilustração de M. Moore

nando a testa do usuário. Ao ser usado, o elmo concede ao portador visão na penumbra e a capacidade de usar *queda suave, flecha de chamas, vôo, resistência a elementos* e *falar com animais* (apenas com pássaros) uma vez por dia.

Variada (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *queda suave, flecha de chamas, vôo, visão na penumbra**, *resistência a elementos, falar com animais*; Preço 53.000 PO; Peso 1,5 kg.

* Nova magia descrita na página 129.

Pó do Véu Negro: Uma pitada desse pó escuro, semelhante a fuligem, ao ser polvilhado numa área, cria uma nuvem de 3 m de altura numa dispersão de 3 m centralizada no conjurador. A nuvem permanece no mesmo lugar por 2d4 rodadas, e qualquer criatura apanhada em sua área (ou que ingressar nela) fica cega enquanto permanecer ali e 1d4 rodadas após sair, a menos que obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13).

Necromancia (tênue); NC 3º; Criar Item Maravilhoso, *cegueria/surdez*; Preço 750 PO.

Tapete de Boas-Vindas: Este carpete de qualidade parece um objeto normal de decoração, com 1,5 m por 3 m. Quando comandado a proteger uma área, ele se anima e tenta segurar, e depois agarrar, qualquer criatura Grande ou menor que pisar sobre ele. O proprietário pode determinar uma senha que permita que as criaturas passem sem serem atacadas, e pode comandar o tapete de até 9 m de distância (embora ele não precise estar presente para que o tapete ataque). O carpete pode atacar uma criatura por vez; a menos que seja destruído, ele continua a tentar segurar ou agarrar seu alvo até ser ordenado a libertá-lo.

Transmutação (moderada), evocação (moderada); NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos, mão poderosa de Bigby*; Preço 30.000 PO; Peso 7,5 kg.

Tapete de Boas-Vindas Animado: ND 5; construto (Grande); 13d10 DV; 71 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 20, toque 9, surpresa 20; Atq Base +9; Agr +23; Atq toque corpo a corpo: segurar +22 (sem dano); Atq Ttl toque corpo a corpo: segurar +22 (sem dano); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m; AE agarrar aprimorado; QE características de construto; Tend. N; TR Fort +4, Ref +4, Von +4; For 31, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o *tapete de boas-vindas* precisa atingir um oponente da sua categoria de tamanho ou menor com seu ataque (ele possui +4 de bônus racial nos ataques para segurar, já considerados nas estatísticas acima). Caso prenda a criatura, poderá iniciar a manobra Agarrar como ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se vencer o teste de Agarrar, o adversário ficará imobilizado.

Pedras Mensageiras: Estes itens costumam parecer duas pedras não-lapidadas. Uma vez por dia, cada pedra do par é capaz de *enviar mensagem* (como a magia homônima) ao portador da outra. Se a outra pedra não estiver em posse de outra criatura, a mensagem não é enviada e o usuário fica ciente de isso ocorreu. Se qualquer uma das pedras do par for destruída, a outra se torna inútil.

Evocação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *enviar mensagem*; Preço 15.000 PO (par); Peso 0,5 kg.

Garrafa dos Pensamentos: Um recipiente de vidro verde grosso, uma *garrafa dos pensamentos* pode ser usada para guardar pensamentos, memórias, experiência ou magias. Uma única garrafa é capaz de conter cinco pensamentos ou memórias por vez, ou a experiência atual de uma criatura, ou as magias preparadas de um conjurador. Qualquer indivíduo que tocar o recipiente e proferir a palavra de comando adquire instantaneamente o conhecimento do seu conteúdo, mas não acessa os pensamentos, as memórias ou as magias em seu interior até decidir fazê-lo conscientemente. Armazenar ou recuperar qualquer coisa de uma *garrafa dos pensamentos* exige uma rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Pensamentos: A garrafa pode armazenar idéias, comunicações ou conclusões específicas. Uma vez depositada, a memória desaparece da mente do usuário, mas este se recorda de sua natureza geral. Por exemplo, se tiver inserido o nome de um assassino, essa informação se esvairia de sua memória e não poderia ser recuperada por qualquer procedimento, mas o personagem saberia que a garrafa contém esse dado. Da mesma forma, mensagens secretas e informações confidenciais podem ser escondidas na *garrafa dos pensamentos* para serem transmitidas a outra pessoa.

Memórias: As lembranças do usuário a respeito dos eventos de um único dia podem ser armazenadas na garrafa. Uma vez depositados, o usuário recorda-se da natureza geral da memória ("o dia em que executamos o Ritual de Vínculo"), mas perde todos os detalhes do evento em si.

Experiência: Uma *garrafa dos pensamentos* pode ser usada para recuperar perdas de nível da mesma forma que a magia *restauração*, mas funciona em situações que a própria magia não consegue reverter (incluindo níveis perdidos devido a morte, mas não os níveis negativos impostos por itens mágicos como uma arma sagrada). Quando a experiência do usuário for armazenada no item, ele será capaz de acessá-lo posteriormente para restaurar seu total de XP exatamente ao nível anterior, anulando qualquer perda ocorrida desde então. Armazenar experiência na garrafa é um procedimento trabalhoso, e o usuário deve pagar 500 XP (deduzidos antes do processo). Apenas a criatura que armazenou a experiência será capaz de recuperá-la, mas caso o item seja destruído ou perdido, ele não sofre qualquer conseqüência negativa.

Magias: Um usuário que prepara suas magias consegue armazenar algumas ou todas as suas magias memorizadas na *garrafa dos pensamentos*. Qualquer magia depositada no item é gasta como se tivesse sido conjurada, mas pode ser recuperada a qualquer momento e ser preparada normalmente. Os magos costumam utilizar esta função para criar uma espécie de grimório de reserva, escondendo *garrafas dos pensamentos* em locais seguros para a eventualidade de seus grimórios serem perdidos ou destruídos. Apenas o personagem que armazenou as magias é capaz de recuperá-las, e se a garrafa for destruída, elas se perdem sem causar conseqüências.

Encantamento (forte); NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *ordem, modificar memória*; Preço 20.000 PO; Peso 0,5 kg.

Colete da Resistência: Estas roupas oferecem proteção mágica na forma de +1 a +5 de bônus de resistência em todos os testes de resistência.

Abjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *resistência*, o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus do colete; Preço 1.000 PO (+1), 4.000 PO (+2), 9.000 PO (+3), 16.000 PO (+4), 25.000 PO (+5); Peso 0,5 kg.



Ilustração de M. Carvotta

Monstros de natureza bizarra e poder arcano costumam andar de mãos dadas, pois a magia que os arcanistas de nível elevado são capazes de manipular é capaz de convocar extra-planares de locais longínquos, construir paródias artificiais de criaturas vivas ou alterar criaturas mundanas de forma muito além da vontade da natureza. Algumas criaturas com essência mágica própria são atraídas pelo poder arcano, muitas vezes com a esperança de alimentar-se da magia de um conjurador ou com a intenção de destruir aqueles que utilizam a mágica como arma.

CRIATURA PSEUDONATURAL

Além das incontáveis distâncias que separam as estrelas, as criaturas pseudonaturais residem além dos planos conhecidos, abrigadas em reinos distantes de insanidade. Quando são invocadas ao Plano Material, geralmente assumem a forma e as habilidades de criaturas familiares, embora possuam uma aparência bem mais grotesca que a de suas contrapartes terrestres. Como alternativa, eles podem surgir com um aspecto mais consistente com suas origens, manifestando-se como massas de tentáculos retorcidos ou formas ainda mais horrendas.

EXEMPLO DE CRIATURA PSEUDONATURAL

Este horror oscilante tem um corpo que lembra vagamente o de um cavalo, mas com as patas dianteiras e as asas de uma enorme ave profana. Pústulas grotescas irrompem de sua carne, emanando fluidos, e uma longa cauda serpenteante se agita atrás da criatura.

Este exemplo utiliza um hipogrifo de 3 DV como criatura-base.

Hipogrifo Pseudonatural

Extra-Planar (Grande)
Dados de Vida: 3d10+9 (25 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), vôo 30 m (médio)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+4) e mordida +1 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque certeiro

Qualidades Especiais: Alterar forma, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, resistência a ácido e eletricidade 5, faro, Resistência à Magia 13

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 3, Sab 13, Car 8

Perícias: Ouvir +4, Observar +8

Talentos: Esquiva, Inversão

Ambiente: Terrestre e subterrâneo (qualquer)

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4–6 DV (Grande); 7–9 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Combate

Um hipogrifo pseudonatural mergulha sobre a presa e ataca com as garras das patas dianteiras. Quando não é capaz disso, arremete com suas garras e bico.

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, um hipogrifo pseudonatural pode assumir a forma de uma grotesca massa de tentáculos (embora esse aspecto alienígena não tenha efeito sobre as habilidades da criatura). Os outros indivíduos sofrem –1 de penalidade de moral em suas jogadas de ataque contra a criatura nessa forma alterada.

Ataque Certeiro (Sob): Uma vez por dia, um hipogrifo pseudonatural é capaz de obter +20 de bônus de intuição numa única jogada de ataque. Além disso, ele não está sujeito à chance de falha contra indivíduos com camuflagem ou camuflagem total ao desferir este ataque.

Perícias: Os hipogrifos recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

COMO CRIAR UMA CRIATURA PSEUDONATURAL

"Pseudonatural" é um modelo que pode ser acrescentado a qualquer criatura corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base").

Uma criatura pseudonatural conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações abaixo. Embora seu tipo se altere, não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque ou pontos de perícia.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para extra-planar. Seu tamanho permanece inalterado.

Ataques Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todos os ataques especiais da criatura-base e também adquire o seguinte.

Ataque Certeiro (Sob): Uma vez por dia, uma criatura pseudonatural é capaz de obter +20 de bônus de intuição numa única jogada de ataque. Além disso, ela não está sujeita à chance de falha contra indivíduos com camuflagem ou camuflagem total ao desferir este ataque.

Qualidades Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes.

Resistência (Ext): Uma criatura pseudonatural tem resistência a ácido e eletricidade de acordo com os Dados de Vida da criatura-base (consulte a tabela abaixo).

Redução de Dano (Ext): Uma criatura pseudonatural recebe Redução de Dano de acordo com os Dados de Vida da criatura-base (consulte a tabela abaixo).

Resistência à Magia (Ext): Uma criatura pseudonatural adquire Resistência à Magia igual a 10 + os Dados de Vida da criatura-base (no máximo 25).

Dados de Vida	Resistência a Ácido e Eletricidade	Redução de Dano
1–3	5	—
4–7	5	5/mágico
8–11	10	5/mágico
12 ou mais	15	10/mágico

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, uma criatura pseudonatural pode assumir a forma de uma grotesca massa de tentáculos (ou outra forma repulsiva determinada pelo Mestre). Apesar desse aspecto alienígena, suas habilidades permanecem inalteradas. Os outros indivíduos sofrem –1 de penalidade de moral em suas jogadas de ataque contra a criatura nessa forma alterada.

Habilidades: Idêntico à criatura-base, mas a Inteligência mínima é 3.



Ilustração de D. Crabapple

Hipogrifo pseudonatural

Ambiente: Terrestre e subterrâneo (qualquer).

Nível de Desafio: Ate 3 DV, idêntico à criatura-base; de 4 a 11 DV, idêntico à criatura-base +1; 12 DV ou mais, idêntico à criatura-base +2.

CRIATURA EFÍGIE

As criaturas efígies são autômatos animados por magia e construídos na forma de outras criaturas vivas. São seres de engrenagens e alquimia, animados por um espírito elemental aprisionado em suas cascas mecânicas. Artífices e artesãos mágicos capazes de criar tais complexidades são raros, por isso essas criaturas não são comuns.

Ao contrário da maioria dos demais construtos, a verdadeira natureza de uma efígie nem sempre é imediatamente perceptível. Algumas são bastante realistas, e só revelam sua verdadeira natureza após sofrer danos graves. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para perceber que a efígie é um autômato, e não uma criatura viva.

As efígies realizam apenas o que seus criadores as instruem a fazer. Elas não tiram conclusões próprias e seguem as ordens ao pé da letra, sem se importar com a própria segurança. Os comandos devem ser simples, como "fique aqui e ataque qualquer elfo que entrar na sala" ou "siga-me e defenda meu grupo contra qualquer atacante".

O criador de uma efígie pode comandá-la se ela estiver a até 18 m e for capaz de vê-lo e ouvi-lo. Se não receber novas instruções, ela continua a seguir a última ordem com todo empenho, mas irá se defender se for atacada. O criador de uma efígie pode ordenar que a criatura obedeça aos comandos de outro indivíduo (que por sua vez pode mandá-la obedecer mais alguém), mas sempre pode recuperar o controle de sua criação comandando que ela obedeça apenas a ele.

As efígies danificadas podem ser consertadas mediante qualquer magia de *consertar danos* (consulte o Capítulo 4) ou através de trabalho manual numa oficina ou laboratório apropriado. O indivíduo realizando os reparos deve possuir o talento Criar Construto (consulte o *Livro dos Monstros*) ou 10 graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia), além de gastar 50 PO e 1 hora por ponto de vida restaurado.

EXEMPLO DE CRIATURA EFÍGIE

Com pelagem castanho-amarelada e uma juba curta, esse leão enorme fita o horizonte sem qualquer expressão, estranhamente quieto e imóvel. Ele tem protuberâncias ósseas ao redor dos olhos e dos ombros, e seu pêlo parece se emaranhar nas juntas de uma forma peculiar.

Este exemplo utiliza um leão atroz com 8 DV como criatura-base.

Leão Atroz Efígie

Construto (Grande)
Dados de Vida: 8d10+30 (74 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +6/+19
Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 1d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d6+9) e mordida +10 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d6+4
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/adamante, características de construto, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +2
Habilidades: For 29, Des 13, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: —
Talentos: Foco em Arma (garra)
Ambiente: Qualquer
Organização: Qualquer
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: Nenhuma
Ajuste de Nível: —

Leão atroz efígie

Ilustração de F. Vohwinkel

Combate

Como um leão atroz natural, uma efígie ataca saltando sobre seu oponente com garras e dentes.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o leão atroz efígie precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Ao realizar uma investida, o leão atroz efígie pode realizar um ataque total, incluindo dois ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque corpo a corpo +15, dano 1d6+9.

COMO CRIAR UMA EFÍGIE

"Efígie" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer aberração corpórea, animal, dragão, gigante, humanóide, besta mágica, humanóide monstruoso ou inseto (daqui por diante denominada "criatura-base").

Uma efígie conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para construto. Ela perde todos os subtipos e não recebe o subtipo aprimorado. Calcule o bônus base de ataque, os testes de resistência, talentos e perícias de acordo com as instruções abaixo.

Dados de Vida e Pontos de Vida: Elimine os Dados de Vida adquiridos por nível de classe (até no mínimo 1) e modifique o restante para d10. Como um construto, a criatura perde quaisquer pontos de vida adicionais pelo valor de Constituição, mas recebe pontos de vida conforme o tamanho, de acordo com a tabela abaixo:

Tamanho do Construto	Pontos de Vida Adicionais
Minúsculo a Miúdo	—
Pequeno	10
Médio	20
Grande	30
Enorme	40
Imenso	60
Colossal	80

Deslocamento: Idêntico a criatura-base.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural de uma efígie aumenta em 2 pontos. O material de que ela é composta normalmente é mais resistente do que tecido orgânico.

Bônus Base de Ataque: Como um construto, o bônus base de ataque de uma criatura efígie equivale a 3/4 dos seus pontos de vida (como um clérigo).

Ataque: Uma efígie conserva todos os ataques naturais da criatura-base e sabe usar as mesmas armas. Uma efígie baseada numa criatura humanóide ou de forma humana sem ataques naturais adquire um ataque de pancada conforme a tabela abaixo, que pode empregar no lugar de uma arma. Uma efígie com dois ataques de pancada pode usar uma arma em uma das mãos e desferir uma pancada com a mão inábil com –5 de penalidade, acrescentando 1/2 de seu bônus de Força na jogada de dano.

Tamanho	Pontos de Vida Adicionais
Minúsculo a Mínimo	—
Miúdo	1 pancada (1d2 mais 1,5 × bônus de For)
Pequeno	1 pancada (1d3 mais 1,5 × bônus de For)
Médio	1 pancada (1d4 mais 1,5 × bônus de For)
Grande	2 pancadas (1d6 mais bônus de For)
Enorme	2 pancadas (2d6 mais bônus de For)
Imenso	2 pancadas (3d6 mais bônus de For)
Colossal	2 pancadas (4d6 mais bônus de For)

Ataques Especiais: Uma efígie perde todos os ataques especiais sobrenaturais, habilidades similares a magia, e ataques especiais extraordinários para os quais os testes de resistência do alvo sejam baseados na Constituição (já que a criatura-base perde seu valor de Con). Ela conserva todos os ataques especiais extraordinários que não permitem teste de resistência (como rasgar, dilacerar ou constrição) ou cujo teste de resistência seja baseado em Força (como atropelar) ou Destreza (como os espinhos de um uivante).

Qualidades Especiais: Uma efígie perde todas as qualidades especiais da criatura-base, mas recebe as qualidades especiais abaixo.

Redução de Dano (Sob): Uma efígie adquire redução de dano baseada nos Dados de Vida da criatura-base:

Dados de Vida	Redução de Dano
1–3	1/adamante
4–6	3/adamante
7–10	5/adamante
11–15	7/adamante
16–20	10/adamante
21 ou mais	15/adamante

Teste de Resistência: Os bônus base de resistência são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV e Von +1/3 DV.

Habilidades: A Força de uma criatura efígie aumenta em 4, e ela sofre –2 de penalidade em Destreza. Ela não possui valores de Constituição nem de Inteligência, sua Sabedoria é 11 e seu Carisma, 1.

Perícias e Talentos: Uma criatura efígie perde todos os pontos de perícia e todos os talentos, exceto aqueles que aprimoram seus ataques (como Ataque Natural Aprimorado, Ataques Múltiplos, Acuidade com Arma ou Foco em Arma).

Ambiente: Qualquer.

Organização: Nenhuma.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro.

Progressão: Nenhuma.

Ajuste de Nível: —

COMO CONSTRUIR UMA EFÍGIE

Uma efígie pode ser construída empregando a habilidade de classe Criar Efígie da classe de prestígio mestre das efígies (consulte a página 30) ou através do talento Criar Construto (consulte o *Livro dos Monstros*).

Uma efígie construída com o talento Criar Construto utiliza um corpo feito de madeira, couro, metal e arame, fabricado com um teste de Ofícios (carpintaria, curtição ou metalurgia) ou de Conhecimento (arquitetura e engenharia) (CD 15). O custo depende do tamanho da criatura:

Miúdo	500 PO
Pequeno	1.000 PO
Médio	2.000 PO
Grande	5.000 PO
Enorme	10.000 PO
Imenso	25.000 PO
Colossal	50.000 PO

O preço de mercado de uma criatura efígie equivale ao custo do seu corpo mais 2.000 PO por Dado de Vida. O custo de criação corresponde ao custo do corpo mais 1.000 PO e 80 XP por Dado de Vida, e requer um nível mínimo de conjurador igual ao número de Dados de Vida da criatura.

MAGESCULPIDAS

As criaturas magesculpidas são mortos-vivos profundamente aprimorados e fortificados através de meios arcanos. Eles são mais difíceis de atacar em combate corpo a corpo e mais resistentes à expulsão, e adquirem a capacidade de conjurar magias. O processo é bem mais efetivo quando aplicado aos mortos-vivos inteligentes, em vez dos desprovidos de consciência, já que os primeiros podem empregar estratégia ao descarregar suas magias.

Um morto-vivo magesculpido pode ser identificado pelas runas que recobrem seu corpo, quer entalhadas em seu esqueleto

ou tatuadas em sua pele apodrecida. À primeira vista ou durante um combate, as runas só podem ser percebidas com um teste de Observar (CD 15). Caso contrário, parecerão meras rachaduras em seus ossos ou rugas em sua pele.

Apenas magos ou feiticeiros dotados do talento Criar Item Maravilhoso e com nível suficientemente elevado para conjurar as magias a serem imbuídas no corpo do morto-vivo são capazes de criar criaturas magesculpidas. O processo leva tantos dias quanto o valor de Sabedoria do morto-vivo (mínimo de 10 dias) e requer o gasto de 1.000 PO em materiais de tatuagem ou gravação, além de 500 XP × o valor de Sabedoria do morto-vivo.

Mortos-vivos com capacidade de conjuração arcana podem magesculpir a si mesmos.

EXEMPLO DE CRIATURA MAGESCULPIDA

Este humanóide emaciado e desprovido de pelos tem os olhos vermelhos ardentes e os dentes afiados dos carniçais mortos-vivos, mas ao ser visto mais de perto, é possível perceber que sua carne putrefata é coberta por cicatrizes ou marcas.

Este exemplo utiliza um lívido com 4 DV como criatura-base.

Lívido Magesculpido

Dados de Vida: 4d12+3 (29 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (1d8+3 mais paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (1d8+3 mais paralisia) e 2 garras +3 (dano: 1d4+1 mais paralisia)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Febre do carniçal, paralisia, fedor, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Resistência a Dano 5/mágico ou prata, Resistência à Magia 13, resistência a expulsão +4, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 17, Des 17, Con —, Int 13, Sab 14, Car 16
Perícias: Equilíbrio +7, Escalar +9, Esconder-se +8, Saltar +9, Furtividade +8, Observar +8
Talentos: Ataques Múltiplos, Vitalidade
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 5–8 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Combate

Um lívido magesculpido usa suas habilidades similares a magia para iniciar o combate, recorrendo a seus ataques naturais quando um oponente se aproxima para o combate corpo a corpo ou quando suas magias acabarem. Ciente de suas defesas ampliadas e poderosas, ele não teme mais os conjuradores arcanos.



Lívido magesculpido

Ilustração de W. Reynolds

Febre do Carniçal (Sob): Doença — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 15), período de incubação 1 dia, dano: 1d3 pontos de dano temporário de Constituição e 1d3 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Paralisia (Ext): Qualquer alvo atingido pela mordida ou pelas garras de um carniçal precisa obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará paralisado durante 1d4+1 rodadas. Os elfos podem ser afetados por esta habilidade. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Fedor (Ext): O odor de morte e corrupção que cerca estas criaturas é nauseante. Todas as criaturas vivas num raio de 3 metros devem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão debilitadas durante 1d6+4 minutos. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada pelo fedor do mesmo lívido por um dia inteiro. As magias *retardar envenenamento* ou *neutralizar venenos* removem os efeitos de uma criatura debilitada. As criaturas com imunidade a veneno não são afetadas, e as resistentes a veneno recebem os bônus normais em seus testes de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *escuridão, mísseis mágicos*; 1/dia — *flecha de chamas, flecha ácida de Melf* (toque à distância +5), *névoa obscurecente, toque vampírico* (toque à distância +5). Nível de conjurador: 4º.

COMO CRIAR UMA CRIATURA MAGESCULPIDA

"Magesculpido" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer morto-vivo corpóreo com Sabedoria 10 ou superior (daqui por diante denominado "criatura-base").

Uma criatura magesculpida conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Ataques Especiais: Uma criatura magesculpida conserva todos os ataques especiais da criatura-base e também adquire o seguinte.

Habilidades Similares a Magia: Uma criatura magesculpida pode ser imbuída com habilidades similares a magia de acordo com sua Sabedoria, como indicado na tabela abaixo. As magias selecionadas devem pertencer às escolas conjuração, evocação ou necromancia. O número de habilidades similares a magia é cumulativo; por exemplo, um morto-vivo magesculpido com Sabedoria 12 é capaz de conjurar duas magias de 2º nível quatro vezes por dia e duas magias de 1º nível quatro vezes por dia. Seu nível de conjurador equivale aos Dados de Vida da criatura.

Sabedoria	Exemplo	Magias Imbuídas	Magias Diárias
10	Esqueleto, zumbi	Duas de 1º nível	4
11–12	Bodak	Duas de 2º nível	4
13–14	Carniçal, lívido	Duas de 3º nível	2
15–16	Devorador	Duas de 4º nível	2
17–18	Alguns liches	Duas de 5º nível	2
19 ou mais	Vulto noturno	Uma de 6º nível	1

O criador de uma criatura magesculpida decide como alocar as magias conhecidas em relação ao número diário de magias de cada nível, e depois de tomada, a decisão não poderá ser alterada. Por exemplo, se um esqueleto magesculpido possuir *causar medo* uma vez por dia e *toque chocante* três vezes por dia, ambos imbuídos como suas habilidades similares a magia de 1º nível, seu criador não poderá mais alterar as magias nem a freqüência de cada uma (por exemplo, para duas vezes por dia cada uma).

Qualidades Especiais: Uma criatura magesculpida conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes.

Redução de Dano (Ext): As criaturas magesculpidas com 1–3 DV não possuem redução de dano, as que possuem 4–11 DV têm Redução de Dano 5/mágico ou prata, e as que possuem 12 ou mais DV têm Redução de Dano 5/mágico e prata.

Resistência à Magia (Ext): Uma criatura magesculpida tem Resistência à Magia igual a 10 + o modificador de Carisma da criatura-base.

Resistência a Expulsão (Ext): Uma criatura magesculpida recebe +2 de resistência a expulsão (adicionada à resistência à expulsão da criatura, se houver).

Testes de Resistência: As criaturas magesculpidas recebem +2 de bônus profano em todos os seus testes de resistência.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base +1.

MEDONHO ELEMENTAL

Os medonhos são criaturas horríveis geradas em lugares sombrios dos Planos Elementais, o resultado da mácula da magia maligna. Ansiosos por deixar seus planos natais à primeira oportunidade, essas criaturas são cobiçadas por muitos magos, pois no âmago da cada uma existe um objeto mágico, parecido com uma pérola e do tamanho de um punho fechado, todos inscritos com os símbolos arcanos de uma magia elemental que pode ser copiada para um grimório. A origem desse objeto mágico está na própria magia do medonho, e ele é a única coisa que sobra se a criatura for morta. Consulte a descrição de cada medonho elemental para obter mais detalhes.

Todos os quatro tipos de medonhos podem ser invocados através da magia *invocar criatura IV* (que adquire o descritor [Mal] ao ser empregada para isso). Note que as criaturas invocadas retornam ao seu plano natal se forem mortas no Plano Material, portanto matar um medonho elemental no Plano Material não deixa um objeto mágico.

COMBATE

Cada tipo de medonho possui suas próprias habilidades e táticas de combate, mas todos compartilham certas qualidades. Os ataques naturais de um medonho elemental, assim como qualquer arma que ele utilize, são considerados como dotados de tendência maligna para o propósito de ignorar a Redução de Dano.

Romper Magia (Sob): A mera presença de um medonho elemental interfere com as magias que afetam o elemento associado a ele. Qualquer conjurador a menos de 12 m de um medonho que conjurar uma magia do mesmo elemento que a criatura (terra, fogo, ar ou água) deve obter sucesso num teste de conjuração (CD 15) ou a magia falhará. Se estiver na mesma área que o efeito de uma magia de seu elemento, o medonho tem a chance de dissipá-lo como uma ação livre, como se conjurasse *dissipar magia* (nível de conjurador: 10º).

CHAGGRIN (MEDONHO DA TERRA)

Elemental (Médio — Terra, Mal, Planar)
Dados de Vida: 3d8+12 (25 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: garra +5 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +5 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo +1d6
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a ácido, romper magia, sentido sísmico 9 m.
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +1, Von +1
Habilidades: For 17, Des 10, Con 16, Int 5, Sab 11, Car 8
Perícias: Esconder-se +2, Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Objeto mágico ou nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura estranha se assemelha a uma toupeira do tamanho de um porco, com garras compridas e imundas e olhos pequenos, brilhando de ódio. Parece composta de terra e rochas sólidas.

Os chaggrins, ou medonhos da terra, são corruptelas mágicas de terra e rochas. São criaturas violentas e odiosas que escavam e perfuram pelo simples motivo de danificar o elemento que os gerou, mas o que mais gostam é de matar sua sede pelo sangue das criaturas do Plano Material.

Um medonho da terra tem cerca de 1,5 m de comprimento e pesa cerca de 250 kg. Ele é capaz de escavar através de terra, areia, brita ou outros materiais granulados, mas não através de rocha sólida. Sua voz se parece com pedras raspando umas contra as outras. Embora sejam capazes de falar Terran, os chaggrins não são muito eloqüentes.

Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho da terra, jogue 1d%: 01–70, *resistência a elementos*; 71–100, *dificultar detecção*.

Combate

Os chaggrins gostam de ficar enterrados no chão, tentado surpreender os inimigos que passam acima.

Ataque Furtivo (Ext): Se um chaggrin puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo chaggrin.

HARGINN (MEDONHO DO FOGO)

Elemental (Médio — Mal, Planar, Fogo)
Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4 mais 1d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4 mais 1d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: *Jato de fogo*
Qualidades Especiais: *Nublar*, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, romper magia, vulnerabilidade a frio.
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +6, Von +1
Habilidades: For 11, Des 16, Con 12, Int 9, Sab 11, Car 8
Perícias: Saltar +6, Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Objeto mágico ou nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —



Uma criatura apavorante de labaredas dardejantes salta e dança obscenamente. Seu tamanho e sua forma são grosseiramente humanóides, mas sua silhueta muda e tremula como as chamas de uma fogueira.

Os harginns, ou medonhos do fogo, são criaturas de chamas vivas corrompidas pela magia negra. Como os demais medonhos, são seres maliciosos e destrutivos que se deliciam em infligir dor.

Os medonhos do fogo falam Ígneo, com vozes que estalam e crepitam como chamas quando eles provocam seus inimigos com piadas cruéis e risadas odiosas. Um harginn tem cerca de 1,80 m de altura e pesa apenas 5 kg (a maioria de sua substância não passa de fogo).

Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho do fogo, jogue 1d%: 01–70, *esfera de chamas*; 71–100, *velocidade*.

Combate

Os harggins costumam se precipitar ao combate contando com sua velocidade e agilidade para protegê-los enquanto lutam ferozmente.

Jato de Fogo (SM): Como uma ação padrão, um medonho do fogo consegue criar um cone de fogo de 9 m, infligindo 2d6 pontos de dano por fogo (Reflexos [CD 11] reduz à metade). Esta habilidade é equivalente a uma magia de 2º nível.

Nublar (SM): Os medonhos do fogo piscam e ondulam constantemente como se estivessem sob o efeito da magia *nublar* (nível de conjurador: 10º). Eles têm camuflagem contra todos os ataques das criaturas que dependem da visão.

ILDRISS (MEDONHO DO AR)

Elemental (Médio — Ar, Mal, Planar)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: Vôo 12 m (perfeito) (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, invisibilidade, imunidade a eletricidade, romper magia.

Ilustração de D. Crabapple

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +1
Habilidades: For 13, Des 16, Con 10, Int 9, Sab 11, Car 8
Perícias: Ouvir +4, Furtividade +5, Observar +4
Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Objeto mágico ou nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Uma força invisível parece pairar no ar ao seu redor. Ventos violentos passam carregando poeira, detritos e lixo.

Um ildriss, ou medonho do ar, é o resultado de uma magia maligna que corrompeu a substância elemental do ar. É uma criatura caprichosa e violenta que se revolta constantemente contra tudo à sua volta, testando sua força contra os obstáculos em seu caminho ou arremessando objetos pelo ar por mero despeito. Mas o que ela mais gosta é de descarregar sua ira contra as criaturas do Plano Material que encontra.

Um medonho do ar normalmente é invisível, mas caso fique visível, aparece como uma nuvem rodopiante de vapor escuro, com o rosto caracterizado por traços raivosos e em constante mudança. Ele é capaz de falar Auran, mas é mais provável que emita gritos incoerentes de raiva ao invés de tentar se comunicar. O medonho do ar tem cerca de 12 m de diâmetro e pesa 5 kg.

Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho do ar, jogue 1d%: 01–70, *invisibilidade*; 71–100, *vôo*.

Combate

O ildriss aproveita bastante sua velocidade, sua capacidade de manobra e sua invisibilidade em combate. Eles gostam de correr através das fileiras inimigas, atacando os inimigos aleatoriamente para causar o máximo de confusão e incerteza.

Invisibilidade (Sob): Os medonhos do ar são naturalmente invisíveis, possuindo camuflagem total.

VARDIGG (MEDONHO DA ÁGUA)

Elemental (Médio — Mal, Planar, Água)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 18 m
Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: *Jato d'Água*
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a frio, romper magia.
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 14, Des 12, Con 14, Int 7, Sab 11, Car 8
Perícias: Esconder-se +3, Ouvir +4, Observar +4, Natação +10
Talentos: Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Plano Elemental da Água
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Objeto mágico ou nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura horrível parece uma massa disforme e frígida de água contaminada, encapsulada numa membrana gotejante. Jatos e pseudópodes líquidos emanam de seu corpo amorfo, enquanto manchas oculares flutuam em sua superfície.

Os vardiggs (ou medonhos da água) são criaturas grosseiras e cruéis criadas pela corrupção do elemento água, e eles procuram e atacam sistematicamente qualquer outro ser que entre no volume de água que tomaram para si.

Os vardiggs medem cerca de 12 m de diâmetro e pesam cerca de 200 kg. Quando se dão ao trabalho, são capazes de falar Aquan com vozes graves e borbulhantes. Para determinar o tipo de objeto mágico contido em um medonho do ar, jogue 1d%: 01–70, *resistência a elementos*; 71–100, *nevasca*.

Combate

Os vardiggs costumam se esconder sob a superfície de um volume d'água, esperando para atacar qualquer criatura que se aproxime.

***Jato d'Água* (SM):** Como uma ação padrão, um medonho da água é capaz de criar uma linha de água extremamente poderosa com 9 m. Qualquer criatura nes-sa área sofre 2d6 pontos de dano (Reflexos [CD 11] anula). Um indivíduo que fracassar no teste de resistência deve



Ildriss



Vardigg

Ilustração de D. Crabapple

obter sucesso num teste de Força ou de Equilíbrio (CD 5 + dano infligido) para não ser derrubado pela força do jato. Essa habilidade é equivalente a uma magia de 2º nível.

Perícias: Um medonho da água recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um obstáculo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

MONÓLITO ELEMENTAL

Como seus parentes menores, os monólitos elementais são encarnações vivas das forças elementais que compõem o multiverso. Eles são tão poderosos que apenas as magias de invocação mais complexas são capazes de atraí-los para o Plano Material e obrigá-los a obedecer, e mesmo assim o conjurador não se atreveria a desviar sua atenção do controle da criatura nem por um instante.

Os monólitos são grandes príncipes e governantes entre sua espécie, e até mesmo os elementais anciões os obedecem. Apenas os elementais primais são mais poderosos.

COMBATE

Cada tipo de monólito tem suas próprias táticas e habilidades de combate diversificadas, mas todos partilham das mesmas qualidades elementais.

MONÓLITO DA ÁGUA

Elemental (Imenso — Água, Planar)
Dados de Vida: 36d8+255 (417 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 36 m
Classe de Armadura: 27 (–4 tamanho, +6 Des, +15 natural), toque 12, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +27/+53
Ataque: Corpo a corpo: pancada +38 (dano: 6d8+14, dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +38 (dano: 6d8+14, dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 6 m/6 m
Ataques Especiais: Enxurrada, vórtice, maestria aquática
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, Redução de Dano 15/–, características de elemental
Testes de Resistência: Fort +27, Ref +20, Von +16
Habilidades: For 38, Des 22, Con 25, Int 12, Sab 15, Car 17
Perícias: Diplomacia +5, Intimidação +16, Saltar +27, Ouvir +43, Sentir Motivação +15, Observar +43, Natação +22
Talentos: Prontidão, Golpe Avassalador, Trespassar, Esquiva, Trespassar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Natural Aprimorado, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada)
Ambiente: Plano Elemental da Água
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 37–54 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Um volume animado de água do tamanho de um edifício ergue-se numa forma grosseiramente humanóide. Seus membros são grossos tentáculos de água que lembram braços, e seu corpo constantemente se altera para fluir pelo solo sem se dispersar ou perder a forma.

Como os demais monólitos elementais, os da água são os governantes e líderes de sua espécie. Embora não gostem de se afastar do Plano Elemental da Água, eles podem ser invocados por magias extremamente poderosas, e ainda que sejam capazes de falar Aquan, raramente se dignam a falar com outras criaturas exceto elementais da água. Suas vozes soam como ondas quebrando numa violenta tempestade, e são perceptivelmente mais inteligentes e voluntariosos que a maioria de sua espécie.

Combate

Os monólitos da água são quase tão fortes quanto os da terra, mas muito mais rápidos e ágeis. Eles preferem lutar na água, onde são capazes de desaparecer sob as ondas e surpreender seus inimigos, mas em nenhuma hipótese podem se afastar mais de 90 m do volume de água a partir do qual foi conjurado.

Enxurrada (Ext): O toque de um monólito da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem comum (mas não mágica) de categoria de tamanho Enorme ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (nível de conjurador: 20º).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o monólito da água é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; ele consegue permanecer nessa forma pelo tempo que desejar. Na forma de vórtice, o monólito ainda pode se mover com seu deslocamento de natação.

O vórtice terá 3 m de comprimento na base e até 15 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura, conforme o tamanho do elemental. O elemental controla a altura exata em relação à superfície, mas o vórtice ficará no mínimo a 6 m de profundidade.

Enquanto estiver em forma de vórtice, o deslocamento do monólito da água não provoca ataques de oportunidade, mesmo que ele ingresse no espaço ocupado por outra criatura. Esta pode ser apanhada pelo vórtice caso toque ou penetre nele, ou se o monólito ingressar ou atravessar o espaço ocupado por ela.

Todas as criaturas Enormes ou menores podem sofrer dano quando são apanhadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 42) ou sofrerá 4d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de resistência de Reflexos (CD 42) para que a criatura não seja arrastada e suspensa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura afetada poderá realizar um teste de resistência de Reflexos por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência é baseada em Força.

Uma criatura aprisionada no interior do vórtice não consegue se mover exceto para onde o monólito a carregar ou para escapar. Nos demais aspectos, é capaz de agir normalmente, mas deve obter sucesso num teste de resistência de Concentração (CD 20 + nível da magia) para conjurar qualquer magia. As criaturas aprisionadas pelo vórtice sofrem –4 de penalidade de Destreza e –2 de penalidade nas jogadas de ataque. Um monólito só consegue aprisionar um número de criaturas correspondente ao seu volume.

O monólito é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um monólito invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de voltar 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 todo tipo de visão, inclusive a visão no escu-



Monólito da água

Ilustração de W. O'Connor

ro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 1,5 m terão camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para lançar qualquer magia.

Um monólito da água em forma de vórtice não consegue desferir ataques de pancada e não ameaça a área ao seu redor.

Maestria Aquática (Ext): Um monólito da água recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu oponente estiverem tocando a água. Caso ele ou seu oponente estejam em terra firme, o monólito sofrerá –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

Um monólito da água pode se tornar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. Ele pode naufragar com facilidade qualquer barco com até 54 m de comprimento e impedir a passagem de embarcações com até 108 m. Mesmo navios maiores podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade enquanto permanecerem ameaçados pela criatura.

Perícias: Um monólito da água recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um obstáculo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

MONÓLITO DO AR

Elemental (Imenso — Ar, Planar)
Dados de Vida: 36d8+216 (378 PV)
Iniciativa: +15
Deslocamento: Vôo 30 m (perfeito) (20 quadrados)
Classe de Armadura: 31 (–4 tamanho, +11 Des, +14 natural), toque 17, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +27/+50
Ataque: Corpo a corpo: pancada +34 (dano: 6d6+11, dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +34 (dano: 6d6+11, dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 6 m/6 m
Ataques Especiais: Maestria aérea, ciclone
Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/–, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência: Fort +18, Ref +31, Von +16
Habilidades: For 32, Des 33, Con 22, Int 12, Sab 15, Car 17
Perícias: Equilíbrio +13, Diplomacia +5, Intimidação +16, Saltar +41, Ouvir +43, Sentir Motivação +15, Observar +43, Acrobacia +24
Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Reflexos de Combate, Esquiva, Investida Aérea, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Iniciativa Aprimorada, Ataque Natural Aprimorado, Vontade de Ferro, Mobilidade, Ataque Poderoso, Ataque em Movimento
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 37–54 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura gigantesca parece uma nuvem amorfa envolvida por poderosas correntes de ar. Distorções do vapor e dos ventos parecem sugerir dois olhos e uma boca com dentes afiados.

Senhores do Plano Elemental do Ar, os monólitos do ar raramente deixam seu plano natal, a menos que sejam invocados. Eles falar Auran, e embora sejam bem menos taciturnos que os outros elementais, não deixam de escolher suas palavras cuidadosamente. A voz de um monólito do ar soa como o rugir de um vento muito forte.

Combate

Os monólitos do ar lutam de forma similar a outros elementais, mas são bem mais fortes.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem –2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra um monólito do ar.

Vendaval (Sob): Um monólito do ar é capaz de se transformar num vendaval como uma ação padrão, sem limite diário, e permanecer nessa forma indefinidamente. Na forma de vendaval, o monólito ainda pode se mover com seu deslocamento de vôo, no ar ou sobre uma superfície.

O vendaval terá 3 m de comprimento na base e até 15 m de comprimento no topo, com até 24 m de altura. O monólito controla a altura exata em relação ao solo, mas o vendaval ficará no mínimo a 6 m de altura no ar.

Enquanto estiver em forma de vendaval, o deslocamento do monólito do ar não provoca ataques de oportunidade, mesmo que ele ingresse no espaço ocupado por outra criatura. Esta pode ser apanhada pelo vendaval caso toque ou ingresse nele, ou se o monólito entrar ou atravessar o espaço ocupado por ela.

Todas as criaturas Enormes ou menores podem sofrer dano quando são apanhadas pelo vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 39) ou sofrerá

4d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de resistência de Reflexos (CD 39) para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de resistência de Reflexos por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência é baseada em Força.

Uma criatura aprisionada no interior do ciclone não consegue se mover exceto para onde o monólito a carregar ou para escapar. Nos demais aspectos, é capaz de agir normalmente, mas deve obter sucesso num teste de resistência de Concentração (CD 20 + nível da magia) para conjurar qualquer magia. As criaturas aprisionadas pelo vendaval sofrem –4 de penalidade de Destreza e –2 de penalidade nas jogadas de ataque. Um monólito só consegue aprisionar um número de criaturas correspondente ao seu volume.

O monólito é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um monólito invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de voltar 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 todo tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 1,5 m terão camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para lançar qualquer magia.

Um monólito do ar em forma de vendaval não consegue desferir ataques de pancada e não ameaça a área ao seu redor.



Monólito do fogo

Ilustração de W. O'Connor

MONÓLITO DO FOGO

Elemental (Imenso — Planar, Fogo)

Dados de Vida: 36d8+216 (378 PV)

Iniciativa: +13

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

Classe de Armadura: 29 (–4 tamanho, –9 Des, +14 natural), toque 15, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +27/+50

Ataque: Corpo a corpo: pancada +35 (dano: 6d6+11, dec. 19–20 mais 4d6 por fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +35 (dano: 6d6+11, dec. 19–20 mais 4d6 por fogo)

Espaço/Alcance: 6 m/6 m

Ataques Especiais: Incendiar

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/–, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio

Testes de Resistência: Fort +20, Ref +29, Von +16

Habilidades: For 32, Des 29, Con 22, Int 12, Sab 15, Car 17

Perícias: Equilíbrio +13, Diplomacia +5, Intimidação +16, Saltar +25, Ouvir +43, Sentir Motivação +15, Observar +43, Acrobacia +24

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Reflexos de Combate, Esquiva, Fortitude Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Iniciativa Aprimorada, Ataque Natural Aprimorado, Vontade de Ferro, Mobilidade, Ataque Poderoso, Ataque em Movimento, Foco em Arma (pancada)

Ambiente: Plano Elemental do Fogo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 37–54 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Um violento inferno se aproxima, tremulando e serpenteando como um rio revolto de metal derretido. De quando em quando, aberturas oculares parecem surgir e desaparecer nas chamas ardentes, e brilhantes labaredas assemelham-se a membros longos e delgados.

Líderes dos elementais do fogo, esses monólitos normalmente só podem ser encontrados fora do Plano Elemental do Fogo quando são invocados por conjuradores poderosos. São criaturas de chamas vivas, hostis à maioria das demais formas de vida. Os monólitos do fogo falam Ígneo, e suas vozes soam como o crepitar de um incêndio, mas embora sejam mais inteligentes e voluntariosos que a maioria de sua espécie, raramente têm muito a dizer aos residentes do Plano Material.

Combate

Os monólitos do fogo combinam um grande poder físico com uma rapidez inacreditável e a capacidade de atear fogo aos inimigos. Como os demais elementais do fogo, eles não são capazes de ingressar na água ou em qualquer outro líquido não-inflamável, e portanto não conseguem cruzar a água a menos que sejam capazes de passar ou saltar sobre ela.

Incendiar (Ext): O ataque de pancada de um monólito do fogo inflige dano de concussão mais dano por fogo devido ao seu corpo flamejante. As criaturas atingidas pelo ataque físico do monólito devem obter sucesso num teste de resistência de

Reflexos (CD 34) ou pegarão fogo. A menos que ainda esteja em contato com o monólito, uma criatura queimando pode usar uma ação de movimento para extinguir as chamas. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

As criaturas que atingirem um monólito do fogo com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo, como se tivessem sido tocadas pelo monólito e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 34).

MONÓLITO DA TERRA

Elemental (Imenso — Terra, Planar)
Dados de Vida: 36d8+255 (417 PV)
Iniciativa: –2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–4 tamanho, –2 Des, +21 natural), toque 4, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +27/+55
Ataque: Corpo a corpo: pancada +40 (dano: 6d8+16, dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +40 (dano: 6d8+15, dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 6 m/6 m
Ataques Especiais: Maestria terrestre, empurrar
Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/–, visão no escuro 18 m, deslizar, características de elemental
Testes de Resistência: Fort +27, Ref +10, Von +16
Habilidades: For 43, Des 6, Con 24, Int 12, Sab 15, Car 17
Perícias: Diplomacia +5, Intimidação +16, Saltar +29, Ouvir +43, Sentir Motivação +15, Observar +43
Talentos: Prontidão, Golpe Avassalador, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Natural Aprimorado, Atropelar Aprimorado, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Vitalidade, Foco em Arma (pancada)
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 37–54 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Uma imensa pilha móvel de terra e rochas do tamanho de uma torre avança lentamente sobre pernas grosseiras e atarracadas. Dois braços maciços cravejados de rochas pontudas projetam-se dos ombros, e a cabeça é uma massa disforme de terra.

Mestres do Plano Elemental da Terra, os monólitos da terra raramente deixam seu plano natal, a menos que sejam invocados. Eles são compostos da terra, das pedras e das rochas do local onde forem conjurados, e sabem falar Terran com vozes que se parecem com pedras raspando umas contra as outras. Como os líderes de sua espécie, eles são menos taciturnos e silenciosos que os outros elementais, mas não se interessam em falar com criaturas que não pertençam à sua espécie elemental.

Combate

Os monólitos da terra são praticamente irrefreáveis, e usam sua grande força para esmagar e destruir seus inimigos. Como os demais elementais, eles viajam através do solo ou de rocha sólida com a mesma facilidade com que um humanóide caminha pela superfície da terra. No entanto, eles são incapazes de nadar, e precisam desviar de massas d'água ou passar pelo solo sob elas.

Maestria Terrestre (Ext): Um monólito da terra recebe +2 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando estiver enfrentando um adversário sobre o solo. Caso o oponente seja alado ou aquático, o monólito sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

Empurrar (Ext): Um monólito 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 de Força da criatura.

Deslizar (Ext): Um monólito da terra consegue deslizar através da terra, pedras ou de praticamente qualquer outro tipo de terra, exceto metal, com a mesma facilidade que um peixe nadaria na água. Ao penetrar no solo, ele não deixa um túnel ou buraco atrás de si, nem cria ondulações ou quaisquer sinais de sua presença. A magia *mover terra* conjurada numa área que contenha um monólito da terra faz com que a criatura seja empurrada 9 m, atordoando-a por 1 rodada a menos que ela obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15).



Ilustração de W. O'Connor



Ilustração de M. Carvotta

Na maioria das aldeias e cidades humanas, a população em geral é extremamente ignorante das diferenças de treinamento, habilidades e pendores que separam os conjuradores arcanos. As diferenças entre um feiticeiro e um encantador, um bruxo e um necromante ou um evocador e um mago da guerra passam ao longe dessas pessoas, e qualquer conjurador arcano (com exceção do bardo, que pode ser identificado com facilidade) tem a mesma chance de ser chamado de mago, arcanista, feiticeiro, encantador ou bruxo pelos indivíduos sem qualquer compreensão real das verdadeiras habilidades do personagem. Para a maioria das pessoas, as distinções entre os tipos de conjuradores arcanos são importantes somente para os próprios arcanistas.

No entanto, até mesmo nos cenários onde a magia é mais comum, os conjuradores arcanos mantêm um alto nível social. Poucas pessoas numa cidade comercial movimentada perceberiam a chegada ou a partida de um velho mercenário ou de um almofadinha convencido, mas o surgimento de um arcanista de qualquer descrição seria bastante percebido e observado.

BARDOS

A menos que seja sua intenção, um bardo nunca seria confundido com outro tipo de conjurador arcano, e embora as pessoas comuns possam temer o aparecimento súbito de um mago desconhecido, a chegada de um novo bardo à cidade costuma ser um motivo de comemoração. As habilidades do bardo prometem novas canções, novas estórias e novas músicas, tão poderosas e encantadoras que a audiência consegue esquecer suas preocupações e problemas cotidianos por algum tempo. Quando um bardo de grande perícia canta suas músicas no salão de refeições da estalagem municipal, seus ouvintes desfrutam, por algum tempo, da diversão adequada a um rei — uma hora ou duas de sonhos e esplendor das quais até mesmo o trabalhador mais humilde pode desfrutar.

Naturalmente, alguns bardos também fazem fama como ladrões e mentirosos, rapidamente abandonando a cidade e deixando uma trilha de promessas falsas e corações partidos. Embora as motivações desses personagens sempre sejam questionadas, as pessoas sabem que até mesmo o bardo de coração mais negro não possui o poder de desencadear pragas mágicas ou outras formas de devastação arcana. Embora as pessoas costumem temer o poder da magia, eles sabem que a mágica do bardo é bem menos perigosa do que a dos demais arcanistas.

Os bardos se movem facilmente entre os círculos do poder e da nobreza, e até mesmo um músico de habilidade mediocre pode se apresentar à porta do salão de um rei contando em trocar algumas canções por um lugar na mesa de banquetes e uma cama para passar a noite. Em algumas culturas, os nobres contratam bardos como conselheiros, artistas, mestres de espiões e tutores para seus filhos; esses bardos domésticos, ou cantores, muitas vezes tornam-se membros permanentes da corte do nobre. Em troca de residência, refeições e um salário mensal,

um cantor presta serviços como um braço-direito de confiança, trabalhando assiduamente em prol dos interesses de seu patrão e protegendo a família a quem dedicou sua lealdade. Assim como um nobre adquire renome pela qualidade do bardo a seu serviço, estes tornam-se famosos pela posição de seus patronos, e tornar-se cantor na corte de um grande rei é de fato uma grande honra.

Os bardos a serviço da nobreza ainda conseguem dedicar muito do seu tempo às aventuras, mas espera-se que dediquem pelo menos parte de seus esforços a promover os interesses de seu patrono e relatar a intervalos regulares o que ouviram e observaram em suas viagens. Em geral, um bardo a serviço deve passar pelo menos uma semana por mês na residência do nobre a quem serve, mas a intervalos regulares de alguns anos, espera-se que ele abandone as viagens por algum tempo, passando vários meses consecutivos freqüentando a corte de seu senhor.

Além de residência e alimentação, um cantor pode contar com um estipêndio de cerca de 10 PO por mês por nível de personagem (em lugar do dinheiro que um bardo itinerante poderia ganhar através da utilização da perícia Atuação). Em ocasiões especiais, por exemplo quando estiver se apresentando para um nobre em visita, a atuação do personagem pode permitir que ele receba mais.

BRUXOS

Os bruxos tendem a ser vistos com ainda mais suspeita e medo que os feiticeiros, e apenas os necromantes mais infames se aproximam da desconfiança e da antipatia que os bruxos costumam despertar. Até mesmo as pessoas menos supersticiosas sabem que o poder de um bruxo provém de patronos perigosos e malignos, e um bruxo cujo valor tenha sido comprovado inúmeras vezes a serviço do bem ainda pode ser visto como alguém com o potencial para traições sombrias.

Poucas cidades e aldeias tolerariam um feiticeiro por muito tempo — os de nível mais baixo arriscam-se a ser atacados por turbas armadas com tochas e ancinhos. Os de poder intermediário dificilmente precisam temer um ataque direto, mas podem receber um grande número de indiretas (sutis ou não) sobre como sua presença é indesejada. Os bruxos de nível elevado geralmente são considerados perigosos demais para se ofender, mas muitas vezes são alvo de um tipo diferente de assédio, ondas sucessivas de cruzados aventureiros surgindo à soleira de suas portas, todos com a intenção de eliminar uma ameaça tão claramente maligna.

Os bruxos se saem um pouco melhor quando contam com a proteção de um senhor local, mas poucos nobres de coração bondoso ofereceriam emprego a um bruxo por livre e espontânea vontade. A reputação desses arcanistas desumanos é simplesmente sombria demais, e é preciso um senhor de sabedoria e caráter excepcionais para ignorar a fama temível de um bruxo e olhar além do estereótipo e para o coração do indivíduo.

Assim como o feiticeiro, o bruxo não é tão valorizado por seus conselhos e seu conhecimento quanto por sua capacidade de destruição em massa contra seus inimigos, e os poucos que conseguem obter um patrono poderoso provavelmente servirão como guarda-costas ou guerreiros arcanos altamente capacitados. Contudo, a maioria dos bruxos jamais chega a jurar lealdade a outrem, preferindo aplicar seus poderes inigualáveis a seu próprio serviço.

Ilustração de R. Spencer



O caminho do bruxo é solitário

FEITICEIROS

Como os bardos, os feiticeiros tendem a atrair atenção, mas (ao contrário desses), raramente positiva. Enquanto um mago poderia chegar à cidade e parecer nada além de um viajante exausto, revelando sua verdadeira natureza apenas quando desejar, um feiticeiro não costuma permanecer no anonimato por muito tempo, pois sua intensidade e carisma pessoal atraem os olhos e deixam lembranças. Uma diferença indefinível mas tangível costuma separar os feiticeiros do restante do mundo — e quando se semeia diferença, muitas vezes colhe-se desconfiança.

Enquanto um nobre importante poderia procurar o mago da sua corte em busca de conselhos e da perspectiva acadêmica sobre as ações de seus rivais, os feiticeiros não possuem tanto treinamento e educação formal. Embora a maioria dos feiticeiros raramente sinta a necessidade de encontrar um empregador ou de se colocar à disposição de um nobre, aqueles que o fazem costumam ser vistos mais como uma arma arcana do que uma fonte de conhecimento, menos adequados a ocupar o papel de tutor ou conselheiro do que o de guarda-costas ou agente especial de destaque.

No fim, quer sejam bons ou maus, a maioria dos feiticeiros simplesmente opta por viver fora dos círculos normais da sociedade humana. Como forças elementais da natureza, os feiticeiros mais poderosos jamais serão controlados, seja pelas preocupações dos plebeus ou pelas ordens de um rei.

MAGOS

As fileiras dos magos percorrem todo o espectro entre humildes conjuradores e mestres exóticos do arcano. Embora muitos magos de nível elevado possam ser tão imponentes quanto o mais temível bruxo ou feiticeiro, outros podem não parecer nada além de velhos mendigos ou vagabundos até mesmo sob um exame detalhado. A maioria dos magos consegue esconder sua natureza com mais facilidade do que os bruxos ou feiticeiros, e muitos fazem o possível para não revelar seus poderes até o momento que lhes seja mais conveniente.

Os magos que não se importam em esconder sua verdadeira natureza geralmente são tratados com um grau de cuidado considerável, e mesmo sua reputação como seres mais racionais e controlados que os membros de outras classes arcanas não lhes garante uma recepção calorosa em terras estranhas. Para os desconfiados, um mago maligno personifica o potencial de incendiar uma cidade, de escravizar o senhor e sua guarda, ou de conjurar hordas de demônios assassinos com um aceno de mão (quer tais atos estejam em seu poder ou não). Até mesmo magos que são notórios agentes do bem ou serviçais da lei e da ordem podem ser ocasionalmente confrontados com uma saudável desconfiança, pois é bem conhecido que todos os tipos de problemas — monstros, intrigas e magias tão potentes quanto sinistras — são atraídos aos magos como mariposas para as chamas.

Seu treinamento formal e o respeito que seu poder desperta freqüentemente permite que os magos consigam colocações como conselheiros e mentores de nobres e reis; a maioria dos grandes nobres precisa de um mago habilidoso para proteger a si mesmos e à suas famílias contra a vidência ou os ataques mágicos diretos de seus rivais e inimigos. Da mesma forma, o conhecimento do mago a respeito de fenômenos arcanos e de segredos antigos pode ser crucial para combater uma infestação de monstros, uma praga mágica ou o poder arcano por trás das tramas secretas do inimigo. Em troca disso, um mago que encontra um patrono da nobreza consegue um lugar seguro onde pode descansar, estudar e realizar experiências sob a proteção de seu senhor (e normalmente também às suas custas).

Magos com patronos nobres devem dedicar pelo menos alguns de seus esforços ao serviço das causas de seus patronos. Geralmente, um mago a serviço deve passar pelo menos uma semana por mês na residência de seu patrão, mas a menos que tenha assuntos específicos que exijam sua presença, espera-se que permaneça em alguma parte dos domínios de seu senhor, em vez de viajar para outros países. Esses magos costumam tirar longas férias ocasionalmente, mas caso não estejam por perto quando seus senhores precisarem, podem voltar para casa e descobrir que o patrão está à procura de (ou já encontrou) um substituto.

Além de casa, comida e instalações adequadas para um laboratório ou biblioteca (onde talvez lhe peçam que pesquise ou crie item específicos a pedido de seu senhor), um mago doméstico pode esperar um estipêndio de pelo menos 10 PO por mês por nível de personagem, mais o custeio de despesas de pesquisa de até 75 PO por mês por nível de personagem. Por exemplo, um mago de 8º nível poderia esperar receber pelo menos 80 PO ao mês para seu uso pessoal, e mais 600 PO ao mês para a manutenção do seu laboratório, a obtenção de substâncias especiais e componentes de magia, a composição de grimórios, a realização de pesquisas mágicas, a criação de itens e outros interesses profissionais.

MAGOS DA GUERRA

Embora os magos da guerra compartilhem de muitas das mesmas forças e limitações dos feiticeiros, tanto os senhores quanto os plebeus costumam tê-los na mais alta estima, pois costumam ocupar posições de poder. Em qualquer terra onde sejam encontrados, a maioria das pessoas pelo menos ouviu falar nas famosas academias onde os arcanistas são treinados para o combate, e as pessoas comuns reconhecem um mago da guerra como um defensor dedicado e corajoso de sua terra natal ou como um agente extremamente privilegiado do governante. É claro que essas expectativas podem ser frustradas, mas até demonstrar que não é uma pessoa de confiança, o mago da guerra pode contar com a amizade e a cooperação de seu povo.

Após anos de treinamento às custas da coroa, espera-se que o mago da guerra retribua o investimento realizado em sua educação através do serviço militar. Os magos da guerra que se tornam aventureiros normalmente já completaram o serviço, e geralmente estão na reserva ou pagaram uma taxa para se isentar do serviço militar para evitar essa obrigação. Contudo, de forma geral, um mago da guerra que desfruta de autoridade significante graças à sua classe e treinamento sempre estará subordinado àqueles que, por sua vez, têm a autoridade de comandá-lo.

Um mago da guerra quase sempre consegue emprego como oficial na guarda de um nobre, como agente da coroa ou membro de uma guarnição local. Esse emprego lhe proporciona casa e comida, assim como um salário modesto (geralmente 10 PO por nível de personagem por mês). No entanto, um mago da guerra que aceite uma posição como essa deve dedicar pelo menos metade de seu tempo ao dever, prestando

serviços a qualquer autoridade ou senhor que o tenha contratado. É possível combinar diversos termos para atividades discricionárias e independentes, mas em épocas de crise o mago da guerra estará às ordens de seu senhor, e será responsabilizado caso ignore uma convocação ao serviço.

MAGOS ESPECIALISTAS

Embora os conjuradores especialistas costumem ser encarados (e tratados) como meros magos pelo mundo de modo geral, existe uma diferença que costuma ser atribuída aos ilusionistas (apreciados pela sua capacidade de divertir), aos adivinhadores (procurados pelas informações confidenciais que são seu instrumento de trabalho) e aos necromantes (temidos por seus poderes sinistros). Embora os diversos magos especialistas tenham a princípio a mesma chance de conseguir um patrono, o foco de um especialista geralmente faz com que ele busque oportunidades adequadas à sua especialidade.

A seguir discutiremos os diversos especialistas. Cada seção principia com um parágrafo de "ponto de vista" em itálico que resume como um membro daquela classe poderia caracterizar a si mesmo e à sua especialidade.

ABJURADORES

Embora não se possa dizer que seja algo simples manipular a magia capaz de produzir uma rajada de fogo ou de matar um gigante com uma só palavra, a forma superior da arte do mago está onde a magia interage com a própria magia. Estudar a escola da abjuração é lidar com magias que manipulam o próprio tecido do poder arcano.

Os abjuradores são prudentes, cuidadosos e pensativos, e possuem uma determinação e uma resolução inigualáveis que lhes permite considerar todos os aspectos de um problema cuidadosamente antes de descobrir uma resposta eficiente e eficaz. Eles normalmente consideram os estudantes de outras escolas de magia como descuidados e perdulários, e continuamente desenvolvem estratégias para derrotar outros magos em duelos de magia (quer esses confrontos tornem-se necessários ou não). Não importa se suas vidas são dedicadas às aventuras ou à experimentação, os abjuradores sempre estão bem preparados.

O estudo da abjuração exige uma personalidade deliberada e meticulosa que geralmente favorece indivíduos com tendência Leal. Como essa escola muitas vezes se concentra em limitar a capacidade alheia de causar mal, muitos de seus praticantes revelam a inclinação de percorrer a trilha da moralidade pelo caminho do bem. Ao mesmo tempo, a eficiência implacável da abjuração empregada como uma arma contra outros conjuradores significa que muitos magos são atraídos para essa escola por sonhos de poder pessoal que rapidamente ofuscam as filosofias leais e benevolentes de seus colegas.

Embora os abjuradores costumem ser aventureiros relutantes, os de tendência bondosa às vezes adotam essa vida para desfazer o mal que a magia provoca com certa freqüência. Os abjuradores bons e os neutros tendem a ocupar posições onde possam impedir os demais de vitimar as pessoas incapazes de se defender. Os abjuradores malignos costumam ser encontrados como capatazes ou conselheiros de elite de senhores do mal, vendendo suas valiosas habilidades a quem oferecer o melhor preço.

Os abjuradores vivem em qualquer lugar, mas a maioria prefere as cidades pequenas às maiores. Eles geralmente contam com a confiança e o respeito de seus vizinhos, e às vezes mostram-se dispostos a utilizar seus poderes em prol dos demais sem se preocupar com recompensas ou reconhecimento.

ADIVINHADORES

A história é repleta de oportunidades desperdiçadas, tragédias pessoais e derrotas avassaladoras que poderiam ser facilmente evitadas por uma simples informação capaz de mudar o curso de vidas e de mundos inteiros. O conhecimento é poder, e aqueles que conhecem tudo detêm o poder supremo.

Os adivinhadores talvez sejam os mais sábios dos magos. Como os abjuradores, costumam ser cuidadosos e deliberados, e fazem questão de utilizar todos os preparativos e precauções possíveis antes de embarcar num curso de ação arriscado. Para o adivinhador, contudo, o melhor preparativo possível é escolher o curso de ação que evita completamente o conflito e o perigo. Apesar de não serem covardes (ou pelo menos nem todos), poucos arremeteriam ao combate antes de exaurir todas as demais opções. Os adivinhadores são estudiosos não apenas dos princípios arcanos das magias e do conhecimento místico, mas também dos mecanismos da natureza, das artes e das ciências, e até mesmo do comportamento humano. Poucas pessoas são melhores juízes de caráter do que os adivinhadores.

Além de serem racionais e cuidadosos em seus procedimentos, os adivinhadores apreciam a qualidade da objetividade. Uma mente fechada a qualquer possibilidade (independente de quão remota ou desagradável) poderia revelar-se igualmente impermeável à verdade, pois nem sempre ela é simples ou agradável. Portanto, os adivinhadores se inclinam fortemente às tendências neutras, e geralmente preferem a ordem ao caos. Os adivinhadores bondosos utilizam seus poderes para antecipar e impedir que os outros sejam prejudicados; os maus usam o conhecimento que acumulam em proveito próprio.

Os adivinhadores não são predispostos à vida de aventureiros, e muitos só aceitam essa carreira com relutância. Contudo, graças à sua capacidade de julgamento, sua astúcia e sensatez, tornam-se adições valiosas a qualquer grupo. No combate, contudo, eles costumam hesitar, pois conhecem em demasia as conseqüências de uma escolha incorreta quando o risco é de vida ou morte.

No fundo, os adivinhadores são solitários, e não fazem amigos íntimos com facilidade. Mesmo os que residem nas grandes cidades tendem a se manter altivos e afastados de seus vizinhos, evitando as interações do presente para estudar melhor o passado e o futuro. Embora demonstrem pouco interesse em bens materiais, os adivinhadores costumam sustentar suas despesas de pesquisa e subsistência cobrando por seus serviços como videntes, oráculos e para encontrar pessoas e objetos perdidos.

ENCANTADORES

A mente é o poder supremo. Qualquer idiota consegue enfrentar seus inimigos fisicamente, mas detê-los pela mera força de vontade — ou transformar um inimigo odioso num aliado leal — é a mais pura e mais sutilmente eficaz manifestação de potência arcana.

Carismáticos, sensíveis e passionais, os encantadores costumam ser bem apessoados e atraentes, e gostam das belas artes e de boas conversas. Até mesmo o mais maligno dos encantadores pode ser um indivíduo fascinante — confiante, seguro, e capaz de deslumbrar os demais com sua boa educação e belas palavras antes mesmo de proferir as primeiras sílabas de uma

magia de *enfeitiçar*. Outros encantadores são distantes e analíticos, e se consideram estudiosos frios e racionais do único assunto digno de interesse — a mente.

Os encantadores têm pouca predileção por tendências específicas, embora sua crença de que a força de vontade individual seja o maior poder do universo faz com que tenham uma ligeira propensão para o caos em vez da ordem. Os encantadores malignos acreditam que os indivíduos desprovidos da capacidade de superar ou resistir à força da mente merecem se tornar servos desse poder, e só existem para serem comandados por aqueles capazes de fazê-lo. Os encantadores bondosos adotam o ponto de vista de que raramente é correto impor sua vontade aos demais, mas é bem preferível a matá-los. Um encantador bom só priva seus inimigos do livre-arbítrio enquanto for necessário, e quando chega a hora, muitas vezes faz o possível para devolver o alvo ao seu estado normal evitando que ele seja punido como um traidor por seus companheiros ou compatriotas.

Os encantadores costumam ser a voz da razão em um grupo de aventureiros; eles encaram o combate físico como último recurso e se esforçam para encontrar opções e soluções aos problemas que poderiam passar despercebidas para seus companheiros. Excelentes no trabalho de equipe, negociadores astutos e excepcionais pechinchadores, os encantadores apreciam freqüentar, ou viver, em cidades grandes onde podem encontrar facilmente muitas mentes para estudar (ou manipular) com impunidade.

EVOCADORES

O universo é fruto da interação de forças impessoais — algumas espirituais, algumas políticas, outras morais, outras ainda elementais, e a natureza de algumas delas ainda está por ser revelada. Sob a superfície do que é simplesmente físico, há energias fundamentais que constituem a verdadeira natureza das coisas.

A escola da evocação atrai os magos de mentalidade mais séria, intensa e determinada, devotados à maestria de sua arte à exclusão de praticamente tudo o mais. Notavelmente ascéticos em seus hábitos pessoais, os evocadores preferem ambientes espartanos, vestes simples e alimentação simples, ignorando supérfluos e luxo como distrações que amortecem as percepções do mundo real. Quando à personalidade, os evocadores são decididos, diretos e muitas vezes teimosos. Os bons percebem o mal como uma força desequilibradora que deve ser enfrentada, enquanto os neutros e maus costumam ser implacáveis, e encaram as provações e dificuldades dos mortais como resultados superficiais do funcionamento de um mundo maior e invisível.

Os evocadores bondosos tornam-se aventureiros em resposta às correntes e forças que percebem pelo mundo, procurando combater o mal onde e quando ele surgir. Os malignos não se contentam em reagir às forças universais ao seu redor, e tentam manipulá-las, alterando seu fluxo através de suas ações. Qualquer que seja sua tendência, os evocadores são líderes naturais — destemidos, inspiradores e autoritários. Entre os magos, sua coragem no campo de batalha é inigualável.

Os evocadores preferem residências tranqüilas e simples, e raramente vivem em grandes concentrações de pessoas. Vários deles são eremitas, e preferem viver em lugares selvagens, rústicos e inóspitos. As pessoas normais costumam deixar os evocadores em paz, pois temem seu poder e o perigo que sua reputação sugere — coisa que a maioria deles não se importa em encorajar.

ILUSIONISTAS

O universo está inteiramente na mente que o percebe, e a sensação é a primeira e a única realidade. Se uma árvore cai na floresta sem nenhuma criatura para ouvi-la, não existe árvore.



Um ilusionista

Os ilusionistas tendem a ser vistosos, extrovertidos e seguros, e muitos exibem uma veia hedonista que pode levar a práticas cruéis e sombrias em busca de percepções raras e inusitadas. Notavelmente criativos, os ilusionistas apreciam a arte, a literatura, a poesia e a música, e muitos são artistas habilidosos. Embora sua aptidão pelos estudos seja tão grande quanto a de qualquer outro especialista, os ilusionistas dedicam menos tempo à pesquisa que os demais, abdicando do isolamento do laboratório pela companhia de pessoas e pela constante emoção de manipular os poderes da sensação.

Os ilusionistas possuem raciocínio rápido, mas não costumam refletir profundamente. De natureza pragmática, eles aceitam a transitoriedade de tudo, e só enxergam futilidade nos atos daqueles que dedicam suas vidas a desenvolver filosofias gerais sobre a existência e o significado das coisas. Os ilusionistas não têm propensões pronunciadas a tendências específicas. Embora os ilusionistas bondosos partilhem seus impulsos criativos para o benefício dos demais, os malignos às vezes levam sua visão do mundo a extremos sinistros — os seres ao seu redor parecem brinquedos e ferramentas insubstanciais que podem ser manipulados ou destruídos como qualquer outra idéia ou sombra.

A personalidade vigorosa e a mente aguçada de um ilusionista o tornam uma escolha adequada tanto para líder quanto para estrategista e braço-direito de um grupo de aventureiros. Assim como os encantadores, os ilusionistas sabem que sua arte requer uma audiência, e eles apreciam o movimento e a agitação da vida urbana, geralmente mantendo residências elegantemente mobiliadas em cidades grandes e sofisticadas.

INVOCADORES

O Plano Material não é nada além de uma encruzilhada pequena e sem importância no cosmos. Tudo o que existe nesse mundo físico é um mero reflexo das verdades icônicas personificadas pelos mundos invisíveis ao seu redor.

Seguros, decididos e dogmáticos, os invocadores muitas vezes podem parecer indolentes e despreocupados com as

dificuldades dos demais, e raramente estão dispostos a pensar numa saída para qualquer obstáculo que possa ser simplesmente massacrado pela aplicação correta do poder de invocação. Devido ao grande controle que exercem sobre tantas criaturas extra-planares poderosas, a maioria dos invocadores encara as demais escolas de magia com desdém — ilusão e adivinhação são triviais, transmutação e evocação inconseqüentes, abjuração e encantamento fracas demais, e necromancia é repulsiva (possivelmente porque, de todas as escolas, é a única capaz de desafiar a percepção que o invocador possui de seu próprio poder).

Os invocadores devem ser resolutos, decididos e um pouco imprudentes para obter sucesso em sua especialização, que é mais favorável a tendências caóticas e preferindo soluções rápidas e decisivas em vez de métodos mais lentos e deliberados de resolução de problemas. Assim como os necromantes, os invocadores não hesitam perante forças sombrias e poderosas, e a maioria raramente acredita poder se dar ao luxo de manter padrões morais elevados (ou em outras palavras, bons). Por isso, eles geralmente preferem as tendências Mal ou Neutro.

Os invocadores participam de aventuras quando os prospectos de encontrar poder e riqueza fáceis parecem superar os riscos e o esforço necessário. Eles podem ser companheiros complicados, que dão livre vazão às suas opiniões e têm pouca paciência com as idéias dos que consideram inferiores. É necessário um líder de competência comprovada e força inflexível para conquistar o respeito de um invocador. Num grupo de aventureiros, os invocadores preferem a ação à discussão, e tendem a encarar os ataques rápidos e avassaladores como o primeiro passo em qualquer encontro bem sucedido.

A maioria dos invocadores prefere residir em áreas isoladas, de fronteira ou desabitadas, tanto por causa de seu desinteresse em se associar com aqueles que consideram seus inferiores (ou seja, a maioria das pessoas) quanto como uma forma de praticar os aspectos mais perigosos de sua arte sem se preocupar com vizinhos reclamando (ou sendo devorados). Além de pesquisas mágicas, os invocadores evitam todas as atividades que normalmente constituiriam uma carreira ou ocupação, e quando suas finanças estão em mau estado, costumam simplesmente invocar criaturas para buscarem tesouros.

Ilustração de G. Kabic

NECROMANTES

A vida e a morte são uma só, pois tudo o que vive um dia morrerá. A morte não é um final, mas sim um começo. Como a vida não passa de uma fração da existência eterna da morte, ela não passa de uma distração inútil do estudo e da compreensão da longa escuridão que virá.

Melancólicos, desprovidos de senso de humor e introvertidos, os necromantes exibem um fascínio pela vida e pela morte que beira a obsessão. Embora os conhecidos possam considerá-los como frios e hostis, os que forjam amizades com os necromantes podem vir a encará-los como companheiros atenciosos, estóicos e leais. Contudo, a maioria dos necromantes prefere a solidão à companhia, e até mesmo o mais confiável e valoroso entre eles terá propensão a acessos de melancolia sombria durante os quais questiona o valor da vida e de todos os seres vivos.

A exposição contínua às forças da morte e da pós-morte pode ter um efeito prejudicial sobre os magos que possuam até mesmo a menor das inclinações ao mal. Em conseqüência, os necromantes malignos são muito mais numerosos do que os bondosos. Os neutros são raros, já que ou eles possuem força de vontade suficiente para resistir à sedução das trevas ou eventualmente se rendem à sua corrupção. Os necromantes têm pouca tendência ao caos ou à ordem; embora a sensação de ordem atraia suas naturezas clínicas e meticulosas, muitos não se importam em voltar suas costas às normas aceitas pela sociedade em busca de conhecimento e poder.

Embora os necromantes geralmente não sejam muito adequados a papéis de liderança, eles podem constituir um acréscimo valioso a um grupo de aventureiros, tanto pelo formidável poder de que dispõem quanto pela familiaridade com as forças sombrias do mundo que os torna virtualmente imunes ao medo. Por outro lado, o necromante não gosta de seguir ordens por uma simples questão de cadeia de comando, e caso discordem da estratégia de seus companheiros, podem partir por conta própria a qualquer momento.

Os necromantes que não são aventureiros dedicam a maior parte do tempo à pesquisa e à literatura arcanas, e como possuem pouca necessidade da companhia de outros seres vivos, costumam residir longe das regiões civilizadas, estabelecendo suas residências em antigos castelos, cavernas profundas ou mesmo criptas abandonadas.

TRANSMUTADORES

Como um reflexo dos processos maiores mediante os quais mundos são criados e novamente destruídos, toda a vida é mudança. Qualquer coisa que cesse de mudar, de crescer, de evoluir de seu estado anterior deixa de ser parte do mundo, e o poder supremo é aquele que manipula essas forças de transmutação.

Os magos atraídos pela especialização em transmutação normalmente são curiosos, de raciocínio aguçado e profundamente analíticos. Fascinados pelo exercício de montar e desmontar as coisas, os transmutadores são naturalmente inclinados à engenharia, e muitas vezes mostram-se mais interessados nos objetos do que nas criaturas que os fabricam e manipulam. Com suas mentes mais direcionadas a descobrir como as coisas funcionam do que a se indagar sobre porque são como são, os transmutadores podem se tornar colecionadores obcecados, excelentes estudiosos e pensadores objetivos, mas não são especialmente propensos a descobertas filosóficas.

Como resultado de seu enfoque na mudança e nas forças que a provocam, os transmutadores tendem a ver as questões morais em termos dessa variação. Os neutros e malignos acreditam que bem e mal são conceitos relativos, dependendo das condições existentes e raramente permanentes, e portanto fazem poucas distinções entre eles. Os transmutadores bons olham além da constante universal da própria mudança para seus efeitos sobre a vida, procurando assegurar que ela aconteça sempre para o melhor. Independente de seu ponto de vista moral, os transmutadores preferem as tendências caóticas, pois o caos é a essência da mudança.

Ansiosos por explorar o mundo ao seu redor, muitas vezes os transmutadores são membros animados de grupos de aventureiros, mas no papel de leais seguidores em vez de líderes relutantes, pois lhes falta determinação e eles raramente enxergam o valor de aderir inflexivelmente a um propósito.

Os transmutadores sentem-se mais confortáveis nas cidades grandes, onde têm acesso aos suprimentos, consultores e recursos necessários aos seus estudos. Em geral, os plebeus sentem menos desconfiança dos transmutadores do que da

maioria dos outros magos; a inexistência de magias de destruição ou de controle de nível elevado no repertório desses conjuradores (exceto por uma *metamorfose tórrida* ocasional) faz com que a maioria os considere excêntricos inspirados, porém inofensivos.

WU JEN

Nem nobre nem plebeu, o wu jen normalmente não se enquadra na hierarquia típica de sua terra natal — sua cultura e poder pessoal exigem respeito, mas por não serem oriundos de famílias influentes nem dotados de grande habilidade social, muitas vezes têm dificuldade em fazer com que os ricos e poderosos aceitem seus talentos e habilidades.

Quando se aventuram nas terras ocidentais, os wu jen freqüentemente se vêem forçados a lidar com a desconfiança geral que as pessoas nutrem pelos arcanistas e a desconfiança específica contra estrangeiros. Em sua maioria, as pessoas comuns fazem o possível para ficar longe deles (assim como no caso dos feiticeiros e dos bruxos). Ao mesmo tempo, sua singularidade às vezes facilita que consigam apadrinhamento e postos como conselheiros de nobres e reis, já que as noções preconcebidas desses nobres sobre a magia arcana fazem com que eles encarem os wu jen como indivíduos cercados por uma aura de mistério exótico e prestígio.

Em sua terra natal, embora poucos clãs nobres se rebaixem a consorciar com os wu jen e seus modos grosseiros, wu jen excepcionais às vezes provam ter valor suficiente para serem nomeados vizires ou sátrapas de imperadores e senhores locais. Alguns deles, de fato, adquiriram imenso poder político ficando ao lado do trono de um monarca decorativo que decide (ou que é *enfeitiçado*) a não contradizer seus ditames.

O MESTRE E A CAMPANHA ARCANA

Os melhores Mestres conhecem as capacidades dos personagens em seu jogo, e procuram maneiras de que todos tenham oportunidade de conduzir a ação e a direção de cada aventura e de cada campanha como um todo. Contudo, lidar com personagens arcanos pode ser desafiador nesse aspecto, pois conjuradores de níveis intermediários e elevados costumam ter capacidades que podem facilmente desequilibrar um jogo se não forem cuidadosamente consideradas. Para ampliar o desafio existe o fato de que os personagens arcanos às vezes são muito tentados a se definir não por suas personalidades, objetivos e metas, mas apenas por seu arsenal cada vez mais poderoso de magias.

Esta seção do capítulo, voltada diretamente ao Mestre, oferece estratégias e abordagens que na situação descrita acima, podem facilitar o jogo, tanto para os jogadores de personagens arcanos quanto para o Mestre encarregado de definir seus lugares no mundo da campanha.

O RITMO DE UM JOGO ARCANO

Os feiticeiros, magos e demais conjuradores arcanos são diferentes de outros personagens do jogo, dado que muitos precisam de intervalos regulares significativos para aproveitar melhor suas características de classe e seus talentos. Na vida de um guerreiro ou de um ladino, cada dia fora de uma masmorra costuma ser a mesma coisa, e eles têm pouco a fazer exceto se aventurar (ou pelo menos pouco que tenha uma conexão sólida com a procura por poder, dinheiro e experiência). Por outro lado, muitos conjuradores precisam de tempo para utilizar seus talentos de criação de itens, realizar pesquisas arcanas ou copiar novas magias em seus grimórios. Quando os personagens se encontram soterrados por uma avalanche de crises, invasões, pestes e infortúnios que os impeçam de tirar férias ocasionais, nega-se ao jogador de um mago ou feiticeiro algumas de suas características de classe mais significativas.

Em geral, uma boa regra prática é conceder dois dias livres para cada 24 horas de aventuras na campanha. Se o grupo precisar de seis dias para explorar uma certa ruína, o Mestre deve esperar 12 dias de jogo antes de iniciar a próxima aventura. Sinta-se à vontade para surpreender os jogadores ocasionalmente (como por exemplo lançar a próxima aventura uma hora após eles deixarem uma masmorra da qual esperariam se recuperar por algumas semanas), mas ao mesmo tempo assegure-se de que eles tenham algum tempo livre, e que compreendam que seus personagens podem se aproveitar disso para iniciarem os projetos que melhor lhes convierem. O jogador de um mago de nível elevado que precisa de dois meses para criar um item mágico no valor de 60.000 PO deve ter certa confiança de que nenhum desastre ocorrerá em meio ao intervalo entre aventuras que possa arruinar seu esforço.

No entanto, tome cuidado com esse tempo livre para evitar ressentimentos dos personagens arcanos e não irritar todos os demais. O Mestre não deseja que os outros jogadores sintam que seus personagens estão sendo forçados a permanecer parados durante semanas, apenas para que o mago possa ficar na biblioteca ou em seu laboratório. Embora muitas campanhas não se importem muito com isso, a idéia é que todos os personagens (e não apenas os conjuradores) devem gastar algum tempo treinando — aperfeiçoando seus talentos e aprendendo novas habilidades conforme aprimoram sua experiência. Se os demais não tiverem suas próprias tarefas para se ocupar, o Mestre pode permitir que treinem antecipadamente os talentos e perícias que irão adquirir ou aperfeiçoar em seu próximo nível enquanto os arcanistas cuidam de seus próprios interesses (consulte ***Como os PJs Progridem*** no Capítulo 6 do *Livro do Mestre* para obter mais informações).

ELABORANDO AVENTURAS PARA CONJURADORES

Os magos de nível significativo são desafios maiores para os Mestres do que qualquer outro personagem. Aventuras de investigação dificilmente sobrevivem ao primeiro uso de *detectar pensamentos* ou *visão*. Abismos sem fundo podem ser atravessados facilmente com uma simples magia *vôo* de 3º nível, e o teletransporte faz com que se infiltrar na fortaleza mais sinistra seja mera brincadeira de criança.

Encontrar novas maneiras de desafiar seus jogadores sem recorrer a limitações volúveis e arbitrárias dos poderes mágicos pode ser uma tarefa desanimadora, e uma hora ou outra muitos Mestres acabam tratando as capacidades crescentes dos conjuradores arcanos em seu jogo como um teste a ser superado uma magia por vez: monstros com lutar às cegas e

faro para limitar a utilidade de *invisibilidade*; vilões usando *anéis do escudo mental* para assegurar que os PJs não consigam utilizar *vidência* com facilidade; *dissipar magia maior* subitamente se tornando a única magia que os vilões magos PdMs conseguem conjurar; e assim por diante.

Essa abordagem pode facilmente transformar a campanha numa corrida armamentista arcana entre as capacidades do mago e a criatividade do próprio Mestre. Ainda pior, pode tornar as conquistas dos personagens triviais — se não há nenhuma vantagem ou benefício em trabalhar tanto tempo e com tanto afinco para adicionar *teletransporte* à sua lista de magias, porque se esforçar? É preciso permitir que os conjuradores utilizem suas novas habilidades e deixar que o jogo evolua de acordo com o crescimento de seus poderes.

Algumas das capacidades mais comumente adquiridas pelos personagens arcanos e que "atrapalham" o jogo são as magias de enfeitiçar, vôo, vidência e teletransporte, cada uma das quais traz seus próprios perigos à mesa, exigindo uma resposta adequadamente criativa.

Enfeitiçar

Os feitiços são a primeira categoria de magias potencialmente problemáticas adquiridas pela maioria dos personagens arcanos. Cada vilão capturado é rotineiramente submetido a um interrogatório após ser *enfeitiçado* por um bardo ou mago. Embora muitos jogadores esperem que qualquer PdM escravizado por sua magia *enfeitiçar pessoa* fique naturalmente satisfeito em explicar todos os aspectos do seu Plano Mestre a seu novo amigo, existem diversas formas racionais de combater essa tática.

Primeiramente, nem todo oponente precisa ser um PdM humanóide. O vilão pode ter servos de outros tipos — por exemplo, mortos-vivos, gigantes ou humanóides monstruosos — que são imunes a tais argüições até que o personagem adquira *enfeitiçar monstro*, fazendo com que o Mestre ganhe tempo durante alguns níveis. Um vilão inteligente com humanóides a seu dispor poderia antecipar a captura e interrogatório de seus lacaios (seja através de *enfeitiçar* ou de meios mais mundanos), e portanto controlar cuidadosamente o fluxo de informações em sua organização. Inimigos particularmente diabólicos contam com a captura de um serviçal ou dois e o uso dessas magias, e por isso plantariam informações incorretas entre seus seguidores de forma que pretensos heróis caiam em emboscadas, armadilhas mortais ou mal-entendidos terrivelmente embaraçosos com base em informações "privilegiadas" fornecidas pelas criaturas *enfeitiçadas*.

O objetivo não é impedir completamente a aquisição de informações importantes através de magias de *enfeitiçar*, mas sim ensinar os jogadores a tratar as informações adquiridas dessa forma com uma dose saudável de deliberação e reflexão. Dessa forma, mesmo no caso do grupo se tornar dependente das informações obtidas de uma criatura capturada, esse conhecimento terá menos chance de prejudicar o jogo. Esse tipo de magia deve ser uma tática útil a ser considerada pelos personagens, em vez da solução perfeita para qualquer necessidade de informações.

Não torne seus PdMs mais importantes imunes a feitiços, pois isso fará com que os jogadores se sintam frustrados. Da mesma forma, não faça com que as informações-chave só possam ser descobertas enfeitiçando o personagem certo no momento apropriado. Em vez disso, prepare aventuras que ofereçam atalhos e vantagens úteis (mas não necessariamente vitais) que possam ser obtidos através do conhecimento adquirido dessa forma. Se um PdM importante não for *enfeitiçado*, os personagens precisam ser capazes de continuar a aventura — mas caso consigam enfeitiçá-lo, talvez evitem um encontro difícil adiante, ou consigam a oportunidade de atacar o inimigo com a vantagem da surpresa.

Invisibilidade

Poucas magias são tão cobiçadas (ou tão passíveis de abuso) quanto *invisibilidade*. Ela pode ser usada com dois propósitos no jogo — primeiramente para evitar encontros e obter informações, e também como uma magia defensiva que aumenta a dificuldade para atingir o personagem.

A forma mais simples de combater a invisibilidade é com um inimigo que possa ignorá-la — uma criatura que possua percepção às cegas ou sob o efeito de *ver o invisível*. Da mesma forma, algumas habilidades especiais (como sentido cego, sentido sísmico e faro) limitam a eficácia da invisibilidade mesmo que não a anulem diretamente. Os conjuradores do Mestre podem ter pergaminhos ou magias preparadas, como *poeira ofuscante*, *purgar invisibilidade* ou *ver o invisível*. Por falar nisso, qualquer arcanista com acesso a uma magia de *invocar criaturas* encontrará várias criaturas dotadas da habilidade faro em suas listas, o que lhe propiciaria uma forma de ataque adequada a adversários invisíveis.

Nem toda aventura deve ser criada para frustrar os personagens invisíveis, mas qualquer PdM que viva esperando ser atacado por um conjurador hostil (o que, numa campanha de D&D, significa virtualmente qualquer criatura racional) provavelmente deve ter refletido sobre uma forma de lidar com inimigos invisíveis. Duas sentinelas humanas colocadas para vigiar um corredor podem ser um obstáculo significativo, mas se elas estiverem acompanhadas de um cão bem treinado serão uma ameaça bem maior contra infiltradores invisíveis. As criaturas com ao menos um mínimo de astúcia poderiam instalar "armadilhas" simples, como uma pilha de potes vazios atrás de uma porta — caso a porta seja aberta, eles caem no chão, fazendo bastante barulho. As pegadas de um personagem invisível podem ser vistas facilmente quando ele se desloca por um piso coberto de areia ou lama (e lembre-se de que, no típico ambiente de fantasia de D&D, pisos imaculadamente limpos não são encontrados com muita facilidade).

Em geral, inimigos sofisticados com acesso às suas próprias magias provavelmente compreenderão as capacidades e as limitações da invisibilidade e providenciarão os obstáculos adequados. Comerciantes em cidades de certo porte certamente saberão que suas mercadorias são tentadoras para magos de níveis baixos que conheçam magias de *invisibilidade*, e tomarão precauções (que talvez sejam simplesmente manter todas as mercadorias de valor trancadas) para impedir esse tipo de roubo. Inimigos pouco inteligentes ou primitivos têm mais chance de serem apanhados de surpresa por infiltradores invisíveis — mas não várias vezes seguidas. Até mesmo um bando de ogros, após perceber que seus inimigos estão usando invisibilidade para se aproximar deles, tomarão providências para combater essa tática.

Teletransporte

Mais que os demais tipos de magia, o teletransporte permite que um grupo de heróis transforme suas aventuras mais desafiadoras em mera apelação. O teletransporte (muitas vezes usado em conjunto com magias de vidência ou interrogatórios com *enfeitiçar*) geralmente é utilizado para passar por lacaios e defensores e chegar diretamente ao líder dos adversários, inutilizando seus encontros preliminares tão bem planejados. Ainda mais significativo, é muito difícil colocar um grupo armado com magias de teletransporte em qualquer tipo de perigo letal: uma rápida conjuração coloca todo mundo fora de perigo assim que as coisas começarem a ir mal.

Sem magias poderosas ou restrições relativamente arbitrárias, PJs capazes de teletransporte são extremamente difíceis de deter, a menos que o Mestre consiga ocasionalmente situar a aventura em locais onde essa forma de deslocamento não é confiável, como em semiplanos específicos ou em certos locais do subterrâneo profundo. Por exemplo, o Mundo Escuro de Faerûn, no cenário de campanha *Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos*, é caracterizado pela presença de *faerzress*, uma radiação mística que atrapalha magias de adivinhação e teletransporte. Todas as criaturas numa área afetada por *faerzress* recebem +4 de bônus no teste de resistência de Vontade contra todas as magias de adivinhação. O uso de qualquer magia de teletransporte no Mundo Escuro requer um teste de Identificar Magia (CD 35, ou CD 25 para métodos normalmente infalíveis como *teletransporte maior*), ou o resultado será um fiasco.

Certas magias, como *proibição* e *santificar*, podem tornar o teletransporte impossível em pequenas áreas. As magias *antecipar teletransporte* e *antecipar teletransporte maior* (consulte a página 100) oferecem à criatura protegida um curto aviso prévio antes que um personagem ou um grupo se teletransporte. No entanto, assim como nos outros casos de magias problemáticas, os personagens dos jogadores conquistam o direito de utilizar teletransporte quando atingem o nível apropriado, e o Mestre não deveria tentar tornar as fortalezas de todos os vilões imunes a essa magia uma característica constante de suas aventuras.

Os vilões inteligentes que não possuem acesso a defesas eficientes contra teletransporte podem tomar outras providências para limitar a eficácia de heróis teletransportadores. Um clérigo maligno com uma magia de adivinhação poderia facilmente antecipar a chegada dos personagens e preparar uma emboscada. Outro vilão poderia chegar a construir falsas salas do trono ou covis na esperança de confundir seus inimigos, de modo que os atacantes se teletransportassem para uma armadilha mortal. Assim como no caso das magias de vidência e de *enfeitiçar*, na falta de precauções elaboradas, o simples controle de informações é uma boa forma de impedir visitantes indesejados — localizar e se teletransportar para o covil do arquivilão será bem mais desafiador para os personagens se seus lacaios não souberem a localização ou a planta do local.

Vidência

A categoria de magias de vidência em geral inclui não apenas a magia *vidência* mas também um grande número de adivinhações relacionadas, como *clarividência/clariaudiência*, *contato extra-planar* e *discernir localização*. No nível mais fundamental, a qualquer momento em que o personagem possa conjurar uma magia capaz de responder a uma pergunta que não poderia ser esclarecida com base nas informações disponíveis, surge uma oportunidade de que a aventura saia do curso apropriado. A vidência talvez não ajude o personagem a invadir um castelo ou a explorar as profundezas de uma masmorra, mas provavelmente será capaz de localizar e identificar os principais vilões de qualquer trama, e pode resolver mistérios que poderiam se mostrar desafiadores com uma mera conjuração.

De todas as capacidades mágicas de que um conjurador de nível elevado pode dispor, a vidência provavelmente é a que traz mais dificuldades para o Mestre. A única defesa à prova de falhas contra a vidência é combater magia com magia, confiando em magias como *dificultar detecção* e *detectar vidência* numa tentativa de afastar heróis bisbilhoteiros. Precauções mundanas como sentinelas, cães e portas trancadas não protegerão a fortaleza do vilão contra as magias de vidência, mas nada impede que ele utilize magias para antecipar o surgimento de problemas, da mesma forma que os personagens podem estar tentando evitá-los. Por exemplo, um clérigo maligno poderia usar uma magia de adivinhação para perguntar se será alvo de vidência na semana seguinte — e, caso afirmativo, quem o fará. Supondo que obtenha sucesso na conjuração, ele poderia tomar providências para se defender contra isso.

Assim como nas defesas contra interrogações com *enfeitiçar*, um vilão inteligente e meticuloso sem acesso a magias de combate a vidência também poderia se esforçar para controlar as informações acessíveis para cada lacaio, potencialmente limitando os danos da vidência. Afinal, se o braço-direito que os personagens conhecem não tiver idéia da localização da fortaleza secreta e jamais tiver encontrado seu líder face a face, por mais que eles tentem utilizar vidência sobre ele, não conseguirão descobrir nenhum dos segredos do vilão. Um inimigo inteligente tomará precauções para mostrar aos seus oponentes o que ele deseja que eles enxerguem, plantando informações falsas onde as tentativas de vidência dos personagens certamente as revelarão.

Assim como no caso das magias de enfeitiçar, a melhor forma de impedir que a vidência desequilibre a campanha é preparar as aventuras contando com ela. Construa cenários nos quais se espere que os personagens usem magias de vidência para avançar na trama e determinar seu próximo curso de ação. Antecipe o fato de que o mago PJ talvez tente conjurar *vidência* sobre o misterioso monge ruivo visto próximo aos aposentos do rei pouco antes dele ser assassinado, e formule os encontros apropriadamente. Utilizar vidência baseando-se apenas nessa descrição vaga pode ser a única pista disponível para os personagens resolverem o mistério, ou pode ser uma pista falsa. O monge misterioso talvez não tenha nada a ver com o crime, ou mesmo que seja o assassino, não saber para quem estava trabalhando. Quem sabe ele tenha recebido instruções para incriminar um nobre leal ao trono, fugindo para a residência do desavisado aristocrata após cometer o delito. Da mesma forma que as magias de *enfeitiçar*, as de *vidência* devem ser uma ferramenta útil que às vezes fornece resultados inúteis, ensinando os personagens a tratá-las como um passo para encontrar as soluções de problemas específicos, e não como a própria solução.

Vôo

A capacidade de viajar pelo ar tem dois efeitos importantes no jogo. Ela resolve facilmente o problema de superar obstáculos como abismos, rios e muralhas altas, e torna os monstros sem ataques à distância bem menos perigosos, já que um grupo impiedoso pode simplesmente tentar eliminar esses inimigos do ar sem temer qualquer retaliação.

Não há muito a fazer para restringir o acesso às magias de vôo depois dos personagens atingirem o 5º ou 6º nível. Se o Mestre deseja que um obstáculo permaneça suficientemente difícil ou intransponível mesmo após esse ponto, sua melhor opção é preparar os encontros e desafios de forma que os personagens não desejem gastar as magias ou itens mágicos necessários para transpor esse obstáculo. É fácil para os PJs voar sobre o primeiro abismo que encontrarem — mas se houver outro 15 minutos depois, quando o feitiço utilizado para o primeiro já tiver perdido o efeito? Os personagens ainda podem ter a mesma capacidade de atravessar o precipício, mas agora possivelmente perdendo uma *bola de fogo* que o feiticeiro pode precisar mais tarde. É claro que o Mestre não vai pensar em todos os obstáculos dessa forma (da mesma forma que não seria adequado impedir que os personagens utilizem *vôo* fazendo com que todos os abismos que eles encontrarem estejam dentro de um *campo antimagia*), mas tente fazer com que a magia seja uma opção que eles tenham que considerar com cuidado, e não algo que utilizem como a solução para qualquer problema de locomoção.



Uma maga utiliza uma magia de vôo

Ilustração de W. O'Connor

Para o caso de PJs voadores que decidem atacar os inimigos em terra, a solução mais simples é se assegurar de que os adversários possam responder ao fogo. Matar orcs guerreiros do ar é bem fácil, mas arqueiros ou conjuradores são um desafio completamente diferente, e o Mestre também pode incluir encontros ocasionais com inimigos voadores para neutralizar a vantagem dos personagens. Ao mesmo tempo, também é uma boa idéia criar encontros eventuais com adversários com fraquezas que os jogadores inteligentes possam explorar. Insetos gigantes como escorpiões Enormes podem ser uma ameaça letal se forem atacados diretamente, contudo é possível introduzir uma colônia inteira dessas criaturas numa aventura esperando que os personagens utilizem a magia de *vôo* para derrotá-los sem grandes dificuldades.

CONSTRUINDO MUNDOS COM MAGIA

O Mestre é capaz de moldar a conformação arcana de sua campanha da mesma forma que esculpe a topografia física e a geografia cultural de seu mundo para criar oportunidades de aventura. A natureza exata da magia e os detalhes do seu funcionamento são elementos críticos de qualquer mundo de fantasia. Embora o sistema de magia do jogo DUNGEONS & DRAGONS resolva várias dessas questões (Qual o processo para conjurar uma magia? O que ela pode fazer? Quanto tempo leva para os personagens recuperarem sua mágica?), restam muitas oportunidades para construir características de campanha exclusivas com base no grande número de classes, classes de prestígio, talentos e magias disponíveis no jogo.

Por exemplo, dadas as diferenças na forma como cada classe aborda a magia arcana, imagine como os feiticeiros e os magos podem interagir numa campanha. É fácil imaginar um cenário onde a magia dos magos seja "legal", sancionada e aprovada pelos poderes vigentes, enquanto a feitiçaria seria considerada imprudente e perigosa. Se o reino for basicamente bom, os feiticeiros podem ser vistos como agentes do mal e do caos independente de sua verdadeira tendência ou fidelidade. Por outro lado, se o reino em questão for uma tirania implacável, os feiticeiros poderiam ser ferozes membros da resistência que representam a única forma de acesso ao poder arcano disponível para os plebeus oprimidos.

Também é possível designar papéis ou responsabilidades específicas para certas classes de prestígio. Os Iniciados dos Sete Véus (consulte a página 41) poderiam ser uma ordem de elite de guarda-costas reais mágicos a serviço de um grande reino. Da mesma forma, o Mestre tem a opção de criar os Grãos-Mestres da Sabedoria de Zeirr como um conselho especial selecionado entre os mais capazes mestres do conhecimento. Como alternativa, há a possibilidade de criar suas próprias classes de prestígio para se adaptar ao nicho de campanha que o Mestre deseja.

As Divindades da Magia

A magia é poder. Num mundo onde o poder arcano é a força mais letal que pode ser manipulada por mãos humanas, as divindades certamente nutrirão um grande interesse por esse poder. Muitos panteões têm pelo menos uma divindade cujos aspectos incluem a magia, e em muitos deles, o poder e o destino da magia arcana estão totalmente sob controle e influência dessa deidade.

Apesar da força de grande parte das divindades da magia, poucas arrebanham um número significativo de seguidores clérigos se comparadas a outros deuses. Como muitas divindades da magia veneram a conjuração arcana acima de tudo, os conjuradores divinos jamais se tornam tão importantes para a manutenção e o crescimento de suas igrejas. Boccob, a divindade da conjuração arcana (e não da magia em geral) tem poucos seguidores clérigos que não estudem também a magia arcana. Naturalmente, as divindades da magia cujos aspectos incluem outras funções importantes (como Wee Jas, divindade da morte e da ordem, além da magia) costumam ter um clero poderoso, que se preocupa principalmente com os aspectos não-arcanos de sua deidade. Em ambas as igrejas, boa parte dos sacerdotes de postos elevados são capazes de manipular a magia tanto arcana quanto divina, e muitas vezes tornam-se teurgistas místicos por perseguirem ambas as trilhas simultaneamente.

Os clérigos das divindades que desprezam a magia como uma ferramenta, empregada por indivíduos sem a força ou a coragem de enfrentar os inimigos em confrontos físicos, tendem a adotar uma visão antagônica aos conjuradores arcanos, e muitas raças selvagens ou bárbaras desmerecem os arcanistas, pois suas divindades os encorajam a trilhar o caminho do valor físico em vez do estudo e da astúcia. Embora um orc mediano seja suficientemente inteligente para reconhecer o potencial militar da magia arcana, os sacerdotes de Gruumsh têm pouca tolerância com os conjuradores; numa sociedade baseada na brutalidade, um feiticeiro ou mago orc precisa demonstrar ainda mais força e selvageria que seus irmãos guerreiros simplesmente para sobreviver. Nas terras dos humanos, os clérigos de igrejas que celebram a força e a coragem (como, por exemplo, as de Kord e Heironeous) muitas vezes atuam para impedir a disseminação do conhecimento arcano e a influência de seus praticantes, possivelmente até servindo como o braço inquisitorial de um governo antimagocrata.



Ilustração de M. Phillippi

Uma inquisidora de St. Cuthbert capturando um mago ilegal

A Campanha Totalmente Arcanista

Uma variação interessante e desafiadora das campanhas arcanas é a campanha totalmente arcanista — um cenário onde cada personagem dos jogadores é um feiticeiro, mago ou outro conjurador arcano. Um grupo composto inteiramente de arcanistas pode se tornar extraordinariamente poderoso nos níveis mais elevados, mas obter sucesso em aventuras sem acesso às habilidades e perícias próprias dos guerreiros, clérigos e ladinos (ou possuindo essas perícias em níveis mínimos graças à opção por multiclasse) pode ser um desafio significativo para esses personagens. Obstáculos como *campos antimagia* e monstros com ampla imunidade à magia são bem mais difíceis de derrotar quando o poder arcano é a única arma do arsenal do grupo.

Uma campanha totalmente arcanista funciona melhor quando cada um dos personagens envolvidos se especializa em papéis ou funções específicas — torna-se difícil para cada personagem conquistar seu próprio lugar no mundo se todos tentarem cobrir todo o território possível. Por exemplo, um grupo constituído por um ilusionista, um feiticeiro com várias evocações capazes de infligir dano, um conjurador e um clérigo/mago multiclasse direcionado à classe de prestígio teurgista místico permite que cada indivíduo tenha a chance de se destacar numa área diferente — as criaturas conjuradas pelo feiticeiro e pelo conjurador substituem os guerreiros, o clérigo multiclasse garante as curas necessárias, e o ilusionista possui capacidades de furtividade e engodo similares às de um ladino habilidoso. Escolher o talento Liderança é outra forma dos membros de um grupo como este expandirem sua gama de perícias; seguidores guerreiros ou clérigos podem oferecer o apoio indispensável a um grupo de magos.

EVENTOS ARCANOS

Quer suas aventuras os levem a se envolver com intrigas palacianas, saquear criptas ancestrais ou combater inimigos monstruosos em ruínas subterrâneas, todos os arcanistas eventualmente voltam para casa. Longe das masmorras, cavernas e planos distantes do cosmos, o conjurador pode descansar, confabulando com

seus colegas enquanto absorve as lições obtidas em suas aventuras e começa a planejar a próxima excursão. Mas mesmo dentro dos limites razoavelmente seguros de uma cidade poderosa ou das fortes muralhas de uma aldeia, há sempre uma nova aventura arcana em cada esquina. Facções rivais ou guildas e conjuradores tramam ou conspiram umas contra as outras, e inimigos jurados procuram uma oportunidade de frustrar os planos dos aventureiros ou de roubar seus tesouros e conhecimento, e grandes torneios e feiras oferecem a oportunidade de prêmios e glória perante o público.

DUELOS MÁGICOS

Poucos eventos são tão espetaculares ou aterrorizantes quanto um duelo formal entre dois conjuradores arcanos poderosos. Embora os arcanistas muitas vezes se enfrentem durante suas aventuras, o caos das masmorras ou os perigos do campo de batalha muitas vezes tornam impossível medir precisamente a habilidade de cada um. Nesse teste supremo de competência arcana, um só mago encontra-se com outro num duelo ritualístico que observa procedimentos antigos e respeitáveis.

Em seu nível mais básico, um duelo mágico é um acordo entre dois conjuradores que sabem que estão a caminho de um conflito inevitável, e que desejam projetar certa dose de formalidade no que de outra forma poderia se tornar uma pancadaria e vandalismo. Nenhuma magia obriga que as formalidades do duelo sejam seguidas, exceto aquelas permitidas por ambos os duelistas, e os que possuem índole traiçoeira podem e muitas vezes optam por quebras as regras. Contudo, depois de adquirir a fama de não respeitar as regras de um duelo mágico, geralmente ele não poderá exigir que seus oponentes sintam-se obrigados a seguí-las.

Os duelos de magia costumam ser uma característica de culturas sofisticadas e com magia abundante, e representam um esforço par controlar manifestações aleatórias de violência. Culturas selvagens ou malignas dificilmente se importam em observar os requintes da tradição dos duelos mágicos, e os feiticeiros rivais numa tribo de orcs normalmente ficarão demasiadamente ansiosos para começar a disparar um contra o outro para se preocuparem com os detalhes de desafios formais e protocolos turno a turno.

O Duelo Formal

Um duelo mágico apropriado segue uma seqüência precisa de eventos, começando com o desafio realizado e aceito. No caso de um conjurador pouco poderoso desafiado por alguém bem mais forte, uma recusa não é considerada desonrosa; magos experientes que fazem questão de desafiar meros aprendizes muitas vezes acabam por descobrir que o escárnio com que serão tratados não compensa a satisfação de uma vitória fácil. Contudo, qualquer conjurador poderoso tem liberdade para defender sua honra contra o desafio de qualquer outro indivíduo, mesmo um conjurador bem menos poderoso. Por isso, duelistas arcanos profissionais muitas vezes atraem vítimas a proferir um desafio, deixando-as sem saída para escapar da morte ou da desonra sem violar a tradição dos duelos.

Após um desafio ser realizado e aceito, ambos os duelistas devem combinar um local e um horário, bem como se as regras aplicadas serão letais ou não. Em muitas sociedades mágicas, essas negociações são conduzidas por padrinhos — aliados ou agentes dos duelistas que providenciam os detalhes necessários e posteriormente testemunham o duelo. As leis ou costumes locais podem exigir que os duelistas aguardem certo período de tempo antes da resolução, primeiramente submetendo suas divergências a um mediador com a esperança de chegar a uma solução pacífica, ou esperar enquanto um juiz neutro é designado para presidir à disputa.

A opção do terreno tradicionalmente é prerrogativa do desafiado, embora se espere que o local escolhido seja razoavelmente neutro e acessível a ambas as partes e juízes designados. Devido à ameaça de danos colaterais, muitas cidades possuem regras contra duelos em suas ruas, obrigando as disputas a ocorrerem em locais específicos — parques abertos com poucas edificações nas imediações, campos externos às muralhas metropolitanas ou nas masmorras da guilda de magos local. Magos poderosos às vezes optam por terrenos que são potencialmente tão perigosos quanto qualquer coisa que o próprio duelo possa acarretar, como por exemplo Avernus (primeira camada dos Nove Infernos) ou entre as chamas incontroláveis do Plano Elemental do Fogo.

No dia do duelo, ambos os combatentes seguem procedimentos específicos:

1 Ambos os lados devem chegar ao local com 1 hora de antecedência. Nenhum deles tem permissão para conjurar qualquer magia ou utilizar qualquer item mágico até o momento da disputa.
2 Num duelo não letal (veja adiante), cada duelista é inspecionado visual e misticamente pelo juiz e seus assistentes ou pelo outro participante para assegurar que nenhum item ou efeito mágico ilegal estejam presentes.
3 Na hora designada, o juiz dá algum sinal (geralmente um efeito mágico) de partida. Determina-se a iniciativa.
4 Primeira rodada: Conjurar qualquer magia que afete apenas o conjurador.
5 Segunda rodada: Preparar uma ação para contramágica.
6 Terceira rodada: Início do duelo.

O duelo termina quando um dos combatentes se rende, fica inconsciente ou impedido de continuar a duelar (como por exemplo sucumbindo à magia *dominar pessoa*). Tradicionalmente, os duelistas não podem realizar nenhum preparativo mágico num período de 1 hora antes do início do duelo, mas magias com duração maior que esse período podem ser conjuradas antes da chegada ao local escolhido. Já aconteceu de magos que trapacearam chegando ao local apenas minutos antes do duelo (e após conjurar todas as magias defensivas possíveis). O oponente tem direito de insistir que o duelo não seja iniciado até 1 hora após a chegada de seu adversário, mas indivíduos apressados ou excessivamente confiantes às vezes não o fazem, para não parecerem temerosos dos preparativos do oponente.

Quando o duelo propriamente dito se inicia, ambos os oponentes utilizam a primeira rodada para se preparar, geralmente conjurando um magia defensiva. A segunda rodada costuma ser uma pausa em que os dois se preparam para o próximo movimento do oponente. Na terceira rodada, as magias começam a ser disparadas. Como todos possuem ações de contramágica preparada, quem quer que obtenha a iniciativa não poderá adquirir uma vantagem sem que seu oponente tenha a chance de neutralizá-la. Os duelistas seguem este procedimento voluntariamente apenas por respeito a antigos costumes, e trapaceiros já principiaram com *relâmpagos* ou maldições ferozes antes que seus oponentes estivessem prontos. Qualquer dos duelistas que seja atacado dessa forma nas primeiras duas rodadas pode responder da mesma forma sem

arriscar sua honra (assim como seus padrinhos, se ele for morto por traição).

Em algumas tradições de duelo, o oficial declara pausas obrigatórias na ação (geralmente um intervalo de 1 rodada a cada 3 rodadas completas), fornecendo a ambos os combatentes a oportunidade de reforçar suas defesas ou de preparar outra ação de contramágica. Efeitos de magia que podem ser dispensados (seja atuando no duelista ou em seu oponente) devem ser suspensos pelos dois participantes, e os demais efeitos ativos (seja sobre o duelista ou seu oponente) devem ser dissipados pelo juiz, que tem a responsabilidade de ter acesso a usos suficientes de *dissipar magia* para lhe permitir total controle sobre as magias dos duelistas. Muitos apresentam-se munidos de varinhas de *dissipar magia* ou de *dissipar magia maior* (no caso dos duelos de nível mais elevado), cujo custo é pago pelos próprios duelistas. Os monstros invocados com os quais for possível se comunicar devem receber ordens para respeitar a trégua, mas juízes já tiveram que empregar poder de dissipação significativo para lidar com as criaturas que se recusam a obedecer os comandos do conjurador e suspender o ataque.

Geralmente, todo e qualquer item mágico é aceito num duelo de magia (dentro das restrições pré-acordadas; consulte Duelos Letais e Comuns, adiante). Pugilismo, esgrima e outros tipos de conjuração também são aceitos, mas poucos magos que se dêem ao respeito recorrem a magias divinas ou a trocar sopapos como orcs bêbados enquanto ainda lhes reste qualquer magia em seu arsenal arcano.

Duelos Letais e Comuns

Um duelo letal é exatamente o que o nome indica — vale tudo. Todas as magias conjuradas funcionam normalmente, e qualquer um dos participantes que não possua meios de se defender contra *desintegrar* deveria ter pensado duas vezes antes de aceitar o desafio de um transmutador de nível elevado.

Um duelo comum de magia geralmente é preparado para que ambos os participantes demonstrem sua habilidade, ou para satisfazer uma questão de honra que não envolva uma situação de vida ou morte. Num duelo comum, os envolvidos costumam concordar com o seguinte regulamento:

- Efeitos de morte são proibidos, incluindo aqueles que acarretam um sério risco de matar ou incapacitar permanentemente o oponente de um só golpe, como *desintegrar* e *fogo interior* (consulte a página 113).
- As magias com descritores como [Terra], [Fogo], [Água], [Ar], [Energia] ou [Sombra] são voluntariamente "reduzidos", infligidos apenas metade do dano normal.
- As magias que exigem jogadas de ataque corpo a corpo podem ser programadas para causar dano por contusão de acordo com convenções específicas do duelo, sofrendo –4 de penalidade nas jogadas de ataque mas infligindo dano por contusão em vez do dano normal.
- As criaturas invocadas devem ser ordenadas a atacar para conter o oponente, sofrendo –4 de penalidade nas jogadas de ataque mas infligindo dano por contusão contra o adversário (embora elas fiquem livres para atacar outras criaturas invocadas com todo seu poder). Dessa forma, um conjurador envolvido num duelo comum não pode invocar criaturas com as quais não possa se comunicar ou controlar.
- As magias que provocam condições incapacitantes (como *sono*, por exemplo) são dispersas ou dissipadas voluntariamente pelo juiz depois que um dos combatentes fica impossibilitado de continuar o duelo, e este é declarado o perdedor. Magias que incapacitam mas permitem um teste de resistência por rodada (como *imobilizar pessoa*) são permitidas, o que potencialmente permite que um conjurador tenha a vantagem de submeter seu adversário a magia após magia.

Naturalmente, os personagens que conhecem o talento Substituir por Contusão recebem uma vantagem significativa nos duelos comuns, pois eles não precisam reduzir o dano por energia à metade ou sofrer penalidades em suas jogadas de ataque corpo a corpo.

Mesmo sob essas regras rígidas, nem sempre os duelos comuns são seguros — mais de um mago já morreu por ferimentos infligidos por um inimigo descuidado (ou muito sortudo). Reduzir o dano de uma magia ou atacar para infligir dano por contusão é especialmente difícil; para cada magia conjurada dessa forma num duelo comum, o Mestre joga 1d% em segredo, e um resultado igual a 1 indica que algum movimento inesperado ou ação do alvo fez com que a magia causasse o dano total ou dano letal, se aplicável.

As restrições de um duelo mágico devem ser obedecidas voluntariamente por cada um dos participantes; nada pode impedir que um duelista desonrado ou desesperado abandone as regras a qualquer momento do combate. Conjurar magias com efeito máximo intencionalmente durante um duelo comum é considerado uma falta de cavalheirismo na melhor das hipóteses, e quando um dos adversários abandona esse procedimento, o outro também pode fazê-lo (sem comprometer sua própria honra).

TORNEIOS ARCANOS

Os magos às vezes se reúnem para testar suas habilidades de forma semelhante aos encontros de cavaleiros e guerreiros que buscam se provar em concursos de arqueirismo, justas ou combate individual. Um torneio arcano é uma grande feira, festival e bazar, que muitas vezes faz com que a cidade onde ele é promovido pare completamente por uma semana ou mais, enquanto tanto nobres quanto plebeus acorrem para assistir aos desafios de poder mágico.

O Pináculo do Perigo

A origem dessa competição e as histórias de seu surgimento nos torneios arcanos se perderam no tempo, mas o pináculo do perigo continua uma eterna predileta do público. Uma bandeira de cores brilhantes é fixada em um grande mastro no alto de uma torre bem alta (geralmente um torreão do castelo próximo ou a torre do campanário da igreja local), e todos os magos participantes se enfileiram no chão próximo à sua base com um objetivo simples — sem colocar os pés no interior da torre, ser o primeiro a trazer a bandeira de volta ao solo por qualquer meio concebível. As táticas variam das mais óbvias (*vôo*, *levitação* ou *patas de aranha* para escalar as paredes) às mais potentes (simplesmente agarrar o prêmio com *telecinésia*) ou grandiosas (invocar um esquadrão de elementais do ar para recuperar a bandeira e lutar contra quaisquer outros conjuradores que ameacem utilizar o mesmo procedimento). É especificamente proibido teletransportar-se para o alto da torre em muitas versões desse desafio, e todos os competidores devem iniciar sem qualquer efeito mágico ativo (embora em alguns casos, magias persistentes como *queda suave* contingente possam ser aprovadas pelo juiz do prova).

Ilustração de J. Miranda



Um duelo mágico em Avernus

Na maioria dos torneios, conquistar o pináculo do perigo é dificultado por algum obstáculo formidável (um guardião da bandeira, uma armadilha não-letal ou uma barreira espetacular, como *muralha de fogo*). A verdadeira emoção, contudo, vem do fato de que os competidores logo voltam suas magias uns contra os outros numa tentativa de impedir que os demais cheguem à bandeira. Magias especificamente letais são desencorajadas ou totalmente proibidas de acordo com as regras da competição, mas rogar maldições ou dissipar magias que coloquem um oponente em perigo (como anular a magia *vôo* quando seu usuário estiver a 30 m de altura) são permitidas.

A Ilusão Grandiosa

Outro dos desafios arcanos mais populares é o concurso de ilusões grandiosas. Manipulando poderosas magias dessa escola, os magos criam as imagens mais espetaculares ou extravagantes que puderem imaginar, variando desde o mundano (retratos lisonjeiros de damas da nobreza) ao épico (recriações animadas de grandes batalhas) e ao impossível (grandes árvores douradas cujas floradas de borboletas deixam um rastro de tênues luzes encantadas ao bater asas).

Competições de ilusões grandiosas são avaliadas pelo tamanho, sofisticação, fidelidade e imaginação da apresentação de cada competidor. Mestres ilusionistas podem se tornar conhecidos por todo um reino por uma única exibição espetacular, e a promessa de executar os mais simples efeitos fazem com que o vencedor receba convites para qualquer banquete ou baile no país por anos a fio.

A TRUPE DO MAGO

Conjuradores arcanos muitas vezes são associados a feras estranhas e maravilhosas de todos os cantos do mundo (e às vezes além dele), e a exibição de uma trupe numerosa e exótica é outro evento popular durante um torneio arcano. Um conjurador pode adquirir um grande prestígio apresentando a coleção de criaturas mais raras e improváveis. As trupes podem ser comparadas umas contra as outras numa avaliação formal ou simplesmente expostas à aclamação popular. Naturalmente, espera-se que o mestre da trupe tome precauções para assegurar a segurança de toda a platéia.

Quando são avaliadas formalmente, as coleções são julgadas não apenas pelo número de criaturas, mas também de acordo com sua raridade, aparência e habilidades. Espécimes particularmente grandes, inéditos e visualmente interessantes são as mais valorizadas. Afinal de contas, qualquer um pode apanhar uma aranha monstruosa e colocá-la em exibição, mas apenas os magos mais habilidosos e atrevidos tentariam aprisionar um bulete ou um dragão adulto.

Numa sociedade maligna ou particularmente sangrenta, a trupe de um mago pode ser uma equipe da qual o proprietário seleciona feras e escravos para enfrentarem os representantes de outros magos em competições gladiatoriais. As apostas nesses eventos ocorrem em ritmo febril, e o mago cujos animais de estimação triunfam nos confrontos sangrentos geralmente recebe uma boa quantia em ouro como recompensa.

A Liça Encantada

O evento mais simbólico de um torneio arcano é a liça encantada, um teste de perícia mística e capacidade de combate entre magos. Uma liça arcana é uma competição aberta em que todos os participantes enfrentam adversários escolhidos aleatoriamente numa disputa de duelos comuns, para espanto e deleite da audiência. As liças encantadas são especialmente comuns em magocracias feudais, reinos onde o poder de um mago é um emblema de seu direito de governar e de sua prontidão em servir ao seu senhor.

Uma liça encantada costuma ser estruturada em vários níveis de competição, de forma que arquimagos e aprendizes não se enfrentem. O formato da disputa geralmente é o de um torneio de dupla eliminação com múltiplas rodadas. Embora a maioria das liças encantadas restrinjam ou proíbam magias letais, as mortes e ferimentos não são incomuns. De fato, alguns magos adquirem uma reputação notória por sua selvageria desproporcional nesse tipo de confronto.

As liças encantadas muitas vezes são vistas tanto pelos competidores quanto pela audiência como uma oportunidade de fama e aprimoramento, e magos ambiciosos à procura de patronos nobres ou ricos freqüentemente se inscrevem como forma de demonstrar seu talento a potenciais empregadores. Em alguns reinos, uma grande liça encantada ocorre em intervalos de alguns anos para decidir quem será indicado como Arquimago, Mago Real, Chefe da Guarda Mágica,

ACONTECEU...

Sabendo que qualquer magia de ataque corpo a corpo intencionalmente reduzida ou por contusão tem uma chance aleatória de infligir o dano letal completo, conjuradores traiçoeiros às vezes tentam enganar seus oponentes e as testemunhas com relação a seus esforços para obedecer as regras de um duelo comum. O duelista pode realizar um teste de Blefar imediatamente antes de conjurar uma magia que inflija o dano letal total, e seu adversário e os demais expectadores têm direito a um teste de Sentir Motivação (com bônus equivalente ao nível da magia que o duelista pretende conjurar) para perceber o embuste. Caso obtenha sucesso no teste de Blefar (e consiga causar dano no inimigo), parece que ele tentou reduzir ou provocar dano por contusão, mas não conseguiu devido a um movimento imprevisto do inimigo.

No caso de duelos que envolvam dois PJs, o Mestre pode pedir que os jogadores comuniquem a intenção de burlar as regras sigilosamente. Em seguida, ele realiza os testes de Blefar e Sentir Motivação secretamente, de forma que um personagem que subitamente seja atingido pelo poder total de uma magia não saiba automaticamente se o dano foi intencional ou se a magia do outro personagem simplesmente tornou-se letal por acidente.

Também é possível resolver esse blefe ao contrário quando um arcanista tenta ocultar o fato de que não está tentando matar seu oponente (o que pode ser útil em duelos onde um conjurador de nível elevado quer ensinar uma lição a um iniciante talentoso mas não deseja correr o risco de matá-lo). Esta tática somente funciona para reduzir o dano de magias de energia (já que sofrer dano por contusão num duelo que supostamente seria letal constituiria um indício óbvio para o adversário).

ou outro posto similar. Em outros países, esses eventos são considerados como simulações obsoletas e tediosas, sem qualquer significado senão determinar quem é o conjurador mais truculento.

ORGANIZAÇÕES ARCANAS

Num mundo onde relativamente poucos possuem a capacidade de matar com uma palavra, de submeter as massas à sua vontade ou de conseguir as informações secretas que podem destruir tronos, é natural que alguns tentem monopolizar esse poder ou impedir sua divulgação. Como resposta, os magos e outros conjuradores muitas vezes encontram vantagem em criar associações dedicadas a promover suas artes e talentos.

Uma organização arcana oferece muitas vantagens para o conjurador típico, incluindo os recursos de pesquisa e estudo que disponibiliza, permitindo que magos e outros arcanistas que mantêm grimórios adquiram magias de graça (ou a custo reduzido). Para os conjuradores que operam no ramo dos negócios, uma organização oferece uma rede potencial de compradores e vendedores de armas, itens maravilhosos e valiosos conhecimentos arcanos. Mais importante, uma organização pode fornecer proteção para o arcanista. Guildas de magos poderosos servem para protegê-los contra a perseguição de indivíduos que invejam ou temem seu poder.

Guildas Místicas

Em termos gerais, uma guilda é uma associação profissional cuja principal preocupação é instituir o melhor ambiente possível para aqueles que atuam em um determinado ramo de negócios. Artesões habilidosos e especialistas de todos os tipos constituem guildas em vários países; embora o número de magos seja menor, suas necessidades profissionais são basicamente as mesmas. Apesar das pessoas geralmente chamarem essas organizações de "guildas místicas", o termo se refere a conjuradores de diferentes classes. Como alternativa, algumas guildas são constituídas exclusivamente por um só tipo de conjurador, e são dedicadas às necessidades específicas da classe. As guildas geralmente cobram uma mensalidade dispendiosa (geralmente entre 10 e 100 PO por mês) além da taxa de inscrição. Em troca, os membros recebem a sanção da organização ao conjurar magias por dinheiro, ao criar itens mágicos para a venda e ao se envolverem em outras empreitadas comerciais arcanas. A guilda geralmente possui um salão, torre ou retiro onde seus membros podem residir (pelo menos temporariamente), armazenar equipamentos de laboratório valiosos mas de difícil transporte ou utilizar uma biblioteca comunitária. Qualquer mago que pertença a uma guilda pode usar suas instalações (geralmente a um preço simbólico) para a criação de itens mágicos e pesquisa arcana.

Alguns dos tipos mais comuns de guildas místicas são as seguintes.

Guildas de Proteção: Guildas instituídas para proteger conjuradores arcanos contra a suspeita e a desconfiança de outras classes; são dedicadas à preservação do conhecimento e ao estudo da arte mágica. Este tipo de guilda existe para se opor ao poder praticamente irresistível que uma igreja militante ou um tirano desconfiado poderiam voltar contra os arcanistas de um reino.

Guildas Reguladoras: Essas guildas são instituídas para proporcionar um foro legal e reconhecido para estudos arcanos, mais freqüentemente em reinos com leis severas que proíbem a prática de magias arcanas para os magos que não pertencem a uma organização sancionada. Sob tais sistemas, os arcanistas são fortemente encorajados a vigiar suas próprias fileiras, defendendo as prerrogativas e posições de sua guilda à medida que desempenham obrigações para as autorizadas que governam o país e que lhes concedem o privilégio de estudar a magia.

Cabalas Secretas: Operando abaixo do nível de muitas guildas que existem para regulamentar e proteger os conjuradores arcanos, um número reduzido de cabalas sinistras dedicam-se ao estabelecimento da primazia dos conjuradores arcanos sobre todos os demais (ou, numa antimagocracia, a manter viva a arte tão perseguida da conjuração). Como outros tipos de guildas místicas, as cabalas secretas oferecem aos seus membros uma proteção coletiva contra seus inimigos, o acesso a itens e conhecimento mágico e potenciais aliados e empregados. Contudo, ao contrário das guildas abertas, poucas conspirações como essas proclamam abertamente seus objetivos sombrios ou ilícitos.

QUAL ILUSÃO FOI MELHOR?

Para determinar o vencedor numa disputa de ilusões grandiosas, designe a cada apresentação um valor artístico igual ao seu nível de conjurador + o nível da magia de ilusão (idéia) utilizada + o resultado de um teste de Identificar Magia + o resultado de um teste da perícia artística apropriada + 1 para Foco em Magia (Ilusão) ou +2 para Foco em Magia Maior (Ilusão). As perícias artísticas apropriadas incluem Ofícios (pintura), Ofícios (escultura), Atuação para composições com componentes sonoros ou outras perícias determinadas pelo Mestre.

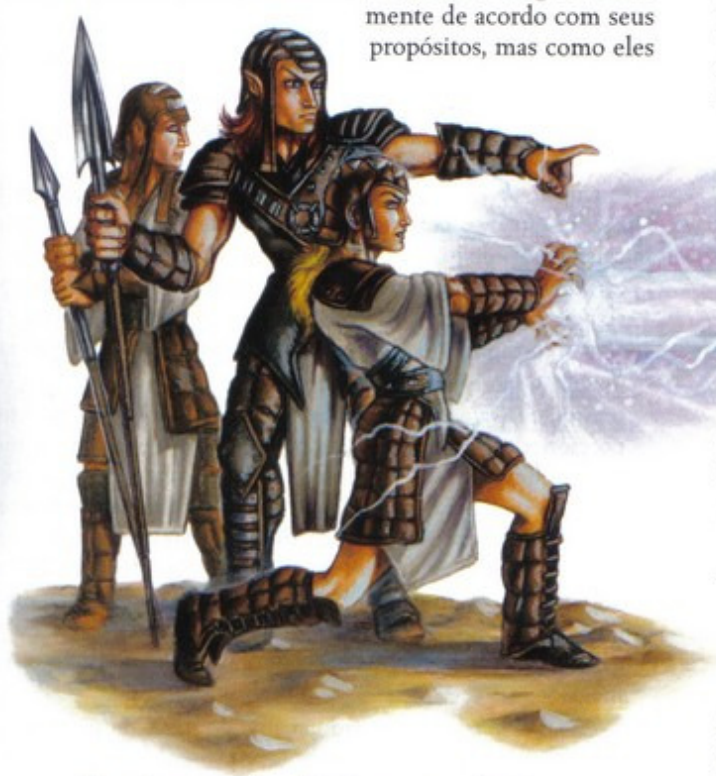
Por exemplo, Seras, um ilusionista de 10º nível com o talento Foco em Magia (Ilusão) está participando de uma competição de ilusões grandiosas. Ele utiliza *imagem persistente* (5º nível) para recriar a morte de um dragão famoso. Ele obtém o resultado 29 em seu teste de Identificar Magia e 13 em seu teste de Ofícios (pintura), portanto o valor da ilusão será 10 + 5 + 29 +13 + 1, ou 58.

Sua rival Therea é uma feiticeira de 13º nível que também possui Foco em Magia (Ilusão), Ela utiliza *imagem maior* (3º nível) para criar uma cena insólita de ratos alados dançando com fadas, acompanhados por uma canção alegre. Ela obtém 24 em seu teste de Identificar Magia e 19 no teste de Atuação (instrumentos de corda). Portanto, o valor de sua ilusão será 13 + 3 + 24 + 19 + 1, ou 60, e ela é declarada a vencedora.

O valor numérico é apenas uma medida abstrata de como a ilusão foi impressionante e de seu valor artístico, da perspectiva de um observador neutro. Porém, como os juízes de ilusões grandiosas raramente são imparciais, os magos locais costumam ter uma vantagem significativa sobre seus rivais. O Mestre pode simular essa vantagem dando ao herói da cidade um bônus adicional entre +1 e +5.

Sociedades e Ordens

As guildas são associações de magos unidos pela profissão, mas muitas vezes grupos de arcanistas se reúnem com outros propósitos, criando uma sociedade ou ordem diferenciada dedicada a uma causa específica. O comportamento e as atividades de certas ordens ou sociedades variam significativamente de acordo com seus propósitos, mas como eles geralmente vão além da simples promoção do conhecimento arcano, muitas vezes elas são menos úteis que as verdadeiras guildas místicas em termo de aquisição e partilha de poder arcano.



Magos da guerra aspirantes treinam com seu instrutor

Ilustração de R. Spencer

As ordens arcanas normalmente não possuem recursos especiais como laboratórios ou bibliotecas, mas em geral também não cobram nenhum tipo de taxa. Como optaram por adotar uma causa comum com seus colegas, os membros de uma ordem costumam estar mais que dispostos a se aliar ou auxiliar seus confrades (muitas vezes partilhando conhecimento e recursos individualmente).

Em alguns casos, os conjuradores arcanos podem pertencer a uma sociedade maior que incorpora diversas classes, muitas vezes com atuação política ou cultural. Por exemplo, um reino élfico pode ser o lar dos Cavaleiros da Flecha Branca, uma ordem de arqueiros e rangers arcanos que servem como guarda de elite e agentes do soberano.

Escolas e Colégios

Tornar-se um arcanista raramente é um processo tão simples quanto decidir-se um dia a conjurar magias. A maioria dos personagens arcanos inicia seu treinamento ainda criança ou adolescente, e dedica vários anos a estudos tediosos e complicados antes de conseguir conjurar mesmo os truques mais simples. Nunca é fácil conseguir o treinamento necessário nas artes arcanas, e muitas pessoas que poderiam se tornar magos habilidosos nunca seguem essa trilha por falta de oportunidade para aprender as habilidades básicas. Alguns feiticeiros e magos tornam-se aprendizes de conjuradores mais velhos e experientes, com o tempo e a paciência necessários para instruí-los, enquanto outros se inscrevem em escolas ou colégios de magia para obter uma educação formal nesse campo.

Os colégios de magos vão desde academias reais que treinam magos da guerra para os exércitos do reino até escolas particulares onde os filhos dos nobres aprendem a manipular o poder arcano; de lições espontâneas para os jovens mais talentosos numa comunidade élfica a torres remotas onde crianças promissoras são avaliadas como membros potenciais de uma ordem arcana secreta. Algumas escolas cobram mensalidades dignas do resgate de um rei, enquanto outras ensinam todos os que puderem demonstrar até mesmo o mais rudimentar talento.

Outras ainda oferecem treinamento na esperança de que os jovens magos pagarão por sua educação através de anos de serviços leais.

Mentores

Assim como qualquer arte cujo domínio exige um treinamento complexo e tempo considerável, o conhecimento da magia muitas vezes é passado de uma geração a outra através de um longo aprendizado. A relação mestre-aprendiz é uma tradição venerável entre os conjuradores. Assim como vocações mais mundanas, o desafio de um aprendizado arcano começa com a busca por um mago experiente e interessado em ensinar. Embora poucos arcanistas se sintam na obrigação de assumir a tarefa de instruir um novato sobre a magia, a maioria deles (até mesmo os maus) sente pelo menos um vago senso de dever para com as próprias artes arcanas, e compreende a sabedoria de passar parte de seu próprio treinamento a seus seguidores.

Ao mesmo tempo, os mestres mais bem dispostos acreditam merecer alguma compensação por adotar um aprendiz, desde as mais mundanas (pagamento em ouro para ensinar a filha de um mercador rico) a influências (indicações para postos ou propriedades por ser o mentor do filho de um nobre local) ou coisas sinistras (a servidão completa e abjeta do aprendiz proveniente de uma família pobre demais para pagar pelo serviço). Os magos malignos em especial muitas vezes exigem lealdade de seus aprendizes mesmo anos após o fim de seu treinamento formal. Enquanto os magos neutros geralmente imponham condições menos onerosas para transmitir seus conhecimentos, muitos pelo menos se asseguram que seus custos e tempo sejam compensados adequadamente enquanto o aprendiz em questão trabalha duro para merecer seu treinamento. Apenas os mais caridosos entre os magos bons sequer cogitaria em tomar um aprendiz sem exigir algo em troca.

Mesmo após estabelecer um relacionamento, a qualidade do ensino pode variar bastante de mestre para mestre e, como muitos magos esperançosos já descobriram, os mais poderosos não são necessariamente os melhores professores. Muitas vezes, um conjurador de nível baixo com paciência e disposição de dedicar seu tempo e atenção se revela um professor melhor do que um arquimago arrogante e desatento, mais rápido a punir que a ensinar.

A ORDEM ARCANA

Um colégio bem consolidado de magia, a Ordem Arcana é sediada na antiga fortaleza de Mathghamhna, um aglomerado de torres e abóbadas esculpidas nos flancos de um vulcão extinto. Tanto os estudantes quanto os mestres se dedicam a profundos estudos arcanos, partilhando uns com os outros muitas de suas idéias particulares sobre fragmentos raros de conhecimentos.

Como se Unir à Ordem: Qualquer feiticeiro ou mago é bem recebido pela Ordem Arcana. Um membro potencial geralmente deve concordar em conjurar várias magias enquanto é observado por dois ou mais regentes da Ordem que avaliam seus talentos. Os novatos (1° ou 2° nível) são convidados a se mudar para Mathghamhna para iniciar sua educação formal nas artes mágicas. Conjuradores mais experientes (geralmente do 5° nível ou superior) podem receber a proposta de servirem como instrutores dos iniciantes ou como pesquisadores ou bibliotecários arcanos em Mathghamhna. Os arcanistas que ainda não possuem as qualificações necessárias como instrutores, e os qualificados que optam por abrir mão dessa área, podem ingressar na Ordem da mesma forma. Eles terão poucas obrigações com a instituição, mas recebem poucos benefícios, como o direito de utilizar os aposen-



Ilustração de R. Spencer

O TREINAMENTO DE UM MAGO

Os magos que treinaram em uma academia ou colégio específicos aprendem diversas abordagens de conjuração (e recebem vantagens diferentes após completar seu treinamento) caso se tornem aprendizes de um arcanista experiente. Se o Mestre desejar que as habilidades de um mago de 1° nível reflitam seu treinamento (ou quiser permitir que outras classes arcanas possuam especializações advindas do treinamento junto a um mestre), pode disponibilizar os seguintes talentos em sua campanha.

Mago Colegiado [Geral]

O personagem passou por um treinamento prolongado numa escola formal de magia.

Pré-Requisitos: Int 13, 1° nível de mago.

Benefício: O personagem inicia o jogo conhecendo seis magias de 1° nível + 1 por ponto de modificador de Inteligência. Cada vez que adquire um nível como mago, ele pode acrescentar quatro magias ao seu grimório sem pesquisas adicionais. Além disso, ele recebe +2 de bônus em todos os testes de Conhecimento (arcano).

Normal: Os magos de 1° nível iniciam o jogo sabendo três magias de 1° nível, e podem acrescentar 2 magias por nível em seus grimórios.

Especial: Este talento só pode ser escolhido por personagens de 1° nível.

Aprendiz Precoce [Geral]

Seu aprendiz lhe mostrou os procedimentos básicos para conjurar uma magia além dos limites normais de sua experiência ou treinamento.

Pré-Requisitos: Habilidade de conjuração (Int ou Car) 15, 1° nível de conjurador arcano.

Benefício: Escolha uma magia de 2° nível de uma das escolas de magia a que o personagem tem acesso. Ele recebe uma magia de 2° nível adicional, que inicialmente deve ser usada para conjurar apenas a magia selecionada. Até que seu nível seja suficientemente elevado para conjurar magias de 2° nível, ele deve obter sucesso num teste de conjuração (CD 8) para conseguir executar a magia apropriadamente; se fracassar, a magia não surtirá efeito. O nível de conjurador para a magia escolhida é o mesmo que o normal, mesmo que esse valor seja insuficiente para conjurá-la sob circunstâncias normais.

Quando puder conjurar magias de 2° nível, o personagem perde o benefício descrito acima mas conserva a magia adicional de 2° nível, que pode ser usada para preparar ou conjurar espontaneamente uma magia de 2° nível ou inferior.

Finalmente, o personagem adquire +2 de bônus em todos os testes de Identificar Magia.

Especial: Este talento só pode ser escolhido por personagens de 1° nível.

tos de hóspedes de Mathghamhna e consultar as bibliotecas da Ordem sempre que desejarem.

A mensalidade é de apenas 30 PO. Além disso, os estudantes de Mathghamhna pagam 200 PO por mês pela educação que recebem.

Benefícios para o Jogador: A classe de prestígio Mago da Ordem Arcana só fica disponível para os feiticeiros e magos que fazem parte da Ordem Arcana. A classe oferece vários benefícios, todos descritos a partir da página 46.

Sugestões de Interpretação: Os membros da Ordem Arcana são estudiosos acima de tudo. Dê asas à sua curiosidade, e quando encarar um problema difícil, imagine se a resposta pode ser encontrada com um pouco de dedicação à pesquisa ou realizando experiências, em vez do combate aberto e da força bruta. Mais que suas magias, seu cérebro é a sua arma mais poderosa — não hesite em utilizá-la.

Membros Típicos: Quase todos os membros da Ordem Arcana são magos itinerantes, às vezes conhecidos como associados. Eles não residem em Mathghamhna, e passam a maior parte do tempo preocupados com os próprios estudos e pesquisas. Os associados geralmente visitam a sede da organização duas vezes por ano para pagar suas mensalidades, consultar colegas que permanecem ali durante o ano todo ou para usar a excelente biblioteca.

Os membros que optam por permanecer em Mathghamhna costumam ser conhecidos como colegianos ou estudiosos. Os colegianos são os magos cujas responsabilidades primárias envolvem o ensino dos novatos. Eles costumam tirar longas férias para cuidar de suas próprias pesquisas, mas em geral espera-se que permaneçam em Mathghamhna por vários meses seguidos para que possam lecionar adequadamente. Em troca do tempo e da dedicação em ensinar os magos menos capacitados, eles recebem mensalmente um estipêndio de 30 PO por nível de conjurador.

Os estudiosos são os pesquisadores e bibliotecários residentes de Mathghamhna. Ao contrário dos colegianos, eles não possuem deveres formais, mas também não recebem estipêndios. O maior benefício que eles adquirem é um lar seguro na companhia de outros magos brilhantes que muitas vezes podem auxiliar em seu trabalho.

Os líderes da Ordem são conhecidos como regentes. Um regente é sempre um arcanista de pelo menos 10º nível. Atualmente, os regentes incluem o Mestre Colegiano (chefe do colégio e supervisor dos estudantes), o Mestre Bibliotecário, o Mestre do Reservatório Mágico, o Mestre Adivinhador e o Mestre Protetor (responsável pela segurança de Mathghamhna e das condições das instalações). O líder da ordem é o Chanceler, uma mago chamado Iapeto cujas pesquisas tratam de uma antiga gramática mágica universal conhecida como Aleph ou Idioma Primitivo.

Classes de Prestígio: A maioria dos magos da Ordem Arcana eventualmente adquire níveis da classe de prestígio mago da Ordem Arcana, pelo menos para adquirir acesso ao poderoso Reservatório Mágico. Além disso, muitos membros perseguem a trilha do mestre do conhecimento, refletindo a inclinação institucional da organização. Os membros suficientemente poderosos podem aspirar a se tornarem arquimagos. Não é incomum que membros de posto elevado na Ordem Arcana possuam alguns níveis em duas ou três dessas classes de prestígio, adquirindo várias habilidades de cada uma.



Ilustração de D. Kavaci

Torre da Ordem Arcana

PEREGRINOS DA CANÇÃO

O mundo foi feito da música, e utilizando-a os Peregrinos da Canção contribuem para moldá-lo. Embora muitos membros desse colégio bárdico eventualmente adotem níveis na classe de prestígio Peregrino da Canção (consulte a página 57), a maioria é composta apenas por bardos e artistas de mentalidade similar que se reúnem regularmente para trocar estórias, fragmentos de conhecimento e novas obras musicais. Sob essa aparente camaradagem, contudo, todos os membros da ordem acreditam na magia poderosa da música primordial, e muitos adotam como objetivo de vida explorar essa melodia e dominar seu poder. Embora a maioria das pessoas conheça a magia da canção de um bardo, a música dos peregrinos vai muito além do poder costumeiro dessa arte, mesclando sonoridade e poder em uma só verdade inegável.

Embora alguns peregrinos tenham tomado ações extremas em busca do poder da canção (e acabando por voltá-lo a interesses malignos), a ordem como um todo é mais focada em tentar compreender a fonte desse poder primordial, aprendendo o que ele tem a revelar sobre a criação do mundo e a natureza da própria magia. Em número reduzido se comparado às guildas convencionais, os membros dos Peregrinos da Canção costumam ser poderosos. Como seus objetivos geralmente são vistos como pouco ameaçadores para a lei e a ordem, eles conseguem operar fora do centro social e cultural; apenas raramente um deles utilizará o poder da canção para assumir uma posição de liderança em sua comunidade, grupo de aventureiros ou força militar. Nessas ocasiões, a ordem como um todo tende a se distanciar dos objetivos e ações desse indivíduo, e desaprova quaisquer conexões com comportamentos questionáveis ou suspeitos (mas não dispensa a oportunidade de obter auxílio e recursos dos membros que adquirem fama e glória).

Como se Unir aos Peregrinos: Os Peregrinos da Canção possuem poucas regras, e uma estrutura organizacional extremamente flexível. Aderir à ordem é essencialmente uma questão de encontrar outros peregrinos e comunicar seu interesse de explorar e adotar a música primordial. Os peregrinos mantêm grandes bibliotecas de magia e conhecimento bárdico nas grandes cidades, e embora a admissão seja exclusivamente para os membros, pode ser concedida se um peregrino estiver disposto a certificar o interesse do pretendente pela música primordial.

Benefícios para o Jogador: Ao unir-se aos peregrinos, o personagem acima de tudo adquire um foro onde pode explorar melhor a música primordial e adquirir acesso a recursos e treinamento. As bibliotecas da ordem ficam abertas para todos os peregrinos dispostos a observar suas exigências de utilização pacífica, e os personagens recebem +4 de bônus em todos os testes da perícia Conhecimento e de conhecimento de bardo se passarem pelo menos um dia estudando e pesquisando na biblioteca.

Os personagens da ordem podem ter uma grande variedade de antecedentes; suas fileiras incluem muitos PdMs de nível elevado dispostos a fornecer conselhos e informações para outros seguidores. Embora os conflitos de liderança não sejam desconhecidos, os peregrinos do Mestre tendem a ser amigáveis com os outros membros, e embora não sejam necessariamente rápidos a proteger seus colegas contra ameaças físicas, um membro geralmente consegue encontrar um conjurador peregrino disposto a conjurar magias com 2 a 5% de desconto em relação ao preços de mercado (consulte o *Livro do Mestre*).



Símbolo dos Peregrinos da Canção

Sugestões de Interpretação: A busca incessante dos peregrinos por informações sobre a música primordial significa que muitos deles possuem motivações além das ambições do resto do grupo de aventureiros. Em geral, um peregrino jamais permite que essa necessidade defina toda a sua personalidade, mas ao mesmo tempo, sua procura pela música primordial representa uma base sobre a qual as outras atividades se estabelecem. O peregrino pode buscar artistas famosos durante o período de descanso do grupo, ou explorar mais profundamente os rumores relacionados com a missão de aumentar o conhecimento da ordem.

Membros Típicos: Embora cada peregrino da canção saiba que a música primordial será eternamente parte de sua vida, cada um a abraça à sua maneira. Para alguns, ela é a promessa de paz duradoura, um presente a ser compartilhado e divulgado com fervor quase religioso. Para outros, a música primordial é a trilha para o poder absoluto, que permite aos que souberem usá-la controlar o que mais querem e destruir o que desprezam. Contudo, para a maioria dos peregrinos, a música primordial é apenas o alicerce em que as preocupações morais e mundanas de suas vidas se assentam. Embora a beleza e a necessidade da música estejam sempre consigo, seu compromisso com ela permanece sempre e principalmente como algo pessoal.

Classes de Prestígio: Praticamente todos os peregrinos da canção têm como objetivo adquirir níveis na classe de prestígio peregrino da canção, embora nem todos atinjam essa meta. Os mais apaixonados pela procura da música primordial geralmente concentram-se na trilha do bardo conforme seu poder aumenta, mas um número equivalente se mantém livre para perseguir outros desígnios enquanto desenvolvem sua capacidade de produzir e manipular a música primordial. Embora incomuns, muitos dos peregrinos mais poderosos e destacados possuem níveis em outras classes de prestígio similares, como o cantor da tempestade (de ***Frostburn***) e o ***Chantre de Guerra*** (do *Livro Completo do Guerreiro*).

A maioria dos membros da classe de prestígio peregrino da canção pertence à ordem, mas muitos bardos malignos com níveis nessa classe ignoram seus preceitos para perseguir a música primordial exclusivamente para seus próprios fins.

Ilustração de D. Kovacs

Conhecimento dos Peregrinos: Os peregrinos divulgam e crêem em muitas histórias diferentes a respeito da origem da música primordial. A que possui os adeptos mais entusiastas (e enfrenta as discussões mais ardorosas) afirma que há cerca de 3 mil anos, um ser angelical chamado Karoninwaithe trouxe os sons da música primordial para Haeldriss Fey, um bardo élfico de grande habilidade que dedicou o resto de sua vida a espalhar a canção e a tentar compreender melhor seu poder. Outros estudiosos (e até mesmo alguns peregrinos) alegam que Karoninwaithe na verdade era um demônio disfarçado, e que a música que os peregrinos tocam na verdade é uma forma de poder infernal. Os que adotam essa teoria acreditam na natureza cativante da canção, e demonstram como as criaturas que já caíram sob o controle de um peregrino muitas vezes acabam procurando expor-se novamente à música primordial.

Uma Campanha de Peregrinos: Uma campanha que inclua a música primordial como um tema ou foco importante oferece muitas possibilidades. A música primordial pode ser vista como um poder subjacente ao qual todos os personagens foram expostos e desejarão mais à medida que o jogo progride, ou pode ser uma de muitas trilhas de poder, possivelmente aliando-se ou contrapondo-se a ordens arcanas e divinas existentes. Variações da idéia da música primordial como fonte de poder mágico incluem estabelecer que ela é fruto das maquinações de uma poderosa divindade ou entidade maligna (provavelmente utilizando ou elaborando sobre os pontos de vista divergentes em torno da lenda de Karoninwaithe).

O SINDICATO DOS VIAJANTES

Nos reinos aonde os conjuradores arcanos são comuns e a magia prevalece, as pessoas apressadas podem utilizar um truque particularmente útil: contratar um mago para conjurar *teletransporte* e levá-las para onde desejam. O Sindicato dos Viajantes nasceu de um esforço de padronização de preços e procedimentos desse serviço, fornecendo um meio para que os conjuradores com esta inclinação possam receber a remuneração elevada por este tipo de serviço, e para permitir que os clientes encontrem rapidamente os conjuradores dispostos a transportá-los.

Existem escritórios do Sindicato dos Viajantes em várias cidades. A maioria é pequena, servindo como base para as operações de não mais que dois ou três conjuradores — que dificilmente serão encontrados sentados à espera de clientes em potencial. Em vez disso, eles contratam uma pequena equipe de agentes que não são arcanistas para cuidar da "papelada". Quando um cliente chega à procura de transporte rápido, o agente contata um membro do sindicato que esteja disponível. Uma guia geralmente pode se preparar para a viagem em uma hora, mão não é difícil que todos eles estejam longe do escritório ao mesmo tempo, ou com horários reservados para outros clientes, de forma que só terão vagas após alguns dias. Os escritórios nas cidades prósperas ou de grande porte costumam disponibilizar mais guias, e períodos de lotação mais curtos e esparsos.

O Sindicato dos Viajantes se orgulha de levar seus clientes para qualquer lugar que possa ser identificado e descrito o suficiente, embora qualquer um de seus membros se reserve o direito de recusar o serviço para locais especialmente perigosos ou imprecisos.

Serviços e Preços do Sindicato dos Viajantes

Serviço	Custo
Teletransporte, ida, local muito conhecido	900 PO
Teletransporte, ida, local estudado	1.080 PO
Teletransporte, ida, local visto casualmente	1.260 PO
Teletransporte, ida, local observado uma vez	1.440 PO
Teletransporte, ida, local apenas descrito	1.620 PO
Teletransporte maior	1.820 PO
Círculo do teletransporte, local muito conhecido	3.060 PO
Pergaminho de teletransporte	1.125 PO
Pergaminho de teletransporte maior	2.275 PO

* Inclui a viagem de volta do conjurador do sindicato. Todos os custos recebem 25% de desconto para contratos de dez ou mais viagens. Todos os custos são duplicados para locais perigosos.

Como se Unir ao Sindicato: Qualquer indivíduo capaz de conjurar *teletransporte* ou empregar alguma habilidade equivalente é aceito pelo Sindicato dos Viajantes. Embora os conjuradores sejam preferidos, a guilda também conta com membros que não são arcanistas, e utilizam um *elmo do teletransporte* ou outro instrumento similar para fornecer os serviços requeridos. A taxa de iniciação é de 200 PO, e cada membro paga ao sindicato uma contribuição equivalente a 20% de todos os lucros obtidos com magias de viagem, que geralmente são remetidos trimestralmente. Alguns membros "se esquecem" de manter registros dos valores exatos devidos, mas apenas as ofensas mais acintosas são censuradas.

Benefícios para o Jogador: Os membros do Sindicato dos Viajantes têm acesso à classe de prestígio guia dos viajantes, embora adotá-la não seja uma obrigação. Os guias firmam inúmeros contratos para fornecer teletransportes, e também aceitam missões especialmente perigosas.

O grande benefício de pertencer ao sindicato é a oportunidade de ganhar muito dinheiro oferecendo serviços de conjuração. Sempre que um membro estiver numa cidade onde exista um escritório do Sindicato, ele pode notificar o Balcão de Viagens local e comunicar sua disponibilidade. Se surgir um cliente com necessidade de transporte, o membro será notificado e terá a oportunidade de aceitar ou de recusar a missão. Em escritórios movimentados, os membros do sindicato costumam respeitar uma "ordem" de disponibilidade, para que todos tenham a mesma chance de conseguir clientes.

Os guias que recusam missões com freqüência vão para o fim da fila, já que os agentes não gostam de perder tempo à procura de conjuradores que provavelmente não aceitarão.

A freqüência de oportunidades para missões de teletransporte fica à critério do Mestre. Como uma regra prática, chega aproximadamente uma pessoa por mês à procura desse serviço em cidades pequenas, e duas por semana numa metrópole. As cidades que servem como centro do governo de grandes reinos muitas vezes recebem bem mais tráfego, graças a diplomatas e agentes reais indo de um lugar para outro, bem como as cidades especialmente prósperas ou abençoadas com qualidades mágicas.

Sugestões de Interpretação: Os magos que não gostam das outras pessoas e não vêem a necessidade de se envolver com meros interesses comerciais geralmente não fazem parte do Sindicato dos Viajantes. Um indivíduo se une a essa organização porque gosta de ganhar dinheiro, e não tem medo de afirmar isso. Muitos dos seus colegas são magos que normalmente o encarariam como um rival ou até mesmo como inimigo, e dessa forma a participação no sindicato permite que ele tenha a oportunidade de desenvolver um relacionamento

profissional com alguém com que, de outra forma, não teria nenhum contato.

Estabelecer a natureza da relação do personagem com fregueses regulares ou clientes incomuns é uma forma excelente de oferecer idéias para aventuras potenciais ao Mestre. O personagem não deve demonstrar muita curiosidade sobre quem está levando para onde, mas é impossível não reparar quando se teletransporta alguém para uma situação perigosa ou se tem a impressão de estar ajudando ou sendo conivente com alguém envolvido em atividades nefastas.

Membros Típicos: Muitos magos unem-se ao sindicato para resolver um problema financeiro de curto prazo, e deixam sua associação expirar após ter ganhado algumas centenas de peças de ouro. Por isso, na prática não existe um guia "típico". Um necromante de coração negro com pendor para horrendos atos malignos pode se comportar da melhor maneira possível e estar disponível para missões caso precise do dinheiro e o Balcão de Viagens local decida que ele não causará problemas numa atividade comercial mágica legítima.

Os membros ativos do sindicato devem prestar dois meses de serviço por ano no Balcão de Viagens, que fica na sede local e encaminha os clientes à procura de transporte mágico. O Balcão de Viagens se encarrega das atividades burocráticas, de cobrar as contribuições dos membros e de administrar a lista dos conjuradores à espera de clientes. Um personagem que esteja cumprindo seu período de serviço no Balcão de Viagens deve estimar que sua presença no escritório será necessária um ou dois dias por semana. Não há impedimento para que os membros no Balcão de Viagens não possam manter sua posição na lista e continuar a aceitar missões, mas nos escritórios muito movimentados considera-se de bom tom abdicar dessas atividades enquanto estiver a serviço do Sindicato.

Classes de Prestígio: Embora muitos membros do Sindicato dos Viajantes adquiram níveis na classe de prestígio guia dos viajantes, a maioria não o faz. Qualquer feiticeiro ou mago que conheça a magia *teletransporte* é perfeitamente capaz de desempenhar pelo menos algumas das missões que o Sindicato oferece.

CONHECIMENTO ARCANO

Todos os arcanistas sonham com o domínio de segredos mágicos conhecidos por nenhum outro conjurador, e praticamente sem exceção, iniciar a prática da magia é o começo de uma difícil e solitária exploração de segredos e mistérios poderosos recordados por poucos. Os talentos e inclinações particulares de um estudioso do arcano logo o levam a lugares aonde ninguém mais vai; embora um grupo de magos da guerra possa acumular bastante conhecimento e magias em comum ao terminar seu treinamento, no momento em que embarcam em seus próprios estudos e viagens, suas habilidades e conhecimento começam a se diferenciar. Um deles pode desenvolver o interesse pelas artes da criação de itens, escolhendo talentos, perícias e magias que refletem essa propensão. Outro pode tropeçar nos segredos ocultos de uma antiga seita e tornar-se um Nascido dos Três Trovões, um mestre de magias elétricas e sônicas. Não importa o quanto as origens de qualquer grupo de conjuradores arcanos sejam similares, cada um acabará por trilhar seu próprio caminho.

ESPECIALISTAS MULTICLASSE E ESCOLAS PROIBIDAS

Conforme discutido no *Livro do Jogador*, um mago especialista paga pela afinidade maior com as magias da escola de sua preferência selecionando duas escolas proibidas (ou apenas uma, no caso do adivinhador) cujas magias e itens mágicos de gatilho ou complemento de magia ele jamais poderá utilizar. Uma forma do mago especialista evitar essa restrição parcialmente é adquirir níveis de feiticeiro, usando a habilidade de conjuração da nova classe para dominar as magias e itens mágicos que não pode utilizar como mago.

Naturalmente, essa abordagem tem custo — primeiramente, o fato de que as habilidades de conjuração das duas classes arcanas não são cumulativas. Um necromante de 7º nível/feiticeiro de 5º conjura as magias de cada classe no nível respectivo, enquanto um necromante puro de 12º nível de conjurador tem acesso a magias de nível mais elevado, e melhores modificadores para o teste de penetração e nas variáveis dependentes de nível. Da mesma forma que um feiticeiro puro tem sobre o mago a vantagem do número de magias diárias que pode conjurar, mas sua progressão de níveis de magia é mais lenta, o feiticeiro/mago multiclasse aumenta drasticamente sua quantidade de magias por dia, mas ao custo de diminuir seu nível máximo e poder.

A forma mais eficiente de criar um feiticeiro/mago multiclasse é escolher relativamente poucos níveis como feiticeiro (não mais de dois ou três) e o restante como mago especialista. Essa abordagem permite que o personagem tenha acesso às escolas proibidas através da classe feiticeiro, e embora ele não seja capaz de aprender ou conjurar magias de nível mais elevado dessas escolas, poderá usar livremente quaisquer itens de gatilho de magia com magia da(s) escola(s) antes proibida(s).

GRIMÓRIOS ALTERNATIVOS

O capítulo 5 descreve várias opções para criar, proteger e ocultar o grimório de um mago. Embora a escrita arcana ainda seja o meio padrão com o qual a maioria dos magos registra os detalhes das magias que prepara, os grimórios usuais não são a única forma disponível para registrar magias.

Estruturas

Mais impressionantes que o mais extravagante dos grimórios, as estruturas permanentes (círculos de dólmens, pirâmides, labirintos, torres e similares) podem ser usadas para registrar os procedimentos de magias arcanas. No nível mais simples, as paredes podem ser talhadas ou pintadas com anotações mágicas (servindo essencialmente como um grimório gigante de tijolos e pedra), enquanto em outros casos, é possível usar a própria forma e disposição da estrutura para registrar informações arcanas. Um anel de dólmens, cada um com um único símbolo entalhado, poderia fornecer a informação que um arcanista precisaria para determinar como conjurar a magia a partir de sua orientação física.

Além da vantagem de sua força e durabilidade, uma estrutura é capaz de registrar magias que poderão ser aprendidas ou preparadas por qualquer número de conjuradores enquanto durar. Ao mesmo tempo, essa facilidade significa que qualquer pessoa que visite o lugar (seja amigo ou inimigo) seria capaz de compreender e utilizar a magia ali inscrita.

Preparar uma magia a partir de uma estrutura funciona da mesma forma que utilizar um grimório de outro mago (consulte o *Livro do Jogador*). O conjurador deve primeiramente decifrar os símbolos arcanos através de *ler magias* ou de um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia), e em seguida obter sucesso num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para prepará-la. Se desejar, o arcanista também é capaz de escrever a magia da estrutura em seu grimório (como se a estivesse copiando de outro grimório).

Magias nas Paredes: Entalhar ou pintar uma fórmula arcana nas paredes de uma estrutura é semelhante a copiar uma magia para um grimório, porém em escala maior. São necessários 9 m^2 de espaço para servir como uma página (de forma que uma magia de 9º nível exigiria 81 m^2, ou um quadrado de 9 m de lado), e devido ao grande tamanho, o arcanista precisará utilizar um volume maior de materiais especiais para registrar a magia (ao custo de 300 PO por nível da magia).

Escrever uma magia numa parede exige 24 horas e mais 12 horas adicionais para cada 9 m^2 de espaço necessário, e o conjurador deve obter sucesso num teste de Ofícios (pintura) (CD 15). Entalhar ou esculpir a magia numa parede de madeira ou de pedra exige 24 horas e mais 48 horas adicionais para cada 9 m^2 de espaço necessário, e o conjurador deve obter sucesso num teste de Ofícios (carpintaria) ou de Ofícios (escultura) (CD 20).

Um mago é capaz de mapear os símbolos exatos que devem ser pintados, entalhados ou esculpidos sem a necessidade de executar esses trabalhos pessoalmente. Preparar a superfície com desenhos, de forma que trabalhadores que não sejam familiares com a magia consigam pintar ou esculpir seus símbolos exige um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) e leva 24 horas mais 1 hora adicional para cada 9 m^2, após o que outros trabalhadores podem realizar testes de Ofícios no lugar do mago e completar o processo descrito acima.

Magias Estruturais: Projetar todo um edifício para preservar conhecimento arcano é um desafio, e a estrutura resultante precisará de uma área de pelo menos dois cubos de 3 m de aresta por nível a ser registrado — passagens com metragens precisas, trilhas em mosaico sobre pisos de paralelepípedo, obeliscos, paredes, arcos, ameias ou praticamente qualquer outro tipo de elemento cujo desenho e orientação possam indicar informações. Materiais especiais devem ser utilizados na preparação da estrutura, custando pelo menos 1.000 PO para cada área cúbica de 3 m de aresta, além do custo da construção propriamente dita. Para aqueles que desejarem, existe uma explicação detalhada sobre como projetar e construir numa campanha de D&D no livro ***Strongholder's Building Guidebook***.

A estrutura deve ser projetada por um mago que conheça a magia a ser registrada. O mago deve obter sucesso num teste de Conhecimento (arquitetura e engenharia) (CD 20 + nível da magia a ser registrada), e supervisionar pessoalmente a construção durante pelo menos 4 horas diárias. A construção fica parada temporariamente se o mago não puder supervisioná-la por qualquer motivo, e embora não haja limite para o tempo necessário para completá-la, os trabalhadores contratados precisam ser pagos integralmente enquanto aguardam o retorno do personagem.

As estruturas projetadas para registrar magias arcanas geralmente são bem menos óbvias do que paredes pintadas com símbolos arcanos, e geralmente são necessárias instruções especiais para prepará-las. Sem elas, um mago sofre –5 de penalidade nos testes de Identificar Magia para decifrar, preparar ou copiar magias estruturais.

Geometria Arcana

Um número reduzido de magos estuda a magia inerente a padrões perfeitamente reproduzidos e ângulos retos, abandonando a típica simbologia arcana de palavras e equações. O grimório de um geômetra (consulte a página 37), com suas páginas repletas de diagramas detalhadamente precisos de círculos, arcos e ângulos, não se parece em nada com os de outros magos. Enquanto um grimório comum exige várias páginas de frases e fórmulas para registrar uma única magia de 2º nível ou superior, o geômetra pode anotar qualquer magia, de qualquer nível, numa só página de seu livro.

Aprender a registrar e preparar magias através da geometria arcana é quase tão difícil quanto aprender a preparar as magias de mago, e por isso, para usar essa nova simbologia em seus grimórios, é necessário possuir níveis na classe de prestígio.

Objetos

Muitos magos inscrevem magias como entalhes em pedras, ossos, varetas de madeira, marfim, dentes ou estatuetas. Em vez de preparar e carregar grimórios enquanto se aventuram, eles simplesmente levam uma coleção desses itens, que muitas vezes carregam numa simples algibeira.

Um objeto como esse consegue armazenar uma quantidade de surpreendente de informações num espaço relativamente pequeno. A escolha de material, dimensões e forma e os entalhes transmitem as informações em vários níveis simultaneamente.

Registrar magias em objetos requer as mesmas despesas em materiais que um grimório. Um objeto é capaz de conter de 1 a 9 páginas equivalentes de informação, dependendo do tamanho.

Uma única magia complexa pode ser registrada num conjunto de objetos similares, de forma que um necromante pode registrar *drenar temporário* (4º nível) em 4 falanges, cada uma com a capacidade de 1 página (embora, nesse caso, se uma das falanges estiver faltando, as demais se tornam inúteis).

Tamanho do Objeto	Páginas Equivalentes
Bala de funda, falange*, virote de besta de mão	1 página
Paralelepípedo, osso do braço*, varinha	4 páginas
Crânio*, clava, osso da perna*	6 páginas
Cajado	9 páginas

* De uma criatura Média. Para cada categoria de tamanho superior, aumente o valor equivalente em 50%, de forma que o crânio de uma criatura Grande poderia ser usado para escrever nove páginas de magia. Para cada categoria de tamanho inferior a Médio, diminua a quantidade de páginas em 50%.

Registrar uma magia em um objeto leva 24 horas mais 8 horas adicionais por nível da magia, e o conjurador deve obter sucesso num teste de Ofícios apropriado (carpintaria, lapidação ou similar) (CD 10 + nível da magia).

Os objetos podem ser projetados para serem "lidos" apenas pelo tato, permitindo preparar as magias na escuridão ou num estado de cegueira, mas para isso o mago precisa gastar mais 5 minutos por magia, além do tempo necessário para a preparação normal, e obter sucesso num teste de Procurar (CD 15 + nível da magia). Novos testes são permitidos, e portanto seria possível escolher 20 no teste, mas isso aumenta ainda mais o tempo de preparação.

Tatuagens

Utilizando tatuagens, alguns magos transformam o próprio corpo em grimórios, e magos tatuados de nível elevado podem ter o corpo todo coberto de símbolos arcanos. Algumas tatuagens podem ser dispostas de forma que o conjurador possa lê-las apenas olhando para baixo, enquanto outros necessitam da ajuda de espelhos ou mesmo de um familiar para estudá-las.

Tatuar-se é uma forma de criar um grimório virtualmente impossível de perder. Tem a desvantagem da quantidade limitada de espaço disponível num corpo humanóide normal, bem como a possibilidade de que seja necessário despir-se parcial ou totalmente para poder consultar todas as magias do seu repertório. As tatuagens também são uma evidência inegável da natureza arcana do personagem, impossibilitando permanecer no anonimato como tantos arcanistas desejam.



Um mago estuda seu grimório de tatuagens

Para criaturas de forma humanóide, diferentes áreas do corpo podem registrar o equivalente a várias páginas de um grimório, de acordo com seu tamanho (veja tabela abaixo).

Como as tatuagens precisam economizar espaço para caberem numa área comparativamente reduzida, devem ser executadas com muito cuidado e os melhores reagentes e tintas, exigindo 200 PO por página equivalente, 24 horas mais 8 horas adicionais por nível de magia e um teste de Ofícios (tatuagem) (CD 20 + nível da magia se o conjurador fizer as próprias tatuagens; CD 10 + nível da magia se o trabalho for realizado por outrem). Para que sejam executadas por outro tatuador, o mago precisa obter sucesso num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para preparar um desenho ou diagrama cuidadoso da tatuagem a ser reproduzida. As tatuagens que não podem ser lidas sem auxílio (aquelas colocadas em partes do corpo que ele não enxerga normalmente) devem ser executadas por outra pessoa.

Área do Corpo	Páginas Equivalentes
Mão	1 página cada
Antebraço	3 páginas cada
Braço	3 páginas cada
Peito	6 páginas
Abdômen	6 páginas
Coxa	5 páginas cada
Perna	5 páginas cada
Pé	1 página cada
Rosto*	2 páginas
Costas, região da omoplata*	10 páginas
Costas, região lombar	4 páginas
Pernas, região posterior*	4 páginas cada
Braço, região posterior*	2 páginas cada

* Um mago não consegue ler as magias nesses lugares sem usar um espelho, uma magia de vidência ou o auxílio de um familiar.

Os magos que empregam outras formas de mágica com tatuagens (como as descritas no cenário de campanha Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos) também conseguem usá-las como grimórios, mas precisam monitorar cuidadosamente quanto espaço de seu corpo será alocado para cada tipo de tatuagem.

DIVINDADES PADROEIRAS

Os magos costumam dar menos importância aos assuntos das divindades do que os demais personagens, pois sua visão das capacidades miraculosas dos deuses no mundo físico é moderada pelo poder arcano ao seu comando. Embora poucos arcanistas levem suas visões a extremos, alguns magos e feiticeiros de nível elevado com inclinações à megalomania se consideram deidades em formação, passando do desrespeito ao desafio às próprias divindades.

Contudo, para a maioria dos magos, o poder arcano implica em ambições meramente mortais, e eles encaram as divindades da mesma forma que qualquer criatura confiante, mas sensível, e dotada de significativo poder pessoal — como seres formidáveis dignos de culto, ou pelo menos de respeito.

Divindades Padroeiras Usuais

A maioria dos magos humanos que opta por reverenciar uma única divindade acima de todas as outras cultua Boccob, Senhor de Todas as Magias, ou Wee Jas, a Feiticeira de Rubi. Boccob é uma divindade distante e altiva que raramente demonstra seu favor a seus fiéis ou age contra seus inimigos, mas os magos admiram o Arquimago dos Deuses por seu intelecto e sua natureza meticulosa, e adotam com facilidade sua filosofia de objetividade, estudo cuidadoso e curiosidade sobre todas as coisas. Os feiticeiros e os bardos nutrem menos interesse nos ensinamentos desapaixonados de Boccob, e geralmente adotam como padroeiro uma divindade cujas tradições reflitam algum aspecto de suas vidas menos estruturadas.

Wee Jas representa uma abordagem mais sombria da magia; enquanto os seguidores de Boccob buscam o poder arcano por si mesmo, os fiéis de Wee Jas encaram a magia como uma forma de adquirir algum controle sobre o destino. A Deusa Bruxa favorece aqueles que possuem a força para forjar seus próprios destinos, e os arcanistas poderosos estão bem repre-

Ilustração de D. Crabapple

sentados entre os raros mortais capazes disso. Como a maioria dos feiticeiros e bardos desdenha a noção do destino controlando suas ações, poucos se tornam devotos de Wee Jas.

Os elfos magos costumam cultuar Corellon Larethian, líder do panteão élfico e patrono da magia, que para eles é a forma mais elevada de arte. A cultura e a sociedade dos elfos percebe um menor distanciamento entre as magias arcana e divina que a maior parte das outras raças, e seus magos costumam ocupar cargos importantes nos templos de Corellon. Devido ao desejo de fortalecer sua conexão com a história arcana de seu lado élfico, muitos conjuradores meio-elfos também veneram a divindade.

Divindades Padroeiras Incomuns

Olidammara é uma das divindades mais cultuadas entre os bardos de muitas raças, pois o Ladino Sorridente combina bem com sua predileção por fugas corajosas, frases espirituosas e canções. Até mesmo os bardos malignos o consideram um padroeiro digno, e feiticeiros com espíritos particularmente independentes também o veneram.

Embora poucos admitam isso abertamente, muitos feiticeiros e magos malignos adoram Vecna, o Nome Sussurrado — possivelmente o maior mago vivo (e certamente o maior morto-vivo) de todos os tempos. As terríveis conquistas de Vecna ainda são mencionadas séculos após sua ascensão divina, e os indivíduos apaixonados pelo poder secreto costumam ser atraídos ao culto do Lorde Aleijado.

Divindades Padroeiras Raras

Alguns conjuradores optam por reverenciar divindades cujos aspectos não incluem a magia, simplesmente porque seus maiores desejos e crenças ecoam os ensinamentos e mandamentos desses deuses. Para alguns, a sociedade em que foram criados é responsável por parte dessa atitude, e portanto um feiticeiro poderia cultuar St. Cuthbert após ter sido doutrinado nos mandamentos dessa fé quando jovem. Em outros casos, um devotado seguidor de uma divindade sem aspectos arcanos pode encarar seus talentos de conjurador simplesmente como mais uma arma no arsenal de sua fé, e virtualmente todas as igrejas contam com conjuradores arcanos poderosos entre seus devotos.

Dos deuses sem aspectos arcanos, Pelor e Hextor são os dois mais comumente venerados pelos conjuradores. A fé de Pelor é bastante disseminada, e seus servos promovem uma cruzada incansável contra o mal, uma crença que atrai muitos arcanistas bondosos. Os magos malignos que crêem que seu poder lhes dá um direito inato ao poder acham a crença em Hextor, a divindade da tirania, muito atraente.

Muitos necromantes encaram o mórbido trabalho de Nerull com uma admiração sombria. Embora nem todos os necromantes cultuem o Dilacerador da Carne, são de fato muito raros os que ao menos não respeitam seu poder.

PERSONAGENS ARCANOS ÉPICOS

O *Livro do Mestre* fornece regras para a progressão além do 20º nível, estabelecido como limite no *Livro do Jogador*, permitindo que os personagens avancem para o 21º nível e além. Embora todos os personagens épicos usem essas regras para direcionar sua progressão e capacidades, essa seção aborda alguns tópicos especificamente relevantes para personagens arcanos épicos, incluindo a progressão das classes de prestígio e novos talentos.

COMO SE TORNAR UM PERSONAGEM ÉPICO

A passagem de herói normal para épico é marcante em qualquer campanha. Enquanto os guerreiros e clérigos épicos são conhecidos por suas armas ou sua devoção, os arcanistas épicos normalmente se tornam famosos pelas magias que criam e pelo poder arcano que dominaram através de muitos anos de estudos e trabalho. Dessa forma, os conjuradores podem escolher duas trilhas para o poder arcano épico — criação de magias e conhecimento épico.

A criação de magias por personagens arcanos pode ser uma questão de obter sucesso pesquisando uma nova magia de cada nível, ou tão difícil quanto pesquisar uma magia ou ritual específico que concede o poder épico ao ser completado. De qualquer forma, pode ser necessário que um arcanista épico divulgue a(s) magia(s) como mentor ou tutor de outros magos, ou que as escreva num grimório universal mantido pela divindade da magia. Como alternativa, um deus ciumento pode ter que ser aplacado mediante a oferta de uma magia que ninguém mais conheça, e o arcanista que a criou deve destruir tudo o que se sabe a esse respeito (incluindo suas próprias lembranças) ao terminar.

O conhecimento épico significa uma compreensão ou revelação única que deve ser obtida pelo pretenso merecedor do poder épico — a descoberta de um livro poderoso e terrível protegido por guardiões temíveis, ou decifrar uma charada cósmica oculta no movimento das estrelas através de observações demoradas e meticulosas. A simples obtenção da habilidade de completar essa tarefa pode exigir talentos esotéricos (como os encontrados no *Livro da Escuridão Perversa* ou no *Livro dos Grandes Feitos*), ou muitas graduações em perícias de Conhecimento específicas.

BRUXOS, MAGOS DA GUERRA E WU JEN ÉPICOS

As novas classes de personagem apresentadas no Capítulo 1 deste livro utilizam o mesmo estilo de progressão de classes épicas que o *Livro do Mestre* sugere para as classes básicas do *Livro do Jogador*.

Bruxo Épico

Um ser de magia maligna, o bruxo épico é a encarnação de uma força sobrenatural, conservando apenas os menores fragmentos de suá humanidade.

Dado de Vida: d6.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 2 + modificador de Int.

Invocações: O nível de conjurador do bruxo épico equivale ao seu nível de classe. Ele não aprende invocações adicionais.

Rajada Mística: O dano da *rajada mística* do bruxo épico aumenta em 1d6 a cada nível par acima do 20º (12d6 no 22º nível, 13d6 no 24º e assim por diante).

Redução de Dano: A Redução de Dano do bruxo épico aumenta em 1 ponto (para 6/ferro frio) no 23º nível e em 1 ponto adicional a cada quatro níveis subseqüentes (7/ferro frio no 27º, 8/ferro frio no 31º e assim por diante).

Talentos Adicionais: O bruxo épico adquire um talento adicional para cada três níveis acima do 20º (23º, 26º, 29º e assim por diante).

Mago da Guerra Épico

Um mago da guerra épico aperfeiçoou a arte da destruição e da devastação através de sua magia, e se torna capaz de destruir cidades e exércitos inteiros com uma facilidade arrepiante.

Dado de Vida: d6.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 2 + modificador de Int.

Magias: O nível de conjurador de um mago da guerra épico equivale ao seu nível de classe. Seu número de magias diárias não aumenta após o 20º nível, mas ele pode aprender novas magias através da característica de classe aprendizado avançado (veja adiante).

Aprendizado Avançado (Ext): No 21º nível e a cada quatro níveis subseqüentes (25º, 29º e assim por diante), o mago da guerra épico consegue adicionar novas magias à sua lista. Essas magias devem ser magias de feiticeiro/mago da escola evocação. Após serem acrescentadas, elas se tornam parte da lista de magias do mago da guerra e podem ser conjuradas como qualquer outra.

Talentos Adicionais: O mago da guerra épico adquire um talento adicional no 23º nível e a cada três níveis subseqüentes (26º, 29º e assim por diante). Os talentos adicionais devem ser escolhidos da lista abaixo, e podem ser selecionados mesmo se o personagem não atender aos pré-requisitos.

Talentos Adicionais do Mago da Guerra Épico: Magia Silenciosa Automática*, Magia Sem Gestos Automática*, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas, Criar Bastão Épico, Criar Cajado Épico, Criar Item Maravilhoso Épico, Criação Eficiente de Item, Resistência a Energia, Aprimorar Magia*, Foco Épico em Magia*, Magia Penetrante Épica*, Conjuração Épica, Desprezar Componentes Materiais, Magias em Combate Aprimorado*, Elevar Magia Aprimorado, Metamagia Aprimorada, Capacidade Mágica Aprimorada, Intensificar Magia, Mestre em Cajado*, Mestre em Varinha*, Escrever Pergaminho Épico, Magia de Oportunidade, Mimetizar Magia, Bloquear Conjuração, Magia Tenaz.

* Os talentos assinalados com um asterisco são descritos em Talentos Épicos, adiante. Consulte o *Livro do Mestre* (bem como o *Livro dos Níveis Épicos*) para informações e descrições dos demais talentos épicos.

Wu Jen Épico

O wu jen épico continua a se distanciar da sociedade, e seus poderes mágicos e comportamento bizarro tornam-se ainda mais amedrontadores para os indivíduos que não são iniciados na magia arcana.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 2 + modificador de Int.

Magias: O nível de conjurador de um wu jen equivale ao seu nível de classe. Seu número de magias diárias não aumenta após o 20º nível, mas cada vez que adquire um novo nível, ele aprende duas magias de qualquer nível que seja capaz de conjurar.

Magia Secreta: A cada três níveis após o 18º (21º, 24º, 27º e assim por diante), o wu jen épico pode selecionar mais uma magia conhecida para ser modificada permanentemente, como se estivesse sob o efeito de um dos seguintes talentos: Aumentar Magia, Estender Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa. O nível da magia não se altera, e uma vez que a magia e seu nível tenham sido escolhidos, não poderão ser modificados. Conforme o wu jen progride em níveis, ele pode selecionar a mesma magia para ser modificada de diversas formas através de múltiplos empregos dessa habilidade. Ele não precisa ter o talento para aplicar seus efeitos à magia. Cada vez que aprende uma nova magia secreta, o wu jen também precisa escolher um tabu adicional (consulte a página 16).

Talentos Adicionais: O wu jen épico adquire um novo talento adicional a cada três níveis após o 20º (23º, 26º, 29º e assim por diante). Os talentos adicionais devem ser escolhidos da lista abaixo, e podem ser selecionados mesmo se o personagem não atender aos pré-requisitos.

Talentos Adicionais do Wu Jen Épico: Alquimia Ampliada, Acelerar Magia Automático*, Magia Silenciosa Automática*, Magia Sem Gestos Automática*, Aprimorar Magia*, Foco Épico em Magia*, Magia Penetrante Épica*, Conjuração Épica, Desprezar Componentes Materiais, Magias em Combate Aprimorado*, Elevar Magia Aprimorado, Metamagia Aprimorada, Capacidade Mágica Aprimorada, Intensificar Magia, Magia Múltipla, Emanação Permanente, Conhecimento Mágico, Magia de Oportunidade, Mimetizar Magia, Magia Espontânea, Iniciativa Superior, Magia Tenaz.

* Os talentos assinalados com um asterisco são descritos em Talentos Épicos, adiante. Consulte o *Livro do Mestre* (bem como o *Livro dos Níveis Épicos*) para informações e descrições dos demais talentos épicos.

PERSONAGENS ÉPICOS COM CLASSES DE PRESTÍGIO

O *Livro do Mestre* apresenta informações sobre como efetuar a progressão das classes básicas além do 20º nível (consulte Personagens Épicos). Também é possível ir além do 10º nível numa classe de prestígio com dez níveis, mas apenas se o personagem pertencer ao 20º nível ou superior. Não é possível progredir numa classe de prestígio com menos de dez níveis além do máximo indicado, não importa o nível do personagem.

Quando um personagem de nível épico progride além do 10º nível numa classe de prestígio, ele segue todas as regras apresentadas no *Livro do Mestre*. Além disso, o Mestre precisa criar uma progressão épica para a classe de prestígio, nos mesmos moldes apresentados no *Livro do Mestre* para as classes do *Livro do Jogador*. Muitas, mas não todas as características da classe continuam a evoluir após o 10º nível. As orientações a seguir indicam como criar uma progressão de classe de prestígio épica, e segue-se um exemplo para o mago da Ordem Arcana (apresentado na página 46).

- Os bônus base de ataque e de resistência não aumentam após o 20º nível de personagem, e como não é possível adotar uma progressão épica de classe de prestígio sem pertencer pelo menos ao 21º nível de personagem, não existem colunas de bônus base de ataque ou de resistência após o 10º nível. Em vez disso, use a Tabela 6–18: Bônus Épicos de Ataque e de Resistência, no capítulo 6 do *Livro do Mestre*, para determinar esses valores.
- Após o 20º nível, o personagem continua a adquirir Dados de Vida e pontos de perícia normalmente.
- Geralmente, qualquer característica de classe que utilize o nível de classe como parte de uma fórmula matemática

(como o teste de conhecimento do mestre do conhecimento) continua a aumentar normalmente. Contudo, qualquer característica da classe de prestígio que calcula a CD para o teste de resistência usando o nível de classe (como o ataque mortal do assassino) deve acrescentar apenas metade dos níveis do personagem acima do 10º. Dessa forma, o ataque mortal de um mago de 19º nível/assassino de 14º teria CD 22 + modificador de Int (base 10 + 10 níveis de classe + metade dos níveis de classe acima do 10º). Sem este ajuste, a CD para as habilidades de classe de prestígio dos personagens épicos aumentaria a uma taxa muito maior que as habilidades das classes normais.

- Para os conjuradores, o nível de conjurador continua a aumentar após o 10º nível à mesma razão que durante os dez níveis da classe de prestígio. Assim, um mestre do conhecimento de 13º nível acrescenta 13 ao nível de conjurador da sua classe original para determinar o nível de conjurador total. Contudo, as magias diárias não aumentam após o 20º nível de conjurador.
- Os poderes dos familiares, das montarias especiais e dos serviçais demoníacos continuam a crescer conforme seus mestres progridem em níveis caso sejam baseados numa fórmula que inclua o nível do personagem.
- Quaisquer características de classe que crescem ou aumentam num padrão regular (como o dano do ataque furtivo do assassino) em geral também continuarão a progredir normalmente após o 10º nível. Por exemplo, um ladino de 10º nível/assassino de 15º infligiria 13d6 pontos de dano adicional ao atingir o oponente com um ataque furtivo (5d6 dos níveis como ladino e 8d6 dos níveis como assassino). Uma exceção a essa regra são as progressões de talentos adicionais concedidos como característica da classe. Os talentos adicionais fornecidos por uma classe de prestígio não aumentam nos níveis épicos. Em vez disso, a classe de prestígio recebe uma nova progressão de talentos adicionais que varia conforme a classe (veja o próximo item).
- Além das características de classe que a classe de prestígio conserva dos níveis normais, cada uma adquire talentos adicionais a uma certa razão (geralmente a cada dois, três, quatro ou cinco níveis após o 10º). Esses talentos adicionais fazem parte da progressão de características de cada classe, embora nem todas aumentem após o 10º nível, e são independentes do talento adicional que o personagem adquire a cada três níveis.
- As classes de prestígio épicas não recebem novas características de classe, e as que possuem uma progressão que desacelera ou termina antes do 10º nível ou que possuem uma lista limitada de opções (como a lista de segredos do mestre do conhecimento) normalmente não se aprimoram quando o personagem adquire níveis épicos na classe de prestígio. Da mesma forma, as características da classe que são recebidas apenas uma vez e não aumentam conforme o personagem adquire níveis (como o movimento rápido do bárbaro) também não se alteram nos níveis épicos.

EXEMPLO DE PROGRESSÃO ÉPICA PARA CLASSE DE PRESTÍGIO

O Mago da Ordem Arcana Épico

Um mago épico da Ordem Arcana demonstra uma grande sede de conhecimento arcano. Suas associações com sua guilda e com o Reservatório Mágico atingem novos patamares.

Dado de Vida: d4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Subseqüente: 2 + modificador de Int.

Magias: O nível de conjurador de um mago épico da Ordem Arcana aumenta em um ponto para cada nível adquirido nessa classe. O número de magias diárias do mago da Ordem Arcana não aumenta após o 10º nível. Se o personagem memoriza suas magias de um livro (como no caso de um mago), cada vez que adquirir um novo nível de magia ele aprende duas novas magias de qualquer nível que possa conjurar.

Idioma Adicional: Para cada quatro níveis acima do 10º (14º, 18º e assim por diante), o mago da Ordem Arcana adquire um novo idioma adicional.

Reservatório Mágico: Caso tenha acesso ao *Livro dos Níveis Épicos*, o mago épico da Ordem Arcana também pode invocar magias épicas do Reservatório, desde que possua o talento Conjuração Épica. Trate as magias épicas como pertencentes ao 10º nível para calcular as dívidas com o Reservatório Mágico. O Mestre pode decidir que determinadas magias épicas só são disponibilizadas para o personagem mediante aprovação da guilda.

TALENTOS ÉPICOS

Os talentos abaixo estão disponíveis somente para os personagens de 21º nível ou superior. Todas as descrições aqui apresentadas invalidam versões anteriores apresentadas em outros suplementos.

Acelerar Magia Automático [Metamágico]

O personagem é capaz de conjurar qualquer magia menor com apenas um pensamento.

Pré-Requisitos: Acelerar Magia, 30 graduações em Identificar Magia, capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem consegue conjurar todas as magias de nível 0 ou de 1º nível como se estivessem aceleradas, sem ocupar o lugar de magias de nível superior. O limite normal de magias aceleradas que podem ser conjuradas por rodada ainda se aplica. As magias com tempo de execução de 1 rodada completa não podem ser aceleradas.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, as magias do próximo nível poderão ser aceleradas sem qualquer ajuste no lugar que ocupam. Assim, um mago que escolha este talento duas vezes poderia acelerar suas magias de nível 0 a 2º nível sem ocupar o lugar de magias de nível superior.

Esse talento não aumenta o tempo de execução de magias que normalmente exigem uma ação de rodada completa para serem conjuradas com metamagia (incluindo magias de bardo e de feiticeiro e magias conjuradas espontaneamente, como as de *cura* de um clérigo bondoso).

Magia Silenciosa Automática [Metamágico]

O personagem é capaz de conjurar qualquer magia menor em silêncio.

Pré-Requisitos: Magia Silenciosa, 24 graduações em Identificar Magia, capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem consegue conjurar silenciosamente todas as magias de nível 0 ou de 1º, 2º e 3º níveis, sem ocupar o lugar de magias de nível superior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, as magias dos próximos três níveis poderão ser silenciosas sem qualquer ajuste no lugar que ocupam. Assim, um mago que escolha este talento duas vezes poderia acelerar suas magias de nível 0 a 6º nível sem ocupar o lugar de magias de nível superior.

Esse talento não aumenta o tempo de execução de magias que normalmente exigem uma ação de rodada completa para serem conjuradas com metamagia (incluindo magias de bardo e de feiticeiro e magias conjuradas espontaneamente, como as de *cura* de um clérigo bondoso), mas, assim como o talento metamágico Magia Silenciosa, é incapaz de afetar as magias de um bardo.

Magia Sem Gestos Automática [Metamágico]

O personagem é capaz de conjurar qualquer magia menor sem gesticular.

Pré-Requisitos: Magia Sem Gestos, 27 graduações em Identificar Magia, capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: O personagem consegue conjurar todas as magias de nível 0 ou de 1º, 2º e 3º níveis sem gestos e sem ocupar o lugar de magias de nível superior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, as magias dos próximos três níveis poderão ser conjuradas sem gestos e sem qualquer ajuste no lugar que ocupam. Assim, um mago que escolha este talento duas vezes poderia conjurar suas magias de nível 0 a 6º nível sem gestos e sem ocupar o lugar de magias de nível superior.

Esse talento não aumenta o tempo de execução de magias que normalmente exigem uma ação de rodada completa para serem conjuradas com metamagia (incluindo magias de bardo e de feiticeiro e magias conjuradas espontaneamente, como as de *cura* de um clérigo bondoso).

Aprimorar Magia [Metamágico]

O personagem é capaz de aumentar o limite de poder das magias que infligem dano.

Pré-Requisitos: Maximizar Magia.

Benefício: O dano máximo das magias do personagem aumenta em 10 dados para as magias que infligem dano com um número de dados equivalente ao nível de conjurador do personagem (como no caso de *bola de fogo*) ou em 5 dados para as magias que infligem dano com um número de dados equivalente a metade do nível de conjurador (como *luz cegante*).

Uma magia aprimorada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superior (modificado por quaisquer outros talentos metamágicos).

Esse talento não afeta as magias que não infligem dano especificamente equivalente ao nível do personagem ou a metade desse valor, mesmo se os seus efeitos também forem indicados pelo nível. Portanto, não surte efeito sobre *mísseis mágicos* (embora o nível do personagem determine a quantidade de mísseis disparados), *flecha ácida de Melf* (apesar do nível do personagem indicar por quantas rodadas o ácido infligirá dano) ou *criar chamas* (mesmo que o nível do personagem seja adicionado ao dano básico de 1d4).

Foco em Magia Épico

Escolha uma escola de magia, como Ilusão. As magias dessa escola do personagem serão muito mais poderosas que o normal.

Pré-Requisitos: Foco em Magia Maior na escola selecionada, capacidade de conjurar pelo menos uma magia de 9º nível da escola selecionada.

Benefício: Acrescente +1 à CD de todos os testes de resistência contra as magias da escola escolhida.



Morthos, o bruxo, como um personagem épico

Ilustração de R. Spencer

Esse bônus é cumulativo com os modificadores dos talentos Foco em Magia e Foco em Magia Maior.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes, mas seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma escola de magia diferente.

Magia Penetrante Épica

As magias do conjurador são intensamente concentradas, atravessando a Resistência à Magia com mais facilidade.

Pré-Requisitos: Magia Penetrante Maior.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de conjuração para superar a Resistência à Magia das criaturas. Esse bônus é cumulativo com os modificadores dos talentos Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior.

Magias em Combate Aprimorado

O personagem aprimora sua capacidade de conjurar magias enquanto está ameaçado sem medo de ser atacado.

Pré-Requisitos: Magias em Combate, 25 graduações em Concentração.

Benefício: O personagem recebe metade do seu nível de conjurador como bônus nos testes de Concentração para conjurar magias ou usar habilidades similares a magia na defensiva ou enquanto estiver agarrado ou imobilizado.

Mestre em Cajado

O personagem consegue ativar cajados sem despender uma carga.

Pré-Requisitos: Criar Cajado, 30 graduações em Identificar Magia.

Benefício: Ao ativar um cajado, o personagem é capaz de gastar uma de suas magias em vez de uma carga. Ela deve pertencer a uma magia que ainda não tenha sido utilizada, mas não é preciso mantê-la disponível (contudo, o personagem não pode abrir mão de uma magia que pertença à escola em que é especializado). A magia deve pertencer ao mesmo nível ou superior à armazenada no cajado (incluindo os níveis aumentados devido a aprimoramentos metamágicos).

Não é possível emular a carga de um poder ou habilidade do cajado que não corresponda a uma magia específica. Por exemplo, esse talento pode ser usado para abrir mão de uma magia de 3º nível e ativar *relâmpago* de um *cajado do poder*, mas não para duplicar o dano de ataque corpo a corpo do cajado, pois essa capacidade não corresponde a uma magia específica.

Mestre em Varinha

O personagem consegue ativar varinhas sem despender uma carga.

Pré-Requisitos: Criar Varinha, 15 graduações em Identificar Magia.

Benefício: Ao ativar uma varinha, o personagem é capaz de gastar uma de suas magias em vez de uma carga. Ela deve pertencer a uma magia que ainda não tenha sido utilizada, mas não é preciso mantê-la disponível (contudo, o personagem não pode abrir mão de uma magia que pertença à escola em que é especializado). A magia deve pertencer ao mesmo nível ou superior à armazenada no cajado (incluindo os níveis aumentados devido a aprimoramentos metamágicos).

APÊNDICE

Abaixo estão listados os personagens que exemplificam as classes de prestígio e os monstros arcanos desse livro, organizados por Nível de Desafio.

ND	Personagem ou Criatura	Página
2	Chaggrin (medonho da terra)	156
2	Harginn (medonho do fogo)	157
2	Ildriss (medonho do ar)	157
2	Hipogrifo pseudonatural	151
2	Vardigg (medonho da água)	158
4	Lívido magesculpido	155
6	Leão Atroz Efígie	153
8	Cotter Maggin, humano feiticeiro 6/taumaturgo 2	69
8	Fenlun Herlendal, gnomo ilusionista 7/ mestre das efígies 1	53
8	Sheris Liaday, humana monja 1/feiticeira 4/ punho iluminado 3	62
8	Theogrin Raablek, humano bárbaro 4/ feiticeiro 1/discípulo da Estrela Verde 3	28
9	Vorta Nehalem, humano bruxo 6/acólito da pele 3	20
9	Turial Edemont, humano mago 5/mago da Ordem Arcana 4	48
10	Kal Brandric, halfling feiticeiro 6/dominador 4	31
10	Kyevera Luerten, elfa maga da guerra 6/ sábia elemental 4	64
10	Raadi Weskil, humano feiticeiro 8/espiral do destino 2	32
10	Trillia Lilleir, humana conjuradora 5/exobióloga 5	36
11	Cahlo Sheebrehl, humano guerreiro 7/ arcanamaca de Suel 4	25
11	Filas Lamean, meio-elfo abjurador 6/geômetra 5	38
11	Iaryo Felunnda, humana abjuradora 9/ Iniciada dos Sete Véus 2	44
11	Mekkhier Saadren, humano feiticeiro 8/ mestre transmogrificador 3	56
11	Revena Callordin, meio-elfa feiticeira 5/ maga selvagem 6	51
12	Erbera Cerne da Bigorna, anã conjuradora 9/ guia dos viajantes 3	40
12	Faerjan Cançãofeliz Skoras, gnoma bardo 10/ acorde sublime 2	23
12	Maralea Bosquepoente, meio-elfa bardo 10/ peregrina da canção 2	60
12	Silveth Agreimal, elfa feiticeira 10/sábia de prata 2	66
17	Monólito do ar	159
17	Monólito da terra	162
17	Monólito do fogo	161
17	Monólito da água	160

Domine Segredos Arcanos e Poderes Formidáveis

Poder e mistério envolvem aqueles capazes de manipular o poder respeitável da magia arcana. Seja graças a conhecimentos arcaicos, talento inato ou dons sobrenaturais, esses conjuradores formidáveis e versáteis comandam forças imensuráveis.

Esse suplemento para o jogo D&D contém o necessário para expandir o poder da magia arcana para personagens de qualquer classe. Além de novas classes básicas, de prestígio, talentos, magias, monstros e itens mágicos, o *Livro Completo do Arcano* fornece diretrizes para duelos de magia, organizações arcanas e outros aspectos de um mundo de campanha imbuído de magia.

Para utilizar este suplemento, o Mestre também necessitará do *Livro do Mestre*®, do *Livro do Jogador*® e do *Livro dos Monstros*®.

Os jogadores precisarão apenas do *Livro do Jogador*®.

inadequado para menores de 14 anos
motivo: Agressão Física e Assassinato

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

d20 system

DEVIR LIVRARIA

DEV179250000
ISBN 10: 85-7532-227-3
ISBN 13: 978-85-7532-227-7
9 788575 322277

visite nosso site www.devir.com.br